

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

Fakulta tělesné výchovy a sportu

**Analýza přechodové fáze (útok – obrana)
u družstev NBA**

Diplomová práce

Vedoucí diplomové práce:
PaedDr. Michael Velenský, Phd.

Zpracoval:
Kotiš Ladislav

PRAHA duben 2006

Abstrakt

NÁZEV PRÁCE

Analýza přechodové fáze (útok – obrana) u družstev NBA.

Analysis of transitional phase (offense – defence) in NBA teams.

CÍLE PRÁCE

Cílem našeho výzkumu bude potvrdit, nebo vyvrátit domněnku o způsobu přístupu jednotlivých týmu k řešení přechodové fáze. Zda opravdu došlo ke zrychlení hry, zda se družstva snaží hrát rychlé protiútoky a zda dochází ke zkracování doby strávené v útočné fázi. Ke svému pozorování jsme si vybrali zápasy ze zámořské NBA, konkrétně z play-of sezóny 2004/2005.

METODY VÝZKUMU

Jako hlavní metodu jsme zvolili přímé pozorování na základě videozáznamů. Prováděli jsme tzv. empirický výzkum, tedy výzkum na základě něčeho, co je smysly poznatelné. Naměřené výsledky jsme vyhodnotili na základě jednoduchých statistických metod.

V našem výzkumu jsme se soustředili jen na rozbor videozáznamů z utkání americké NBA. Pozorovanou skupinu tvořila náhodně vybraná utkání v nadstavbové části (tzv. play-off).

VÝSLEDKY

Osvětlují některé stránky přechodové fáze a přesně poukazují na příčiny, které vedou mužstva k uplatňování jednotlivých taktických a technických dovedností. Všechny tyto výsledky jsou číselně podloženy.

KLÍČOVÁ SLOVA

Basketbal, analýza, přechodová fáze, rychlý protiútok, druhotný rychlý protiútok, útočná přechodová činnost, postupný útok.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně a použil pouze uvedené literatury.

Kotiš Ladislav



Svoluji k zapůjčení své diplomové práce ke studijním účelům.

Prosím, aby byla vedena přesná evidence vypůjčovatелů, kteří musí pramen převzaté literatury řádně citovat.

Jméno a příjmení: Č.o. průkazu: Datum vypůjčení: Poznámka:

Děkuji PaedDr. Michaelovi Velenskému, Phd. za odborné vedení práce, za jeho rady a za možnost využít jeho zkušenosti v této problematice.

OBSAH.....	6
I. ÚVOD.....	7
1. STRUČNÁ HISTORIE BASKETBALU.....	7
2. BASKETBAL	22
3. PRAVIDLA A JE JICH VLIV.....	25
4. FILOZOFIE DNEŠNÍHO PŘECHODU DO ÚTOKU.....	25
II. TEORETICKÁ VÝCHODISKA.....	28
1. CHARAKTERISTIKA ZÁTĚŽE.....	28
2. FYZICKÁ ZDATNOST.....	30
3. HERNÍ ČINNOST JEDNOTLIVCE.....	32
4. INDIVIDUÁLNÍ HERNÍ VÝKON.....	34
5. SPORTOVNÍ VÝKON DRUŽSTVA.....	35
6. ZALOŽENÍ PŘECHODOVÉ FÁZE.....	40
7. DRUHY PŘECHODOVÉ FÁZE.....	44
III. CÍLE PRÁCE A HYPOTÉZY.....	52
IV. METODY VÝZKUMU.....	55
V. VÝSLEDKOVÁ ČÁST.....	62
VI. DISKUSE	69
VII. ZÁVĚR.....	74
Použitá literatura.....	77

I. ÚVOD

1. STRUČNÁ HISTORIE BASKETBALU

Nikdo neví, kdo v historii basketbalu zasáhl koš jako první, ale stalo se to jednoho prosincového dne roku 1891. Jeden z osmnácti studentů, kteří vyzkoušeli novou hru vymyšlenou jejich profesorem kanadského původu Jamesem Naismithem, si získal uznání, když se trefil míčem na fotbal do jednoho ze dvou košů na broskve, které visely na zábradlí balkonu tělocvičny sportovní školy Křesťanské asociace mladých mužů (YMCA) ve Springfieldu v Massachusetts.

Dr. James Naismith považoval basketbal čistě za účelový prostředek. Byl nucen vypořádat se s netrpělivými studenty, kteří se v zimě během hodin tělovýchovy nudili při cvičení prostných a gymnastiky, a tak se rozhodl vymyslet halovou hru, která by jim dala možnost zasoutěžit si. Naismith, budoucí presbyteriánský duchovní, který hrál ve školním fotbalovém týmu pro legendárního kouče Amose Alfonza Stagga, vymyslel zápas, který by mohl povýšit jemné umění obratnosti, hbitosti a týmové spolupráce ve sportu nad hrubou silou. Když přibil dva koše na broskve na deset stop vysoké zábradlí na opačných koncích tělocvičny, určil sběrače, kteří stáli blízko košů na žebříku a vybírali spadlé míče, a rozdělil svou třídu do dvou devítičlenných družstev, netušil, že by mohl vyvolat ve společnosti lačné sportu téměř okamžité šílenství.

Ne všechny základní prvky Naismithovy hry se liší od těch, kterými se řídí basketbal dnes. Ale původní pravidla diktovala pomalou, těžkopádnou, skoro statickou hru, která byla obrazem venkovské společnosti, jež brala život tak, jak přichází, a která v raných údobích své existence sloužila pouze k pobavení. Postupně, jak se společnost vyvíjela, dělo se tak i v basketbalu - změnil se v rychlý, technický sport, který o století později dobyl celý svět.

Téměř měsíc po skromném představení basketbalu byla Naismithova pravidla vytištěna ve školních novinách a 12. prosince 1892 se sešly dvě pobočky springfieldské YMCA k prvnímu organizovanému zápasu remíze 2:2 přihlížela asi stovka lidí. Naismith, který vycítil velikost této kolektivní hry, začal pořádat exhibice a název nové hry se valil jako lavina. Od roku 1893 se stal basketbal natolik populární, že YMCA v

Hartfordu v americkém státě Connecticut zorganizovala ligové zápasy pěti týmů, které během jedné zimy zhlédlo více než 10 000 diváků.

Téměř přes noc zapustila hra kořeny na středních a vysokých školách, kde opojení studenti volali po basketbalu na úkor všech ostatních sportů a aktivit. Začaly se formovat amatérské týmy a ligy a rozvíjelo se regionální soupeření. Hra dokonce překročila hranice pohlaví, dala dívkám příležitost, aby se nemusely bavit ryze mužskými sporty jako americkým fotbalem a baseballem.

Profesionálové

Profesionální basketball vznikl z nutnosti. Po celém severovýchodě USA začalo na poli místních sdružení YMCA soutěžit více a více amatérských týmů a ostatní sporty a aktivity ustupovaly do pozadí. Stížnosti ze strany dlouhodobých členů donutily oficiální představitele YMCA omezit hrací dobu.

Při jedné příležitosti v roce 1896 tým z Trentonu v New Jersey hledal raději jinou možnost, než by porušil stanovená pravidla hry. Řešení bylo jednoduché. Klub si pronajal místní zbrojnici, připevnil koše a začal vybírat vstupné, aby pokryl výdaje. Hra přilákala dost diváků, a tak bylo možné zaplatit nájemné a dát každému hráči odměnu ve výši 15 dolarů. Kořeny profesionálního sportu byly na světě.

Díky zájmu diváků byla v roce 1898 týmy v oblasti kolem Filadelfie založena první známá profesionální liga. Národní basketbalová liga (NBA) trvá od roku 1903 a dala vzniknout množství dalších profesionálních klubů, které, převážně na východě, rychle vzkvétaly. První profesionální ligy byly regionálního charakteru a týmy najímaly hráče zvláště na každý zápas hrálo se v místních zbrojnicích a tanečních sálech. Typické mužstvo mohlo mít dva nebo tři domácí hráče a několik přespolních hvězd. Taková praxe dovolovala lepším hráčům prodávat své služby tomu, kdo dá vyšší nabídku, a tak reprezentovali ve stejné době dva nebo i více týmů současně. Takový způsob vedl rovněž ke zmatku mezi fanoušky a ke ztrátě loajality.

Profesionální utkání v košíkové na počátku 20. století se více podobalo fotbalovým šarvátkám než basketbalovému zápasu. Hráči atakovali jeden druhého ostrými bodyčky a každý, kdo se odvážil uniknout a vystřelit, mohl počítat s tím, že bude podražen. Útočné manévry byly omezeny na dva základní typy - odstavení

protihráče a hod na koš oběma rukama nebo vyvinutí tlaku. Odstavení protihráče bylo omezeno defenzivní strategií, která stavěla do obranné linie tzv. stojící stráž.

Další profesionální inovací byla klec, jež obklopovala hrací plochu, udržovala míč ve hře a chránila hráče před výtržníky z řad fanoušků. Přestože klec zrychlila hru, zároveň řezala a zraňovala hráče, kteří vráželi do drátů a ocelových ok stejně často jako míč. "Míč byl ve hře vždy jen uprostřed této klece, jen stateční se odvážili chytat jej v rozích," řekl Joe Lapchick, jedna z prvních profesionálních hvězd a dlouhou dobu univerzitní a profesionální kouč, v rozhovoru pro *The Sporting News* v roce 1963. "Další odlišností byl koš v konstrukci klecí. V síťových klecích to byla otevřená obruč bez odrazné desky, což samozřejmě vyžadovalo přesnou střelu. V drátěném pletivu byl koš upevněn 6-10 palců od odrazné desky."

Ligy nebyly jediným výsledkem počátků profesionálního sportu. Kočovní týmy se spojily dohromady a cestovaly od města k městu a najímaly všechny, kdož přišli. Takové zájezdy mužstev byly výhodou pro dobré hráče, kteří tak spolu hráli po dlouhou dobu. Tým Buffalo Germans od roku 1895 do roku 1929 držel rekord v celkovém vítězství 792:86 a stal se nejlepším z prvních "kočovníků".

Krok kupředu

Společnost pohltila průmyslová revoluce a radosti velkoměstského stylu života. Rekreační záliby Američanů se více vyhranily a jejich náklonnost ke sportu nabyla delšího trvání. Baseball se už stal národním sportem a americký fotbal získával přitažlivost jako forma tělocviku pro širokou veřejnost. Obliba basketbalu se však šířila, hrál se všude, a to už i ve vzdálené Evropě či Austrálii.

Rokem 1915 skončilo ve vývoji basketbalu období dětství. Hrál se upravenými míči, vyžadovaly se desky na koš a začaly se používat bezedné koše z drátěného nebo kovového pletiva. Standardními se staly pětičlenné týmy, čáry trestných hodů se nacházely 15 stop od koše, hráči měli povoleno buď čtyři, nebo pět faulů před diskvalifikací a koše z pole se počítaly za dva body. Avšak další pravidla udržovala hru stále v relativní době temna. Zuřily polemiky ohledně driblinku oběma rukama, jednou, či vůbec. Pokud ano, bylo by hráči dovoleno po driblování vystřelit?

Nový směr přišel od roku 1918, kdy se celý svět dostával z propasti 1. světové války a Amerika objevila talentované kočovné mužstvo, které ovlivnilo budoucnost basketbalu. Tým, jež vytvořil zakladatel Jim Furey z New Yorku, se nazýval Original Celtics. Celtics neměli kouče a nepodobali se žádnému jinému týmu, který kdy fanoušci viděli. Hráči podepsali exkluzivní smlouvy na celou sezonu, inovovali hru a oslňovali diváky brilantními přihrávkami, zpracováním míče a střeleckými úspěchy. Celtics byli průkopníky ve vytvoření obranné zóny a rychlých útočných přihrávkách, využívali pivota jako základ ofenzivy. Obvykle porazili všechny nezávislé týmy, s nimiž hráli.

Když v roce 1925 Americká basketbalová liga (ABL) zahájila činnost jako první opravdové profesionální sdružení klubů, Celtics neoslovila. To bylo výhodné pro organizátory ABL, kteří se obávali, že Celtics díky své převaze odradí zájem diváků. Ovšem když první sezona skončila bez jakékoli trvalé známky prosperity, prezident ABL Joe Carr a další představitelé změnili názor a došli k závěru, že není možné bez Celtics přežít.

Jak oslovit Celtics, aby se k lize připojili, to byla další otázka. Jednoduché pozvání by nemuselo stačit, a tak výkonný výbor ligy zakázal týmům ABL hrát exhibice proti Celtics, kteří tak stáli tváří v tvář vyhlídce nepatrného množství sehraných utkání a ještě menší návštěvnosti; proto se k ABL připojili na pět zápasů v sezoně 1926-27. Dominantním způsobem je všechny vyhráli.

S Celtics na své straně podnikla ABL hlavní kroky ke zdokonalení profesionálního basketbalu. Požadovaly se exkluzivní smlouvy s hráči, desky na koš standardních rozměrů se staly povinnými, byl zakázán driblink oběma rukama, odstranilo se oplocení hřiště a další pravidla, která se lišila v různých regionech, na univerzitách a mezi profesionály, byla standardizována, aby vyhovovala Amatérské sportovní unii. Normativní pravidla, většinou se jednalo zejména o techniku driblinku, zjednodušila univerzitním sportovcům přizpůsobení se profesionální hře.

"Opičí driblink bylo driblování oběma rukama a mohlo se s ním začít a skončit tak často, jak bylo libo," přiblížil Lapchick pravidlo, kterému se nikdy nedostalo širšího využití na úrovni univerzit. "Míč jste nemohli přihrát a ani vystřelit, dokud jste nepřerušili driblování. Opičí driblink byl sobecký vynález." S míčem se však nedalo dobře driblovat. "Míčem mohla být jakákoli stará věc. Začínalo se s novým, pokrytým

kůží přibližně kulovitěho tvaru. Duše byla zašněrována uvnitř, otvor pro nafukování často vyčuhoval. Míč se používal dva nebo tři roky, když se roztrhl nebo se objevila odřená místa, příležitostně vypomohl švec. Míč byl stále mastnější, měnil tvar, a tak se nevyhnutelně zvětšoval, což snižovalo šanci vstřelit koš," líčil Lapchick.

Tým Cleveland Rosenblums v čele s Honey Russellem zvítězil v první soutěži ABL. Ovšem další dvě sezony patřily zářícím Celtics, kteří byli trnem v oku ligovým představitelům. A tak když byl Furey po skončení sezony 1927-28 obviněn ze zpronevěry a uvězněn, představenstvo ABL využilo příležitosti a Celtics rozpustilo. Hráči klubu pak byli angažováni ostatními týmy ligy.

Během let velké hospodářské krize, kdy profesionální hra setrvávala ve spánku, vzkvétal basketbal na univerzitách. Profibasket měl ještě převahu díky regionálním průmyslovým ligám a kočovným týmům - talentovaným mužstvům jako například obnoveným Original Celtics nebo černým borcům typu New York Renaissance Five (Rens) a Harlem Globetrotters, kteří dodnes předvádějí své umění při rozličných exhibicích. Až v roce 1937 se profesionální basketbal vrátil k záměru obnovit seriózní ligu a změna pravidel napomohla uvést tento plán v realitu.

Pravidla vylepšila herní výkon

Konstruktivní změny pravidel způsobily, že hra se stala přehlednější, rychlejší, a tudíž i populárnější. Producent Ned Irish přivedl sport na výsluní zájmu pořádáním dvojzápasu v newyorské Madison Square Garden. Jeho inovace se stala zlatým dolem a podnítila vznik podobných propagačních podniků po celém východě a středozápadě.

Fanouškové nadšeně přijali zmodernizovanou hru, která nyní zahrnovala účelnější míče bez šněrování, sjednocené koše, dva rozhodčí na zápas a pravidlo 10 sekund, které nutilo týmy v tomto časovém úseku přecházet do útočného pásma a minimalizovalo zdržovací taktiku. Dodnes platné pravidlo tří sekund omezovalo pobyt hráče pod košem, a tak hra přestala být nudná a stala se soutěživější. Další inovací v letech 1937-38 byla ukázka střelby jednou rukou hvězdou Stanfordu Hankem Luisettim během utkání v Madison Square Garden.

"To bylo v době, kdy začínal rychlý, moderní basketbal," vzpomněl Lapchick, když komentoval Luisettiho a rovněž i pravidlo týkající se deseti sekund. "Také se

změnila hlavní koncepcce hry. Hráči Celtics a další vynikající družstva předešlých let kladli důraz na udržení míče během hry na podlaze. Moderní tým musel stále míč kontrolovat, ale hlavní myšlenkou se nyní stal určitý druh držení míče ve vzduchu, schopnost zmocnit se míče při doskoku, to znamená ve výšce. "

Jeho dřívější spoluhráč Celtics a dlouhou dobu kouč City College v New Yorku Nat Holman souhlasil. "To byla největší věc, která se kdy v basketbalu odehrála. Učinila hru pro diváky zajímavější a pomohla nám všem."

Když Národní basketbalová liga se 13 týmy působícími od Buffala a Pittsburghu na východě až po Kankakee v Illinois a Oshkosh ve Wisconsinu na středozápadě začínala v roce 1937 svou činnost, nesdílela nadšení z pravidel, která proslavila univerzitní hru. Na organizačním sjezdu ligy bylo rozhodnuto povolit domácím týmům stanovit si, jakým způsobem budou hrát. Vzhledem k rozdílnému rozvrhu zápasů společně s nejednotnými pravidly byla první sezona NBL obtížná.

Před sezonou 1938-39 vedení soutěže tyto problémy odstranilo, a tak prorazilo cestu profesionální hře, která odrážela rozvíjející se univerzitní hru. Nakonec díky působení pod stejnými pravidly, jako měla Národní univerzitní sportovní asociace, začala NBL přitahovat hvězdy univerzit, jež dokončily studia.

Díky zmodernizované základně osmi mužstev a pravidlům, která podporovala rychlejší hru, začala vzkvétat i NBL. Ovšem v roce 1941, ve chvíli, kdy se již začala budoucnost basketbalové ligy jasně rýsovat, byl vývoj zastaven japonským útokem na Pearl Harbor, kterým byly Spojené státy vtaženy do druhé světové války. V následujících dvou sezonách působila NBL jako liga čtyř týmů a vyhlídky se nezlepšily, dokud se nezačali vracet hráči po splnění svých válečných povinností.

Začaly se objevovat další hvězdy, mistr ve střelbě oběma rukama Bobby McDermott ukončil sezonu 1944-45 jako šampion Fort Wayne Pistons průměrem skóre 20,1. Rochester Royals ovládli soutěž v roce 1945-46 hlavně díky hráčům Bobu Daviesovi a Redu Holzmanovi.

