

Giochi opzionali.

Terminata l'esposizione dei giochi che costituiscono lo "zoccolo duro" dell'attacco «High Post», è opportuno prestare attenzione anche a quelli che possono essere considerati "accessori", senza per questo intenderli di minore rilevanza.

Infatti, se opportunamente scelti, si dimostrano valide alternative e contribuiscono al raggiungimento di buoni risultati. In particolare, alcuni sono efficaci per ottenere tiri rapidi qualora particolari situazioni di gioco lo richiedano.

Passaggio all'ala.

Diagramma 58.



2 passa a 5, taglia verso la lunetta e cambia direzione dirigendosi verso la posizione di post basso sullo stesso lato. Contemporaneamente, 3 intraprende il taglio che lo porta ad attraversare l'area sotto canestro, dalla quale esce agevolato dal blocco di 2 e raggiunge l'angolo sul lato forte.

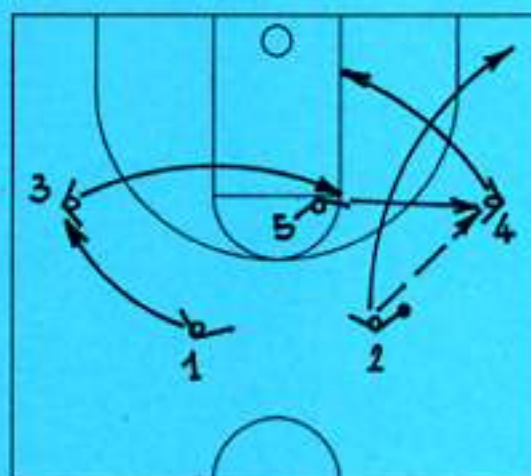
Diagramma 59.



Il successivo blocco di 5, che entra in area, permette a 2 di salire verso la linea di tiro libero con concrete possibilità di essere libero. 4 ha così tre possibili passaggi a disposizione: a 3 in angolo, a 2 in lunetta, a 5 in area.

Passaggio al centro.

Diagramma 60.



4 lascia vacante la posizione di ala andando ad occupare quella di post basso sullo stesso lato. 5 esce dalla lunetta e rimpiazza 4 ricevendo il passaggio di 2 che segue il passaggio tagliando direttamente verso l'angolo. 3 abbandona a sua volta la posizione di ala sul lato debole e raggiunge l'angolo della lunetta su quello forte ed è rimpiazzato da 1.

Diagramma 61.



Con il pallone in mano, 5 ha numerose opportunità che possono innescare diverse sequenze di passaggi e altrettante possibili conclusioni: a) può passare direttamente a 4 in post basso (uno contro uno in isolamento) con successivo passaggio a 1 (tiro da tre punti o dalla media distanza), b) può passare a 2 in angolo (tiro da tre punti) con successivo passaggio dentro a 4, c) può passare a 3 (tiro in sospensione o uno contro uno) con successivo passaggio a 4, d) può ribaltare a 1 (tiro da tre punti) con successivo passaggio dentro a 4 che ruota in area.

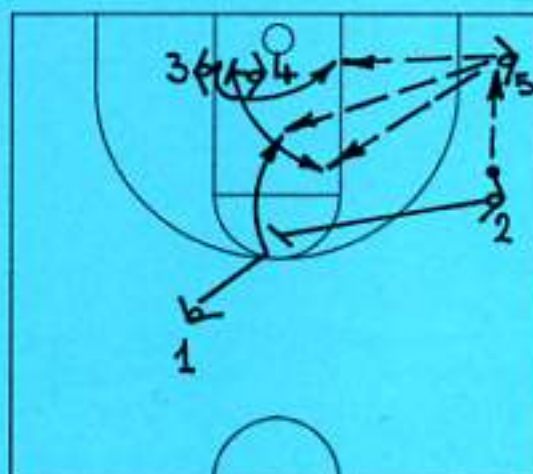
Incrocio.

Diagramma 62.



2 palleggia verso 4 che lascia libera la posizione tagliando diagonalmente verso l'area. 5 incrocia con 4 e raggiunge l'angolo sul lato del pallone. 3 inizia il taglio verso l'area e 4 prosegue il suo avvicinandosi alla posizione di post basso.

