

COACH  
PILLASTRINI  
COSTRUZIONE DI UN ATTACCO CON BLOCCHI CIECHI

“Oggi gli attacchi alla difesa ad uomo sono tutti simili; si compongono tutti delle stesse situazioni; ciò è dovuto al fatto che noi allenatori non abbiamo tempo sufficiente; nel corso della stagione infatti cambiano tante cose dai giocatori agli allenatori. Difficilmente si lavora per molto tempo in una stessa società; quindi è difficile costruire identità originali. Noi abbiamo tentato di farlo a Montegranaro; abbiamo cercato di lavorare in questa prospettiva e quindi di sperimentare; certamente si può sperimentare fino a quando si vince, altrimenti è molto difficile.

A questa condizione di partenza, si è coniugato il fatto che avevo dei giocatori:

1. giovani e malleabili;
2. che avevano l'ambizione di partire da un livello per migliorarsi ed andare avanti;
3. vogliosi di apprendere un gioco che era capace di insegnare a leggere le situazioni.

La squadra aveva le seguenti caratteristiche;

- ❑ Non c'erano centri di ruolo con grossa stazza, ma giocatori capaci di giocare sul perimetro, discreti passatori, capaci di mettere la palla a terra; all'occorrenza sapevano però anche giocare con spalle a canestro;
- ❑ Giocatori perimetrali, di cui uno molto alto (2,05) più bravi a tirare e giocare 1 c. 1 che a passare la palla.

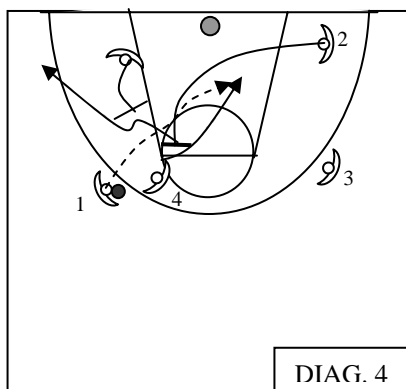
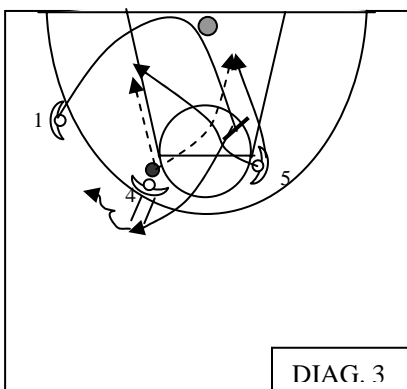
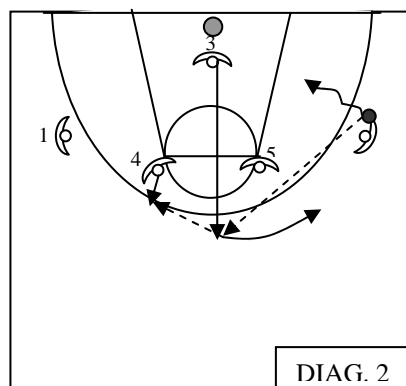
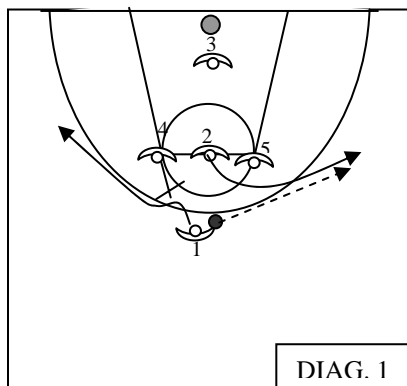
Il gioco si basa su una serie di blocchi ciechi per i lunghi con l'idea di avere una buona circolazione di palla, di creare spazi dentro l'area e di portare all'occorrenza i lunghi a giocare fuori e gli esterni a concludere da sotto.”

