

ardue le decisioni circa il controllo dell'angolo ravvicinato, del post basso e di quello medio. Il tutto complicato, sui ribaltamenti, dal movimento di incrocio interno all'area.

Attaccando la "1-3-1" è soprattutto l'angolo ravvicinato il punto dal quale si vuole ottenere il principale risultato, soprattutto quando il difensore sul fondo esce a difendere su 2, immediatamente seguito dai pericoli che possono nascere dalle posizioni del post basso.

Le competenze.

1 deve leggere attentamente la difesa orientando il proprio movimento in palleggio verso il lato sul quale si vuole ottenere il sovrannumero (dopo una eventuale finta di palleggio nella direzione opposta). I suoi passaggi ai compagni nell'angolo ravvicinato e nelle posizioni di post basso e medio possono rivelarsi vincenti così come i suoi tiri qualora la difesa si richiuda verso canestro.

2 ha la responsabilità di eseguire buoni tagli con lo scopo di attaccare la zona da dietro e ottenere buoni tiri dall'angolo ravvicinato.

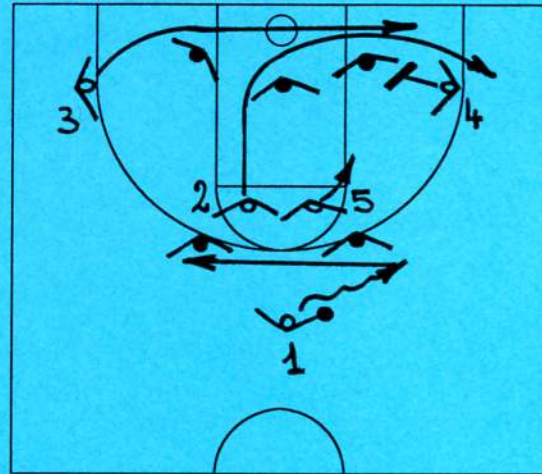
Anche 3 ha responsabilità di tiro dall'angolo ravvicinato come 2 e ad esse aggiunge il movimento pendolare da angolo ad angolo lungo la linea di fondo alle spalle della difesa.

4 ha il compito di bloccare per 2 e per 3 favorendo i loro tiri e agisce nella posizione di post basso. Sui ribaltamenti del pallone è coinvolto nell'incrocio in area con 5 che può originare occasioni di tiro. I rimbalzi sono un altro dei suoi compiti.

5 parte in posizione di post alto ed occupa anche quelle di post medio e basso, soprattutto per effetto dell'incrocio con 4 con cui condivide la maggior parte delle responsabilità.

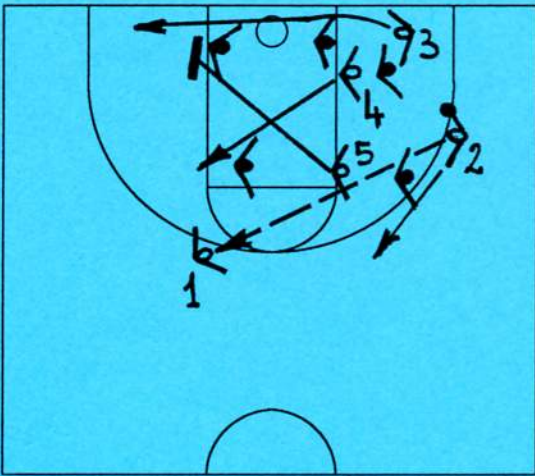
Le azioni.

Diagramma 36.