Diagramma 63.

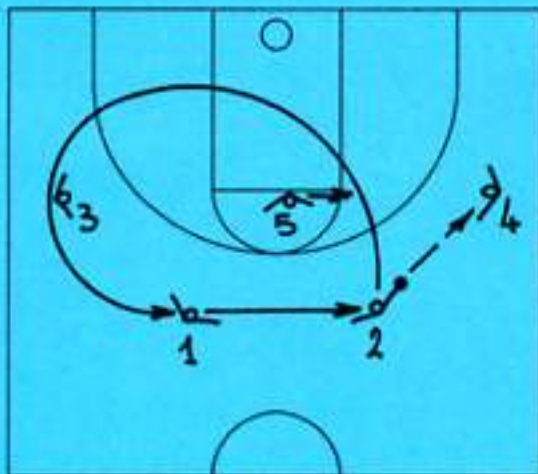


2 passa a 5 in angolo e va immediatamente a bloccare in lunetta in favore di 1 che ruota ed entra in area. 4 blocca per 3 che attraversa l'area e sale, a sua volta, verso l'angolo della lunetta sul lato forte. Anche in questo caso a disposizione di 5 ci sono alcuni passaggi che possono favorire conclusioni da posizioni diverse: a) può passare a 1 (tiro in entrata o arresto e tiro in sospensione), b) può passare a 3 (uno contro uno), c) può passare a 4 (tiro in sospensione o uno contro uno).

■ Sta a ciascuno dei giocatori non coinvolti dall'eventuale passaggio di 5 comportarsi in modo adeguato e tempestivo per agevolare l'iniziativa del compagno che riceve il pallone.

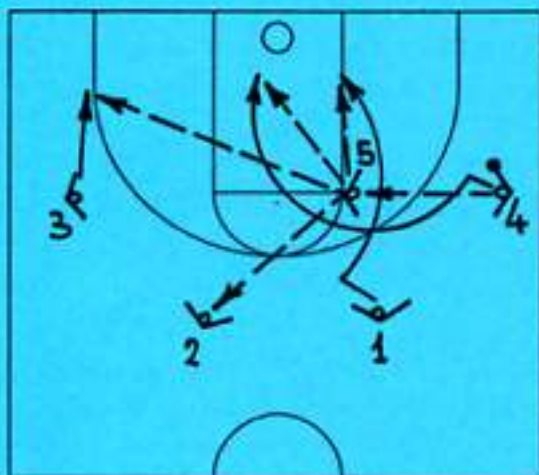
Incrocio sul post.

Diagramma 64.



Al passaggio a 4, 2 può far seguire un taglio che, su un percorso semicircolare lo porta ad occupare la posizione di guardia sull'altro lato del campo lasciata vacante da 1 che, a sua volta, rimpiazza 2. Dopo il passaggio di 2, 5 si sposta all'angolo della lunetta sul lato del pallone.

Diagramma 65.

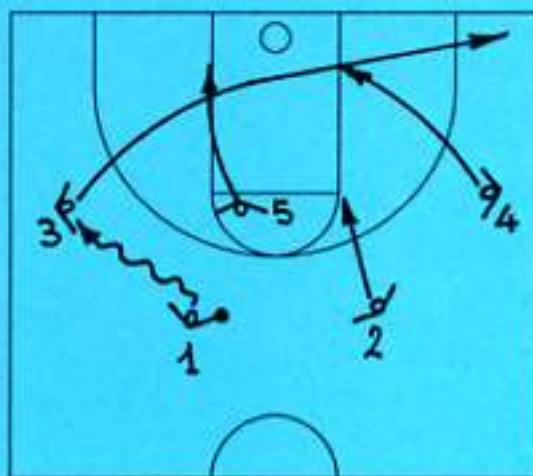


4 passa a 5, segue il passaggio ruotando alto sul compagno (possibilità di ricevere consegnato e andare al tiro in entrata) e 1 incrocia sul post. Anche in questo caso, 5 ha alcuni passaggi alternativi a disposizione: a) può passare a 4 sotto canestro, b) può passare a 1 che punta a canestro dopo l'incrocio, c) può ribaltare

su 2 (tiro da tre punti), d) può ribaltare su 3 (tiro da tre punti o uno contro uno).