V dalším ročníku nehrál šest týdnů kvůli sporu o smlouvu. Když se však velký muž objevil, Gears potácející se do té doby na pátém místě zaznamenali okamžitý vzestup a vešli se do play-off, kde nakonec 3:1 na zápasy zdolali Rochester. Majitel

American Gear Company Maurice White se snažil vytvořit svou vlastní ligu okolo Mikana, jeho plán ale ztroskotal a tým se zhroutil. Mikanova práva byla postoupena mužstvu Minneapolis a hráč se poté spojil s Jimem Pollardem, aby dovedl v sezoně 1947-48 Minneapolis Lakers k titulu NBL.

Mikanovy úspěchy

NBL stále hledala pevnou půdu pod nohama. Během Mikanovy přípravy na první profesionální sezonu nová liga budovala základnu, kterou tvořili bohatí majitelé, haly ve velkých městech a touha předvádět brilantní hru oživenou o populární univerzitní hráče.

V roce 1946 byla založena Basketbalová asociace Ameriky v čele s Mauricem Podolofem jako prezidentem, jejímiž členy se stalo 11 týmů - Boston, New York, Philadelphia, Providence, Toronto a Washington ve Východní divizi; Chicago, Cleveland, Detroit, Pittsburgh a St. Louis na západě. Asociace se samozřejmě mohla chlubit většími městy a lepšími halami, avšak NBL dosud vlastnila lepší hráče rozdíl, který se vyrovnal po prvních dvou sezonách BAA.

Tým Washington Capitols koučovaný mladým Redem Auerbachem získal všechny pocty díky rekordnímu skóre 49:11 v řádné sezoně, ovšem první ligovou soutěž - vyhrála Philadelphia trénovaná Eddiem Gottliebem, která měla ve svém středu skvělého skokana a střelce Joa Fulkse. Druhý rok získal titul tým Baltimore Bullets, který přišel z Americké basketbalové ligy poté, co BM opustily Detroit, Toronto, Cleveland a Pittsburgh.

Ovšem do roku 1948 nebyla BAA schopna pozvednout svůj status. Právě před začátkem třetí ligové sezony představenstvo učinilo senzační oznámení, že čtyři týmy - Fort Wayne, Minneapolis, Rochester a Indianapolis - přestoupily z NBL, a daly tak BAA dvanácti týmový okruh a okamžité vysoké postavení, jaké se kdy dalo koupit za největší basketbalové peníze. Nejen že čtyři z nejlepších týmů NBL přešly pod křídla asociace, ale s nimi přišel i nejlepší hráč amerického kontinentu Mikan.

Ačkoliv byla NBL tímto přestupem otřesena, zvládla dát se ještě na jednu sezonu dohromady, zatímco Minneapolis Lakers vyhráli svou první soutěž za BAA. Když sezona skončila, NBL basketbalovou branží opustila a šest jejích týmů se připojilo k

BAA; tak vznikl nový okruh o 17 týmech. Ten byl přejmenován na Národní basketbalovou asociaci (NBA).

Avšak bez skutečné soutěže NBA jen těžko přežívala. Nové složení 17 týmů bylo neohrabané a mnoho ze zděděných mužstev mělo základnu v malých městech. Po sezoně 1949-50 odpadlo šest týmů a sedmý odešel v lednu 1951. Deset zbývajících mužstev hrálo rozdělených do dvou divizí. Navzdory přílivu takových hvězd jako Max Zaslofsky, Dolph Schayes, Pollard, Ed Macauley, Slater Martin, Neil Johnston, Bob Cousy, Bm Sharman a Paul Arizin byly zápasy často hrubé, plné faulů, vlekly se pomalu až k uzívání, ztrácely tempo a přinášely málo vzrušení.

Lakers, kteří díky Mikanovým širokým ramenům vyhráli pět soutěží v šesti sezonách (1949-54), ustoupili pouze Rochesteru v roce 1951. Mikan byl dynamický pivot týmu, ve kterém figurovali útočníci Pollard a Vern Mikkelsen a rozehrávač Martin. Mikan byl ofenzivním křídlem, jehož průměr skóre na zápas činil po devíti sezónách 22,6 bodu, ale byl rovněž dravým skokanem a zastával mnoho dalších rolí. "Zapomínalo se, že Mikan, kromě toho, že je pivot, je i nejlepším nahrávačem, jakého kdy tahle hra měla. Chytil odraženou přihrávku, pronikal spoluhráči a nebyl k zastavení. Vymýšlel všechny situace. Vykryjte ho normálně a zabije vás skórováním. Vykryjte ho nenormálně a zavraždí vás přihrávkou. Snažili jsme se na něj jít všemi známými způsoby obrany, a nic nevyšlo," vzpomínal Lapchick, kouč NY Knicks v roce 1953.

Mikan zůstával největší hvězdou týmu Minneapolis Lakers i soutěže, ale rival ze Západní divize, Rochester, který se vyznačoval sestavou nadaných pivotů Arniem Risenem, Holzmanem, Daviesem a Bobbym Wanzerem, mu dokázal občas vzdorovat. Rovněž blízko absolutní špičky se dostával tým Syracuse se Schayesem a Alexem Hannumem a New York koučovaný Lapchickem a v poli se Zaslofským, Sweetwaterem Cliftonem a Harrym Gallatinem. Ovšem pouze titul Rochesteru v roce 1951 byl jedinou trhlinou v šestileté vládě Lakers.

V roce 1954 šokoval Mikan celou NBA tím, že ve třiceti letech oznámil svůj odchod. Byl to on, kdo dodal živořící nové lize postavení, protože přilákal vzrušené fanoušky na zápas pokaždé, když hrál. Týmu Minneapolis Lakers pak zajistil významné místo v dějinách profesionálního basketbalu.

Časové limity prospěly

V padesátých letech se hráči z Manhattan College, City College of New York, New York University, Long Island University i dalších škol zapletli do finančních skandálů souvisejících s úplatky, které otřásl basketbalem na univerzitách a otevřely NBA nové možnosti. Ovšem nikam dále by se nepokročilo bez skutečné proměny profesionální hry, která byla pomalá, konzervativní, plná faulů a zdržovacích taktik.

V roce 1954 přišly změny pravidel, které uvedly NBA na cestu k prosperitě. Nejradikálnější změna byla navržena majitelem týmu Syracuse Dannym Bionem, který chtěl omezit časový limit pro držení míče. Biasone dospěl ke 24 sekundám vydělením počtu sekund 48minutového zápasu (2880) průměrným počtem střel (120). Překvapivě jeho víceméně libovolný vzorec odolal zkoušce času. Další pravidlo omezovalo počet faulů, kterých se tým mohl ve čtvrtině dopustit. Každý další faul nad šest dával možnost střílet tři trestné hody místo dvou. Efekt těchto pravidel, zejména 24sekundového omezení, byl okamžitě viditelný.

V roce 1954-55 se Boston Celtics stali prvním týmem, který překročil průměr 100 bodů a ostatní týmy je brzy následovaly. Hra NBA se najednou stala rychlejší, plynulejší a více vzrušující. "To byla nejdůležitější změna v posledních 50 letech," řekl bývalý kouč Bostonu a současný prezident týmu Red Auerbach.

Auerbachovo zalíbení pro časové omezení je pochopitelné, vždyť díky rychlé hře a dlouhým přihrávkám do protiútoků, které hru Bostonu charakterizovaly, vyhráli Auerbachovi Celtics v roce 1957 první soutěž, a položili tak základ pro neuvěřitelných 10 titulů za 11 sezon v letech 1959-69.

Bostonská dynastie

V sezoně 1955-56 byli Auerbachovi svěřenci výborně připraveni, ale po obsazení slibného druhého místa ve Východní divizi prohrál Boston v prvním kole play-off s týmem Syracuse. Celtics se vyznačovali obranou tvořenou Cousym a Sharmanem. Auerbach věděl, že potřebuje posílit útočnou řadu, která se sice dobře pohybovala v ofenzivě, ale byla slabá v obraně a na křídlech. Když Auerbach hovořil o svém problému s Billem Reinhartem, svým bývalým koučem na George Washington University, Reinhart mu poskytl rychlou a stručnou odpověď - Bill Russell.

Jediný problém byl, že Russell se zavázal hrát za americký tým na olympiádě v Melbourne 1956 a do prosince nebyl k dispozici. Mezitím Heinsohn zakotvil na jedné útočné pozici a Frank Ramsey, který se vrátil po splnění armádní povinnosti, na druhé. Poté co Russell přijel, bylo vše připraveno k zisku prvního titulu. A 206 cm vysoký pivot byl vším, v co mohl Auerbach doufat. Byl dravý na křídlech, zastrásoval v obraně a jeho představitost přesahovala všechny meze. Když zamračený Russell vkročil na hřiště, celý tým Bostonu povyrosl.

Díky Auerbachovým instrukcím soustředit se na doskakování, uplatňovat rychlou hru a dobře bránit, Russell zářil. A tak jeho spoluhráči, kteří se mohli uvolnit do brejku a ošidit tak obranu, věděli, že Russell je uprostřed, aby vykryl jejich chyby. A vykryval je svou přítomností nad obroučkou koše blokoval střely, a zavedl tak novou éru obranného basketbalu.

V útoku se Russell omezoval pouze na vypichování míče a krátké ostré klíčky. Ale Auerbachovi to bylo jedno. On byl tím koučem, který se v roce 1957 při finálové sérii podílel na vítězství Bostonu nad Bobem Pettitem a jeho St. Louis, další sezonu byl poražen opět až ve finále, kdy se díky vyrovnanosti obou soupeřů muselo hrát celkem šest zápasů. Na závěr přidal Auerbach neuvěřitelných osm po sobě následujících titulů šampiónů NBA.

V těchto osmi sezonách dosáhli Celtics průměru 57,6 vítězství a vyhráli sedmkrát divizi. Celtics byli skvělí v základní části, v play-off pak pozvedávali svou hru na ještě vyšší úroveň. A dokázali to s různými typy hráčů, které do týmu přivedl geniální kouč Auerbach. Cousy přišel v roce 1950, Sharman v roce 1951, Ramsey v roce 1954, Russell a Heinsohn v roce 1956, Sam Jones v roce 1957, K. C. Jones v roce 1958, Tom Sanders v roce 1960 a John Havlicek s Donem Nelsonem v roce 1962.

Od prosince 1956 byl nepřetržitou hvězdou Russell. "Byl největším pivotem, jaký kdy žil," říkal Auerbach "Obrana, jakou hraje, je fantastická. Má báječný cit pro načasování. Možná, že není nejlepším doskakujícím hráčem, ale pod košem je vynikající. Žádný pivot v historii basketbalu se tomuhle chlapíkovi nevyrovná. George Mikan? Toho by strčil do kapsy. Russell by přivedl Mikana k šilenství. Bill by ho vzal stranou, nechal by ho vypálit, a pak by střelu zblokoval."

Když Auerbach po finále v roce 1966 nadobro ukončil svou trenérskou kariéru, jmenoval Russella svým nástupcem, jenž se tak stal prvním černým koučem v historii NBA. Russell ještě v roli hrajícího trenéra sledoval tým Philadelphie Warriors, jak zvítězil v roce 1967. Poté však dokázal přivést již poněkud zestárlý tým Bostonu Celtics k dalším titulům, čímž uzavřel dekádu šedesátých let. Když tento velký muž odešel po sezoně 1968-69 do penze, bostonská dynastie se blížila ke konci.

Chamberlainův nástup

Zatímco se v roce 1959-60 Celtics hnali za druhým vítězstvím, NBA otřásla další vlna zemětřesení. V týmu Philadelphie se objevil 216 cm vysoký obr jménem Wilt Chamberlain a zpustošil knihy rekordů jako hurikán v papírně. Chamberlain, nezastavitelný ofenzivní střelec a doskakující hráč vtrhl do ligy úžasným průměrem nováčka 38,6 bodu. Ovšem to byl jenom předkrm. Chamberlainovou útočnou exhibicí se stala sezona 1961-62, kdy dosáhl vynikajícího průměru 50,4 bodu a 25,7 doskoku, když odehrál 3882 minut z 3890 možných. Rovněž nastřílel rekordních 100 bodů za zápas proti Knicks. Další Chamberlainovou ukázkovou sezonou bylo období 1966-67, kdy sice jeho průměr skóre klesl na 24,1 bodu, ale byl pivotem týmu Philadelphia 76ers, kde s ním v základní sestavě hráli Billy Cunningham, Hal Greer, Chet Walker, Wali Jones a společně pak dosáhli rekordních 68 vítězství v řádné sezoně a ukončili tak vítězné tažení Celtics.

Přesuny licencí a rozšíření přineslo NBA nové, výnosné trhy. Tým Lakers se v roce 1960 přestěhoval do Los Angeles, v roce 1962 se Warriors přesunuli do San Franciska a v roce 1963 se tým Nationals přemístil do Filadelfie a změnil název na 76ers. Od roku 1970 působila NBA pod vedením Waltera Kennedyho jako sedmnácti týmový okruh s první solidní licencí v Chicagu (Bulls) a kluby v Seattlu, Portlandu, Milwaukee, Atlantě, Buffalu, San Diegu, Phoenixu, Baltimoru a Clevelandu.

Střídání stráží

Sezona 1969-70 znamenala pro NBA období změn. Když pivot Reed, křídlo Bill Bradley a rozehrávač Walt Frazier dovedli New York Knicks k prvnímu titulu, oficiálně tak uzavřeli dekádu nadvlády Bostonu. V následujícím desetiletí získalo titul osm různých týmů, a tak se dostalo požadavku na vyrovnanost ligy. Sezona 1969-70 rovněž

představila dalšího dominantního pivota - vyzáblou, 218 cm vysokou gazelu, která střílela míč až do nebe přes bezmocné obránce po 20 rekordních sezon a dovedla své týmy k šesti titulům NBA. Kareem Abdul-Jabbar získal první trofej v roce 1971, když Milwaukee Bucks s ním dosáhli 66 vítězství v základní části a v play-off poměr 12 vyhraných ku 2 prohraným zápasům. Ovšem jeho největší úspěch přišel až v osmdesátých letech, kdy společně s Magicem Johnsonem dovedli Los Angeles Lakers k pěti titulům v devíti sezonách.

Předzvěstí takové dominance byl již zisk jediného titulu Lakers v sedmdesátých letech v éře před Jabbarem. Pivotem tohoto týmu byl stárnoucí Wilt Chamberlain, který pomohl Lakers vyhrát sérii 33 zápasů a v základní části dosáhnout rekordních 69 vítězství. Lakers potřebovali pouze 15 zápasů v nadstavbové části sezony, aby získali svůj první titul.

Bylo dramatické hrát v atmosféře konfliktů. NBA obdržela první vážnou výzvu od konkurenční ligy Americké basketbalové asociace, která se zrodila odnikud a začala fungovat v roce 1967 bez valných výsledků nebo jakéhokoli herního plánu. V bouřlivých šedesátých letech se vytvořilo jisté zázemí, George Mikan zastával funkci jednatele ligy a 11 týmů začalo fungovat s bídným rozpočtem.

NBA se dívala na svého soupeře s pochopitelným opovržením. Ovšem to, co ABA postrádala v materiální základně, toho dosáhla improvizací. Všichni se posmívali červenobílomodrému míči, ale ten brzy nechyběl na žádném trochu slušném americkém hřišti. ABA také poprvé představila koše za tři body a statistiku bodů, inovace, které se zanedlouho staly i nedílnou součástí NBA.

Liga ABA se hrála devět sezon za malého zájmu diváků a bez televizních kontraktů. Většinu doby své existence strávila vedením bitev v soudní síni a přetahováním se s NBA o špičkové hráče. Ovšem dříve než zanikla, udělala ABA vážné zásahy na poli získávání talentů, zejména co se týče podpisu smluv s nezletilými univerzitními hráči - taktika, která vyvolala rozhořčení na straně NCAA a NBA. Takoví hráči jako Rick Barry, George McGinnis, George Gervin, Moses Malone, Artis Gilmore, Mel Daniels, Connie Hawkins, Spencer Haywood, Dan Issell a Julius Erving dali lize více než pomíjivý respekt.

ABA rovněž dala Ervingovi možnost hrát teatrálním stylem, který nakonec ovlivnil konzervativní NBA a pozvedl hru na vyšší úroveň. Erving oslňoval fanoušky a spoluhráče vynikajícím smečováním a kouzly ve vzduchu, druhem komediantství, které hra již naléhavě potřebovala.

Když byl Erwing v roce 1973 vyměněn finančně zruinovanou Virginií do New York Nets, roztočila se kola možného spojení ABA a NBA. Média a fanoušci v New Yorku si všimli brilantního Erwinga a na scéně se objevil nový jednatel NBA Larry O'Brien. 17. června 1976 se týmy ABA New York, Indiana, San Antonio a Denver připojily k NBA a rozšířily její základnu na 22 týmů.

Bird a Magic Man

NBA postoupila do další dekády a vedoucí představitelé ligy hledali vysvětlení, proč se divácký ohlas na televizní přenosy, který nikdy nebyl vynikající, stále snižoval a špičkové hvězdy ligy byly fanoušky přijímány vlažně. Problém byl spojen s poklesem pomyslných akcí týmů z velkých měst na trzích NBA - v sezoně 1978-79 skončily týmy New Yorku a Bostonu na čtvrtém a pátém místě v Atlantické divizi, Chicago bylo poslední ve Středozápadní a Los Angeles třetí v Pacifické divizi.

Ve snaze oživit hru vzkřísili představitelé NBA někdejší vynález ABA, tehdy odsouzený coby pouhá kosmetická úprava - koš za tři body. Tato změna byla s úspěchem přijata jako nová zbraň k otevření ofenzivy a podpořila vzrušení v posledních minutách zápasu.

Dva přínosy pro budoucnost NBA se pak objevily ve výročním draftu. Když si Celtics vybrali z Indiana State University 206 cm vysoké křídlo Larryho Birda a Lakers si přišli pro stejně vysokého středního rozehrávače Michigane State University Earvina (Magika) Johnsona, začala liga novou éru prosperity. Tyto dvě univerzitní hvězdy se potkaly na posledním finále turnaje NCAA. Tým Michigan State, vedený Johnsonem, vyhrál utkání, z něž byl pořízen nejdražší televizní přenos v historii basketbalu. Oba muži byli hvězdami první velikosti, typem hráčů, kteří zformovali marketingový plán ligy.