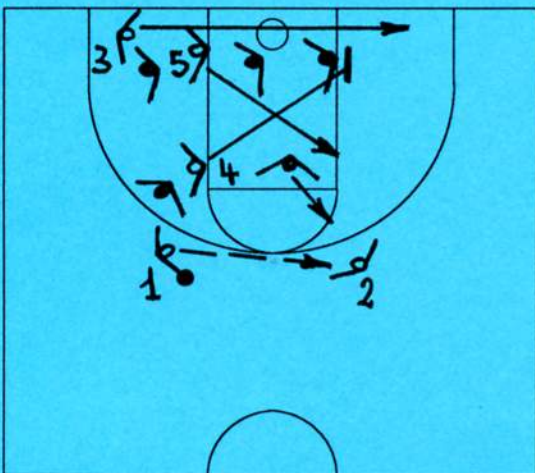
La disposizione iniziale può definirsi "1-2-2", con la particolarità rappresentata dalla posizione di 2 vicino a 5 sulla linea di tiro libero. Ipotizzando che la difesa sia una zona "2-3", 1 inizia con il palleggio sul lato destro e verso la guardia (un'ala, invece, se la difesa è a fronte dispari come si vede nei diagrammi 40 e 43) in modo che si stacchi dall'area. L'immediato sovrannumero è ottenuto con il taglio di 2 che attraversa l'area ed esce, favorito dal blocco di 4, verso l'angolo sul lato forte e con quello di 3 che cambia lato attraversando l'area sotto canestro e lungo la linea di fondo fino a posizionarsi nell'angolo ravvicinato. L'effetto immediato è che un difensore deve decidere su chi marcare fra questi due attaccanti. Un attimo di indecisione può essere fatale essendo sia 2 che 3 rivolti fronte a canestro e pronti a ricevere il pallone. Sul passaggio di 1 a 2 nascono diverse opportunità. 2 ha la possibilità di tirare e alcune scelte di passaggio. 3 ha l'occasione di tirare se riceve o di tagliare lungo il fondo, 4 è in post basso e 5 in post alto all'angolo della lunetta. Il passaggio di 2 a 1 (vedere i diagrammi 41 e 44) può prendere in contropiede la difesa, soprattutto se, sul sovrannumero, assume una marcatura più vicina a quella individuale. 1 può contare su una occasione di tiro o sul gioco uno contro in una buona corsia di penetrazione.

Diagramma 37.



Se 2 ribalta il pallone passandolo a 1 isolato sull'altro lato o se cerca di migliorare una corsia di passaggio palleggiando verso 1, la squadra cerca di ottenere, nel modo più rapido possibile, il sovrannumero sul lato opposto. 5 scivola diagonalmente all'interno dell'area raggiungendo la posizione di post basso attento al possibile passaggio di 1 e con lo scopo di frenare l'uscita del difensore su quel lato. 4 incrocia e sale, dopo il passaggio di 5, verso il pallone che può ricevere all'interno dell'area o in post alto. 3 cambia lato tagliando da angolo ravvicinato ad angolo ravvicinato e ponendosi fronte a canestro pronto al tiro se riceve da 1. Così facendo il sovrannumero è ora sul lato sinistro e i giocatori hanno le stesse opzioni viste sul destro.

Diagramma 38.



Ancora una volta, se l'azione non ha prodotto un tiro a canestro, 1 può ribaltare il pallone

su 2 isolato sull'altro lato e la ripetizione degli stessi tagli e degli stessi blocchi permette di riottenere il sovrannumero sul lato originario.

Nei diagrammi 39, 40 e 41 sono riprodotti i movimenti contro la difesa "1-2-2". Nei successivi tre, dal 42 al 44, sono invece schematizzati quelli contro la difesa "1-3-1".

Diagramma 39.

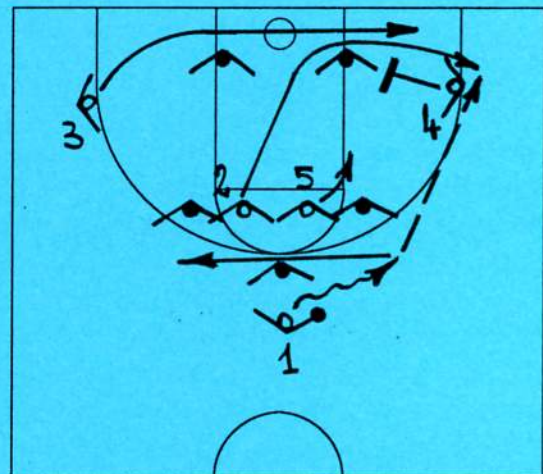


Diagramma 40.