Centro.

Diagramma 66.



Il gioco inizia come nel diagramma 62, con la guardia, in questo caso 1, che palleggia verso l'ala, 3, che lascia libera la posizione e taglia l'area uscendo nell'angolo opposto (come nel diagramma 58). 5 e 4 abbandonano le rispettive posizioni in lunetta e in ala e vanno ad occupare quelle di post basso. 2 si avvicina all'angolo della lunetta.

Diagramma 67.



2 si abbassa verso 4 e blocca in suo favore. 4 sale verso la lunetta e 2 ruota

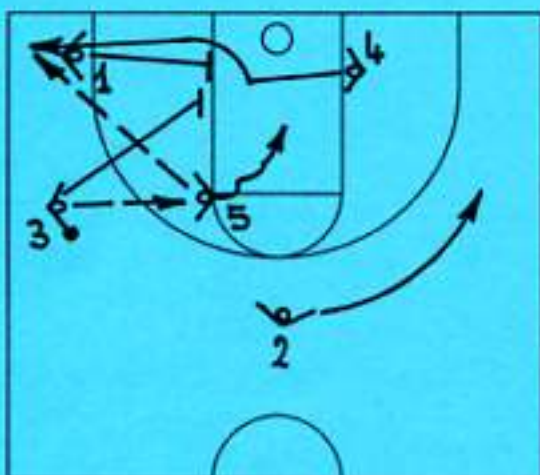
verso il pallone. Cosicché 1 può passare a 5 in post basso (tiro o uno contro uno), a 4 (tiro in sospensione) o a 2 (tiro da sotto, soprattutto se un eventuale cambio difensivo provoca un mismatch).

Diagramma 68.



1 opta per il passaggio a 3, fa seguire al passaggio una finta verso la lunetta e poi taglia verso l'angolo sul lato forte (movimento simile a quello illustrato nel diagramma 58). 2 si sposta in posizione centrale, 4 raggiunge quella di post basso sul lato debole e 5 va all'angolo della lunetta su quello forte.

Diagramma 69.



3 passa a 5 e con 1 va a formare il doppio blocco che favorisce l'uscita in angolo di

4 a completamento del taglio che esegue attraverso l'area sotto canestro e lungo la linea di fondo. 2 si sposta in ala sul lato debole. 5 può optare per la soluzione individuale (tiro in sospensione o uno contro uno) o per il passaggio in angolo a 4 (tiro da tre punti).

Diagramma 70.



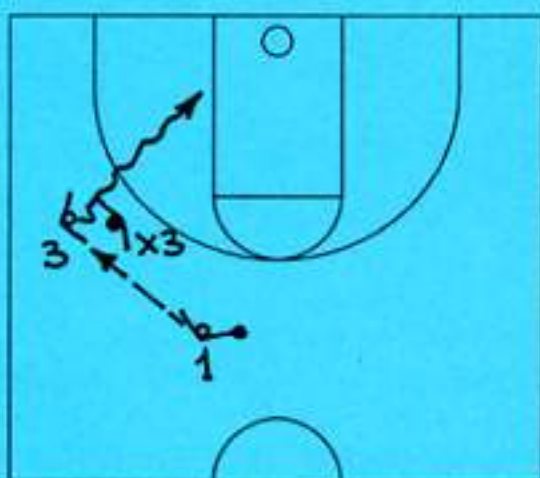
Se la difesa ostacola con successo le varie possibilità, gli adeguamenti ormai noti permettono in questo caso di riassumere le posizioni dalle quali i giocatori possono proseguire l'attacco con la continuità.

Movimenti individuali e giochi a due opzionali.

Nel commento introduttivo alla serie «Taglio della guardia» si fa riferimento alla libertà che i giocatori hanno per eseguire scelte individuali in seguito a particolari comportamenti difensivi.

Nei tre diagrammi che seguono, sono riprodotti altrettanti esempi utili per capire in modo più chiaro quali possono essere le suddette scelte.

Diagramma 71.



Anticipo sull'ala.

