

Serie «Blocco della guardia».

Questa serie è giocata in particolar modo quando 2 è un ottimo tiratore ed è abile nei movimenti senza palla.

■ Lo scambio delle posizioni iniziali fra 1 e 2 rispetto alla serie precedente (sempre possibile per la dichiarata intercambiabilità fra questi due giocatori) è dovuto alle finalità della serie.

Diagramma 29.



1 passa a 3 e va in lunetta a bloccare per 2 che inizia il suo taglio non appena sente o vede la chiamata del gioco. 2 ruota su 1 e riceve un secondo blocco da parte di 5 che favorisce ulteriormente il suo deciso taglio in area verso canestro. 3 segue l'andamento della manovra e passa a 2 se lo vede libero. Il tiro da sotto è la conclusione dell'azione. I movimenti di 4, che si abbassa verso la posizione di post, e di 1, che esce fuori centralmente dopo la rotazione di 2, preparano la prosecuzione dell'azione nel caso di mancato passaggio di 3 a 2.

Diagramma 30.



3 ripassa a 1 e taglia verso la posizione di post basso. 2, che si trova in area in seguito al taglio precedente, ha a disposizione una doppia scelta per completarlo: uscire sul lato destro, utilizzando il blocco di 3, o su quello sinistro, con l'aiuto del doppio blocco formato da 4 e da 5.

Se 2 va sul blocco di 3 e riceve il pallone da 1 può tirare da fuori. Se riceve, ma non può tirare, 1 si allarga in ala sul lato opposto e 5 taglia diagonalmente l'area salendo all'angolo della lunetta sul lato forte, ripristinando così lo schieramento idoneo alla prosecuzione del gioco senza interrompere la continuità.

Diagramma 31.



Se 2 opta per uscire sul doppio blocco di 4 e di 5 e riceve il passaggio di 1 può avere anche in questo caso una possibilità di tiro. Se riceve, ma non può tirare, può vedere se è possibile il passaggio dentro a 5 che, dopo aver bloccato per 4 (che sale all'angolo della lunetta), si rivolge al pallone per riceverlo. Se non c'è conclusione, il movimento di 1, che si sposta in ala sull'altro lato del campo, consente all'attacco di procedere con la continuità.

Diagramma 32.



Con una opportuna chiamata, questa serie può essere giocata con l'assunzione immediata delle posizioni raggiunte normalmente dopo i movimenti iniziali illustrati nel diagramma 29. 1 arriva in palleggio già nella posizione centrale e 2 effettua la scelta che porta agli sviluppi descritti nei diagrammi successivi.

Serie «La guardia segue il passaggio».

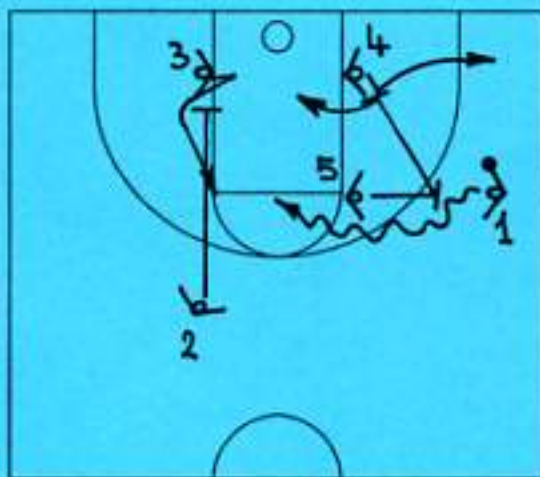
La flessibilità dell'attacco risulta evidente in questa serie – che non ha continuità ed è giocata per cercare un tiro rapido quando c'è la necessità di recuperare punti o mancano pochi secondi al termine di una azione (per esempio, dopo un time out) o della partita – per la correlazione che ha con la serie «Guardia intorno».

Diagramma 33.



1 passa a 3 e segue il passaggio per ricevere il pallone di ritorno. 5 si sposta lateralmente in lunetta per bloccare in favore di 3 e 4 scatta deciso verso la posizione di post basso, taglia l'area sotto canestro e va a schierarsi in post basso sul lato forte. 3 taglia sul blocco di 5 e ruota in lunetta dirigendosi nella posizione di post basso opposta a 4.

Diagramma 34.