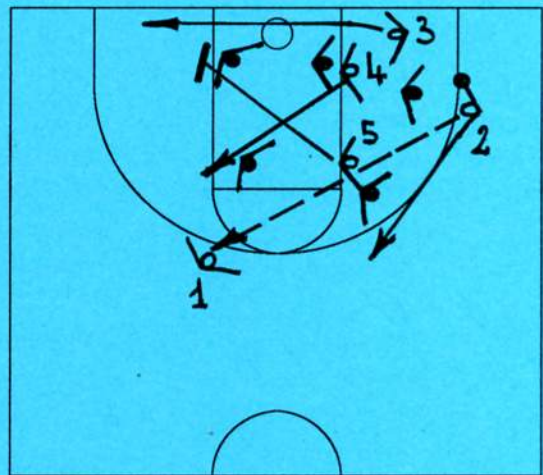


Diagramma 41.

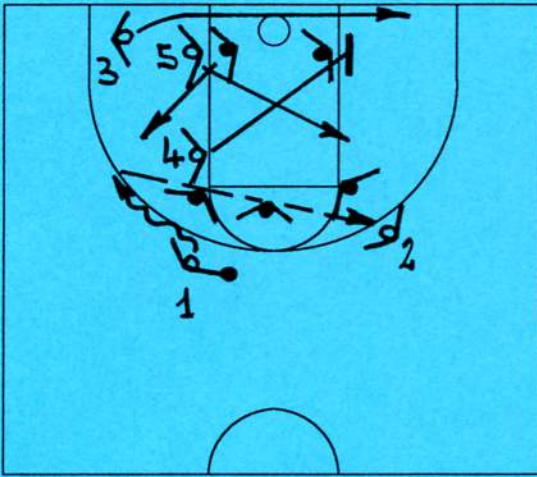


Diagramma 44.

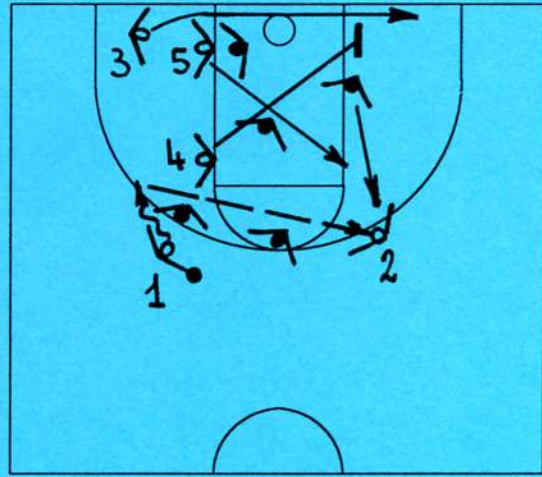


Diagramma 42.

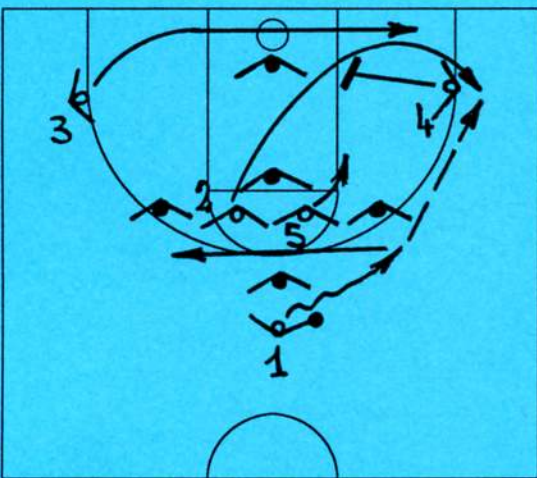
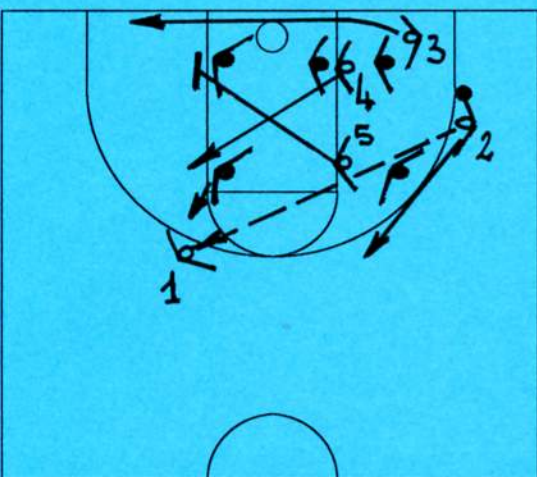


Diagramma 43.



