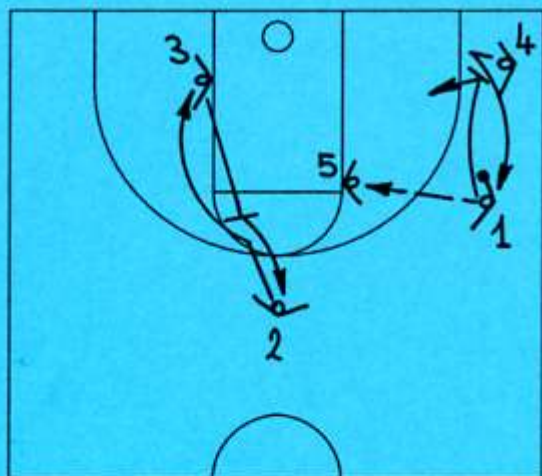


Le opzioni del gioco base.

«Split».

Diagramma 12.



L'opzione ha inizio con il passaggio di 1 a 5 e con il successivo taglio verso la linea di fondo di 1 per bloccare in favore di 4. 4 porta il difensore sul blocco fintando il taglio a canestro e poi sale alto ruotando su 1 e pronto a ricevere il possibile passaggio di 5. Dopo la rotazione di 4, 1 si volge al pallone per riceverlo, possibilità che si concretizza soprattutto nel caso di un cambio difensivo.

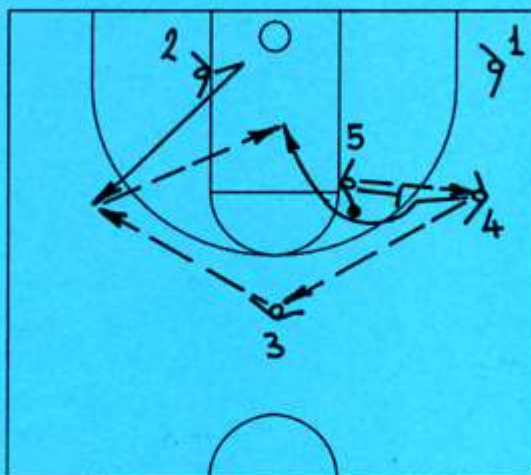
Sul lato debole, 3 sale in lunetta dove blocca cieco per 2 che taglia e scivola nella posizione lasciata libera da 3. 3 scatta poi fuori sostituendosi a 2.

☞ La finta di taglio lungo il fondo di 4 sul blocco di 1 rappresenta un pericolo per la difesa, soprattutto se trascura questo movimento che permette a 4, se lasciato libero, di completarlo ricevendo il pallone da 5 per una agevole conclusione da sotto.

☞ L'azione sul lato debole, mira ad ottenere alcuni vantaggi: a) liberare entrambi i giocatori dando loro la possibilità di ricevere e tirare, b) mantiene la pressione sui difensori evitando possibili interventi di aiuto, c) in caso di tiro dal lato forte, 2 è in

movimento verso canestro e può essere tagliato fuori meno efficacemente incrementando le possibilità di conquistare l'eventuale rimbalzo.

Diagramma 13.



Se il pallone rimane a 5 e viene passato a 4, divenuto il "first cutter", l'azione si sviluppa con l'introduzione dei movimenti previsti nel gioco base. 4 passa a 3 che ribalta il pallone sull'altro lato dove 2 esce alto per ricevere. 4 può tagliare sul blocco di 5 ed entrare in area attento alla possibile ricezione del passaggio di 2.

Diagramma 14.

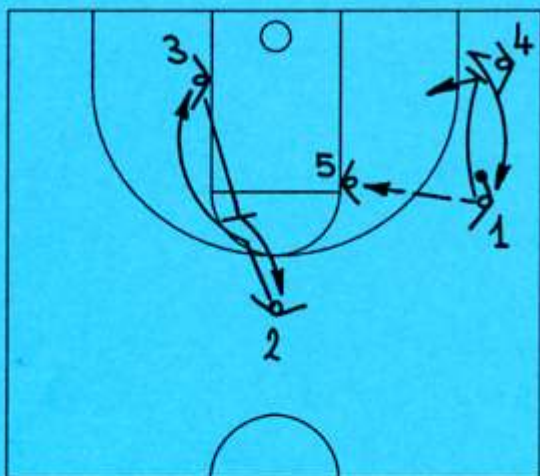


Normalmente le difese favoriscono il passaggio di 1 a 5 adottando su questo giocatore una marcatura alle sue spalle e

Le opzioni del gioco base.