Quando X3 marca d'anticipo su 3, ricevuto il pallone, 3 può penetrare in palleggio a canestro eseguendo un tempestivo passo incrociato che gli permette di prendere il vantaggio sul difensore e andare a canestro.

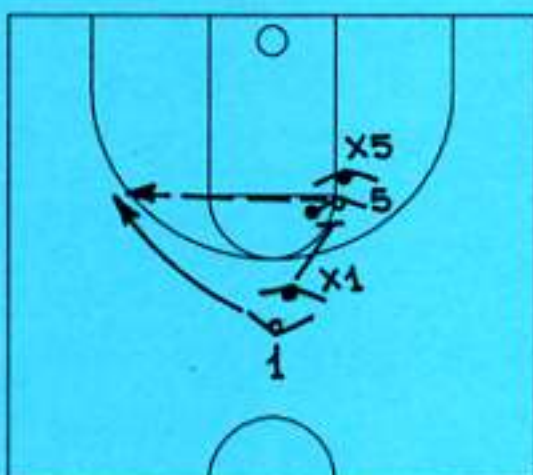
Diagramma 72.



Anticipo sul centro (in post alto).

Se 5 è marcato davanti e X5 ostacola la ricezione del passaggio di 4, taglia con decisione in area pronto a ricevere il pallone da 4 e andare al tiro.

Diagramma 73.

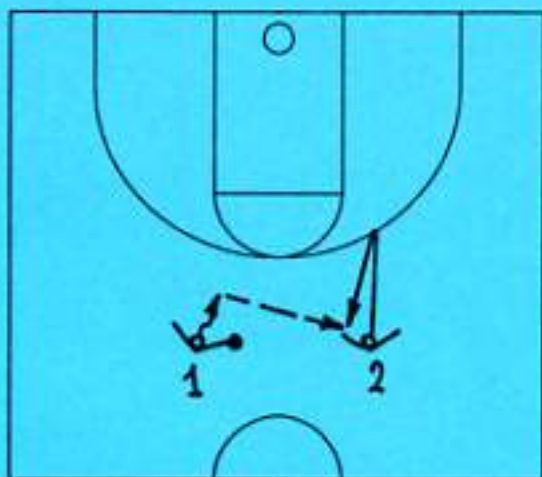


Raddoppio sul centro (in post alto).

Se 5 riceve il pallone all'angolo della lunetta ed è raddoppiato dalla guardia (X1), 1 deve tagliare immediatamente verso l'estensione della linea di tiro libero sul lato debole "chiamando" il pallone. 5 deve essere rapido nell'esecuzione del passaggio che può portare ad un buon tiro favorito dalla libertà di 1.

Qualora il comportamento difensivo non permetta lo schieramento immediato nelle posizioni volute, i giocatori devono eseguire i movimenti che permettono di liberarsi e di consentire il regolare fluire delle azioni. Nei diagrammi seguenti, divisi per ruoli, sono illustrati i principali.

Diagramma 74.



Movimento delle guardie.

Per eseguire un buon passaggio iniziale da guardia a guardia, 1, raggiunta la posizione prevista, può fintare l'esecuzione del passaggio all'ala sul suo lato e poi passare a 2 che esegue un deciso taglio a V che gli permette di raggiungere la posizione nella quale riceve il pallone con una minore pressione difensiva.

Diagramma 75.



Movimento dell'ala.

Soprattutto quando lo scouting preventivo dà indicazioni in merito, le ali possono schierarsi vicino alle posizioni di post basso (vedere il diagramma 1). Da questa posizione eseguono un deciso taglio a V che permette loro di salire nelle posizioni di ala con maggiori probabilità di ricevere il passaggio che riveste una certa importanza per lo sviluppo del gioco.