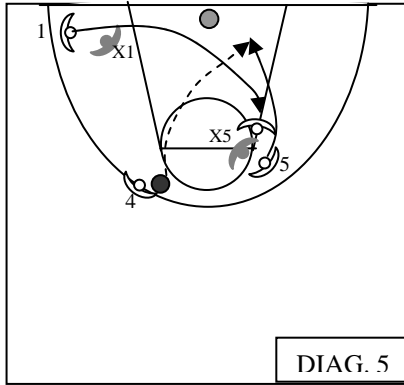
Situazione di partenza come da diag. 1. Il 2 esce da una parte e riceve dal play che si allarga dall'altra parte sfruttando il blocco di 4. 3 rimpiazza 1. 2 ha già lo spazio per giocare 1 c. 1; altrimenti passa a 3 che serve 4 non oltre la linea dei 3 punti, e si sposta dall'altra parte. Su questo passaggio abbiamo dovuto lavorare in quanto abbiamo subito all'inizio degli intercettamenti; quindi abbiamo lavorato sul marcamento, il back door, l'autoblocco.

Mentre 4 riceve la palla, 1 porta un blocco a 5 che, a seconda del comportamento della difesa, passa:

- ✓ sopra al blocco per posizionarsi in post basso e ricevere da 4;
- ✓ sotto per il lob da 5;

1, dopo il blocco va a ricevere consegnato da 4 CHE CONTEMPORANEAMENTE riceve blocco cieco da 2 per cercare di ricevere in lob da 1. Dopo il blocco 2 si allarga in angolo, anche sfruttando il blocco di 5. Questo lo schema base.

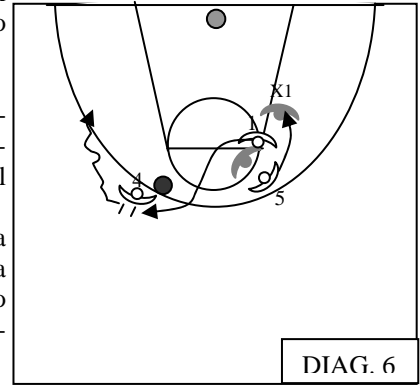




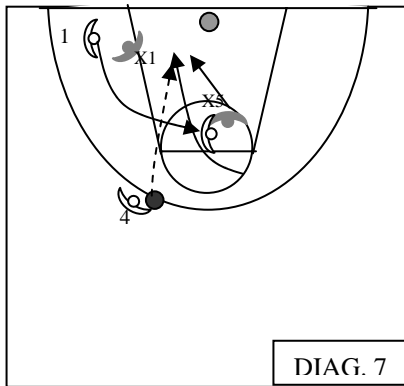
DIAG. 5

COACH Pillastrini analizza le situazioni che si possono determinare sul blocco cieco di 1 a 5 (diag. 3):

1. X5 marca in anticipo:
  - 1.1. 1 blocca con il petto sulla spalla interna del difensore e 5 taglia a canestro per ricevere il lob. (diag. 5);
  - 1.2. se X1 fa Body-check, 1 salta fuori a ricevere consegnato da 4 ed attacca subito il canestro sfruttando il vantaggio acquisito. (diag. 6)