Gioco "5".

Gli obiettivi.

Quando, affrontando una difesa "1-3-1" si vuole attaccare maggiormente dal fondo, anziché puntare soprattutto sulla rotazione interna, è utilizzata questa continuità che nella disposizione iniziale una evidente somiglianza con quella del gioco "1". I giocatori raggiungono uno schieramento "2-1-2" ed i movimenti tendono a trarre vantaggio dalla formazione di triangoli in prossimità della linea di fondo. Il tiro dagli angoli, il gioco uno contro uno della guardia opposta al lato del pallone ed il sovrannumero assicurano una congrua gamma di buone opportunità.

Uno dei principali obiettivi sta nel manovrare in modo da favorire l'ala sul lato debole che taglia verso la posizione di post basso o verso l'angolo ravvicinato. Il vantaggio nasce dal fatto che il pallone all'ala sul lato forte forza il difensore arretrato sul suo lato ad uscire ed il contemporaneo blocco sul difensore centrale apre spazi sotto canestro per l'ala che taglia verso l'angolo ravvicinato. La difesa ha così problemi di scelta delle marcature e può essere presa in controtempo dall'esecuzione di passaggi tempestivi e accurati. Se la difesa contrasta il tiro dall'angolo ravvicinato può trarne vantaggio chi si trova nella posizione di post medio con la possibilità di ruotare a canestro e ricevere.

Se il suo impiego principale è contro la zona "1-3-1", questa continuità si dimostra efficace anche contro le altre zone. Contro la "2-3" si creano problemi di marcatura sull'ala sul lato forte e di controllo dell'angolo ravvicinato dovendo il difensore centrale compiere un percorso non breve. Un ulteriore vantaggio può esserci qualora il difensore centrale intervenga con successo nell'angolo breve. In questo caso il post medio può ruotare a canestro perché ad essere in difficoltà è l'ala sul lato debole. Gli stessi obiettivi si possono raggiungere anche affrontando le difese "3-2" e "1-2-2".

Le competenze.

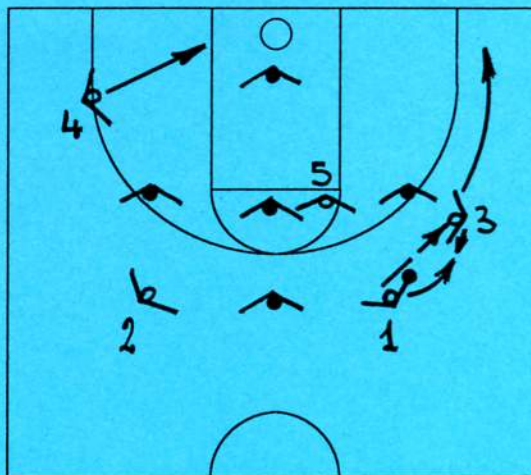
1 e 2 hanno le stesse responsabilità e possono iniziare l'attacco sul loro lato con tre potenziali scelte a disposizione: il passaggio all'ala sul lato forte, al post medio e alla guardia sul lato debole. Inoltre, devono sfruttare i varchi occupandoli per ottenere un buon tiro e, se la difesa si allarga, devono saper penetrare ed eseguire tagli finalizzati al sovrannumero.

Anche 3 e 4 hanno ruoli intercambiabili. Quando sono in possesso del pallone, devono rappresentare un pericolo forzando il difensore arretrato ad uscire. Il loro gioco deve essere particolarmente efficace nei movimenti fra le posizioni di post basso e devono prendere una buona posizione negli angoli ravvicinati. Da quelle posizioni possono provocare difficoltà di marcatura e aperture per il centro.