Rozdíly mezi nimi byly stejně významné jako jejich talent. Bird byl dřič z farmářské usedlosti ve Prencle Licku v Indianě. Byl průměrným mužem, všeho, co měl,

dosáhl spíše díky odhodlání než fyzickými schopnostmi. Johnson byl povrchní, upovídané městske dítě, které zářilo na hřišti s všudypřítomným úsměvem a oslnivým stylem. Byl-li Bird správnou trefou pro Boston a východní pobřeží, potom byl Johnson perfektní pro Los Angeles a západní pobřeží. Pokaždé, když hráli, se fanoušci vyhrnuli na tribuny.

A nebyli zklamáni. Lakers s Magikem předvádějícím show a Jabbarem ovládajícím střed pole vyhráli v osmdesátých letech pět titulů a dvakrát porazili Boston ve finále. Boston, za který hrál Bird společně s pivotem Robertem Parishem a křídelním útočníkem Kevinem McHalem, kontroval ziskem tří titulů a porazil Los Angeles v památném finále roku 1984.

Dvojice Bird - Johnson NBA nesmírně zpopularizovala. Najednou se o ligu začaly zajímat televizní společnosti, fanoušci obléhali zápasy a více mladých hvězd odkrylo svůj akrobatický talent. Michael Jordan přijel v roce 1984 oživit upadající tým Chicaga a 213 cm vysoký Patrick Ewing přicestoval o rok později, aby pozvedl Knicks v New Yorku znovu na výsluní. Přivedli dorůstající generaci hvězd, které udělaly z NBA nejatraktivnější produkt v historii: Hakeema Olajuwona, Isiashe Thomase, Charlese Barkleyho, Clyda Drexlera, Karla Maloneho, Dominiqua Wilkinse, Davida Robinsona, Johna Stocktona, Jamese Worthyho a mnoho dalších.

A když se v roce 1984 ujal funkce David Stern jako čtvrtý jednatel historie NBA, sestavil ambiciózní marketingový plán, který měl přenést poselství ligy za hranice Ameriky. Na konci dekády se hvězdy NBA Bird, Johnson, Jordan a Barkley zařadily mezi nejznámější sportovce světa a 'továrna NBA' vydělala miliony dolarů z předchozích nevyužitých zdrojů. Bývalá liga o osmi týmech jich čítala 27 a kolovaly pověsti o dalším možném rozšíření v blízké budoucnosti.

Nejšťastnějším posunem vpřed v polovině osmdesátých let byl příjezd Jordana, který kombinoval styl podobný Ervingovu s intenzitou a intuicí, takže přilákal celé davy nových fanoušků a upoutal pozornost televizních sponzorů a pořadatelů. Všechno, co Erving dělal, dělal Jordan o něco lépe a téměř levou rukou proměnil basketbal na nový druh umění.

Jordan se v lize rychle prosadil jako dominantní hráč a získal rekordních sedm titulů nejlepšího střelce za sebou, třikrát se stal Nejužitečnějším hráčem a třikrát získal titul NBA. Poté, co povýšil Bulls na úroveň respektovaného týmu, spojil se se Scottiem Pippenem, Horacem Grantem a Johnem Paxsonem, aby společně získali pro Chicago tři tituly za sebou v letech 1991, 1992 a 1993. A když potom ve 30 letech oznámil svůj odchod, poznamenal, že neexistují žádné další oblasti basketbalu, které by bylo možné dobýt.

Jordan odešel a zase přišel

Mýlil se. Krátce po Jordanově odchodu se základna NBA rozšířila na 29 týmů a byly uděleny licence kanadským městům Torontu a Vancouveru. Když v sezoně 1995-96 začaly hrát týmy Raptors a Grizzlies, Jordan se vrátil a vyměnil baseballové cíle za další dres Bulls, v němž se svým číslem 23 znovu získával tituly.

Jordan byl na hřišti stále králem, ovšem musel tvrdě pracovat, aby si toto postavení udržel. Jako nejrychlejší pistolník na Západě byl každý den zkoušen celou novou generací hvězd. Obr Orlando a dnes Los Angeles Shaquille O'Neal byl v centru pozornosti jak fyzicky, tak komerčně. A daleko za ním nebyly ani takové osobnosti jako Alonzo Mourning, Chris Webber, Shawn Kemp, Reggie Miller, Kenny Anderson, Grant Hill, Jamal Mashburn a Anfernee Hardaway.

Všichni, jak se zdálo, předváděli výkony jako Jordan a popularita profesionálního basketbalu prudce stoupla. Finále NBA v roce 1995 bylo po reklamní stránce zlatým dolem, i když Olajuwonův tým Houston Rockets smetl O'Nealovo Orlando Magic ve čtyřech zápasech, a získal tak druhý titul za sebou.

Basketbal kráčí do nového století a má neuvěřitelný finanční úspěch, a tak mu mnozí předvídají budoucnost jako americkému sportu číslo jedna. Nic, jak se zdá, není nedosažitelné pro ty, kteří umějí létat.

Tým, o kterém sníte

Účastí hráčů NBA sice basketbalový turnaj na olympiádě v Barceloně možná ztratil na napínavosti, mnohokrát si to však vynahradil na lesku a přitažlivosti. Spojené

státy jednoduchým způsobem získaly zlaté medaile, Dream Team s vášní rozdrtil zbytek světa.

Dream Team byl nejsensačnějším sdružením basketbalových talentů, které se kdy sešly v jednom mužstvu. Na soupisce kouče Chucka Dalyho čteme jako v knize hvězd NBA: Magic Johnson, Michael Jordan, Larry Bird, Charles Barkley, Patrick Ewing, David Robinson, Chris Mullin, Scottie Pippen, Clyde Drexler, John Stockton a Karl Malone. Univerzitní řady reprezentovala hvězda Duke Christian Laettner.

Sestavení Dream Teamu bylo důsledkem posledních neúspěchů amatérských týmů USA na světových soutěžích i nárůstu různých omezení účasti hráčů NBA v mezinárodních zápasech. Když bylo oznámeno, že hvězdy NBA budou moci soutěžit na olympijských hrách, hráči po takové příležitosti skočili.

A svět se postavil čelem této nevyhnutelné okolnosti - snadné cestě nejlepšího týmu v historii sportu olympiádou. Je jisté, že Dream Team byl vytvořen jako trháč kvůli byznysu. Zápasy v Barceloně vyhrával průměrně rozdílem 44 bodů, v semifinále porazil Litvu 127:76 a ve hře o zlatou medaili Chorvatsko 117:85.

2. BASKETBAL

Basketbal je jeden z nejrychlejších a nejdynamičtějších týmových sportů, který se nepřetržitě vyvíjí a ve kterém se stále objevují nové podmínky, kterými se musíme zaobírat.

Od jeho vzniku (zanedbáme-li jeho starověké formy), od roku 1891 v USA, až po současnost, prošel tento sport rozsáhlými vývojovými proměnami. Jako každé sportovní hře, tak i basketbalu, dávají hlavní směr vývoje, dynamiku, sportovní estetiku především stanovená pravidla, jejichž vývoj se ubírá neustále do předu. Jako se vyvíjí celý svět kolem nás, i v basketbale se objevují nové informace získávané nejen ze samotného herního projevu, ale také dobovým vývojem populace. Objevují se pravidla naprosto nová, nebo se stávající pro dnešní basketbal nevyhovující přizpůsobují. Jedná se například o pravidlo 24 vteřin, které klade zvýšené nároky na útočníky, tak aby byli nuceni využít vymezené zkrácené doby k efektivnímu zakončení. Také pravidlo o přechodu na útočnou polovinu do 8 vteřin, se snaží zrychlit přechod do útoku a na

jedince to klade zvýšené nároky rychleji reagovat na vzniklé situace. Dalším příkladem je pravidlo 5 vteřin, které posiluje obrannou aktivitu a intenzitu. Výčet dalších by byl dlouhý, ale celkem lze konstatovat, že se z herní činnosti odstranily dlouhé neakční a pro diváka nezáživné doby, zkrátily se možnosti regenerace a nabrání nových sil hráčů. Herní aktivita směřuje ke zrychlení, zjednodušení a především k zvýšení atraktivnosti pro diváka. To se odráží na vyšším požadavku kondiční, technické a taktické připravenosti hráčů. Tzn. že hráči nesmí tyto složky zanedbávat a věnovat v tréninkové fázi těmto věcem větší pozornost.

Novým trendům a jejich uplatňování ve hře přispívají stále kvalitnější tréninkové podmínky, vyšší odbornost a kvalifikace trenérů, ale i profesionalita samotných hráčů.

Pokud se pokusíme porovnat evropské soutěže s NBA, tak musíme konstatovat, že evropský basketbal šel díky NBA neuvěřitelně nahoru. Za tímto jevem se skrývá hned několik faktorů. Mezi nejdůležitější podle mého názoru patří především zkvalitnění tréninkového procesu, jeho složek a poznatků, které vývoj hráčů ovlivňují. Z NBA k nám proudí obrovské množství informací se kterými můžeme pracovat a aplikovat je. Druhým neméně důležitým faktorem je daleko větší přísun finančního kapitálu, který umožňuje lepší tréninkové možnosti a vybavení pro hráče a také možné hráčské přestupy z NBA do Evropy. Příмым důkazem o růstu evropského basketbalu jsou mezinárodní podniky, kde už na čele jednoznačně napanuje národní tým U.S.A.

Podíváme-li se na současný basketbal z hlediska pojetí herního výkonu, můžeme konstatovat mimořádnou pestrost a variabilitu. Současná vývojová tendence směřuje k maximální rychlosti a agresivitě, k uplatnění síly a vysoké individuální technické vyspělosti. Usiluje o jednoduchost hry a uplatnění silných individualit. Současně pokračují tendence ke zvýšení výškových průměrů družstev a k celkové univerzálnosti hráčů. A především v obraných činnostech se klade důraz na dokonalost.

Při studiu literatury, sledování zápasů americké NBA i I. basketbalové ligy v ČR a ze svých vlastních hráčských a trenérských zkušeností jsem si všiml, že zejména po zavedení pravidla 24 sec. na dobu trvání útoku v sezóně 2000/2001 se přístup trenérů k filozofii vedení zápasu rozdělil na dva tábory.

Ti první si uvědomili, že pokud se jim podaří zpomalit, v ideálním případě úplně zastavit přechod soupeře na svoji obrannou polovinu, tak zvítězí. Z tohoto podmětu se objevilo spousta družstev, které začaly velmi intenzivně pracovat na různých typech presingových obranných systémech po celém hřišti (ať už osobních nebo zónových), jejichž praktickým výsledkem je zakončování soupeře v časové tísní z nepřípravených pozic.

Druhý tábor naopak na změnu pravidel reagovali zjednodušením útočných kombinací, resp. omezením postupného útoku. Výsledkem tohoto zjednodušení je přechod k transition game, jejíž hlavním kladem je plynulý přechod z obranné do útočné poloviny hřiště. Tento přechod již potom sám dává vzniknout možným herním kombinacím, neboli nevyžaduje základní rozestavení hráčů jak je tomu u postupného útoku. A ti nejdůležitější přišli s teorií rychlého protiútoky jako systému hry na celou dobu utkání. Snaží se přechodovou fází zahrnout do fáze samotného útoku. Tímto by mělo dojít ke snazšímu překonání obrany a dosažení jednoduchého koše. „O protiútok je třeba se pokoušet při každé příležitosti. Protiútok je základ útočné hry, postupný útok je pak jakési nutné zlo.“ (Karger, 1999).

Při zamyšlení nad těmito skutečnostmi mě napadlo se touto věcí zabírat hlouběji a své poznatky podložit fakty, a proto jsem zvolil téma své diplomové práce „Analýza přechodové fáze u družstev NBA.“

Z vlastních hráčských zkušeností vím, že založení útoku předchází získání míče a to nejčastěji těmito způsoby: po doskoku, po získaném míči, po obdržení koše. Poté co míč získáme můžeme teprve založit útok a předtím musíme také projít nějakou přechodovou fází. To je právě ten okamžik, kdy dochází k tomu, že se rozhoduje o druhu dané útočné situace. Může následovat hned několik herních variant a to založení rychlého protiútoky, poté následuje secondary fast break, transition game offense a poslední možností je postupný útok. Každý z těchto útoků má svá specifika, své klady a zápory. Nejdůležitější je doba trvání, podle které útoky rozlišujeme. Svá časová kritéria postavím na základě zkušeností basketbalových odborníků. Budu se snažit zjistit a potvrdit světové trendy, kterými se nynější basketbal v dané věci ubírá. Zda opravdu

dochází k nahrazení přechodové fáze útočnými systémy a ke snaze hrát neustále rychlý protiútok a tím dosáhnout snadného koše.

3. PRAVIDLA A JE JICH VLIV

Je třeba říci, že od 1. 10. 2000 jsou pravidla týkající se zkrácení času na přechod poloviny hřiště a zkrácení útoku na 24 sekund zavedena i v rámci FIBA.

Činnost na slabé straně hřiště působí u družstev v NBA pasivně, ovšem toto zdání je klamné. Je v tom záměr, hráči umožňují svým postavením svému spoluhráči s míčem herní činnost jeden na jednoho. O to více jsou hráči připraveni na zapojení se do útočného doskakování. Činnost na silné straně se omezuje na herní výkon jeden na jednoho, max. spolupráci dvou hráčů.

Dribling se snaží hráči vůbec nepoužívat samoučelně, ale pouze k přímému ohrožení koše. Tím je neustále poutána pozornost obránce a celého bránícího družstva.

V NBA se v malém rozsahu používají nacvičené signály. Používají se „signály“ založené na dokonalém zvládnutí individuálních herních činností. Výjimkou jsou běžné herní situace, jako např. „dvojička“, „kříž“, clona pro hráče bez míče a s míčem. Tyto situace mají hráči NBA dokonale osvojené, protože prošli školským basketbalem, který je založený na tom, že hráči pracují v určitých schématech a drilech. Hráči sice neustále improvizují ale na základě velice pevných základů.

Činnost družstev v NBA působí uvolněně, tvořivě, inspirativně. Pojetí našich družstev je více klasické, dogmatické a svázané.

4. FILOZOFIE DNEŠNÍHO PŘECHODU DO ÚTOKU

Celý dnešní basketbal je ovlivněn rychlostí. Tento faktor je zakořeněn ve všech činnostech a především to je to co dnešní basketbal dělá tak atraktivním. Prolévá se zde obrana s útokem, jejich návaznost je plynulá, nikde nejsou nudné pasáže. A proto bych si dovolil tvrdit, že mužstva změnila přechodovou fázi na rychlý protiútok. Rychlý protiútok umožňuje mužstvům skórovat jednodušeji a efektivněji. Rychlý protiútok činí

z basketbalu vzrušující herní výkon. Baví hráče i diváky. Rychlý protiútok by měl být součástí herního výkonu všech družstev bez rozdílu výkonnosti nebo věkových kategorií. Důraz na uplatnění rychlého protiútku vede hráče k agresivnější hře při doskakování, k agresivnější hře v obraně a v útoku. Rychlý protiútok jim umožňuje využít jejich schopnosti hrát agresivně na obou stranách hřiště. Agresivní obrana vytváří příležitost vedoucí k možnosti hrát rychlý protiútok a získat tak herní výhody. Příležitosti ke skórování z rychlého protiútku pomáhají motivovat hráče k větší koncentraci a ještě většímu úsilí při individuální i týmové obranné herní činnosti. Rychlý protiútok lze hrát pouze na základě toho, že hráči jsou na tuto hru psychicky připraveni a souhlasí s ní. Tomuto útočnému systému musí zcela důvěřovat. Hráči musí také pochopit, o co se při rychlém protiútku snaží. Je třeba se snažit o agresivní útočný atak tím, že se míč dostane co nejrychleji do území vhodného pro vstřelení koše. Hráči musí mít při této snaze hru pod kontrolou. Měli by také umět rozeznat výhody a nevýhody proměnlivých situací, které na hřišti vznikají. Mechanické přihrávky, přihrávky pod velkým tlakem obrany nebo střelba s nízkou procentuální úspěšností jsou způsobeny psychickým selháním a mohou rychle vést ke snížení úspěšnosti rychlého protiútku.

Trenér i hráči si musí být vědomi, že zvýšené tempo hry může přinést vyšší počet chyb. Proto je opravdu důležitá i trpělivost, zejména když se hráči učí základům a správnému rozvíjení rychlého protiútku. Množství ztracených míčů tak může být minimalizováno, což upevní chuť hráčů hrát rychlý protiútok s plným nasazením. Pokud si budeme možných ztrát míče vědomi, musíme usilovat o precizní provedení. Zvlášť se tato poznámka týká základních činností.

Jednou z hlavních dovedností, které umožňují těžit z rychlého protiútku, je ovládání míče v pohybu. V tréninku je nezbytné neustále tuto činnost zlepšovat, a to bez obrany i pod jejím tlakem.

Stejně důležitá je i fyzická kondice, na které je závislé, jak dlouho hráči vydrží hrát s co největším nasazením. Tým s lepší fyzickou kondicí může hrát agresivním způsobem i ve třetí a čtvrté čtvrtině a pravděpodobně v tkání zvítězí.

V herním výkonu týmu hrajícího rychlý protiútok je mimo agresivity důležitá rychlá reakce. Agresivita vytváří tlak obrany, který vytváří příležitosti k protiútoku po získání míče. Jakmile se míč dostane do rukou prvnímu hráči, celé družstvo musí při zahájení protiútoku zareagovat jako jeden celek. Více než absolutní rychlost první přihrávky po doskočení je důležitý úspěch tohoto kroku. V této chvíli musí rychle reagovat i ostatní hráči tím, že vytvoří doskakujícímu hráči možnost přihrát. Musí zaujmout správné postavení v příslušných pásmech. Změna rolí z obránců na útočníky je klíčová právě v momentě doskočení míče a první přihrávky, protože v této chvíli mohou hráči o míč přijít tím, že ho soupeř vypíchne. Schopnost hráčů rychle a správně reagovat na změnu rolí je pro úspěch rychlého protiútoky rozhodující. Z tohoto důvodu by v tréninku neměla chybět cvičení, kterými lze tuto rychlou změnu rolí procvičovat.

Stejně tak by neměla chybět cvičení, která naučí hráče kontrolovat v rychlém protiútoky tempo a načasování jednotlivých kroků. Hráči se učí kontrolovat jeho provádění. Nesmíme zapomínat, že pouhá prostá rychlost jednotlivých hráčů nedělá z protiútoky právě rychlý protiútok. Naopak může být na škodu, pokud hráč v této rychlosti nemá pod kontrolou svůj pohyb a pohyb míče.

II. TEORETICKÁ VÝCHODISKA

V teoretické části se chceme zabývat tím, co a v jaké míře nejvíce ovlivňuje přechodovou fázi z obrany do útoku.