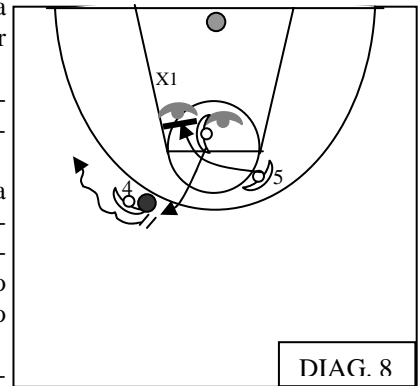


DIAG. 6



DIAG. 7

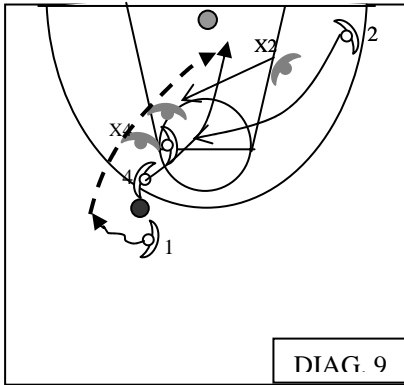
2. X5 aspetta dentro l'area:
  - 2.1. 1 blocca con la spalla interna sulla spalla dell'avversario, per impedirgli di passare avanti;
  - 2.2. 5 taglia forte per ricevere dentro l'area, sfruttando il vantaggio acquisito; (diag. 7)
  - 2.3. se X1 fa body-check, 1 salta ancora fuori per ricevere consegnato ed attaccare. 5 non cerca di lottare con X1 ma lo blocca per dare più vantaggio ad 1. (diag. 8)



DIAG. 8

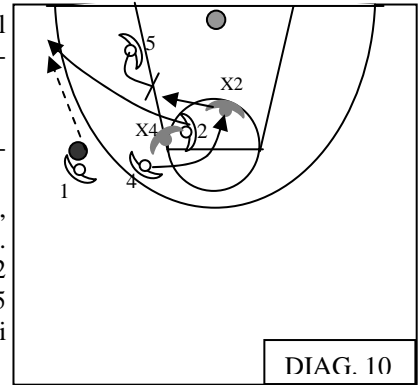
L'importante - sottolinea coach Pillastrini - è che 1 legga la marcatura di X5, e 5 aspetti il blocco senza muoversi prima.

Tornando alla situazione descritta nel diag. 4, relativa al blocco dopo il passaggio consegnato da 4 ad 1.



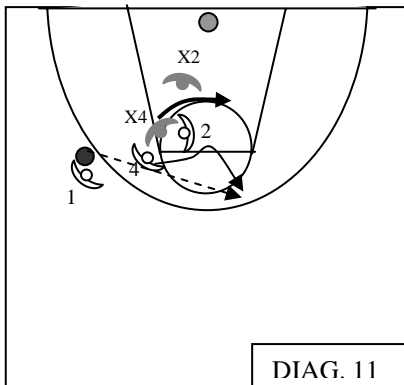
DIAG. 9

**Mentre avviene** il passaggio consegnato, 2 corre a portare blocco cieco a 4. Nuova lettura; se X2 non fa body-check, 4 corre a canestro per ricevere il lob. (diag. 9). Se invece X2 fa body-check, 2 schizza in angolo, magari aiutato da 5 che blocca sul tentativo di recupero di X2. (diag. 10).



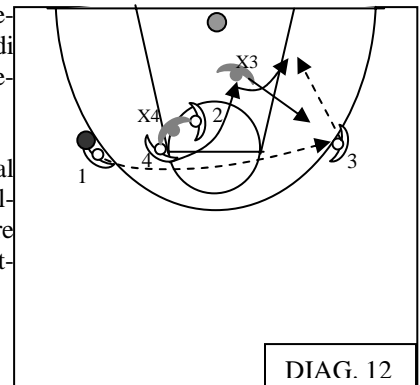
DIAG. 10

Se invece X2 si abbassa per far passare in mezzo X4, 4 si allarga per tirare o penetrare, mentre 2 cambia l'angolo di blocco per ritardare ulteriormente il recupero di X4. (diag. 11)

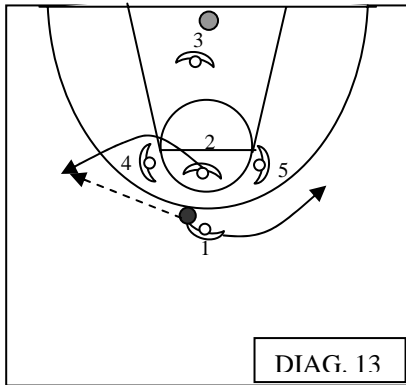


DIAG. 11

Se invece ad aiutare è il difensore dal lato debole, cosa molto probabile, la palla da 1 viene ribaltata a 3 che può tirare libero, o, sul recupero di X3 servire sottocanestro 4 (diag. 12)