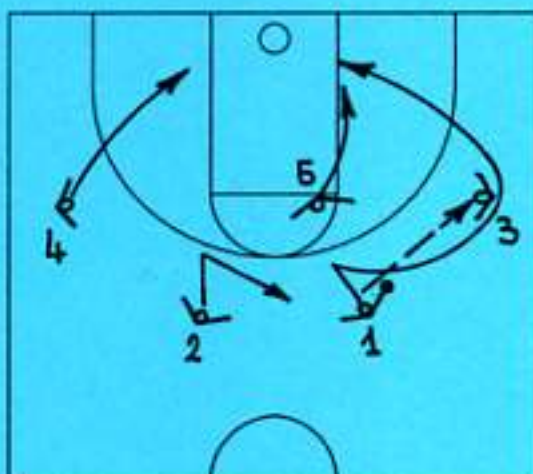


5 si stacca dall'angolo della lunetta e blocca per 1 che si dirige in palleggio verso la linea di tiro libero (da dove, se libero, può tirare in sospensione o penetrare più profondamente per un tiro da distanza ravvicinata, se non c'è aiuto difensivo). 2 si abbassa e blocca per 3 che sale all'angolo sinistro della lunetta e 5 fa la stessa cosa in favore di 4 che si allarga in angolo. Se non tira, 1 ha la possibilità di passare al compagno che, in seguito ai movimenti intrapresi, si trova nella condizione più favorevole per ricevere e tirare.

Serie «Guardia intorno».

L'attenta lettura del comportamento difensivo e diverse situazioni di gara (punteggio a favore, tempo di gioco) permettono l'impiego di questa serie che ha in comune con la serie «La guardia segue il passaggio» il passaggio iniziale e la prima parte del successivo taglio.

Diagramma 35.



Il gioco inizia con il passaggio di 1 a 3 e prosegue con il taglio a seguire di 1 che passa esternamente a 3. Non ricevendo il pallone di ritorno, 3 prosegue il taglio fino alla posizione di post basso dove viene affiancato da 5 che abbandona la lunetta. 4 si abbassa in post e 2, fintato l'allontanamento, si sposta in posizione centrale.

Diagramma 36.



3 passa a 2, taglia verso lo stack basso formato da 2 e da 5 e ruota alto entrando in area. La stessa cosa fa 4, con percorso contrario, che taglia l'area sotto canestro, ruota basso sullo stack ed esce in angolo. 2 segue l'esito dei tagli dei compagni passando a quello che ha le maggiori probabilità di ricevere e tirare. Se 3 non riceve, prosegue fino alla posizione di post basso.

Diagramma 37.



Se 1 passa a 4 e non c'è il tiro, 1 sale all'angolo della lunetta agevolato dal blocco di 5 e 2 si allarga in ala sul lato debole. Così facendo, i giocatori raggiungono lo schieramento che permette loro di giocare in continuità senza alcuna interruzione.

Serie «Giro della guardia».

Il passaggio di ritorno da guardia a guardia caratterizza questa serie e ha la finalità di ottenere un buon tiro da sotto da parte dei due lunghi.

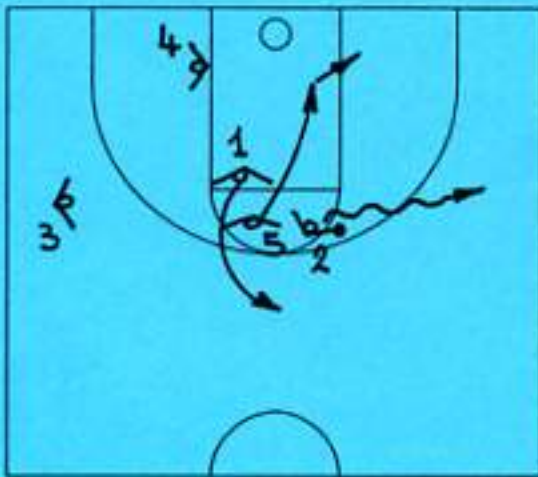
Diagramma 38.



1 passa a 2, taglia in area e ruota sotto 5 ritornando verso la linea di tiro libero. 2 palleggia verso la lunetta dove riceve il blocco di 5 e 3 e 4 si abbassano, l'uno per posizionarsi in post basso, l'altro in area sotto canestro. Se 2 si libera in palleggio sul blocco di 5 può avere concrete possibilità di tirare in sospensione dalla lunetta. Se no, può esserci l'occasione di un passaggio dentro a 3 o a 4 che possono concludere da sotto. Se 3 non riceve, completa il taglio uscendo in ala sul lato opposto del campo.

