

## **Gli attacchi in continuità.**

*Nella gamma dei giochi d'attacco alla zona, la continuità riveste un ruolo importante per la varietà di sbocchi che offre e per la possibilità di non esaurire la manovra non appena la difesa riesce a contrastarla con successo.*

*St. John's dispone di sei attacchi in continuità ciascuno dei quali ha specifiche prerogative e viene utilizzato per fronteggiare specifici tipi di zone.*

*Di ciascuno di questi sei attacchi sono descritti gli obiettivi, i ruoli dei singoli giocatori e i diagrammi con il dettaglio dei movimenti. In una apposita sezione sono invece riuniti i principali esercizi finalizzati all'apprendimento dei giochi.*

*I giocatori sono indicati secondo la consueta numerazione: 1 è la point guard, 2 la guardia tiratrice, 3 l'ala piccola, 4 l'ala forte, 5 il centro*

### **Gioco "1".**

#### **Gli obiettivi.**

*Questa continuità è designata ad attaccare le difese a zona a fronte dispari, vale a dire la "1-3-1", la "1-2-2" e la "3-2". Parte con quattro giocatori sul perimetro disposti nei varchi naturali di queste difese ed un post basso molto profondo. Il centro e le ali ruotano continuamente rimpiazzandosi l'un l'altro, con particolare attenzione alla ricezione dei passaggi all'interno dell'area o in post basso. Nel corso della rotazione cercano di attaccare la zona da dietro agendo sul fondo con l'obiettivo di trarre vantaggi dalle possibili aperture al centro della difesa. Le guardie hanno soprattutto l'incarico di eseguire buoni passaggi e responsabilità di tiro.*

*Le zone "1-2-1" e "3-2" sono attaccate con uno schieramento che pone le due guardie fra il point man e le ali e le due ali fra i difensori in ala e quelli sul fondo. Questo schieramento offensivo pone problemi di marcatura sul centro che sale verso il pallone e sulle ali che*

*scattano in area. Se i movimenti offensivi sono tempestivi e ben sincronizzati, la parte interna dell'area diventa uno spazio critico per la difesa.*

*Contro la difesa "1-3-1" la disposizione dei quattro attaccanti schierati fronte a canestro provoca immediati problemi di marcatura per il difensore più avanzato, per le ali e sul fondo. Le guardie assumono una posizione che divide il point man e le due ali; le ali si schierano negli angoli in modo da forzare l'ala e il difensore sul fondo a prendere una decisione non sempre immediata su chi si occupa dell'uomo in angolo; il centro si schiera in lunetta sulla linea di tiro libero e rappresenta un pericolo immediato come potenziale destinatario del pallone (per gli sbocchi, tiro e passaggi, che ne possono derivare).*

*La rotazione delle ali e del centro può provocare danni di diversa natura. Se il difensore arretrato esce a giocare in angolo sul passaggio all'ala, il centro può assumere una buona posizione ruotando verso la posizione di post basso. Nel caso in cui l'ala in difesa ostacola la rotazione del centro, l'ala può ripassare alla guardia che può servire un ottimo passaggio all'ala che sale in area dal lato debole. Le ali possono altresì avere buone occasioni di tiro o di penetrazione a canestro se sono marcate da un solo difensore sul fondo.*

*In combinazione con questi movimenti, le guardie possono ottenere buone opportunità di tiro o eseguire buoni tagli.*

#### **Le competenze.**

*1 e 2, sono intercambiabili ma è bene che dispongano comunque di una peculiarità specifica per ciascuna posizione. 1 deve essere abile soprattutto nel dividere due difensori, nel penetrare nei varchi in palleggio e nell'esecuzione dei passaggi. 2 è principalmente un tiratore abile nella ricezione dei passaggi.*

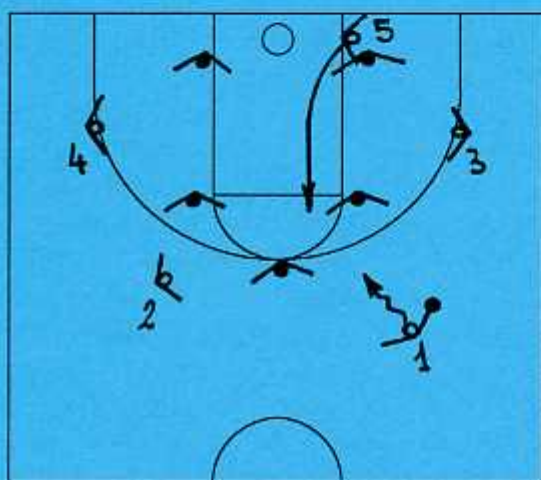
*3 e 4, possono giocare su entrambi i lati del campo ma, anche in questo caso, è bene che ciascuno disponga di una particolarità essenziale (e ovvia) che li differenzi. 3 dovrebbe essere più orientato al tiro in sospensione ed al gioco uno contro uno*

partendo fronte a canestro mentre 4 dovrebbe essere più abile nel gioco interno per ottenere tiri rapidi e ad alta percentuale di realizzazione.