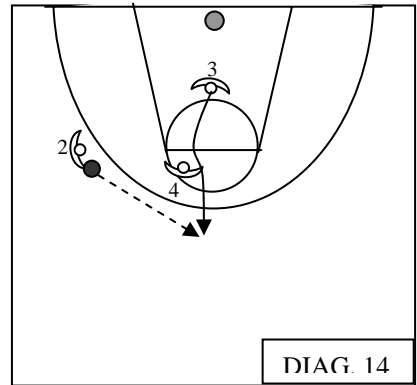
DIAG. 12



DIAG. 13

Mentre i dimostratori eseguono l'attacco, Coach Pillastrini fa notare come nello schieramento di partenza, sia 2 che 3 utilizzano i blocchi dei lunghi per ricevere senza pressione. (diag. 13 e 14).

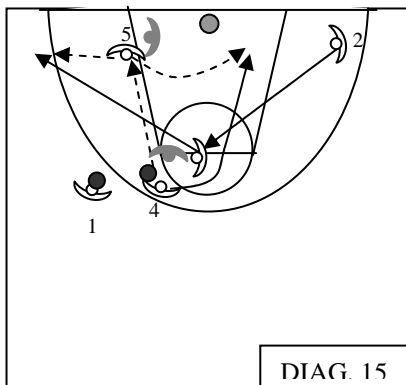
A questo punto della lezione, coach Pillastrini illustra altre situazioni che si possono determinare.



DIAG. 14

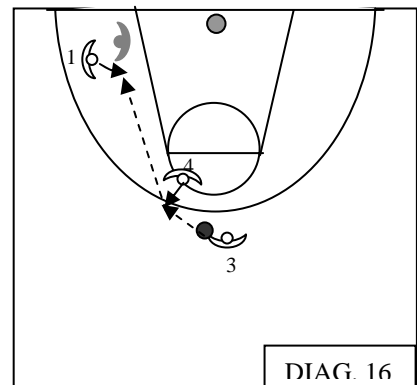
Ritorniamo alla situazione illustrata nei diag. 5-8, del blocco cieco di 1 a 5. Può ovviamente succedere che la palla vada da 4 a 5 in posizione di post basso senza passare per il passaggio consegnato.

E' sempre valida l'idea del blocco cieco di 2 per 4. 5 può infatti servire 4 per un tiro facile da sotto o 2 che, dopo il blocco, si è allargato in angolo. (diag. 15)

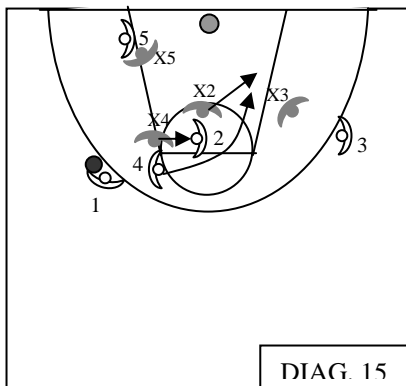


DIAG. 15

Non era infrequente inoltre che 1 ricevesse la palla da 4 vicino canestro prima di portare il blocco a 5, con il conseguente 1 c. 1. (diag.16)