5 deve agire nelle tre tradizionali posizioni del post con l'avvertenza di essere sempre rivolto verso il pallone per una pronta ricezione.

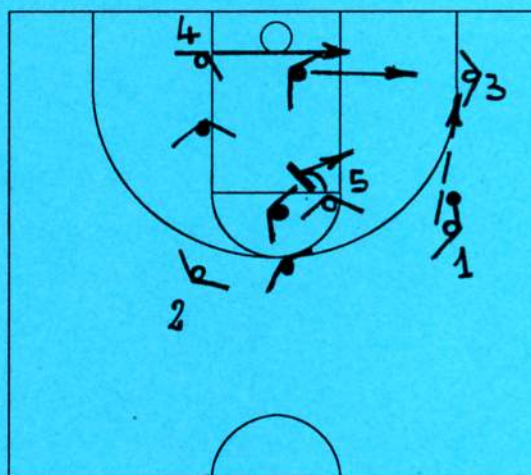
Le azioni.

Diagramma 45.



Contro la "1-3-1", il gioco può iniziare su entrambi i lati con l'accorgimento che l'ala destinata a ricevere il primo passaggio, nel diagramma 3, parta alta per favorire lo scambio con 1. Dopo aver ripassato a 1, 3 scivola verso l'angolo per forzare l'uscita del difensore e 4 prende posizione in post basso.

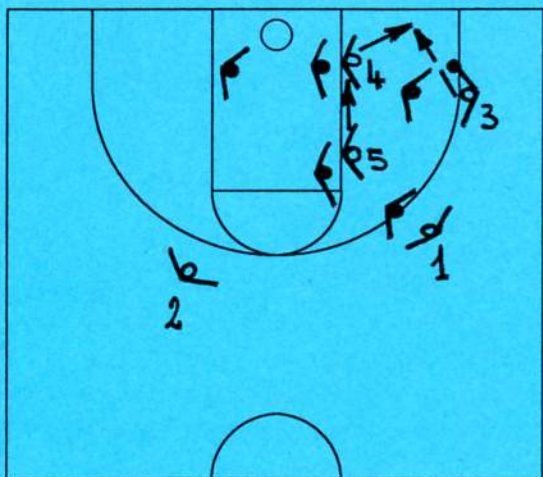
Diagramma 46.



Sul secondo passaggio di 1 a 3, 5 blocca il difensore centrale e poi ritorna verso il pallone schierandosi in post medio. 4 taglia l'area lungo la linea di fondo spostandosi nella stessa posizione di post basso. Poiché il difensore arretrato sul lato forte deve uscire su 3, il blocco di 5 e la sua azione congiunta con quella di 4 può generare una situazione di 2 contro 1 in un'area che offre a questi due attaccanti la possibilità di ricevere il passaggio di 3 e andare al tiro. Un'altra

possibilità, dipendente dal comportamento complessivo dei difensori, può interessare 2, isolato sul lato debole. Una zona molto orientata verso il pallone può essere colpita con un passaggio skip di 3 a 1 che può andare al tiro o giocare uno contro uno.

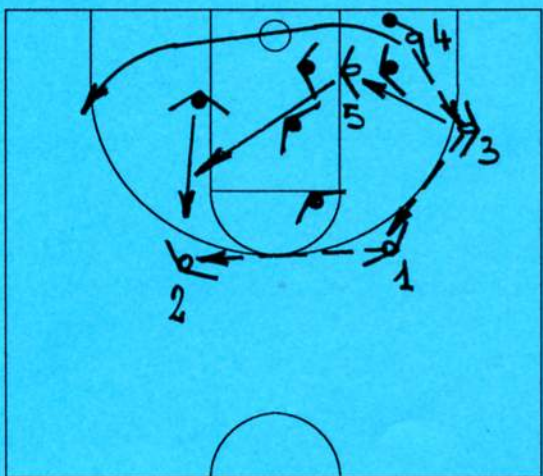
Diagramma 47.



Se i movimenti di 4 e 5 non hanno offerto loro una possibilità di conclusione, 4 si porta nell'angolo ravvicinato per ricevere da 3 e tentare il tiro in sospensione o l'entrata se non è marcato da vicino. Se, al contrario, 4 è ben controllato, 5 scivola verso la posizione di post basso attento al possibile passaggio di 3.