5 ha un ruolo fondamentale in questo attacco e deve disporre di buone qualità di tiro e di passaggio e deve saper agire con tempismo, tanto a fronte delle opportunità che possono avere origine dai propri movimenti e da quelli dei compagni quanto da quelle che possono nascere da errori difensivi.

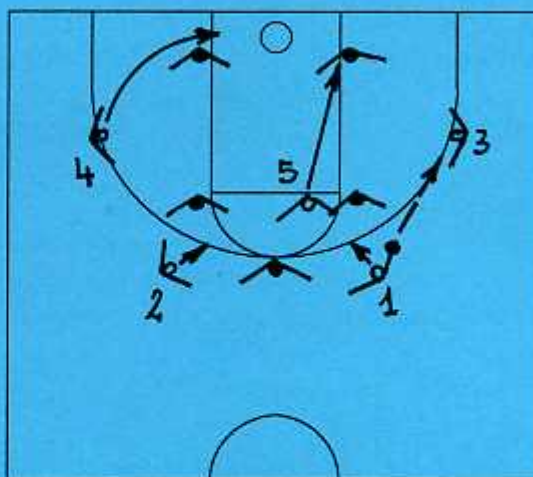
### Le azioni.

Diagramma 1.



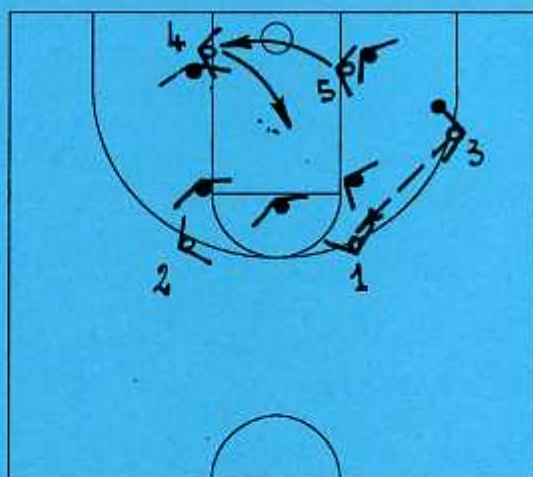
Lo schieramento iniziale dei giocatori, qui illustrato contro una difesa "1-2-2", è identico per le tre difese a fronte dispari elencate e segue i criteri descritti negli obiettivi. L'attacco inizia con 1 in possesso del pallone sul lato destro, lo stesso su cui c'è 5 (che sta basso fra il difensore e la linea di fondo). Il primo passaggio può essere eseguito sia a 5 che sale internamente all'area verso l'angolo della lunetta sul lato forte che all'ala sullo stesso lato. Come 1 si dirige in palleggio fra il point e l'ala, 5 sale verso il pallone costituendo un immediato pericolo per la difesa. Se riceve in area, è in una posizione che gli può consentire il tiro da distanza ravvicinata. Se riceve in lunetta, ed è libero, può tirare, se no può passare a 3 o a 2. 3 può essere in condizioni di tirare, 2 può utilizzare la situazione di due contro uno con 4.

Diagramma 2.



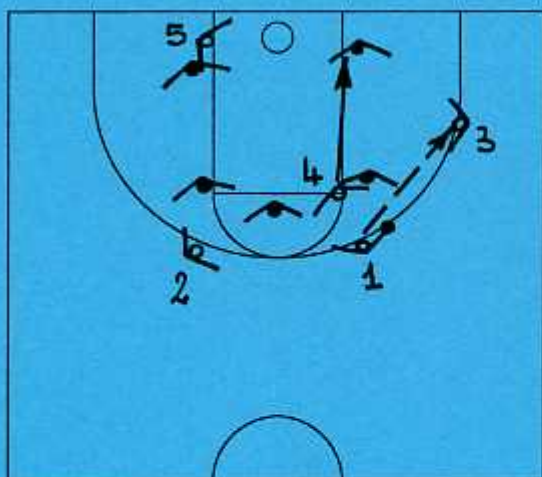
Se invece 1 passa a 3, 5 ritorna in post basso scivolando lungo il perimetro dell'area dei tre secondi pronto a ricevere il passaggio di 3, soprattutto se il difensore arretrato esce a difendere su 3. Gli altri giocatori hanno incarichi ben precisi. 4 è responsabile del rimbalzo sui possibili tiri da fuori di 3 o dal post basso di 5, 1 e 2 penetrano nei varchi fra i difensori frontali per ricevere un eventuale passaggio.