Základním stavebním kamenem je jednotlivec, který zásadně ovlivňuje celý projev týmu. Jednotlivec musí mít zvládnuty všechny herní činnosti jednotlivce a zároveň dokázat tyto činnosti prodat v týmové hře. Hráči musí být fyzicky i psychicky velmi dobře připraveni. Pro dobrý herní výkon družstva je důležitý individuální herní výkon, ale také týmový herní výkon.

Přiblížíme situace předcházející přechodové fázi a zároveň poukážeme na možnosti útočné činnosti, které následují po přechodové fázi.

1. CHARAKTERISTIKA ZÁTĚŽE

Za 10 minut hry basketbalista uběhne přibližně 1000 metrů, provede přes 20 výskoků, stejně tolikrát provede rychlý únik a použije driblinku a asi 5x vystřelí. Přes polovinu odehrané doby stoupá tepová frekvence. Nad 165 tepů za minutu. Celkový čas utkání je značně nepravidelně rozčleněn na 80 - 90 různě dlouhých úseků. Průměrná doba jednoho úseku je 27-28 sekund. Nejčastěji se vyskytují úseky činnosti 10 - 20 sekund dlouhé. Tyto úseky intenzivního zatížení jsou nepravidelně přerušovány různě dlouhými úseky nízké intenzity či relativního klidu, jejichž průměrná doba trvání je 20 sekund, přičemž přerušení delší než 30 sekund se vyskytují zřídka. (Bulín, Zobač, 1985)

Základem kondiční připravenosti basketbalisty je tedy speciální herní vytrvalost v činnosti střední až vysoké intenzity s nepravidelnými úseky zatížení především rychlostně silového charakteru a nepravidelnými intervaly méně intenzivní činnosti či relativního klidu. V basketbalovém utkání se tedy objevují všechny druhy zatížení, které na sebe navazují a navzájem se ovlivňují. Z hlediska způsobu energetického zabezpečení výkonu můžeme mluvit o smíšeném aerobně anaerobním charakteru zatížení. Jedná se o zatížení přibližně na hranici anaerobního prahu, kdy dochází k dynamické rovnováze aerobních a anaerobních procesů a s tím související tvorbě a odbourávání laktátu. Tento smíšený charakter energetického zabezpečení

indukuje pro trenéry basketbalu otázku o zaměřenosti rozvoje a kultivace jednotlivých zón metabolického krytí výkonu jako součásti procesu sportovního tréninku. Podle intenzity a charakteru činnosti se podíl aerobních a anaerobních procesů při intenzivních úsecích hry pohybuje v poměru 10 % - 23 % ku 90 % - 77 % ve prospěch anaerobního procesu při tepové frekvenci 180-210 tepů za minutu. Proto mluvíme o maximální zátěži. Při intervalech charakterizovaných tepovou frekvencí mezi 160-180 tepy za minutu se mění na 80 % ku 20 % ve prospěch aerobního způsobu úhrady energie. Tuto zátěž označujeme jako submaximální. Část hrací doby probíhá při nízké intenzitě činnosti. Zde se poměr aerobních a anaerobních procesů zvyšuje na 90 % ku 10 % a tepová frekvence klesá pod 160 tepů za minutu a podle délky odpočinku se navrácí ke klidovým hodnotám.

(Bulín, Zobač, 1985)

Z těchto šetření je patrné, že z hlediska funkční připravenosti basketbalisty je rozhodující složka ATP-CP, tzv. anaerobně alaktátový způsob úhrady energetických nároků, v jejímž rámci probíhá většina finálních činností basketbalisty (uvolnění bez míče i s míčem, doskakování, řešení situace jeden na jednoho i většina obranných činností).

Anaerobně laktátový způsob úhrady energie (LA) je druhou složkou ovlivňující možnost podávání maximálního sportovní výkonu v basketbale. Sportovním tréninkem je třeba vytvořit odpovídající změny v kapacitě i účinnosti tohoto systému, nicméně konečným cílem rozvoje LA systému není dosahování vysoké koncentrace laktátu v krvi, ale především adaptace hráče pro podávání maximálního výkonu v tomto nepříznivém vnitřním stavu organismu tak, aby vnitřní homeostáze, procesy vnímání a rozhodování a využití specifických koordinačně složitých pohybových stereotypů byly narušeny co nejméně. Názory na rozvoj aerobního systému označovaného je O₂ se v literatuře liší. Je však prokázáno, že vyšší stupeň rozvoje aerobních procesů u basketbalisty ovlivňuje při dané intenzitě činnosti pozdější zapojování LA systému, dosahování nižších koncentrací laktátu v krvi a s tím spojené menší narušení vnitřní homeostázy organismu. Stupeň rozvoje aerobních procesů také do značné míry ovlivňuje průběžnou regeneraci a resyntézu ATP-CP jako zdroje energie činnosti střídané intenzity.

Podle Bulína a Zobače výkonnost v basketbale ovlivňují zejména možnosti anaerobního zabezpečení herních činností, vnitrosvalové rezervy vázané na myoglobin, jejichž využití umožňuje ekonomicky provádět dlouhodobou svalovou práci střídavou intenzitou, celkové aerobní možnosti, lokální svalová vytrvalost dolních končetin a úroveň rychlostně silových schopností. (Bulín, Zobač, 1985)

V praxi je zřejmé, že takto odděleně se výše popsané systémy energetického zabezpečení výkonu rozvíjet nedají. Je třeba si uvědomit, že na základě pohybové činnosti se podílejí všechny tři systémy a podle převahy toho kterého systému hovoříme o rozvoji ATP-CP, LA či O₂ systému.

2. FYZICKÁ ZDATNOST

Basketbalista pohybující se na vrcholové úrovni se dnes neobejde bez výborné fyzické zdatnosti, která je složena z rychlostních, vytrvalostních, silových a koordinačních vlastností. Všechny složky se vzájemně prolínají a navzájem doplňují, ale z celkového pohledu tvoří jeden celek.

1, Rychlost

Od momentu, kdy družstvo získalo v obraně míč, se jako první nejdůležitější dovednost jeví reakční rychlost, resp. rychlost, během níž se hráči přeorientují z obránců na útočníky a jak rychle zareagují na změnu držení míče. Tato počáteční fáze rychlého protiútoky je pro úspěch celé následné akce určující, protože pokud hráči nereagují správně během krátké doby (jde o čas měřený v sekundách) dostávají se s postupující dobou do stále nepříznivější situace. Obecně jde o čas, který má bránící družstvo k dispozici na zformování obrany.

Rychlost akcelerace - tato rychlost se váže přímo na rychlost motorických vláken ve svalectech jednotlivců, která je na 80 % geneticky dána, ale správnou atletickou přípravou v přípravné fázi tréninkového makrocycly je možné akcelerační schopnosti zlepšovat.

V praxi jde o rychlost, během níž se hráči dokáží po ploše hřiště, od momentu, kdy přesně zhodnotí situaci, přemístit do správného postavení v rámci systému a následně získat nad obránci takový náskok, který nebude bránící družstvo schopno řešit. Dle hráčských postů se jedná zejména o dynamickou výbušnou sílu dolních končetin rozehrávajících a křídelných útočníků, kteří by měli dosáhnout maximální rychlosti na vzdálenost čtyř až pěti metrů. Druhou důležitou vlastností je schopnost tuto rychlost nejen udržet, ale zároveň reagovat na pohyby spoluhráčů a soupeřů. Velmi důležitým faktorem je i anticipace, tedy schopnost předvídat možné varianty pohybů všech ostatních hráčů na hřišti.

2, Vytrvalost

Vytrvalost - resp. rychlostní vytrvalost zdůrazňuje skutečnost, že basketbal se řadí mezi tzv. rychlostně-vytrvalostní sporty. Již ze zmíněného hodnocení vyplývá, že pokud budeme chtít využívat tuto schopnost celou hrací dobu (4x10 minut), musíme také počítat se zvýšenými nároky na vytrvalostní připravenost všech hráčů v týmu. Z vytrvalostí se pojí i úspěšnost zakončování útoku a to hlavně v posledních minutách utkání, hlavně v případě vyrovnanosti družstev. Kdy vítězí družstvo, které dokáže svou hru produkovat na stále vysoké rychlostní úrovni po celou dobu utkání.

3, Síla

Silové schopnosti jednotlivých částí těla jsou základním předpokladem pro výbušnost a rychlost. Dobrý basketbalový hráč je do velké míry určen kvalitou svých dolních končetin, které mu zajišťují zrychlení, výskok a zejména pohyby se sníženým těžištěm uplatňované nejenom v obranném pohybu, ale především v útočných činnostech, jakými jsou téměř všechny změny směru a uvolnění v rámci individuálních herních činností. Rozvoj svalové hmoty (kvality i objemu svalových vláken) je samozřejmě možný stimulovat i mimo tréninkovou náplň, nicméně musím konstatovat, že v případech přírůstků svalové hmoty je třeba tuto hmotu umět začlenit do potřeb basketbalu.

Síla trupu se podílí zejména na kvalitě střelby a na tlumení všech nárazů způsobených otřesy při běhu, poskocích a střetu s jinými hráči a prostředím.

Zanedbáním dobrého silového aparátu, zejména hlubokých zádových svalů a zkrácení prsních svalů vede často k vleklým zdravotním potížím. Správná kompenzace specifického zatížení by měla být nedílnou součástí tréninkového programu a rehabilitace.

Síla horních končetin je rozhodující pro kvalitu a rychlost driblinku, tvrdost přihrávek. Zejména při boji o míč je síla paží mnohdy rozhodujícím faktorem. Obecně je síla nedělitelnou součástí celého výkonu, a proto bychom neměli podceňovat přípravu ani jedné z výše popsaných.

3. HERNÍ ČINNOST JEDNOTLIVCE

Herní činnosti jednotlivce jsou dovednostním typem pohybové činnosti konané v otevřeném prostředí utkání. (Dobry, Velenský, 1987)

1.útočné činnosti jednotlivce

Útok, resp. útočný systém, je tvořen navazováním činností jednotlivých hráčů družstva a organizací vztahů mezi nimi. V odborné literatuře se tyto činnosti označují jako herní činnosti jednotlivce /HCJ/. Mezi útočné činnosti jednotlivce zařazujeme:

- uvolňování bez míče
- uvolňování s míčem na místě
- uvolňování s míčem v pohybu
- přihrávání
- doskakování
- clonění
- střelba

2.obrané činnosti jednotlivce

- krytí útočníka bez míče
- krytí útočníka s míčem
- krytí útočníka po střelbě a stahování míčů
- krytí prostoru proti početní převaze útočníků

ZVLÁDNUTÍ TECHNIKY MÍČE

1, Dribling

- a, míč je při driblingu veden pouze prsty, nedochází ke kontaktu s dlaní.
- b, dráha mezi prsty a palubovkou musí být co nejkratší a musí být překonávána co nejrychleji. Z toho vyplývá nižší postoj se sníženým těžištěm a aktivní práce paže.
- c, v průběhu přímého driblinku je možné se více napřímít pro nabrání větší rychlosti. Při atakování obráncem se těžiště těla co nejvíce přibližuje k zemi, což se využívá zejména k akceleraci do nově zvoleného směru.
- d, po celou dobu driblingu hráč vidí celý prostor před sebou a periferně i do stran, aby aktivně reagoval na změny v postavení obránců a svých spoluhráčů.
- e, driblinku se využívá k získání lepšího postavení pro přihrávku, pro vlastní uvolnění, nebo pro narušování soupeřovy obrany za účelem upoutání pozornosti několika obránců najednou, čímž dojde k uvolnění jiného hráče útočícího družstva.

2, Přihrávka

Je vždy rychlejší než cokoliv jiného. Z tohoto poznatku by měl vycházet každý trenér i hráč a zejména při rychlém protiútoce je přihrávka nejrychlejší způsob jak přesunout útočnou činnost na útočnou polovinu. Nicméně s přihrávkou jsou spojeny ve většině případů značné obtíže, např. načasování, zvolení správného spoluhráče pro přihrávku a mnoho dalších subjektivních i objektivních překážek (např. vracející se soupeř do obrany, napadání prvního hráče s míčem atd.). Zde si myslím, že je vhodné upozornit na ztráty míče, kterých je při špatně zvolené přihrávce mnoho.

3, Střelba

Útok má být zakončen v ideálním případě úspěšnou střelou. V basketbale máme více možností zakončení. Můžeme zvolit střelu z místa, nebo z pohybu. Můžeme dosáhnout dvou bodového koše, třibodového koše a v případě trestného hodu je koš počítán jedním bodem.

Nejúspěšnější střelou bývá střela provedena z bezprostřední blízkosti koše. Úspěšnost se odvíjí od vzdálenosti, pozice, od koše, mírou jednoduchosti dle agresivnosti obrany a individuálními schopnostmi střelce. V dnešní době se klade důraz na pestrosti ve střelbě a důraz na univerzálnosti hráčů, což znamená, že hráč musí umět s vysokou úspěšností vystřelit z jakékoliv pozice.

4. INDIVIDUÁLNÍ HERNÍ VÝKON

Sportovní výkon hráče basketbalového družstva chápeme jako projev stupně herní způsobilosti k účasti v utkání. Je podmíněn komplexní dispoziční strukturou, která se navenek projevuje jako souhrn osvojených herních činností integrovaných do hry celého družstva (Dobry, 1980).

V současném moderním pojetí basketbalu se výkon hráče stává především "přehlídkou" naučených a dokonale zvládnutých HCJ a klade na ně vysoké nároky a to z několika hledisek:

1. AUTOMATIZACE - plné osvojení HCJ /dovedností/ a jejich plynule správné provádění při opakovaných pokusech. Automatizací hráč získává jistotu, sebedůvěru a přestává myslet na vlastní provedení.
2. AGRESIVITA - požadavek pozitivní agresivity /v rámci fair-play/ se stal v mnoha směrech téměř organickou součástí rozvoje herního výkonu jednotlivce /dále jen HVJ/ i družstev jak v obranných tak útočných činnostech.
3. KREATIVITA /tvořivost/ - je charakterizována plynule účelným navazováním herních činností, jejich velkou plastičností a vytvářením přirozených

činnostních celků, jejichž význam se dále umocňuje neskonale pestrou variabilitou řešení herních situací (Velenský, 1994).

4. **KONDICE** - kondiční hledisko nejlépe vystihuje citát Magica Johnsona. "Každý trenér říká, že jsou tréninky klíčem k vítězství, ale Pat Eiley tomu skutečně věřil. Proto po nás chtěl, aby byly naše tréninky dvakrát tak náročné jako skutečná utkání. Když potom nadejde poslední čtvrtina utkání nebo když začnou série play-off, měli jsme být zcela připraveni a sebejistí. ... Riley po nás požadoval, abychom se dostali až do stádia nejvyšší únavy, jelikož většina utkání v NBA se rozhoduje ve fázi, kdy obě družstva hrají na doraz. Nestačí, když umíte trefovat koš v době, kdy jste svěží jako rybka. To dovede kdekdo. Horší už to je dokázat totéž, když jste vyčerpaní" (Johnson, 1993, s. 186).
5. **JEDNODUCHOST a ÚČELNOST** - znamená vyvarovat se zbytečných pohybů, které nic neřeší /např. "nekonečné fintování", přihrávky tam a zpátky .../, pro HCJ to znamená, podle teorie motorického učení: úroveň techniky se navenek projevuje přesností /precizností/ a stálostí /konstantností/ průběhu pohybu. Právě přesnost a stálost průběhu pohybu jsou důkazem, že byla dokonale zvládnuta jemná koordinace všech zúčastněných složek. Pohyb je nejen účelný, ale i účinný, tj. uskutečňuje se vysoce ekonomicky, tedy jednoduše (Choutka, 1991).
6. **RYCHLOST** - znamená mít všechny HCJ osvojené v co možná nejvyšších rychlostech, máme namysli především první kroky v úniku s míčem, změny směru při driblinku, střelba /stop jump/, rychlý přechod na přední polovinu hřiště ...
7. **ČTĚNÍ** - rychle reagovat na změny v postavení svého obránce, celé obrany soupeře a postavení spoluhráčů. V americké terminologii označované jako **READ DEFENSE AND OFFENSE**.

5. SPORTOVNÍ VÝKON DRUŽSTVA

Sportovní výkon družstva je výkon sociální skupiny zvláštního druhu, založený na HVJ, podléhá jíh vzájemnému regulačnímu působení, jež se projevuje tím, že hráči

ovlivňují své jednání i chování skupiny jako celku. Podléhá sociálně psychologickým a speciálně herním zákonitostem. Jediným vyjádřením výkonu družstva je výsledek dosažený v utkání proti konkrétnímu soupeři.

Na výkon družstva působí jeho vnitřní struktura, tj. určitý systém pozic a rolí hráčů v družstvu. Struktura družstva podmiňuje jeho sociální klima, které lze hodnotit různými parametry. Výzkumně je prokázáno, že na úspěšnost družstva mají rozhodující vliv *soudružnost* /koheze/. tj. míra semknutosti ti hráčů v jeden celek, *participace*, tj. míra účasti jednotlivých hráčů na činnosti družstva, a *autorita*, tj. míra významu družstva pro jeho členy - hráče (Dobry, 1980).

Podle Vaňka a Slepíčky (1976) patří k dalším charakteristickým znakům efektivní skupiny:

- a) Přiměřená motivace na skupinový cíl za předpokladu, že cíl družstva je akceptován a chápán všemi členy družstva.
- b) Komunikace mezi hráči v družstvu, která by měla vést k tomu, aby skupina naslouchala všem členům a akceptovala jejich názor.
- c) Vhodná skladba mezi osobních vazeb, které mají jednak přímý vliv na sportovní činnost a především na spolupráci, jednak ovlivňují ostatní znaky a jejich utváření.
- d) Systém hodnot a norem, regulujících chování jednotlivých hráčů alespoň v záležitostech pro skupinu důležitých. Každý hráč je tomuto vlivu vystaven. Jakékoli působení na hráče jako člena skupiny se lomí prostřednictvím vztahů v družstvu.

Vytvářet družstvo a jeho výkon předpokládá znalost sociálně psychologických poznatků o jevech týkajících se družstva jako sociální skupiny a jejich praktickou aplikaci při tvorbě podmínek úspěšnosti družstva (Dobry, 1980).

THV a jeho determinanty

Podrobně se THV a jeho determinanty zabývá Dobrý (1988). THV má své determinanty, na které se působí při rozvoji a kultivaci herního výkonu v tréninkovém procesu i v utkání. Patří k nim sociálně psychologické determinanty a činnostní determinanty.