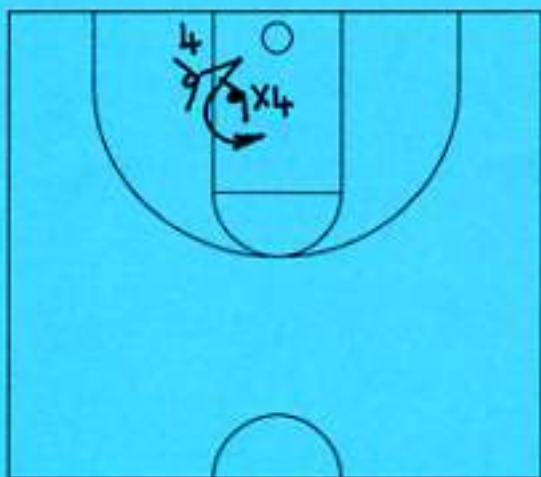
Diagramma 76.



Movimento dell'ala.

Quando le ali partono basse, possono eseguire un movimento diverso per raggiungere la posizione standard sull'estensione della linea di tiro libero. In questo caso, una finta verso l'area precede la salita verso l'angolo della lunetta e la successiva uscita nella prevista posizione di ala.

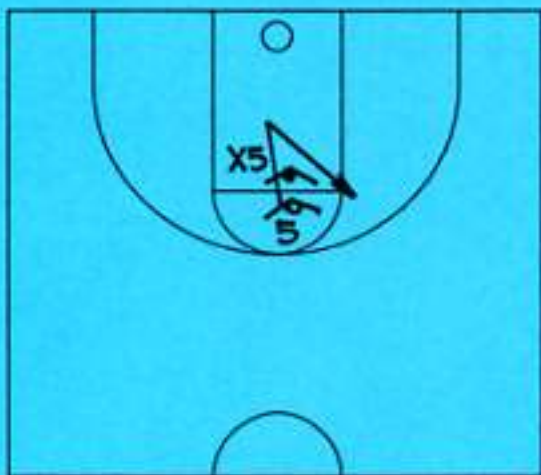
Diagramma 77.



Movimento dell'ala.

Le ali, partendo basse, possono eseguire un movimento che, se ben eseguito, può favorire la conclusione dell'azione al di fuori dagli schemi. L'esecuzione di un taglio a V, seguita dalla presa di una posizione davanti al difensore può consentire l'esecuzione e la ricezione di un passaggio che mette l'ala che lo riceve nella favorevole condizione di tentare il tiro.

Diagramma 78.

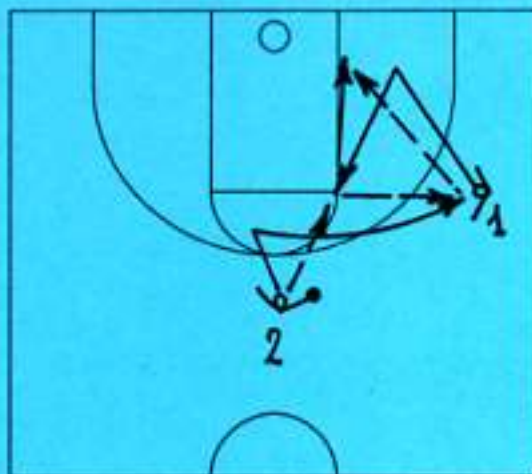


Movimento del post.

Il post alto può eseguire un taglio a V per costringere il difensore a muoversi e per agire in modo conseguente al comportamento difensivo.

Quando le due guardie in campo sono giocatori estremamente versatili, rapidi, entrambi abili nella gestione del pallone, capaci di giocare, sia pure momentaneamente, spalle a canestro, possono inserire alcuni movimenti opzionali che si sono dimostrati produttivi.

Diagramma 79.



Taglio a V della guardia in ala.

Facendo riferimento, a titolo di esempio, alla situazione originata dal passaggio di 1 a 2 proposta nel diagramma 57, anziché tagliare nella posizione di post basso, 1 esegue un profondo taglio a V e risale verso l'angolo della lunetta dove riceve il pallone da 2 (possibile tiro in sospensione o uno contro uno di 1). Dopo il passaggio, 2 finta l'entrata diretta in area e cambia direzione ruotando su 1. Se riceve consegnato, può cercare la conclusione a canestro, altrimenti si allarga in ala ricevendo il pallone di ritorno. Il pronto taglio nella posizione di post basso che 1 fa seguire al passaggio a 2 può favorire il passaggio di 2 che permette a 1 di giocare uno contro uno.