Come si vede, il sovrannumero produce la formazione dei triangoli 1-3-5 e 3-4-5 che possono originare pericoli per la difesa.

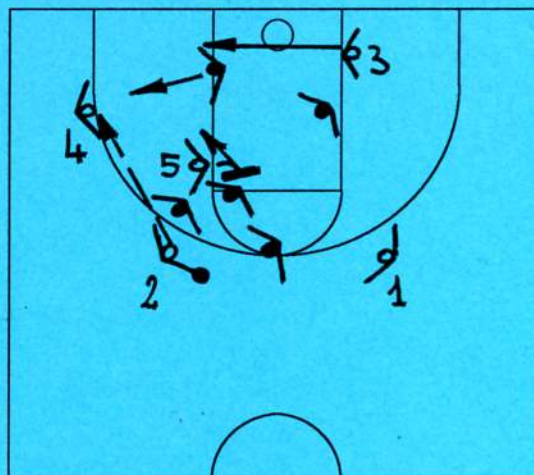
Diagramma 48.



Se i movimenti sviluppati sul lato destro non portano al tiro, il pallone torna a 1 che lo

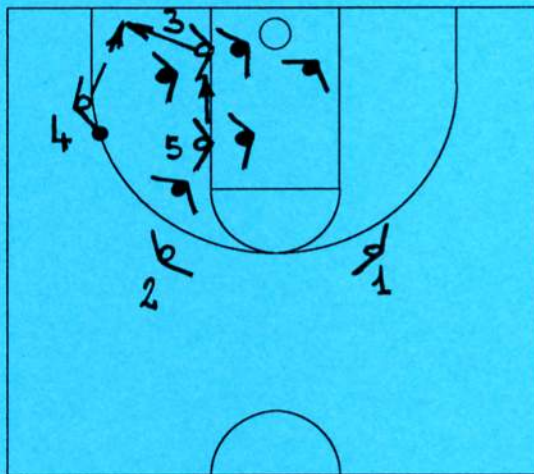
ribalta sull'altro lato a 2 innescando così i movimenti che generano il sovrannumero sul lato sinistro. 5 taglia diagonalmente l'area e sale all'angolo della lunetta sul lato forte seguito da 4 che taglia sotto canestro tornando alla sua posizione di ala. 3 si avvicina alla posizione di post basso.

Diagramma 49.



Sul passaggio di 2 a 4, 5 blocca cieco il difensore centrale e completa il movimento con il consueto ritorno verso il pallone nell'area del post medio. 3 taglia attraverso l'area lungo il fondo e raggiunge la posizione di post basso. Così facendo, i giocatori hanno ottenuto nuovamente il sovrannumero che permette loro di replicare i tentativi proposti sul lato destro. Come 2 nei precedenti diagrammi, 1 è isolato ed è un potenziale destinatario del repentino passaggio skip che lo può portare al tiro in sospensione o all'uno contro uno.

Diagramma 50.



Il diagramma ripropone i movimenti sviluppati sul lato destro (diagramma 47) per mostrare il completamento dell'azione sul sinistro. In questo caso è 3 che scatta verso l'angolo ravvicinato per ricevere da 4 e, se marcato, è 5, scivolato in post basso, che può ricevere il pallone e andare al tiro.

Come è evidente, i movimenti del pallone, che deve circolare rapidamente, e dei giocatori portano alla costituzione di efficaci triangoli su entrambi i lati. Da essi nascono opportunità di tiri in sospensione, giochi nelle aree del post ed entrate a canestro.

Gioco "6".

Gli obiettivi.