«Split».

Diagramma 12.



L'opzione ha inizio con il passaggio di 1 a 5 e con il successivo taglio verso la linea di fondo di 1 per bloccare in favore di 4. 4 porta il difensore sul blocco fintando il taglio a canestro e poi sale alto ruotando su 1 e pronto a ricevere il possibile passaggio di 5. Dopo la rotazione di 4, 1 si volge al pallone per riceverlo, possibilità che si concretizza soprattutto nel caso di un cambio difensivo.

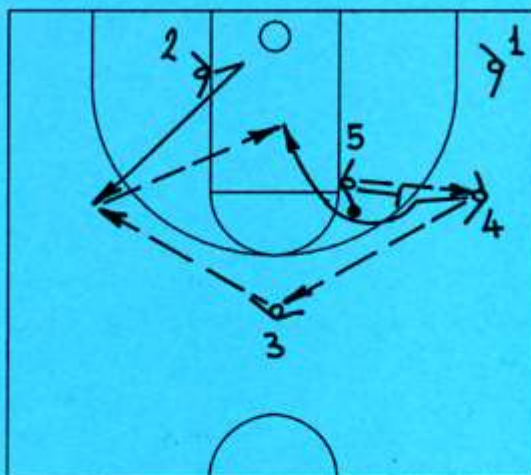
Sul lato debole, 3 sale in lunetta dove blocca cieco per 2 che taglia e scivola nella posizione lasciata libera da 3. 3 scatta poi fuori sostituendosi a 2.

☞ La finta di taglio lungo il fondo di 4 sul blocco di 1 rappresenta un pericolo per la difesa, soprattutto se trascura questo movimento che permette a 4, se lasciato libero, di completarlo ricevendo il pallone da 5 per una agevole conclusione da sotto.

☞ L'azione sul lato debole, mira ad ottenere alcuni vantaggi: a) liberare entrambi i giocatori dando loro la possibilità di ricevere e tirare, b) mantiene la pressione sui difensori evitando possibili interventi di aiuto, c) in caso di tiro dal lato forte, 2 è in

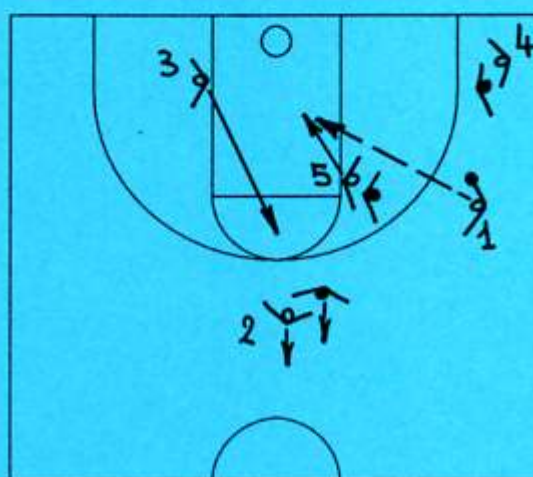
movimento verso canestro e può essere tagliato fuori meno efficacemente incrementando le possibilità di conquistare l'eventuale rimbalzo.

Diagramma 13.



Se il pallone rimane a 5 e viene passato a 4, divenuto il "first cutter", l'azione si sviluppa con l'introduzione dei movimenti previsti nel gioco base. 4 passa a 3 che ribalta il pallone sull'altro lato dove 2 esce alto per ricevere. 4 può tagliare sul blocco di 5 ed entrare in area attento alla possibile ricezione del passaggio di 2.

Diagramma 14.