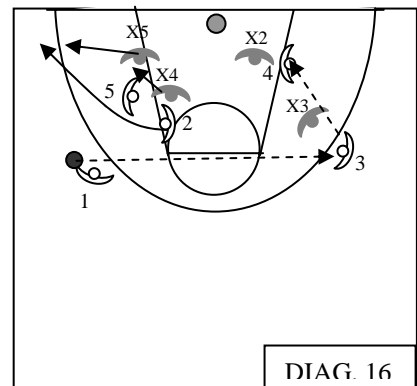
DIAG. 16



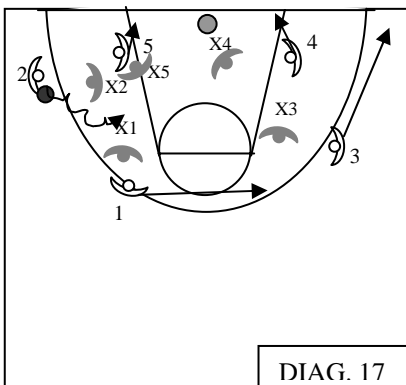
DIAG. 15

Altra situazione interessante; sul blocco cieco di 2 per 4, X2 ed X4 cambiano; sul successivo blocco di 5 per 2, X5 cambia con X4. L'idea di Pillastrini era quella di NON sfruttare il miss-mach tra 2 e X5, ma di ribaltare per sfruttare quello tra 4 e X2.

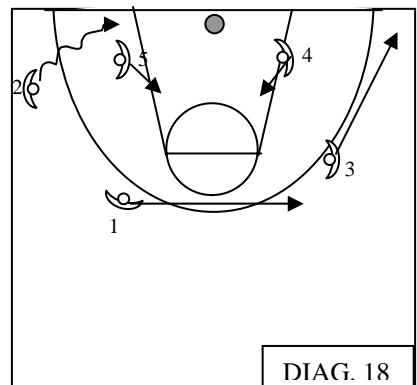
Se non succede nulla e la palla arriva a 2, che poteva probabilmente sfruttare il ritardo del suo difensore, bisogna attaccare. In caso di penetrazione verso il fondo, Coach Pillastrini chiede ai lunghi di salire verso il centro dell'area. In caso di penetrazione al centro invece si schiaccia verso il fondo. In entrambi i casi, un perimetrale va sull'angolo, e l'altro sempre dalla parte opposta offre un'ulteriore linea di passaggio. (diag. 17 e 18).



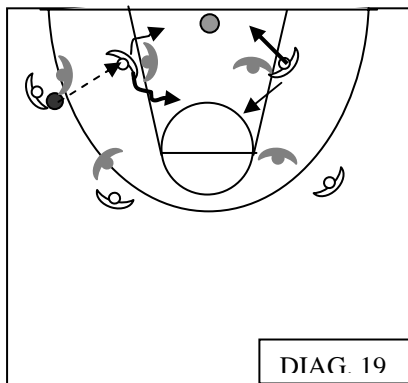
DIAG. 16



DIAG. 17



DIAG. 18

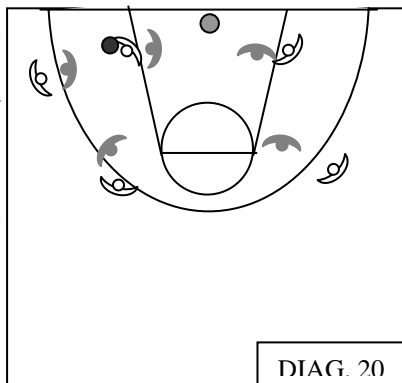


DIAG. 19

Se la palla va al lungo; la consegna è di attaccare sempre, a meno che non sia raddoppiato. L'altro lungo rispetta la corretta spaziatura:

1. penetrazione sul fondo, salire a centro area;
2. penetrazione vs. centro, schiacciarsi sul fondo (nel diagramma in neretto). (diag. 19)

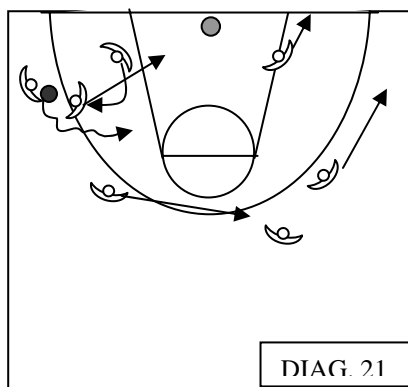
Con la palla al lungo gli esterni non tagliano, a meno che gli avversari non voltino loro le spalle.