1. Sociálně psychologické determinanty

a. Týmová dynamika:

Jednu skupinu sil tvoří tým jako instituce, role hráče a trenéra a očekávání spojené s plnění 15 rolí a obě role vymezující. Je to souhrn sil vynucujících určité standardy a kladoucí požadavky na chování a jednání. Proti nim stojí druhá skupina sil: hráč a trenér s jedinečnými osobnostními vlastnostmi a individuálními potřebami a cíli. Těchto sociálních sil využívá trenér ke ztvárnění jednotlivců v družstvo a k následujícím dosažení dvou klíčových cílů každého družstva:

- úspěšného týmového výkonu
- individuálního uspokojení každého hráče z výkonu družstva.

Pat Riley - trenér Los Angeles Lakers, který byl zvolen trenérem 80.let NBA říká: "Existuje-li něco, v čem se opravdu vyznám, pak je to umění zkombinovat talent a silné stránky jednotlivců do výsledného tvaru, v němž je ukryta větší síla, než jaká by odpovídala pouhému součtu jednotlivých položek" (Riley, 1993, s.13).

b) Sociální koheze v týmové dynamice:

Sociální koheze se chápe jako vlastnost skupiny, projevující se komplexem vnitřních sil a vztahů, které spojují členy skupiny mezi sebou a přitahují je ke skupině jako celku. V basketbalu byla např. zjištěna pozitivní i negativní souvislost mezi úrovní koheze a týmovým výkonem. Nebylo také jasno, zda koheze je podmínkou úspěšného výkonu nebo se dostavuje jako následek úspěšného výkonu družstva. Poslední výzkumy odhalily pět faktorů týmové koheze, které byly nazvány takto:

F1 - uspokojení z týmového výkonu

F2 - uspokojení z vlastního individuálního výkonu

F3 - úkolově orientovaná koheze (je určena vztahem hráčů k basketbalu, tím, že ho rádi hrají)

F4 - touha jednotlivce po veřejném uznání

F5 - afiliační koheze - určená položkami jako "rád hraji s tímto družstvem", v družstvu se projevuje silný smysl sounáležitosti, hráči týmu jsou mezi sebou velmi úzce spjati, členství v družstvu je vysoce ceněno. Z těchto pěti faktorů týmové koheze se projevoval jako

nejvýznamnější právě faktor afiliační koheze.

c) Komunikace a motivace v týmové dynamice:

Týmová komunikace se stává problémem, když trenérovo hodnocení výkonu nesouhlasí s názorem jednotlivců nebo celého týmu.

Úroveň motivace hráčů se v průběhu sezóny může měnit. Trenér by měl jasně určit, jaké chování, projevy a postoje jsou pro úspěch družstva důležité a motivovat hráče k jejich realizaci. - Rileyho pravidlo "využívejte co nejvíce střídačku"

"Mužstvem dané chvíle je mužstvo, které je na hřišti. Když nastanou problémy, snažte se motivovat hráče, které máte, místo abyste vzdychali po hráčích, které nemáte. Nikdy se vám nepodaří získat pro Cestu k vítězství někoho tím, že v lidech vyvoláte pocit, že jsou jen stafáží pro velké hvězdy" (Riley, 1993, s.48).

2. Činnostní determinanty THV

Nepopiratelný fakt, že THV je založen na IHV, znesnadňuje proniknutí ke skrytým, silně působícím herním jevům, které významným způsobem určují THV. Tyto jevy se projevují jenom v konkrétní herní činnosti. Patří k nim činnosti koheze a činnostní participace hráčů na týmovém výkonu. Obě determinanty způsobují, že THV nelze chápat jako pouhou sumu IHV. Vyzvedávají podmíněnost herního výkonu jednoho hráče výkony ostatních spoluhráčů.

a. Činnostní koheze v týmovém výkonu:

Činnostní koheze zahrnuje soudržnost, spolupráci, souhru a soulad vztahů mezi hráči při činnosti v průběhu utkání. Vnější výrazem herní koheze je herní systém družstva realizovaný HK a HCJ.

Podmínkou rozvoje a kultivace činnostní koheze je závazná realizace následujících úkolů:

1. Srozumitelné formulování reálně dosažitelných výkonových cílů a usilování o to, aby je hráči přijali.
2. Vytvořit herní systém, který se zakládá na souladu s individuálními hráčskými zájmy s celkovou výkonovou úrovní a hodnotovou orientací družstva.
3. Vymezit hráčům jejich herní roli a vysvětlit jaký výkon se od nich bude očekávat.
4. Při praktické tvorbě herního systému poskytovat dostatek možností k autonomnímu rozhodování hráče.

- Rileyho pravidlo "srdce"

"Každý tým se musí velmi zodpovědně rozhodnout zařadit do Úmluvy taková pravidla, která reprezentují nejvyšší hodnoty - dobrovolnou spolupráci, lásku, píli a naprosté zaujetí pro dobro celku. Velikost tryskající ze srdce týmu musí být přecherpana i do všech údů týmového organismu" (Riley, 1993, s.60).

b. Činnostní participace hráčů na týmovém výkonu:

Je to míra účasti jednotlivých hráčů na týmovém výkonu. Zdůrazňujeme, že vývoj hráče je vývojem jeho participace na týmovém výkonu.

Participace na vyšší výkonnostní úrovni vyžaduje kvalitní zvládnutí všech HCJ. úzký činnostní repertoár a nízká dovednostní úroveň vedou k primitivnímu

individuálnímu výkonu. Somatické a osobnostní vlastnosti předurčují roli hráče a tím ovlivňují jeho celkovou participaci.

- Rileyho pravidlo "srovnávání"

"Každý člen týmu má odlišné úkoly a každý vnáší jinou míru talentu. Nejhorší možný způsob, jak poměřovat výkonnost členů vysoce specializovaných týmů, je porovnávat je vzájemně mezi sebou. Nejlepším základem takového hodnocení je poměřovat členy týmu s těmi nejlepšími, kteří zaujímají odpovídající pozice v konkurenčních týmech, nebo s jejich vlastními výkony v minulosti" (Riley, 1993, s.177).

Stává se, že někteří hráči vidí zcela úzce smysl své participace jen v činnostech s míčem. Takové pojetí, přirozené u začátečníků, často přetrvává v zafixované podobě a je velmi obtížné změnitelné. Je to důsledek neúplné trenérovky koncepce IHV a THV, v níž pojem participace chybí (Dobry, 1988).

Na první pohled by se mohlo zdát, že tyto sociálně- psychologické aspekty s naší prací úzce nesouvisí. Podle našeho názoru však jsou základním stavebním kamenem družstva - sociální skupiny. Sportovní družstvo tvoří kolektiv lidí a jejich vzájemné vztahy mezi nimi /vedení x trenér, vedení x hráči, trenér x hráči, hráči x hráči/ se musí odrážet i v jejich spolupráci při sportovní boji - při útočení i bránění a "cestě" za vítězstvími .

6. ZALOŽENÍ PŘECHODOVÉ FÁZE

Budeme-li vycházet z toho, že prioritním cílem mužstev je dosáhnout co nejjednoduššího koše a tím pádem se pokouší hrát jako první systémi a kombinace pro rychlý protiútok, což je trend v dnešním moderním basketbale, a až následným řešením je postupný útok.

Pro založení útoku je prvotní míti v držení míč pod vlastní kontrolou. Pokud se budeme soustředit na přechod z obrany do útoku, můžeme se míče zmocnit těmito základními způsoby:

I. zisk míče vypíchnutím míče nebo zachycením soupeřovy přihrávky

Při takto získaném míči záleží na tom, v jakém prostoru hrací plochy k němu došlo. Pokud se tak stane v bezprostřední blízkosti středové čáry a soupeři jsou již na útočné polovině, ve většině případů dojde k založení rychlého protiútoku, při němž vznikne přesilová situace někdy až jeden proti nikomu. Ve většině případech je to dva na jednoho a tři na dva. Důležitý náskok se zde získá rozdílem v reakční době mezi obránci reagujícími na zisk míče a útočníky reagujícími na ztrátu míče a rozdílný směr pohybu soupeřů. Tím myslím protipohyb, ve kterém se většina hráčů z obou družstev vůči sobě navzájem nachází. Ale nedá se to počítat mezi systémy, nebo nějak promyšlenou akci, jde o co nejrychlejší přechod a nekompromisní zakončení.

V případě, že k tomuto zisku dojde v blízkosti koše námi bráněného, záleží pak na daném týmu, jak s touto situací naloží a pro jakou přechodovou fázi se rozhodne. Jejich rozhodnutí se odvíjí od individuálního vyhodnocení situace, až po taktickou svázanost hry v dané fázi utkání.

Většinou se z takto založené situace hrají systémy a kombinace pro rychlý protiútok, nebo "secondary fast break". A bývá nejčastěji zakončován křídli nebo středním rozehrávačem.

II. přechodová fáze založená obranným doskokem při neúspěšné soupeřově střele

V tomto okamžiku je nejdůležitější orientace hráče, který míč doskočil a na pozici jeho spoluhráčů v dané chvíli. Není rozhodující, kde a kdo míč doskočil, rozhodujícím okamžikem je rychlost první přihrávky, která musí být nejenom přesná a rychlá, ale také zahrána na nejlépe postaveného hráče z hlediska jeho možného zakončení. Pro úspěšnost první rychlé přihrávky už dlouho předtím pracuje celé družstvo svou obrannou činností. Při samotném doskoku by doskakující hráč měl mít představu o herní situaci a během vlastního doskoku by měl přemýšlet o svých dalších činnostech. Například do jakého prostoru bude směřovat první přihrávka. Díky vlastnímu úsudku by se měl při držení doskočeného míče obracet do útočného směru; nesmí zapomenout na krytí držení míče! Doskakující hráč je jako první atakován

soupeřem za účelem ztížení jeho rozhodování o možnostech rychlého rozehrání míče a ztížení založení daného přechodu do útoku.

Ostatní hráči se v závislosti na pozici míče (v držení doskakujícího hráče) uvolňují buď pro přihrávku, nebo se co nejrychleji stahují do svých postupových koridorů (obecně jsou v literatuře uváděny dva způsoby vedení přechodu do útoku, a to jednak středem hřiště, nebo po jeho stranách - podél podélných čar). Pokud se hráči dokáží co nejrychleji dostat do svých koridorů na soupeřovu obrannou polovinu a spolupráce doskakujícího s hráčem přijímajícím první přihrávku je úspěšná, měla by ve většině případů nastat přesilová situace. Takové by se mělo na základě schémat ideálního řešení těchto situací adekvátně využít. V případě, že početní převaha není na pohled zřetelná, měl by se míč vždy přesunout ze středu hřiště do strany tak, aby se střed hřiště otevřel pro dobíhající pivotmany a tím jim bylo umožněno využít většího prostora pro uvolnění.

Rozdělení trajlerů na I a II není náhodné. První dobíhající trajler by se měl uvolňovat až ke koši, zatímco drahý by měl zůstat v postavení v kruhu pro střelbu trestných hodů a po příjmu přihrávky by měl ideálně řešit vzniklou situaci střelbou. Z tohoto prostoru má vysoké procento úspěšnosti. Jestliže je i tento hráč obsazen, tak to znamená, že všichni obránci se již vrátili a zaujali obranné postavení. V takové situaci přechází rychlý protiútok v tzv. "secondary fast break", popřípadě neúspěchu těchto systémů se pokračuje postupným útokem.

III. Založení a průběh přechodové fáze po obdržení koši

Nepopiratelnou výhodou takto založené přechodu do útoku je vědomí hráčů o postavení, ve kterém by se měli nacházet, a úlohách, které budou plnit. Není důležité správně vyhodnotit situaci ve velké rychlosti. Tyto situace mají hráči zažité a předem promyšlené. Přechodová fáze v těchto okamžicích se odvíjí od obrany a chyb soupeře.

Nesporným problémem je časová prodleva, která vzniká při průchodu míče sítí koše a tím, že hráč musí pro rozehrání se přemístit za koncovou čáru, aby mohl provést vyhození míče do hry. Tyto nezbytné úkony seberychleji provedené dohromady s časem letu střely, představují pro soupeře dostatečně dlouhý časový úsek připravit se

na obranu, především soustředit pozornost na hráče, který bude pravděpodobně jako první přijímat přihrávku. Ze strany soupeře všechny úkony jednoznačně směřují ke zpomalení postupu útočníků a tím vyšetřit čas pomalejším spoluhráčům vrátit se na vlastní (obránnou) polovinu. A zformovat daný obranný systém.

Při detailnějším zkoumání zjistíme, že hráč provádějící výhoz, má dvě oblasti, do kterých se může obecně co nejrychleji přesunout. První prostor je v úrovni desky, kam se dostane nejrychleji, ale má omezené možnosti dlouhé přihrávky. Druhý prostor je mimo úroveň desky, kam většina trenérů hráče směřuje, přestože jim to trvá déle. Nicméně prioritní je volba přesnosti přihrávky a volný výhled před časovým ziskem.

III. a) Činnost pivotů

Bezprostředně po vyhození na spoluhráče, výhodnější je volit přihrávku na kratší vzdálenost, by se měl co nejrychleji přemístit na útočnou polovinu a to středovým koridorem. Měl by se zastavit v kruhu pro střelbu trestných hodů, nato pokračovat do koše a uvolnit se směrem na silnou stranu (k míči) a zaujmout pro sebe výhodné postavení zády ke koši. V případě, že se útočícímu týmu podaří na tohoto hráče přihrát, mělo by následovat zakončení z bezprostřední blízkosti. Výsledkem by mělo být dosažení koše, faulu, popřípadě obojího. Pokud k tomuto nedojde, přemístí se do základního postavení a následuje postupný útok

III. b) Činnost rozehrávačů

Na těchto hráčích (obecně by to měl být vždy nejlepší driblující hráč v týmu) přímo závisí úspěšnost celého přechodu do útoku. Je to hráč, který ve většině případů dostává první přihrávku a má za úkol co nejrychleji přemístit míč na útočnou polovinu a to buď driblinkem, nebo přihrávkou.

Nejrozšířenějším postupem bránícího týmu je snaha zpomalit, v nejlepším případě zcela zamezit možnosti přihrát na soupeřova rozehrávače při vyhazování míče po obdržení koši.

V okamžiku, kdy se podaří přihrát na rozehrávače, jehož pohyb se většinou omezuje na pásmo mezi čarou trestného hodu a koncovou čarou, tak tento hráč vyhodnocuje situaci a je-li vytvořena početní převaha, pak v důsledku této převahy a aktuálního postavení obránců připravuje svou pozici pro co nejefektivnější způsob zakončení. Jestliže nejde založit rychlý protiútok, tak je snahou o bezpečné přemístění míče do útoku a následně hrát co nejlepší druh systému útoku.

III.c) Činnost křidelních útočníků

Pokud dojde k rychlému protiútku, tak nejvíce zakončení připadá na křidelní útočníky, protože ti se na počátku pohybují v pásmech podél postranních čar. Tyto pásma jsou ideálním prostorem pro přesun do protiútku a poskytují lepší přehled o celé herní situaci. Dalším důležitým faktorem je skutečnost, že v tomto území lze mnohem lépe zpracovat přihrávku a zároveň neztratit přehled o herní situaci, což je velice pravděpodobné při pohybu středem hřiště, kde je velká hustota hráčů. Pokud nedojde k zakončení po doběhnutí posledního hráče na útočnou polovinu, začíná se hrát rychlý poloprotiútok, tzv. secondary fast break, který se v praxi transformuje do nového pojetí hry, do tzv. transition game, které v sobě obsahuje i rychlý protiútok (fast break) i rychlý poloprotiútok (secondary fast break) i postupný útok (regular offense). Řešení jednotlivých útočných situací vyplývá pouze z toho, jak hráči (resp. celý tým) čtou hru - v americké terminologii „read game“.

7. TYPY PŘECHODOVÉ FÁZE

Druhy přechodové fáze dělíme na základě hraného útočného systému. Přechodová fáze z daných útoků vychází a je jimi zásadně ovlivněna. Proto i přechodovou fází můžeme přímo dělit dle útočných systémů a kombinací. Každý tento útok má svá specifika a zásady.

Rozdělili jsme je podle času trvání a druhu organizovanosti obrany. Dobu trvání jednotlivých útoků jsme opřeli o názory odborníků, jejichž poznatky jsme vyhodnotili a vytvořili daný průměr časových hodnot. Dotazovanými byli: Holubec J., Políček P., Kozel J., Čmolík M., Gál F.

Útočné systémy můžeme rozlišit :

- I. systémy a kombinace rychlého protiútoků (5-7s)
- II. systémy a kombinace "secondary fast break" (7-10s)
- III. systémy a kombinace pro přechodovou fázi „transition game offense“ (10-15s)
- IV. systémy a kombinace postupného útoku. (15-24s)

Hlavním rozlišovacím znakem všech útočných systémů je soupeřova obrana, proti které se vede útok. Systémy, kterých se používá proti organizovanému obrannému systému soupeře, patří do skupiny systému postupných útoků. Ostatní systémy používané proti neorganizované soupeřově obraně patří do skupiny systémů rychlých útoků.

V podstatě lze konstatovat, že ve výrazné převaze jsou herní systémy založené na jednoduchém stacku, případně na free lance.

Útočnou kombinací rozumíme kombinaci, při které je záměrná spolupráce dvojice až pětice hráčů. Jsou jimi kombinace založené na:

- hod' a běž
- clonění
- početní převaze útočníků
- využití uvolnění driblinkem
- uvolnění bez míče
- přihrávání.

(Velenský,E., 1994)

I.systémy a kombinace rychlého protiútoků

Rychlý protiútok zůstává stále velmi účinným prostředkem. V praxi se vyskytuje řada systémů, jimiž se družstva od sebe liší. Stále platí, že čím lépe družstvo ovládá rychlý protiútok, tím je efektivnější a výkonnostní rozdíly mezi družstvy jsou dány v první řadě tímto faktorem. (Velenský E., Velenský,M., 1996).

Rychlý protiútok lze uskutečnit vždy, když družstvo získá míč pod svou kontrolu a soupeři se nepodaří ihned zorganizovat obranný systém. Je to krátkodobá

akce, která může být zakončena střelbou z krátké nebo střední vzdálenosti v jakékoli herní situaci (Dobry, 1987)

Rychlý protiútok je možno zahajovat v těchto herních situacích:

1. po soupeřově neúspěšné střelbě z pole
2. po soupeřově koši z pole
3. po soupeřově neúspěšném trestném hodů
4. po soupeřově úspěšném trestném hodů
5. po vhažování ze zázemí za postranní čarou kdekoli na zadní a přední polovině
6. po rozskoku
7. po získání míče v poli.