Diagramma 3.



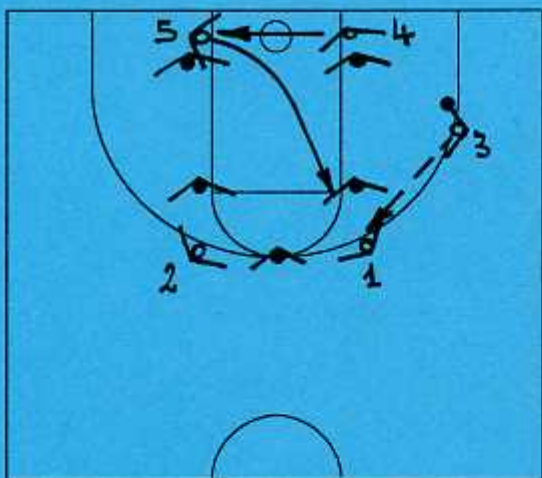
Se il pallone rimane a 3 può essere ribaltato a 1 e, su questo passaggio, 4 scatta in area nel punto più libero per favorire il passaggio, sopra il capo o battuto a terra, di 1 qualora il compagno sia strettamente marcato. 5 ruota sotto canestro attento al possibile passaggio lob di 1 e taglia sul lato opposto dove rimpiazza 4.

Diagramma 4.



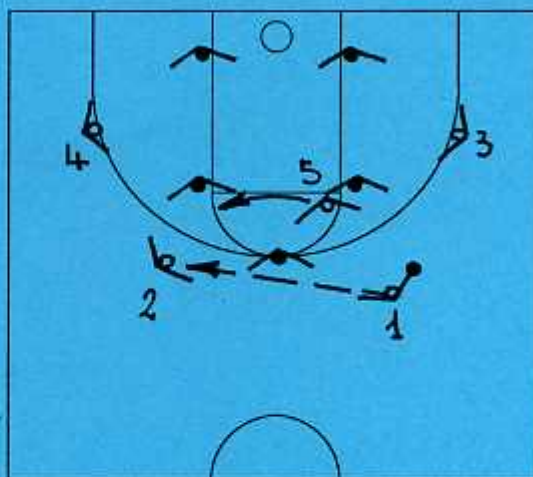
Nel caso in cui 1 ripassi il pallone a 3, 4, che è salito fino all'angolo della lunetta non avendo ricevuto, scivola verso la posizione di post basso ripetendo il movimento già compiuto da 5 nel diagramma 2. E' evidente come la rotazione interna di 4 e 5 offra ai due giocatori identiche possibilità ed attribuisca loro analoghe responsabilità.

Diagramma 5.



Il diagramma ha lo scopo di evidenziare il completamento della rotazione interna di 4 e 5 che riporta la disposizione dei giocatori al momento in cui 1 passa a 3 e 5 è alto all'angolo della lunetta sul lato forte (vedere diagramma 2).

Diagramma 6.



La disposizione in campo è favorevole al ribaltamento del pallone sull'altro lato del campo, scelta che 1 può fare tanto dopo l'insuccesso delle iniziative illustrate nei precedenti diagrammi quanto come prima opzione in alternativa al passaggio a 3 o a 5. 1 passa a 2 e 5 segue il passaggio spostandosi all'altro angolo della lunetta. La disposizione speculare dei giocatori, raggiunta con l'allargamento di 4 che lascia la posizione di post basso (qualora si sia sviluppata l'azione sul lato opposto), innesca i movimenti che assicurano la continuità dell'attacco a cominciare dal passaggio di 1 a 4.

I movimenti di questo gioco sono identici contro le altre due difese per cui è disegnato, la "3-2" e la "1-3-1". Essendo la "1-2-2" assai simile alla "3-2", nei diagrammi che seguono (7-11), sono illustrati, senza alcun commento, in quanto superfluo, soltanto i movimenti contro la "1-3-1".

Diagramma 7.