Quando le zone da affrontare sono a fronte dispari, quindi "1-3-1", "1-2-2" o "3-2", viene utilizzata questa continuità con lo scopo principale di colpire con tiri dall'angolo e di trarre vantaggio dai due giocatori interni che ruotano nelle posizioni di post. I blocchi portati sui giocatori più arretrati e i passaggi skip producono tiri incontrastati delle guardie dagli angoli, soprattutto contro la "1-3-1". Infatti, i passaggi skip forzano i difensori ad uscire in angolo, ma i blocchi tendono ad impedire questo movimento concedendo il tempo sufficiente per eseguire tiri in tranquillità. Spesso il difensore più arretrato è una guardia, quindi un piccolo, ed è per questo motivo che il blocco, portato da giocatori più alti e robusti, frena la sua azione difensiva con buoni risultati. Se questa difesa ostacola con successo il tiro dall'angolo, ci possono essere sbocchi per il tiro del post basso.

Contro le altre due difese, la "3-2" e la "1-2-2", più forti sotto canestro, i blocchi mirano a favorire i tagli delle guardie verso gli angoli e a consentire loro tiri dagli angoli. Un buon passaggio per raggiungere questo obiettivo è lo skip diretto, eseguito dall'angolo della lunetta o successivo al veloce ribaltamento da angolo ad angolo della lunetta. All'interno dell'area diventano pericolosi il taglio diagonale del post basso che sale in area e la posizione che prende chi blocca.

Questo attacco non presenta particolari vantaggi, invece, contro le difese come la "2-3" che ha tre difensori nella linea arretrata. I blocchi sono meno efficaci e non offrono sbocchi particolarmente favorevoli. Inoltre, non viene per niente usato contro le difese match-up e combinate.

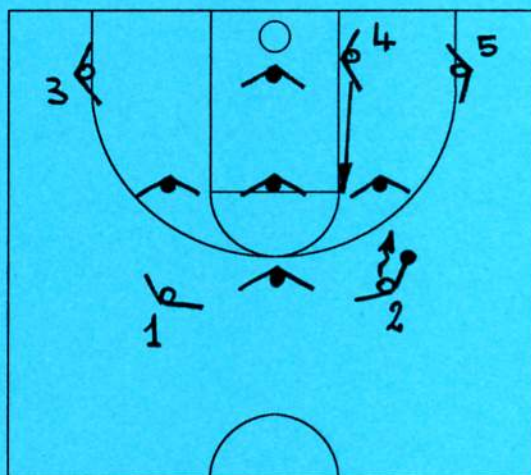
Le competenze.

1 e 2 sono dei buoni tiratori in sospensione dagli angoli e devono conoscere i passaggi migliori per servire chi blocca e prende posizione per ricevere.

3, 4 e 5 hanno le stesse responsabilità: bloccano, prendono posizione in area e sul suo perimetro, escono verso gli angoli, soprattutto in quelli ravvicinati ed eseguono tagli in diverse direzioni e punti del campo.

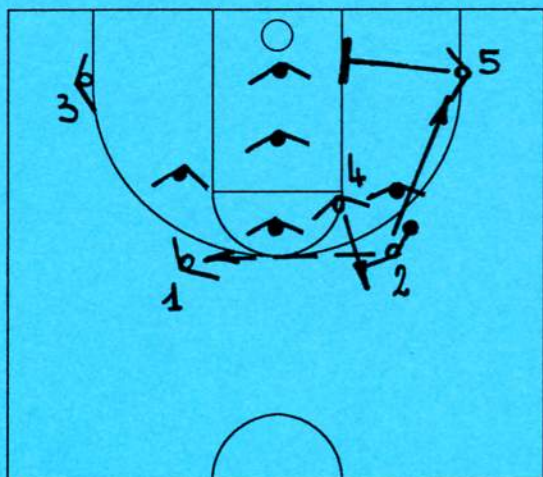
Le azioni.

Diagramma 51.