V situacích při trestném hodů a při rozskoku je možno předem počítat s určitým stabilním rozestavením. V ostatních situacích, zejména tehdy, kdy nedochází k přerušení hry, je počáteční rozestavení ovlivněno vlastním obranným systémem a útočným systémem soupeřova družstva. V každém případě však lze diferencovat úkoly pro různé hráčské typy tvořící družstvo. (Dobry, 1987)

Rozdělení systémů rychlého protiútoků podle zahájení i vedení:

- a) Chaotický rychlý protiútok je charakteristický tím, že většina hráčů se pohybuje nahodile a jednotliví hráči nemají v tomto útočném systému pevně stanovené cíle. Úspěch je jen náhodný a je ponechán volné improvizaci hráčů nebo náhodě. O systému rychlého protiútoků by se snad ani nemělo hovořit.
- b) Rigorózní rychlý protiútok je pravým opakem chaotických. Každý hráč má v systému určený úkol, který musí přesně splnit. Jsou zde doskakující, hráči určení pro příjem první přihrávky i hráči, kteří protiútok vedou ve stanovených drahách na útočnou polovinu a zakončují. Příjemcem míče může být předem určený hráč nebo dva hráči, kteří vyběhají do určených míst na hřišti. Slabým místem pro úspěch tohoto systému je nejen nutnost přesného načasování činnosti každého hráče, ale i nutnost, aby předem určení hráči zaujali předem určené místo na hřišti. Každá nedokonalost provedení nebo tlak obrany může tento rychlý protiútok zhatit, neboť

soupeř může snadněji předvídat, co hráči zahrají.

- c) Univerzální rychlý protiútok je vlastně založen na stejném principu jako protiútok rigorózní, ale protože všichni hráči jsou schopni zaujmout jednotlivá postavení a splnit úkoly, které z těchto postaveních vyplývají podle toho, jak se vyvine situace na hřišti, je tento protiútok nesnadné ubránit. Univerzálnost hráčů je však limitujícím faktorem pro samotné herní využití. Zvládnutí všech základních dovedností je nezbytným předpokladem pro všechny hráče.

Fáze rychlého protiútku:

- a) Zahájení - zahrnuje doskočení míče a první přihrávku
- b) Vedení (zformování, „transition game“) - vedení míče a přesun všech hráčů ve stanových prostorech přesunu na útočnou polovinu. Míč může být veden podél postranních čar nebo středem hřiště
- c) Zakončení - veškeré úsilí vede ke vstřelení koše v těchto situacích:
- útočníci mají početní přesilu nad obránci (nejčastěji 2 na 1, 3 na 2)
 - útočníci a obránci jsou ve stejném počtu (nejčastěji 2 na 2, 3 na 3)
 - obránci mají početní přesilu

Zakončení se může provést střelbou z driblingu nebo běhu (dvojtakt) nebo střelbou po zastavení z krátké vzdálenosti.

II. systémy a kombinace „secondary fast break“

V praxi stále častěji shledáváme tzv. čtvrtou fázi či vinu rychlého protiútku, kdy jsou útočníci postaveni proti stejnému, někdy i vyššímu počtu obránců, ale využívají dezorganizace v obraně ke střelbě. „Tato fáze, v americké terminologii nejčastěji označovaná jako secondary fast break, však může znamenat i zahájení dalších kombinací, které jsou součástí plánované transition game a kterými družstva plynule přecházejí do postupného útoku. (Velenský E., Velenský M., 1996)

Při těchto situacích lze ihned po přechodu na útočnou polovinu využít první vhodnou příležitost ke střelbě. Družstvo si nemusí v následném postupném útoku složitě vytvářet podobné příležitosti.

Obecné principy v secondary break:

- 1, Když je míč získán obranným doskokem, tak rozehrávač se snaží ihned založit protiútok dlouhou přihrávkou. Ostatní tři hráči se snaží co nejrychleji přesunout do útoku.
- 2, Kdykoliv hráč přijme míč, musí se stát určitou hrozbou pro obránce. Musí zhodnotit svou situaci (střela, únik, nahrávka)
- 3, Kdykoliv je provedena střelba, tak tři hráči musí aktivně doskakovat, nechceme aby byli pouze diváky.
- 4, Když hráč opustí svou pozici, tak někdo musí tento volný prostor zaplnit. Hráč, který svou pozici opustí, tak musí uniknout do volného prostoru opuštěného nikým jiným.
- 5, Kdykoliv provede přihrávku na dálku, musí jí také hned následovat. Příjemce musí vystřelit nebo přihrávku vrátit. Neměl by pronikat do vymezeného území.
- 6, Hráč, který nahrává na post, musí jít clonit do horního postavení pro jiného hráče postaveného podél oblouku.
- 7, Každá úvodní přihrávka na post musí mít slabostranný „clock“

III. systémy a kombinace pro přechodovou fázi “transition game offense“

Jsem toho názoru, že čím je rychlejší přechod z obranné na útočnou polovinu a rychlejší zahájení útočného systému a kombinací, tím více družstva útočí do méně zorganizované obrany a tím lépe si vytvoří situaci ke snadnému, jednoduchému a

účinnějšímu zakončení. „... čím větší úsilí se vkládá do rozvoje útoku, tím více se zesiluje obrana“ (Bosc, 1993).

Transition game offense vychází ze systému“free lance“.

Hlavní předpoklady “transition game offense“:

Transition game offense je námi chápán, nejenom jako přechodová fáze do útoku, ale jako útočný systém sám o sobě. Útočný systém, který začíná být realizován v momentě doskoku.

FAKTORY:

- 1, Vysoká úroveň IHV všech hráčů
- 2, Vysoce agresivní pojetí obrany, která nutí soupeře dlouho rozehrávat a zakončovat z těžkých pozic
- 3, Po obranném doskoku uplatnit co nejrychlejší přechod na útočnou polovinu
- 4, Zakončení při první možné příležitosti, i když není zajištěn útočný doskok
- 5, Požadavek univerzálnosti hráčů
- 6, Minimálně čtyři hráči musí umět vystřelit za tři body
- 7, Řešit situace jeden na jednoho, znamená to umění neustálého vnikání s míčem směrem ke koši
- 8, Hráči na slabé straně poutají pohybem pozornost obránců a záměrně nechávají hráče s míčem řešit situace jeden na jednoho, dva na dva
- 9, Systém lze doplnit o signály- to znamená o systémy a kombinace uplatňované jako

taktické varianty během utkání nebo řešící určitou standardní situaci (Velenský E., M., 1994).

IV. systémy a kombinace postupného útoku

Podle Dobrého a Velenského E. (1980).

1. útočné systémy dělí na:

- systémy postupného útoku vedené proti zorganizovanému obrannému systému soupeře
- systémy rychlého protiútku vedené proti nezorganizovanému obrannému systému soupeře.

2. Dalším základním dělítkem je plocha hřiště, na níž se systém hry družstva uplatňuje: (celé hřiště, 3/4, 2/3, 1/2, 1/3, 1/4).

3. Klasifikují postupné út. sys. podle obranného systému, proti kterému se útočí.

- 3.1. út. sys. proti osobním presinkovým obranným systémům
- 3.2. út. sys. proti zónovým presinkovým obranným systémům
- 3.3. út. sys. proti osobním obranným systémům
- 3.4. út. sys. proti zónovým obranným systémům
- 3.5. út. sys. proti kombinovaným obranným systémům

4. Dalším dělítkem je druh počátečního rozestavení hráčů /1-2-2, 2-1-2, 2-2-1, 2-3, 1-3-1, 1-4/ a hráčské složení družstva /hráčské funkce/.

V současném moderním, vrcholovém basketbalu se objevuje třetí typ, typ univerzální. Hráč, který může hrát na všech "postech" na hřišti - rozehrávač, křídlo, pivot /typickým příkladem jsou hráči - Jordán, Pippen, Kukoč, Johnson .../.

Autoři Velenský E. a M. (1994) tuto základní klasifikaci doplňují o klasifikaci postupného útoku podle volnosti resp. svázanosti organizace hry a spolupráce mezi útočníky.

1. free style - volná či úplná improvizace je ve vrcholovém basketbale spíše spekulací.
2. free laňce - jsou to systémy charakterizované určitým základním rozestavením a "řízenou improvizací", kterou hráči tvořivě uskutečňují podle předem připravených zásad či pravidel /příkladem je NBA/.
3. patterns - jedná se o přesně určené činnosti a kombinace, které mohou pokračovat a na sebe plynule /kontinuálně/ navazovat bez přerušení či zastavení /continuity patterned play - příkladem je především NCAA/.
4. signály - řešící určitou standardní situaci nebo systémy a kombinace uplatňované jako taktické varianty během utkání (Velenský E., M., 1994).

III. CÍLE PRÁCE A HYPOTÉZY

Cílem našeho výzkumu bude potvrdit, nebo vyvrátit domněnku o způsobu přístupu jednotlivých týmů k řešení přechodové fáze. Zda opravdu došlo ke zrychlení hry, zda se družstva snaží hrát rychlé protiútoky a zda dochází ke zkracování doby strávené v útočné fázi. Ke svému pozorování jsme si vybrali zápasy ze zámořské NBA, konkrétně z play-of sezóny 2004/2005.

- 1) Jakým způsobem byla přechodová fáze zahájena?
- 2) Jakým koridorem byla přechodová fáze vedena?
- 3) Nejčastěji zakončující hráč, dle postu?
- 4) Nejčastěji vybrané místo pro zakončení a jeho výtěžnost?
- 5) Typ útočného systému či kombinace?
- 6) Úspěšnost jednotlivých útoků?
- 7) Počet ztracených míčů v jednotlivých útocích?

Ad.1

Jde nám o to po jaké situaci byla přechodová fáze zahájena, zda byl míč získán po doskoku, po získaném míči, po obdržení koši, či po vhazování z obrané poloviny. Po doskoku by se měly týmy pokusit sehrát rychlý protiútok, záleží na tom, zda nám soupeř tento druh útoku umožní, ale v každém případě by jsme měli projevit snahu. Co se týká po získaném míči, tak sem můžeme počítat míče získané po vypíchnutí přihrávky, nebo získáním míče ze soupeřova driblinku. V té situaci by měla následovat přesilová situace a tím pádem kombinace pro rychlý protiútok. Zbylé dvě situace, nám až tak snadno neumožňují rychlý protiútok, ale opět se o něj musíme pokusit. Jsme

zbržděny pravidlem o vhazování míče do hřiště, zbývá nám v těchto chvílích využít neorganizovatelnosti soupeřovi obrany.

Ad.2

V této otázce se chceme zabývat věcí, zda dochází v přechodové fázi k přechodu do útoku pomocí driblinku a jakými koridory hřiště, nebo zda je používána dlouhá přihrávka. Tento faktor je velice důležitý, a to proto, že přihrávkou dojde ke značnému zrychlení přechodu a po té k možnosti sehrání rychlého útoku a tím pádem vyhnutí hře postupného útoku.

Ad.3

Na tuto otázku se nám nabízejí tři odpovědi, záleží na druhu hraného systému či kombinace. Pokud mužstvo bude mít možnost sehrát rychlý protiútok, tak by nejčastěji zakončujícím hráčem mělo být křídlo, nebo střední rozehrávač, pivotmana lze využít až v tak zvaném secondary fast break. Co se týče postupného útoku, tak zde jsou možnosti vyrovnané, opět záleží na strategii mužstva a na složení mužstva soupeře, mělo by zde platit pravidlo o využití vlastních předností a nedostatků soupeře.

Ad.4

Místo zakončení je problematickou otázkou, záleží na složení mužstva. Má se za to, že nejjednodušší skórování je z pod koše. Ale v dnešní době, není hráče, který neumí skórovat z tříbodového území a procento této střelby je vysoké. Proto by mělo platit to, že pokud má hráč dobrou pozici, tak z ní musí zakončit. Při rychlém útoku je možnost zakončení z pod koše samozřejmě větší, než u postupného útoku.

Ad.5

Zde nás bude zajímat klíčová otázka a to volba dané útočné činnosti, zda opravdu mužstva opouští hraní postupného útoku a snaží se hrát tzv. transition game, plynulý přechod z útoku do obrany.

Ad.6

V tomto bodě nám půjde o to, dokázat oprávněnost hraní jednotlivých útoků, zda některé útoky nejsou zbytečné z hlediska úspěšnosti.

Ad.7

Posledním faktorem, který budeme pozorovat, budou ztráty míče vzhledem k hranému druhu útoku. Bude nás zajímat, zda například rychlost jednotlivých systémů nemůže být některým mužstvům na obtíž a zda umí v těchto situacích prodat své dovednosti. Bude nás zajímat, který hraný druh útoku je nejefektivnější.

HYPOTÉZY

1. Podle poznatků a vlastních zkušeností se domníváme, že mužstva se snaží hrát v útoku co nejrychleji a snaží se zakončovat v jakékoliv fázi útoku, pokud mají k tomu dobrou výchozí pozici.
2. Druhou hypotézou z které budeme vycházet je, že se mužstva snaží zakončovat z co nejjednodušších pozic a jejich snahou je zakončovat útok z co nejbližší vzdálenosti od koše.

IV. METODY VÝZKUMU

Jako hlavní metodu jsme zvolili přímé pozorování na základě videozáznamů. Prováděli jsem tzv. empirický výzkum, tedy výzkum na základě něčeho, co je smysly poznatelné. Naměřené výsledky jsem vyhodnotil na základě jednoduchých statistických metod.

Ve našem výzkumu jsme se soustředili jen na rozbor videozáznamů z utkání americké NBA. Pozorovanou skupinu tvořila náhodně vybraná utkání v nadstavbové části (tzv. play-off), kde bylo zaručeno, že každý pozorovaný tým hraje na 100% po celou dobu utkání a neustále se opírá o své nejlepší hráče. Utkání jsou vybrána z jedné sezóny, aby bylo možné zhodnotit dané věci v konkrétním časovém úseku. Utkání ze základní části byla vyřazena, protože nasazení hráčů nebylo v některých utkáních evidentně maximální.

Popis jsme omezili na nejdůležitější vlastnosti a znaky herního výkonu (Šafaříková, 1988):

Ad 1.

Ohodnocení výkonu ve sportovních hrách předpokládá, že rozpoznáme či zjistíme aktuální stav hráče či družstva, s něčím ho porovnáme a na základě tohoto srovnání zařadíme do určité, předem charakterizované skupiny, kategorie. Výsledkem je tzv. kategorizující diagnóza. Aktuální stav se přitom snažíme vyjádřit skórem, číselnými údaji nebo hodnotou škály, stupnice.

Ad 2.

Popis výkonu ve sportovních hrách rovněž předpokládá rozpoznání aktuálního stavu. V tomto případě nás především zajímá struktura výkonu. Danou činnost pozorujeme a popisujeme tak, že vymezíme její nejdůležitější znaky. Všimáme si, jak spolu tyto znaky souvisejí a jak se navzájem ovlivňují. Výsledkem je tzv. analytická, popisná diagnóza.

Analytické pozorování je také do určité míry subjektivní. Tato skutečnost je podmínována zkušenostmi, odborností vyšetřovatele (vyšetřujícího) a jeho aktuálním psychickým stavem (pozornost, soustředěnost apod.)

Individuální a týmový výkon ve sportovních hrách ohodnotíme nejlépe v utkání. V tom případě jej označujeme jako herní.

-při popisu výkonu ve sportovních hrách jde také o zjištění aktuálního stavu, na prvním místě nás však nezajímá úroveň výkonu, ale jeho struktura. Snažíme se tedy postihnout co nejpřesněji určité důležité znaky herního výkonu. Výsledkem je potom tzv. analytické pozorování.

Je nutné poznamenat, že popsat herní činnosti jednotlivých hráčů či výkon celého družstva v utkání, není záležitostí snadnou, dovolím si tvrdit, že naopak. Nikdy nejsme schopni popsat všechno, vždy musíme vybírat jen určité charakteristiky, které se podílejí na tvorbě a struktuře výkonu. Určitě sem patří např. herní systémy a jejich použití v utkání, psychická a kondiční připravenost a jejich změny v utkání, chování individualit a tzv. klíčových hráčů družstva apod.

Techniky a prostředky

Techniku chápeme jako teoretický model uspořádání operací a časových aspektů vlastního vyšetření s cílem získat o vyšetřovaném objektu sledovaný údaj. Konkrétní podoby tento model nabývá v jednotlivých prostředcích (v určité numerické škále, v určitém písemném záznamu pozorování či v určitém testu apod.).

Existuje celá řada vyšetřovacích technik. Můžeme je třídit podle různých hledisek, např. podle prostředí, v němž vyšetření probíhá (techniky laboratorní, terénní), podle vědních disciplín, v nichž se užívají (techniky používané v lékařských vědách, v kriminalistice, v psychologii).

Ve sportovních hrách uvažujeme jen běžně použitelné techniky. Rozlišujeme jen podle převažující formy chování vyšetřující osoby - trenéra. Patří sem techniky založené na pozorování:

- evidované pozorování
- posuzování
- testování
- dotazování
- rozhovor
- anamnéza
- dotazník

(Šafaříková, 1988)

V této práci se především zaměříme na techniku založenou na pozorování (přímém i zprostředkovaném) a na možnosti, které následně vyplývají z tzv. kvantitativních charakteristik herního výkonu.

Obecná charakteristika pozorování

Od běžného pozorování se liší především záměrností, účelností, plánovitostí, soustředěností a aktivností. Můžeme je definovat jako zvláštní druh selektivního, kontextuálního a kontrolovaného smyslového vnímání. (Šafaříková, 1988)

Selektivnost - je téměř nemožné zpracovat všechny podněty, které na nás působí. Proto jsou nezbytně nutná určitá časová a obsahová vymezení.

Kontextuálnost - pozorování vede k určeným cílům pouze tehdy, pozorujeme-li jevy v souvislostech, v kontextu jednoho jevu s druhým.

Kontrolovanost - vyjadřuje snahu k eliminaci nepřesností (chyb, omylů) při pozorování výkonu.