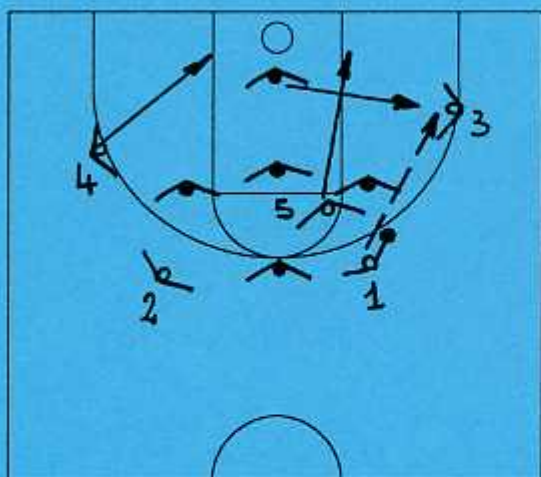


Diagramma 10.

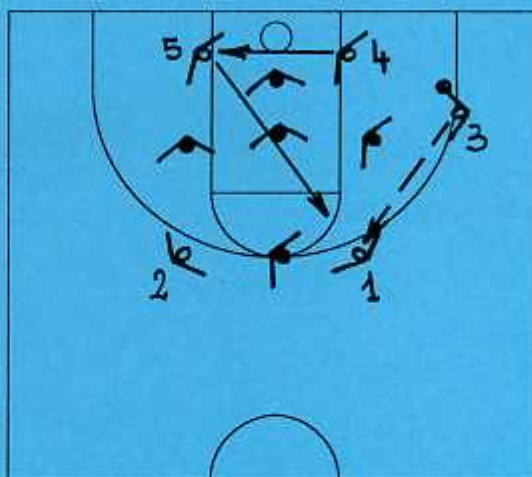


Diagramma 8.

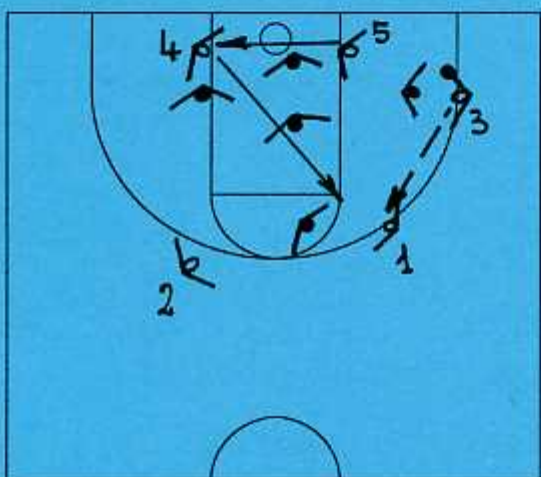


Diagramma 11.

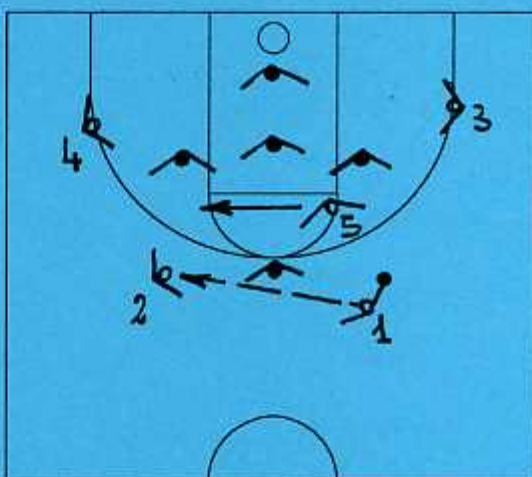
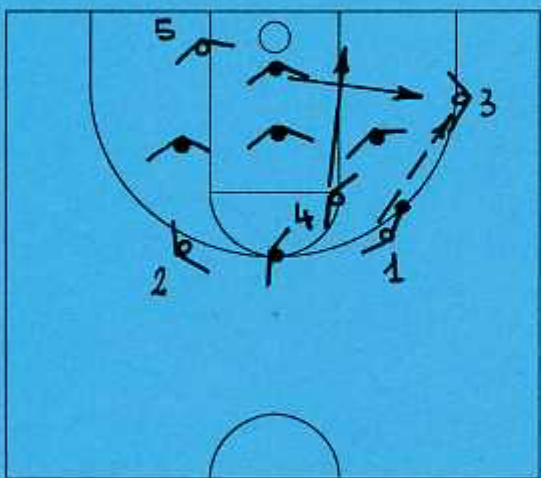


Diagramma 9.



☛ Questo gioco si manifesta talvolta efficace contro le difese combinate e contro la match-up. Soprattutto quando nella match-up le ali e il centro sono marcati a uomo, la rotazione può far nascere eccellenti opportunità di tiro contro la linea arretrata poiché si aprono varchi all'interno dell'area e nascono favorevoli situazioni per giocare uno contro uno.