DIAG. 20

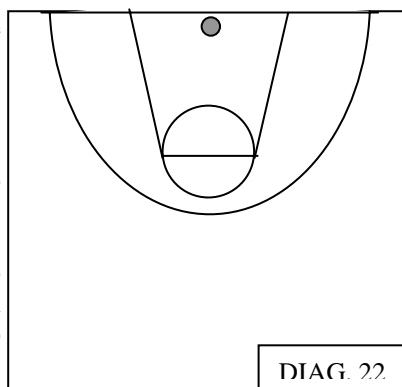
L'unico caso in cui coach Pillastrini ammette che la palla stia ferma per 2", è quando la palla è nelle mani del lungo, mentre gli altri giocatori offrono la spaziatura illustrata nel diag. 20.

Sul pick and roll, allargare il campo; esterni dalla parte opposta, lungo opposto che si schiaccia sul fondo. (diag. 21).

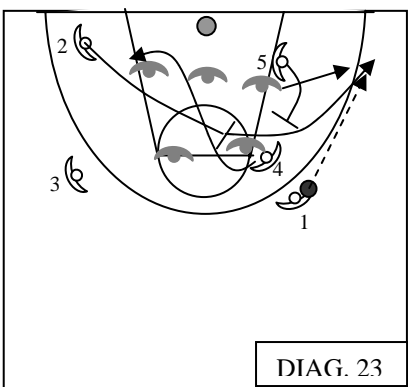


DIAG. 21

Queste semplici regole di spaziatura sono fondamentali – sottolinea Pillastrini – in quanto spesso, quando mancavano 5 o 6 secondi alla conclusione dell'azione, hanno offerto il punto di riferimento per valide conclusioni all'attacco.



DIAG. 22

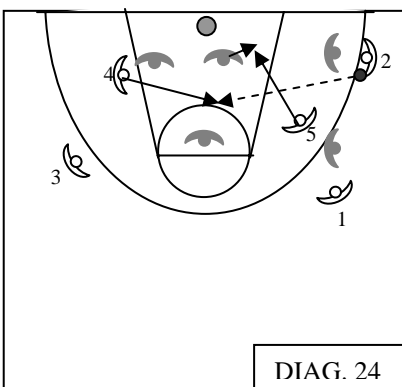


DIAG. 23

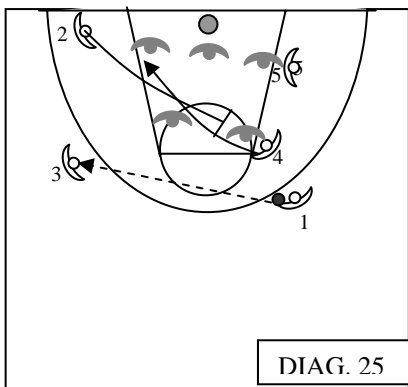
Coach Pillastrini ha voluto sottolineare, per rimarcare la validità del gioco, come molte squadre abbiano spesso scelto di difendere a zona. Ma anche contro la zona lo schema funzionava, ovviamente con qualche adattamento. Ha fatto vedere un paio di azioni.

Sul solito blocco di 2 per 4 e 5 per 2, con palla a 2 e 5 che ruota a canestro, la difesa si trova in difficoltà, per cui sul flash di 4 la palla arrivava sempre. (diag. 23 e 24).

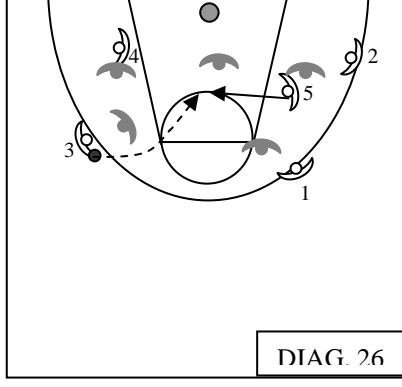
Stessa cosa sul ribaltamento, dopo il taglio di 4, seguiva il flash di 5. (diag. 25 e 26)



DIAG. 24



DIAG. 25



DIAG. 26