Druhy pozorování

Vědecké pozorování se dělí na přímé a zprostředkované, kvantitativní a kvalitativní, prosté a experimentální. (Šafaříková, 1988)

Získávání údajů o výkonu hráče a družstva v utkání v basketbalu. Metoda práce. Hlavními projevy každé sportovní hry jsou individuální herní výkon (IHV) a týmový herní výkon (THV). K jejich hodnocení je třeba získat určité množství kvantitativních a kvalitativních údajů. Tyto údaje můžeme získat různými technikami, k nimž patří:

- přímé pozorování a posuzování v utkání
- zápis o utkání
- technický záznam o utkání
- stenogram utkání
- videozáznam utkání

(Šafaříková, 1988)

Zákonitosti pozorování

Při použití techniky pozorování je třeba respektovat jisté zákonitosti. Patří k nim:

- příprava pozorování
- postup při pozorování
- podmínky pozorování
- chyby a jejich příčiny

(Šafaříková, 1988)

Příprava pozorování

- stanovení cíle pozorování
- vytvoření a formulování konkrétních dílčích úkolů směřujících ke stanovenému cíli
- kategorizace forem chování (herní činnosti jednotlivce, herní kombinace, herní systémy, herní situace, vztah dvou soupeřů apod.)
- časové vymezení
- obsahové vymezení pozorování
- teoretická a praktická příprava
- příprava kódovacího systému

Postup při pozorování

- analyzovat činnosti hráčů z pozitivních i negativních stránek
- porovnávat zjištěné údaje a skutečnosti s tím, co o věci víme (uvědomovat si

shody a rozdíly)

- dokonale se koncentrovat na pozorovaný jev, nalézt vztah mezi pozorovanými činnostmi a mezi získanými údaji

Podmínky pozorování

- aktivita pozorovatele
- přesnost a podrobnost v záznamech
- systematičnost
- podrobnost
- svědomitost
- kritičnost

Chyby a jejich příčiny

- omezené a neúplné vědomosti o pozorování činnosti a její struktuře
- nedostatečné zkušenosti s pozorováním
- subjektivita pozorovatele
- předsudky pozorovatele (systematická chyba, haló efekt, chyba kontrastu apod.)
- ukvapenost při pozorování

VLASTNÍ POZOROVÁNÍ

Ještě před zahájením vlastního pozorování jsme si stanovili několik záchytných bodů, které mají dle mého názoru největší vliv na vyhodnocení přechodové fáze hraných oběma družstvy. Pro kvalitní a objektivní analýzu pozorovaných faktorů, jsme si museli vymezit sledované faktory a položit si příslušné otázky.

Sledovali jsme tedy následující stránky přechodové fáze:

- jakým způsobem byla přechodová fáze založena (zisk, doskok, po koši) a jejich procento zastoupení
- jakým koridorem byl míč převeden na útočnou polovinu

- jaký systém či kombinace útočné činnosti předcházela samotnému zakončení a jejich procentuální úspěšnost

Tato práce je založena rovnoměrně na zprostředkovaném pozorování (analýza videozáznamu). Vzhledem k mým možnostem z hlediska získání materiálů a ze samotného zadání práce, jsem zvolil tuto metodu ke zpracování.

Videozáznam může poskytnout značné množství velmi detailních informací o družstvu i jednotlivcích. Je proto třeba přistupovat k analýze videozáznamu s přesným vymezením úkolů a jevů, které potřebuji v záznamu sledovat a hodnotit. Videozáznam poskytuje jedinečnou možnost analýzy, zejména skupinových činností jako jsou např. zapojení hráčů do obranných a útočných systémů, plnění individuálních úkolů všemi hráči, umožní mi rozebrat detaily při řešení herních situací, příčiny ztrát míčů apod.

Metodika rozboru videozáznamu utkání

Při analýze jsme postupovali níže popsáním způsobem:

- a) pojmenovat sledované jevy
- b) samotný záznam. Připravili jsme si záznamový list, kde zaznamenáme četnost jednotlivých pozorovaných faktorů.
- c) vyhodnotíme videozáznam utkání, vytvoříme výsledkové podklady a přeneseme je do výsledkových listin

Vlastní rozbor videozáznamu

Vybraná utkání byla zaznamenána na videokazety, což nám umožnilo zaznamenat přesný průběh přechodové fáze. Práce je zaměřena na sledování činností sekvence v útoku od doskočení míče v obraně; obrannou činností se práce nezabývá.

Při vlastním záznamu jsme na připravený arch papíru zaznamenali vypořádané jevy. Z takto získaných údajů jsme následně zpracovali vyhodnocení pro jednotlivé otázky, tak jak jsou uvedeny ve výzkumu práce.

Utkání / týmy		
Výsledek		
Zahájení útoku: - po doskoku		
- po získaném míči		
- po obdržení míče		
- po vhození z obranné poloviny		
Přechodová fáze: - středem hřiště		
- podél postranních čar		
- dlouhou příhrou		
Zakončující hráč: - střední rozehrávač		
- křídelní hráč		
- pivot		
	Úspěšné/neúspěšné	
Prostor zakončení: - podkošové území		
- střední vzdálenost		
- z tříbodového území		
	Úspěšné/neúspěšné	
Druh útoku: - fast break 5-7s		
- secondary fast break 7-10s		
- transition game offense 10-15s		
- postupný útok více než 15s		
% úspěšnost jednotlivých útoků: - 1, fast break		
2, sec. Fast br.		
3, transition game		
4, postupný útok		
% úspěšnost jednotlivých zakončování:		
1, podkošové území		
2, střední vzdálenost		
3, z tříbodového úze.		
4, tržné hody		
Počet ztracených míčů v jednotlivých útocích:		
1, fast break		
2, sec.fast break		
3, transition game		
4, postupný útok		
Výtěžnost jednotlivých útoků:		
1, fast break		
2, sec.fast break		
3, transition game		
4, postupný útok		

V. VÝSLEDKOVÁ ČÁST

Vyhodnocení je zpracováno do jednotlivých tabulek, ve kterých jsou zaznamenána vypočítaná fakta. Poslední tabulka je výsledný údaj o jednotlivých pozorovaných segmentech výzkumu a ukazuje nám přesný přehled dosažených hodnot.

- útok zakončený soupeřovým faulem je posuzován, jako neúspěšný a to z hlediska nedosažení koše
- pokud bylo dosaženo koše s faulem, tak byl úspěšný trestný hod přičten do výtěžnosti jednotlivého místa zakončení

Všechny vypočítané údaje byly ve svém výsledku zaokrouhleny na jedno desetinné místo a konečné výsledky byly dosaženy pomocí aritmetického průměru z výsledků všech týmů.

Pozorovaná utkání:

1. *East semifinals Game 1.* - *Miami – Washington (105:86)*
2. *East semifinals Game 4.* - *Indiana – Detroit (76:89)*
3. *West semifinals Game 6.* - *Dallas – Phoenix (126:130)*
4. *West finals Game 1.* - *Phoenix – San Antonio (114:121)*
5. *East finals Game 3.* - *Detroit – Miami (104:113)*

Tabulka 1. : Miami: Washington

Utkání / týmy	East semifinals Game 1	MIAMI	WASHINGTON
Výsledek		105	86
		počet / %	počet / %
Zahájení útoku: - po doskoku		35 / 35%	34 / 32,7%
- po získaném míči		11 / 11%	12 / 11,5%
- po obdržení koší		25 / 25%	39 / 37,5%
- po vzhazování z obrané poloviny		29 / 29%	19 / 18,3%
Přechodová fáze: - středem hřiště		72 / 73,5%	65 / 63,1%
- podél postraních čar		22 / 22,5%	36 / 35%
- dlouhou příhrou		4 / 4%	2 / 1,9%
Zakončující hráč: - střední rozehrávač		11 / 13,3%	13 / 14,3%
- křídelní hráč		50 / 60,2%	56 / 61,5%
- pivot		22 / 26,5%	22 / 24,2%
		Úspěšné/neúspěšné	
Prostor zakončení: - podkošové území		25 / 17+11	20+3 / 26+18
- střední vzdálenost		11 / 11+1	5 / 19+3
- z tříbodového území		7 / 13	4 / 16
		Úspěšné/neúspěšné	
Druh útoku: - fast break 5-7s		11 / 7	8 / 22
- secondary fast break 7-10s		6 / 10	2 / 9
- transition game offense 10-15s		17 / 24	13 / 25
- postupný útok více než 15s		12 / 9	7 / 15
% úspěšnost jednotlivých útoků: - 1, fast break		61,10%	26,70%
2, sec. Fast br.		37,50%	18,30%
3, transition game		41,50%	34,20%
4, postupný útok		54,60%	32,80%
% úspěšnost jednotlivých zakončení:			
1, podkošové území		59,50%	43,50%
2, střední vzdálenost		50%	20,80%
3, z tříbodového úze.		35%	20%
4, trestné hody		12/11 - 52,2%	25/10 - 71,2%
Počet ztracených míčů v jednotlivých útocích:			
1, fast break		5	5
2, sec. fast break		2	2
3, transition game		4	6
4, postupný útok		4	2
Výtěžnost jednotlivých míst zakončení: (body+body ze šestek)			
1, podkošové území		50+11	43+18
2, střední vzdálenost		22+1	10+3
3, tříbodové území		21	12

Shrnutí: Zápas skončil vítězstvím Miami, 72 % přech. fáze bylo vedeno středem hřiště, nejvíce bylo pro zakončování využíváno podkošové území a v utkání bylo zahráno 48 rych. protiútoků. Nejvíce bodů bylo dosaženo z podkoše.

Tabulka 2.: *Indiana: Detroit*

Utkání / týmy	Game 4	INDIANA	DETROIT
Výsledek		76	89
		počet / %	počet / %
Zahájení útoku: - po doskoku		30 / 34,5%	34 / 35,8%
- po získaném míči		7 / 8%	6 / 6,3%
- po obdržení koši		32 / 36,8%	22 / 23,2%
- po vzhazování z obrané poloviny		18 / 20,7%	33 / 34,7%
Přechodová fáze: - středem hřiště		49 / 55,7%	56 / 60,2%
- podél postraních čar		35 / 39,8%	34 / 36,6%
- dlouhou příhrou		4 / 4,5%	3 / 3,2%
Zakončující hráč: - střední rozehrávač		10 / 13,2%	3 / 3,9%
- křídelní hráč		41 / 54%	42 / 54,6%
- pivot		25 / 32,8%	34 / 41,5%
		Úspěšné/neúspěšné	
Prostor zakončení: - podkošové území		19+2 / 23+13	18+3 / 15+7
- střední vzdálenost		4 / 12+3	12 / 18+2
- z tříbodového území		3 / 15	4 / 11
		Úspěšné/neúspěšné	
Druh útoku: - fast break 5-7s		6 / 4	6 / 9
- secondary fast break 7-10s		7 / 8	6 / 1
- transition game offense 10-15s		9 / 17	12 / 16
- postupný útok více než 15s		5 / 19	4 / 11
% úspěšnost jednotlivých útoků: - 1, fast beak		60,00%	40,00%
2, sec. Fast br.		46,70%	85,70%
3, transition game		34,60%	42,90%
4, postupný útok		20,80%	34,60%
% úspěšnost jednotlivých zakončování:			
1, podkošové území		45,20%	54,60%
2, střední vzdálenost		25%	40,00%
3, z tříbodového úze.		17%	27%
4, trestné hody		21/8 - 72,4%	17/2 - 89,5%
Počet ztracených míčů v jednotlivých útocích:			
1, fast break		5	0
2, sec. fast break		3	0
3, transition game		7	8
4, postupný útok		3	3
Výtěžnost jednotlivých míst zakončení: (body+body ze šestek)			
1, podkošové území		40+13	39+7
2, střední vzdálenost		8+3	24+2
3, tříbodové území		9	12

Shrnutí: Zápas skončil vítězstvím Detroitu u něhož 58,8 % přech. fáze bylo vedeno středem hřiště, nejvíce bylo pro zakončování využíváno podkošové území a v utkání bylo zahráno 58 rych. protiútoků. Nejvíce bodů bylo dosaženo z podkoše.

Tabulka 3.: Dallas: Phoenix

Utkání / týmy	Game 6	DALAS	PHENIX
Výsledek		126	130
		počet / %	počet / %
Zahájení útoku: - po doskoku		36 / 32,1%	35 / 31%
- po získaném míči		7 / 6,3%	9 / 8%
- po obdržení míče		40 / 35,7%	40 / 35,4%
- po vhození z obrané poloviny		29 / 25,9%	29 / 25,6%
Přechodová fáze: - středem hřiště		60 / 58,8%	51 / 46,8%
- podél postranních čar		30 / 29,4%	46 / 42,2%
- dlouhou příhrou		12 / 11,8%	12 / 11%
Zakončující hráč: - střední rozehrávač		18 / 19%	30 / 30,6%
- křídelní hráč		63 / 66,3%	58 / 59,2%
- pivot		14 / 14,7%	10 / 10,2%
		Úspěšné/neúspěšné	
Prostor zakončení: - podkošové území		24+1 / 24+16	25 / 29+12
- střední vzdálenost		13 / 24+10	13+2 / 10+2
- z tříbodového území		7 / 12	10 / 14
		Úspěšné/neúspěšné	
Druh útoku: - fast break 5-7s		19 / 14	15 / 10
- secondary fast break 7-10s		5 / 6	8 / 9
- transition game offense 10-15s		12 / 28	21 / 18
- postupný útok více než 15s		11 / 10	4 / 13
% úspěšnost jednotlivých útoků: - 1, fast break		57,60%	60,00%
- 2, sec. Fast br.		9,10%	47,10%
- 3, transition game		30,00%	53,90%
- 4, postupný útok		52,40%	23,50%
% úspěšnost jednotlivých zakončování:			
1, podkošové území		50,00%	46,30%
2, střední vzdálenost		35%	56,50%
3, z tříbodového úze.		37%	42%
4, trestné hody		31/7 - 81,6%	24/11 - 68,6
Počet ztracených míčů v jednotlivých útocích:			
1, fast break		5	8
2, sec. fast break		0	3
3, transition game		4	2
4, postupný útok		1	2
Výtěžnost jednotlivých míst zakončení: (body+body ze šestek)			
1, podkošové území		49+16	50+12
2, střední vzdálenost		26+10	28+2
3, tříbodové území		21	30

Shrnutí: Zápas skončil vítězstvím Phoenixu u něhož 58,8 % přech. fáze bylo vedeno středem hřiště, nejvíce bylo pro zakončování využíváno podkošové území a v utkání bylo zahráno 58 rych. protiútoků. Nejvíce bodů bylo dosaženo z podkoše.

Tabulka 4.: Phoenix: San Antonio

Utíkání / Týmy	West finals Game 1	PHENIX	SAN ANTONIO
Výsledek		114	121
		počet / %	počet / %
Zahájení útoku: - po doskoku		26 / 25,7%	30 / 28%
- po získaném míči		11 / 10,9%	18 / 16,8%
- po obdržení koší		40 / 39,6%	40 / 37,4%
- po vhažování z obrané poloviny		24 / 23,8%	19 / 17,8%
Přechodová fáze: - středem hřiště		45 / 46,4%	43 / 42,2%
- podél postraních čar		43 / 44,3%	57 / 55,9%
- dlouhou příhrou		9 / 9,3%	2 / 1,9%
Zakončující hráč: - střední rozehrávač		21 / 22,3%	16 / 18%
- křídelní hráč		45 / 47,9%	39 / 43,8%
- pivot		28 / 29,8%	34 / 32,8%
		Úspěšné/neúspěšné	
Prostor zakončení: - podkošové území		16 / 15+15	28+1 / 24+14
- střední vzdálenost		19 / 16+3	8 / 13+1
- z tříbodového území		7 / 8	9 / 13+2
		Úspěšné/neúspěšné	
Druh útoku: - fast break 5-7s		12 / 12	9 / 8
- secondary fast break 7-10s		11 / 7	7 / 11
- transition game offense 10-15s		15 / 21	17 / 21
- postupný útok více než 15s		4 / 8	13 / 10
% úspěšnost jednotlivých útoků: - 1, fast beak		50,00%	52,90%
2, sec. Fast br.		63,20%	33,30%
3, transition game		43,20%	44,70%
4, postupný útok		33,30%	56,50%
% úspěšnost jednotlivých zakončování:			
1, podkošové území		51,60%	54,70%
2, střední vzdálenost		54%	33,30%
3, z tříbodového úze.		47%	41%
4, trestné hody		23/4 - 85,2%	22/10 - 68,8
Počet ztracených míčů v jednotlivých útocích:			
1, fast break		7	4
2, sec. fast break		3	2
3, transition game		1	3
4, postupný útok		2	2
Výtěžnost jednotlivých míst zakončení: (body+body ze šestek)			
1, podkošové území		32+15	57+14
2, střední vzdálenost		38+3	16+1
3, tříbodové území		21	27+2

Shrnutí: Zápas skončil vítězstvím San Antonia u něhož 46,4 % přech. fáze bylo vedeno středem hřiště, nejvíce bylo pro zakončování využíváno podkošové území a v utkání bylo zahráno 41 rych. protiútoků. Nejvíce bodů bylo dosaženo z podkoše.

Tabulka 5.: *Detrit: Miami*

Utkáni / týmy	East finals Game 3	DETROIT	MIAMI
Výsledek		104	113
		počet / %	počet / %
Zahájení útoku: - po doskoku		24 / 25,8%	33 / 33,7%
- po zířskanym míči		7 / 7,5%	5 / 5,1%
- po obdrženém koši		28 / 30,1%	28 / 28,6%
- po vřazování z obrané poloviny		34 / 36,6%	32 / 32,6%
Přechodová fáze: - středem hřiřtě		34 / 40%	49 / 57%
- podél postraních čar		48 / 56,5%	29 / 33,7%
- dlouhou přihrou		3 / 3,5%	8 / 9,3%
Zakončující hráč: - střední rozehrávač		4 / 4,9%	29 / 33,7%
- křídelní hráč		53 / 63%	29 / 33,7%
- pivot		27 / 32,1%	28 / 32,6%
		Uspěšné/neuspěšné	
Prostor zakončení: - podkořové území		20+2 / 24+14	17+2 / 22+15
- střední vzdálenost		10 / 20+2	10 / 22+7
- z třibodového území		6 / 12	9+2 / 10
		Uspěšné/neuspěšné	
Druh útoku: - fast break 5-7s		8 / 12	11 / 8
- secondary fast break 7-10s		5 / 10	4 / 4
- transition game offense 10-15s		18 / 22	15 / 17
- postupný útok více než 15s		7 / 12	6 / 19
% úspěšnost jednotlivých útoků: - 1, fast beak		40,00%	57,90%
2, sec. Fast br		33,30%	50,00%
3, transition game		40,50%	46,90%
4, postupný útok		36,80%	24,00%
% úspěšnost jednotlivých zakončování:			
1, podkořové území		45,50%	43,60%
2, střední vzdálenost		33%	31,20%
3, z třibodového úze.		33%	47%
4, trestné hody		26/15 - 63,4%	32/17 - 65,3%
Počet ztracených míčů v jednotlivých útocích:			
1, fast break		1	1
2, sec. fast break		0	0
3, transition game		6	5
4, postupný útok		1	1
Výtěžnost jednotlivých míst zakončení: (body+body ze šestek)			
1, podkořové území		42+14	36+15
2, střední vzdálenost		20+2	20+7
3, třibodové území		18	29

Shrnutí: Zápas skončil vítězstvím Miami u něhož 56,5 % přech. fáze bylo vedeno podél postraních čar, nejvíce bylo pro zakončování využíváno podkořové území a v utkání bylo zahráno 39 rych. protiútoků. Nejvíce bodů bylo dosaženo z podkoře.