■ 2 può avere la possibilità di completare la penetrazione in palleggio a canestro. Sta a 3 e a 4 leggere attentamente cosa accade in campo e valutare se si apre questa possibilità per 2. Se così è, non si abbassano lasciando totalmente libera l'area e tenendo lontano l'aiuto difensivo.

Diagramma 39.



1 completa il suo taglio senza interruzioni, sincronizzandolo con la rotazione di 2 sul blocco di 5, ed esce in posizione centrale. Sul blocco di 5 per 2, può scattare l'azione di pick and roll fra questi due giocatori che porta 5 alla conclusione da sotto imbeccato da 2 che interrompe il palleggio in lunetta (5 è isolato, in quanto 3 è già sull'altro lato del campo). Se non può passare a 5, 2 si allarga in palleggio e 5 si schiera in post basso sullo stesso lato.

Diagramma 40.



2 ribalta il pallone a 1 e lo stesso fa 1 passandolo a 3 che cerca immediatamente di passare dentro a 4 in post basso. Subito dopo il passaggio, ma attento a non interferire con l'eventuale iniziativa di 4, 1 entra in area e blocca in favore di 5 che

sale verso la lunetta. 3 ha così l'alternativa di passare a 5. Se anche questo passaggio è negato dalla difesa, 1 e 5 completano i loro movimenti andando rispettivamente in post basso e all'angolo della lunetta riportando la squadra allo schieramento che garantisce la prosecuzione dell'azione senza soluzione di continuità.

Serie«Ribaltamento all'ala».

Anche questa è una breve serie utilizzata quando 2 e 4 sono pericolosi tiratori.

Diagramma 41.



1 passa a 3 e 5 blocca cieco in favore di 2 che ruota sul compagno e si proietta in area con decisione sapendo che 3 segue l'andamento del suo taglio per passargli, se libero, il pallone. Se riceve, 2 conclude con il tiro da sotto, altrimenti prosegue fino a raggiungere la posizione di post basso.

Diagramma 42.



Non appena è chiaro che 2 non può ricevere il pallone da 3, 1 e 5 entrano in area e si affiancano formando il doppio

blocco che 4 utilizza per salire in lunetta. Se libero, riceve il pallone da 3 e può tirare in sospensione da una buona posizione e in favorevoli condizioni. 1 e 5 escono comunque dall'area nei pressi della posizione di post basso.

Diagramma 43.



Con il pallone rimasto nelle mani di 4, 3 si abbassa a bloccare in favore di 2 che cerca, innanzi tutto, la rotazione in area per ricevere da 4 e tirare da sotto. Se no, 2 esce in ala (in questo caso si concretizza, di fatto, un semplice scambio di posizioni) e la stessa cosa fa 1 sull'altro lato del campo. Lo schieramento è tale da permettere il gioco in continuità.

Serie «Backdoor della guardia».

Spesso la difese avversarie cercano di ostacolare l'azione fin dal suo inizio esercitando una forte pressione sulle due guardie. Per superare questo ostacolo, l'accorgimento usato è la dilatazione dello spazio fra le due guardie, che si schierano più vicine alla linea di metà campo, e i tre compagni schierati sulla linea di tiro libero (5) e sulle sue estensioni (3 e 4).

Diagramma 44.



Come 4 vede più spazio fra le guardie, pressate dai difensori, e il post alto, finta il taglio a canestro e scatta verso il bordo esterno della lunetta, mentre 5 taglia verso la posizione di post basso.

Diagramma 45.



L'allentamento della pressione su 1 e su 2 causato dai movimenti precedenti, soprattutto da quello di 4, permette a 1 di avviare il gioco con il passaggio a 2, al quale seguono il passaggio a 4 e il taglio backdoor di 1 che taglia esternamente a 4. Se 1 è libero, 4 gli passa il pallone consentendogli la conclusione in entrata. Se no, 2 continua il taglio entrando in area e 3 si abbassa verso l'area andando ad affiancarsi a 5.

Diagramma 46.



Se il pallone rimane a 4, 2 taglia sul lato sinistro del campo passando alto su 4 e 1 completa il taglio uscendo verso l'angolo destro beneficiando del doppio blocco di 3 e di 5. 4 ha così due possibilità di passaggio: a 2, che può tirare in sospensione o giocare uno contro uno, o a 1, che può tirare in sospensione dall'angolo (o da una distanza minore se ruota chiuso sul doppio blocco).