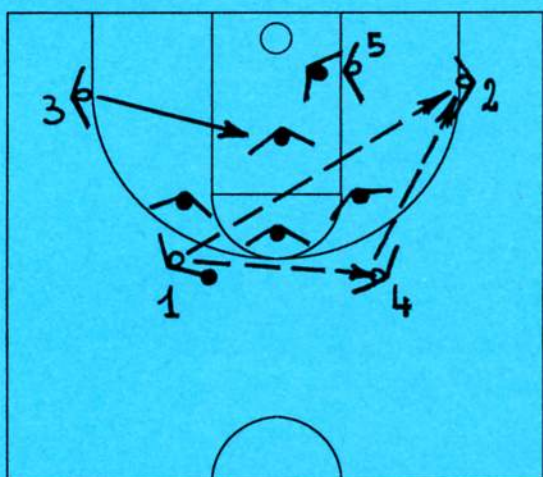
Contro la "1-3-1", l'attacco parte con le due guardie che dividono i difensori avanzati ed i rimanenti tre attaccanti vicini alla linea di fondo campo con 4 in post basso. 1 inizia il gioco palleggiando verso l'ala sul suo lato per costringerla ad uscire. 4 abbandona la posizione di post basso e sale all'angolo della lunetta sul lato forte.

Diagramma 52.



2 interrompe il palleggio, ribalta il pallone su 1 e taglia verso l'angolo occupato da 5. Questo è il segnale per 5 di andare a bloccare il difensore più arretrato e per 4 di uscire in posizione di guardia. La squadra ha così preparato lo sviluppo del gioco sul lato forte.

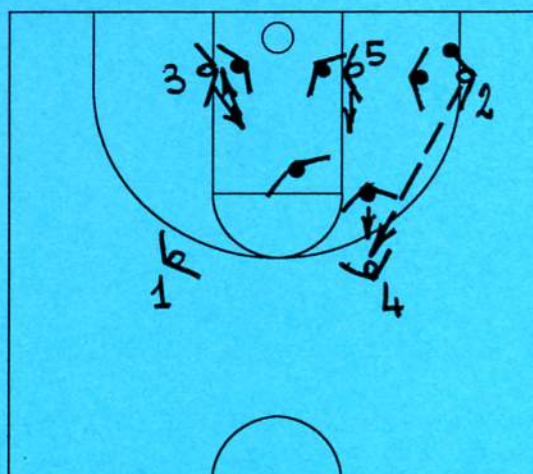
Diagramma 53.



L'obiettivo principale è a questo punto quello di far giungere il pallone in angolo a 2. Il blocco di 5 sul difensore vicino a canestro ha l'effetto di bloccarlo impedendogli una tempestiva uscita verso 2. Ma il passaggio skip di 1 non sarebbe così certo se non ci fosse il taglio in area di 3 che va ad impegnare il difensore centrale, altrimenti più attento al passaggio diagonale attraverso l'area. 1 ha così una buona corsia di passaggio e 2 è in ottime condizioni per scoccare un tiro in sospensione. Se 1 vede comunque difficile l'esecuzione del passaggio skip, deve prendere una rapida decisione e

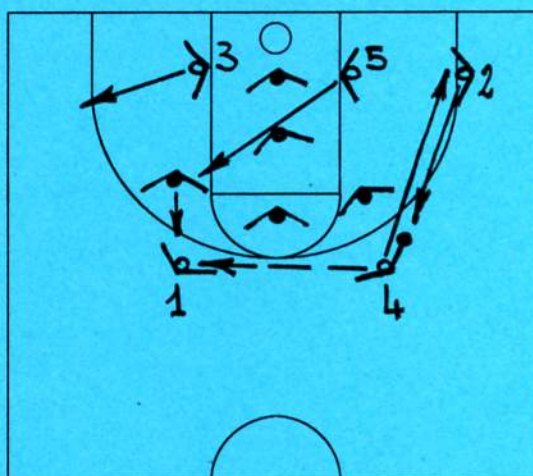
valutare se il passaggio a 4 ed il successivo in angolo a 2 possono produrre lo stesso risultato.

Diagramma 54.



Se 2 riceve ma non riesce a concludere, passa a 4 e 5 prende posizione in post medio pronto alla ricezione del possibile passaggio di 4. 3 entra in area con lo stesso obiettivo e, se non riceve, ritorna alla sua posizione in post basso.

Diagramma 55.



I giocatori sono ora pronti al ribaltamento di lato che inizia con il passaggio di 4 a 1. 3 esce fuori, 5 taglia diagonalmente l'area e va nell'angolo della lunetta sul lato forte e sul lato destro del campo avviene lo scambio di posizioni fra 4 e 2.