Tabulka 6.: VÝSLEDNÁ TABULKA

CELKOVÉ VYHODNOCENÍ	NAMĚŘENÉ HODNOTY
5 zápasů play-off 10 pozorovaných týmů	v % nebo ø na utkání na 1 tým
Zahájení útoku: - po doskoku	31,43%
- po získaném míči	9,14%
- po obdržení koši	32,90%
- po vhazení z obrané poloviny	26,50%
Přechodová fáze: - středem hřiště	54,40%
- podél postranních čar	39,60%
- dlouhou příhrou	6,04%
Zakončující hráč: - střední rozehrávač	17,30%
- křídelní hráč	54,40%
- pivot	27,70%
	ø počet zakončení na utkání
Prostor zakončení: - podkošové území	43,1
- střední vzdálenost	28
- z tříbodového území	18,7
	ø počet zakončení na utkání
Druh útoku: - fast break 5-7s	22,1
- secondary fast break 7-10s	13,6
- transition game offense 10-15s	35,8
- postupný útok více než 15s	19,9
% úspěšnost jednotlivých útoků: - 1, fast beak	50,60%
2, sec. Fast br.	37,90%
3, transition game	37,20%
4, postupný útok	36,90%
% úspěšnost jednotlivých zakončování:	
1, podkošové území	49,50%
2, střední vzdálenost	37,90%
3, z tříbodového úze.	34,60%
4, trastné hody	71,80%
Počet ztracených míčů v jednotlivých útocích:	
	ø počet ztrát na utkání
1, fast break	4,1
2, sec. fast break	1,5
3, transition game	4,6
4, postupný útok	2,1
Výtěžnost jednotlivých míst zakončení:	
	ø počet bodů na utkání
1, podkošové území	57,3
2, střední vzdálenost	24,6
3, tříbodové území	20,2

VI. DISKUSE

V naší práci jsme se snažili zjistit fakta o zahájení, průběhu a samotném zakončení přechodové fáze. Snažili jsme se potvrdit domněnku, že celý tento proces prošel velkou obměnou, že došlo k zrychlení samotné hry, že hráči se snaží co nejefektivněji a nejrychleji úspěšně zakončit, a že samotná přechodová fáze se stala zrcadlem pro útočné systémy a kombinace. Naznamená to, že se tento druh hry hraje po celé utkání, ale pokud nám to soupeři a kondice dovolí, tak by to měl být základ pro náš útok. Po vyhodnocení jsme došli k závěru, že útočná aktivita se přibližuje k “ transition game offense“.

K těmto závěrům nás opravňují na sledované hodnoty, pomocí kterých jsi můžeme odpovědět na námi položené otázky.

1) Jakým způsobem byla přechodová fáze zahájena.

Ve sledovaných utkáních byla přechodová fáze nejčastěji založena po vhazování ze zázemí po obdržení míče jde o 32,9% a druhou nejčastěji předcházející situací byl doskok v 31,43%. První faktor je vcelku samozřejmý, žádná obrana není tak dokonalá, aby zabránila skórování soupeřů v tak velké míře, aby tento faktor se podstatně snížil. Co se týče doskakování a následnému zahájení přechodové fáze, tak je to dáno tím, aby ze strany obránců došlo k znesnadnění střelecké pozice a následný pokus o střelu tím byl co nejtěžší, po té musí dojít k zodpovědnému odstavení soupeře a stažení míče. Co se týče získaných míčů a situace po vhazování z obrané poloviny, tak tyto dva faktory nejsou zanedbatelné. Po zisku míče dojde skoro ve sto procentech založení rychlého protiútoky a snadnému skórování, v našich výsledcích dosahuje poměr této situace 9,14% ze všech situací předcházející založení přechodové fáze. Pokud vezmeme v úvahu herní vyspělost hráčů a důležitost sledovaných utkání, tak nemůžeme doufat větší zastoupení. Poslední situací je vhazování z obrané poloviny. To dosáhlo 26,5%, ale po této situaci bylo těžké zahrát rychlý protiútok, protože obrany byly ve většině případech připraveny. I když mužstvo PHENIXU se snaží hrát rychlý protiútok za každé situace.

2) Jakým koridorem byla přechodová fáze vedena.

Na tuto otázku se nám podařilo také jasně odpovědět. Nejpoužívanějším koridorem pro přechod do útoku byl středový koridor. Tímto koridorem došlo k přechodu ve více jak v 54% ze všech přechodů v jednom utkání. Bylo to zapříčiněno především možností pro středního rozehrávače mít na každou stranu únikové území a nedat obránci možnost ho sevřít u postraní čáry, kde by musel volit těžkou příhru na jiného hráče a vystavil se možnosti ztráty míče. Tímto koridorem se nejvíce přecházelo po obdrženém koši. Podél postraních stran se vedla přechodová fáze ve 39,6% a to především po doskoku, kdy byla snaha se vyhnout vracejícím se obráncům a založit rychlý protiútok. Tento koridor si vybírali i někteří střední rozehrávači a to s vědomím, že bude následovat předem hraná kombinace, či útočný systém. Dlouhou příhrou byly řešeny situace v 6,04% případech a ve větší následoval rychlý protiútok, zakončený situací jeden na nikoho.

3) Nejčastěji zakončující hráč, dle postu.

Co se týká hráče, který nejčastěji přechodovou fází, tedy samotný útok zakončuje, tak se jím v našich rozborových zápasech stal křídelní hráč, tak jak jsme předpokládali.

Křídelní hráč zakončuje více jak ve 54% ze všech případů. Není se co divit, mají k tomu největší předpoklady. Ale není to ve všech týmech stejné, jsou zde značné rozdíly. Ty jsou zapříčiněny různorodostí ve složení týmu. Pro příklad mohu uvést Miami, kde mají O'neala a San Antonio, kde hraje Dancen. V těchto případech se průměr zakončení pohybuje kolem 35%. Toto není pro náš výzkum podstatné. Druhou pozici obsadili hráči hrající na pozici pětky a čtyřky, tzv. pivoti, kteří dosáhli 27,7% ze všech zakončení. Střední rozehrávači se umístili na třetím místě s 17,3%. Tento výsledek mě trochu překvapil, čekal jsem menší číslo, ale poté co jsem se zaměřil na obsazení těchto postů konkrétněji, tak mi bylo vše jasné. V našich pozorovaných mužstvech se pochybují na těchto místech takto zvučná jména, jako jsou Steev Nasch, Parker, Wead či Bilaps.

4) Nejčastěji vybrané místo pro zakončení a jeho výtěžnost.

V následujících řádcích se pokusíme odpovědět na tuto otázku. Vybraným místem s největší četností zakončení bylo opravdu podkošové. Dosáhlo hodnoty 43,1 pokusů na jeden tým v utkání, pokud si k tomu přidáme ještě bodovou výtěžnost z tohoto prostoru, která je v průměru 57,3 bodů na zápas, tak nám vyjde najevo, kudy směřuje hlavní směr zakončování. Tyto hodnoty odráží, jak rychlé zakončení útoku, tak i snahu využití mužstev svých podkošových hráčů. Přičemž i samotná snaha hráčů zakončovat tohoto prostoru pramení z faktu, že zde dochází k častým faulům a následným trestným hodům, z kterých padá mnoho košů. V našem případě bylo procento šestek v jednom zápase přes 71,8%. Na druhém místě se umístila střední vzdálenost s 28 pokusy na utkání a poslední skončila střela z třibodového území, ze které se zakončuje skoro 19 x za zápas opět z pohledu jednoho týmu. Ale pokud porovnáme bodovou výtěžnost těchto prostorů, tak zjistíme, že je to velmi vyrovnané, a že se některým mužstvům vyplatí střílet z prostoru třibodové hranice. Průměr bodů na utkání na jeden tým je 20,2 bodu, přičemž ze střední vzdálenosti je bodová hranice 24,6 bodu. Na závěr musíme konstatovat, že nejvýhodnější a nejefektivnější je pro zakončování podkošový prostor a to jak z hlediska výtěžnosti, tak i svou procentuální úspěšností která v našich případech dosáhla 49,5%.

5) Typ útočného systému či kombinace.

Tato otázka a její následná odpověď byla nejdůležitější ze všech. Měla nám vyvrátit, či potvrdit, že mužstva zrychlila přechodovou fázi a jejich snahou je hrát jako prvotní rychlý protiútok, že postupný útok je jen nutné zlo. Opět jsme se soustředili na počet zahraných jednotlivých útoků a jejich % úspěšnost v utkání u jednotlivých týmů. Nejvíce se hraje útok, kterému se říká "transition game offense", který se hrál skoro s počtem 36 pokusů v jednom utkání na jedno mužstvo, přesná hodnota je 35,8 pokusů. Překvapivě již na druhém místě byl "fast break" s hodnotou 22,1 pokusů, což mi přijde jako velká účast. Na třetím místě skončil postupný útok s naměřenou hodnotou 19,9 pokusů na mužstvo v utkání. Na posledním skončil "secondary fast break" s 13,6 pokusy na utkání v jednom týmu. Tyto hodnoty samy o sobě, by nám nic neřikaly, ale pokud si vedle nich dáme ještě úspěšnost jednotlivých druhů zakončení přechodové

fáze, tak dojdeme k zajímavému poznatku, ale ne překvapivému. A to že největší úspěšnost je u rychlého protiútoků, kde hodnota dosahuje 50,6%. Týmy a samotní hráči si uvědomují, že tyto body jsou dosaženy jednodušším způsobem a samotné zakončení není tak složité. Vyplývá to z faktu, že obrany jsou nepřipravené a vznikají přesilové situace, jeden na nikoho, dva na jednoho, atd... Ostatní % úspěšnost se pohybuje kolem 37%, což poukazuje na to, že mužstva se snaží využít každé dobré příležitosti ke skórování z výhodné pozice a nezáleží na množství času do konce útoku, tedy pokud taktika nevelí jinak.

6) Úspěšnost jednotlivých útoků.

Na tuto otázku jsme již odpověděli v předešlém bodě, kde bylo dobré jí dát do kontextu s počtem zahraných jednotlivých útoků. Takže jen zopakují, že nejvýše se svou úspěšností byl "fast break" s 50,6% úspěšnosti. Následující pořadí bylo takové "secondary fast break" 37,9%, "transition game offense" 37,2% a poslední byl postupný útok s 36,9% výtěžností.

7) Počet ztracených míčů v jednotlivých útocích.

Toto je také zajímavý údaj, ale opět musíme si dát dohromady dva faktory a to počet jednotlivých ztrát a počet zahraných jednotlivých útoků. Protože hodnota třeba "secondary fast break" do počtu útoků v utkání je 13,6 a třeba "transition game offense" se svou četností 35,8 zahraných útoků je 2,5 x větší, takže se nám v konečném důsledku samotné počty ztrát vyrovnají, samozřejmě, že to jde ruku s rukou s způsobem řešení útoku v jednotlivých mužstvech. Samotné vypočítané hodnoty vypadají následovně. Počet ztrát v transition game offense je 4,6 míčů, v rychlém protiútku je to 4,1 míčů na tým v zápase. V postupném útoku tato hodnota dosahuje 2,1 míče a nejméně ztrát se objevuje v sec. fast break, kde je to 1,5 ztracených míčů.

Pohlédneme-li na naměřené hodnoty, dojdeme k jednoduchému výsledku. Pokud se podíváme na množství útoků do 15 sekund a dáme je do poměru s postupným útokem, tak nám jednoznačně vyplyne, že u všech týmů převažuje snaha o co nejrychlejší zakončení z co nejvýhodnějších pozic. Naše hypotéza se potvrdila v 78%

míře, ke které jsme došli procentuálním podílem jednotlivých útoků z celkové útočné aktivity mužstev. Co se týká místa zakončení, tak i zde máme jasný důkaz, že z podkošového území je zakončeno 48% všech útoků s největší efektivností, která dosáhla 49,5%. Úspěšnost trestných hodů sem nezapočítávám, jelikož ty jsou prováděny z klidu a bez obránce.

VII. ZÁVĚR

Cílem této práce bylo potvrdit, že v basketbalu i v jako ostatních sportech není možné zaostávat za vývojem, že do sportu vstoupila velká komerční skupina, že lidé se chodí sportem bavit, že chtějí vidět divadlo, film, který je bude zvedat ze sedadel.

Takže dochází ke zrychlení všech fází hry. Hra se musí přelévat z jedné strany na druhou a v utkání nesmí být hluchá místa. Tento fakt jsme se snažili potvrdit i u basketbalu a to přímo v zápasech NBA.

Tak jsme si položili několik otázek pro výzkum a analyzovali jsme je. Došli jsme k závěrům a ty jsme porovnali s hypotézami.

Po sloučení a zjednodušení otázek nám vyšli otázky dvě. Došlo ke zrychlení hry a snaže zakončovat z jakékoliv dobré pozice?

Odpověď je jednoznačná a to kladná. Týmy se snaží přecházet z obrany do útoku a opačně bez jakýchkoliv prodlev, jejich projev se nejvíce podobá “transition game offense“ . Pokud mají možnost vždy se snaží prioritně zahrát rychlý protiútok, tyto útoky lidí baví a mužstvu to šetří síly, kdy nemusí dobývat obranou hráz soupeře. V těchto případech jsou obrany nezorganizované a tím i zranitelné. Po té je hra mužstev postavena na hře free lance a hráči se snaží číst hru. Neplatí zde nějaká svázanost, pokud dojde k možnosti hrát jeden na jednoho, tak je povinnost tuto situaci patřičně zakončit. V dnešní době je kladen důraz na univerzálnost hráčů, hráči v NBA každý den pilují herní činnosti jednotlivce a každý z nich by se měl umět přizpůsobit na každý post. Není žádným překvapením, že pivoti střílejí z tříbodové hranice a naopak křídla a střední rozehrávači hrají pod košem. Pokud se vám naskytne dobrá pozice pro zakončení, tak neexistuje, aby jste jí nevyužil pro zakončení, protože v průběhu dalšího útoku už takovou pozici mít nemusíte a její vypracování vás stojí spoustu sil.

V našem výzkumu jsme došli k závěru, že každý čtvrtý útok je veden ve snaze zakončit ho rychlým protiútokem, a že jen dva útoky z deseti jsou vedeny jako útoky postupné. Což jasně naznačuje obraz herního projevu, dynamiku a rychlost hry. A domněnku, že hráči si uvědomují výhodnost útoku do nepřipravené obrany soupeře.

Jestliže se podíváme na výběr místa pro zakončení, tak opět se nám potvrdila naše hypotéza. K zakončení dochází nejčastěji z podkošového území a to skoro s 50% úspěšností a i bodová výtěžnost je zde jednoznačně nejvyšší. K těmto číslům určitě přispívají i rychlé protiútoky, které jsou zakončeny jednoznačným nájezdem do koše a jeho výsledek bývá koš, nebo faul z kterého plynou trestné hody a tím i jednoduché body.

Všechny hypotézy se nám plně vyplnily, basketbal je dynamičtější, zábavnější, je v něm kladen velký důraz na rychlost a univerzálnost hráčů, profesionálové se věnují a kladou důraz na individuální činnosti jednotlivce.

V minulých letech byl basketbal ovlivněn celou řadou událostí a změn celosvětového významu. Mluví se o globalizaci společnosti, takže i jakákoliv politická, ekonomická či kulturní událost, může mít obrovský dopad v oblasti sportu. Každá, jak pozitivní, tak i negativní je přínosem.

Krásným příkladem nám může být rozpad komunistického bloku, což mělo přínos v obrovském měřítku, touto událostí je zvýšila základna členských států v FIBA a tím došlo i k nárůstu konkurence na mezinárodní scéně. Druhým neméně důležitým faktorem byl vznik EU, což umožnilo pohyb hráčů mezi státy.

Takovým dalším přínosem by mohlo být vytvoření soutěže, kde by docházelo ke konfrontaci týmů FIBA a NBA a tím by mohlo dojít k přímému porovnání obou soutěží. Nevím, jak je tato myšlenka reálná, zatím můžeme být rádi, že dochází k pohybu hráčů mezi oběma soutěžemi a to má za následek výměnu zkušeností a zvýšení konkurence. Musíme objektivně konstatovat, že to je především přínosem pro Evropu.

Na závěr se můžeme zamyslet nad tím, kdy a zda vůbec dojde k vyrovnání úrovně, mezi oběma kontinenty. Je hezké, když se podíváme na hru některých předních evropských mužstev a konstatujeme, že herní projev je uspokojivý a na oko libivý, ale pokud bychom nahlédli do pasů hráčů, tak v mužstvu najdeme jen pár krajánků. U nás můžeme hledat příklad v Nymburku. Základna hráčů a společenské postavení basketbalu v USA je daleko na vyšší úrovni, než kdekoli na světě. V USA hrají

basketbal děti už v plenkách a už v tomhle věku jsou jejich dovednosti daleko za našimi hranicemi. Dítě z americké ulice, by u nás bylo za hvězdu. Snad se někdy tyto rozdíly smažou.

Použitá literatura:

1. BLAHUŠ, P., *K systémovému pojetí statistických metod v metodologii empirického chování*. Praha: Karolinum, 1996.
2. BOSH, G., GROSGEORGE, B., *Guide pratique du basket-ball, collection sport+initiation VIGOT*. Paris, 1982.
3. BOSH, G., EPS, *Pour une conception de l'entraînement... au service d'une philosophie du jeu*. Paris, 1982.
4. DOBRÝ, L., *Didaktika sportovních her*. Praha: SPN 1988.
5. DOBRÝ, L., *Malá škola basketbalu*. Praha: Olympia, 1986.
6. DOBRÝ, L., VELENSKÝ, E., *Košková. Teorie a didaktika*. Praha: SPN, 1987.
7. DOVALIL, J., CHOUTKA, M., *Sportovní trénink*. Praha: Karolinum, 1991.
8. JOHNSON, E., NOWAK, W., *Magic*. Praha: Lunarion, 1993.
9. KARGER, J., *Vybrané kapitoly z teorie basketbalu I.* Basketbal XXL, 1999.
10. NBA Official Rules, mezinárodní internetová síť
[www.http://www.nba.com](http://www.nba.com)
11. RILEY, P., *Cesta k vítězství*. Frýdek-Místek: Alpress, 1996.
12. VELENSKÝ, E., VELENSKÝ, M., *Útočné systémy: Současná teorie a praxe, Basketbal, březen 1994*.
13. VELENSKÝ, E., a kol., *Basketbal*. Praha: Olympia, 1987.