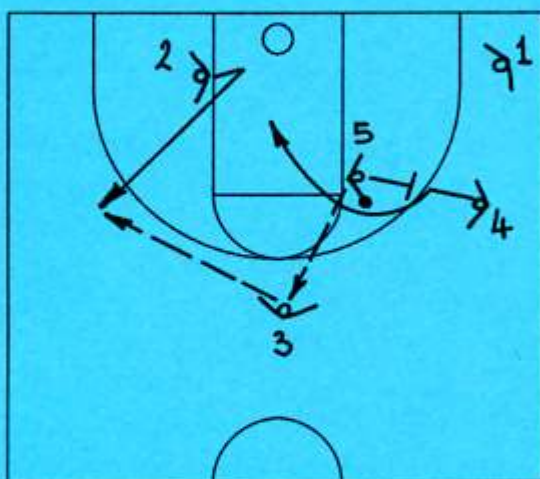


Normalmente le difese favoriscono il passaggio di 1 a 5 adottando su questo giocatore una marcatura alle sue spalle e

giocando d'anticipo su 4 e su 2 per scoraggiare o negare i possibili passaggi di 1.

Nel caso in cui 5 sia marcato davanti, 1 deve essere pronto a valutare l'opportunità di eseguire un lob a 5 che scivola a canestro. In questo caso, 3 deve essere molto attento alla decisione presa dai compagni e reagire rapidamente con un taglio flash verso la lunetta. L'effetto di questo comportamento è evidente: 5 riceve il pallone vicino a canestro totalmente isolato e senza il rischio di subire un facile intervento di aiuto difensivo.

Diagramma 15.



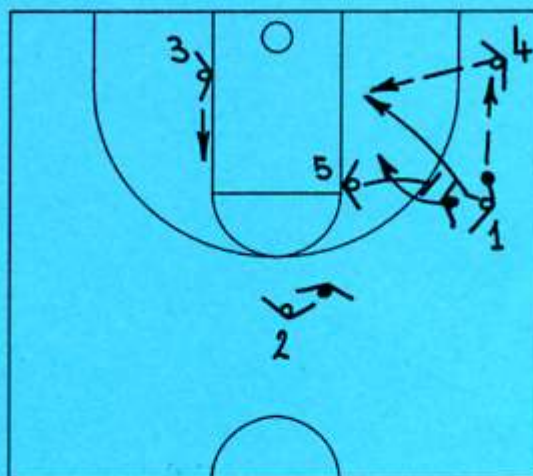
Il "post" (5) può optare per il passaggio fuori al "point", in particolare per due ragioni: a) 3 può essere libero per tentare il tiro, b) non è agevole il passaggio a 4 per la marcatura stretta del suo difensore. La scelta di passare fuori a 3 innesca immediatamente la sequenza prevista dal gioco base. 3 ribalta il pallone a 2 e 4 taglia sul blocco di 5 per ricevere da 2 o proseguire con i movimenti previsti dal gioco.

☞ Normalmente, il passaggio di 5 a 3 causato dall'anticipo di marcatura adottato su 4 può avere un effetto positivo immediato in quanto 4 è nella condizione di liberarsi più agevol-

mente sul blocco di 5 muovendosi con maggiore libertà.

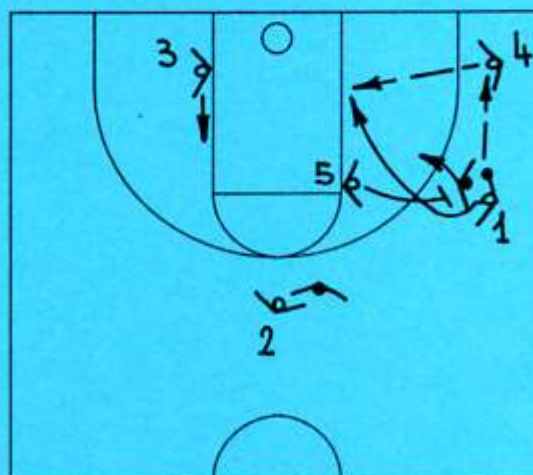
«Corner».

Diagramma 16.



Questa opzione è una alternativa solitamente causata dall'impossibilità per 1 di passare a 2. Il pallone va in angolo a 4 e, su questo passaggio, 5 si stacca dalla lunetta e blocca per 1 che ruota sul compagno e taglia a canestro. 4 segue il taglio di 1 e, se lo vede libero, gli passa il pallone per una buona occasione di andare al tiro in entrata.

Diagramma 17.



Come nel gioco base, le modalità di taglio seguite da 1 sul blocco di 5 sono

