

Mike Montgomery

Dopo essersi laureato nel 1968 alla California State University (Long Beach), nella cui Hall of Fame è stato inserito nel 2002, Mike Montgomery ha iniziato la sua carriera di allenatore come assistente a U.S. Coast Guard Academy, Colorado State, The Citadel, University of Florida, Boise State e University of Montana.

Dopo due anni di assistentato, nel 1978 è diventato capo allenatore di University of Montana, dove, in otto anni ha ottenuto 154 vittorie e 77 sconfitte (65.7%) con una media stagionale di 19 vittorie. Ha portato la squadra al torneo post stagionale a quattro squadre della Big Sky Conference nei cinque anni nei quali è stata in vigore questa formula e, negli ultimi quattro anni, ha ottenuto quattro stagioni vincenti con 20 o più vittorie, partecipando, nelle ultime due, al torneo post stagionale NIT.

Il 25 aprile 1986 è stato nominato head coach dei "Cardinals" della Stanford University (Palo Alto, California), la prestigiosa università celebre per i suoi programmi di studio, portandola, nel breve volgere di due anni, ai vertici nazionali e ad una costante presenza fra le contendenti del titolo della Pacific 10 Conference.

Già al suo secondo anno ha ottenuto l'invito a partecipare al torneo NIT (prima partecipazione di Stanford ad un torneo post stagionale dopo 46 anni) e nel 1989 ha raggiunto le Final Four NCAA per la prima volta dopo la conquista del titolo NCAA nel 1942.

Con l'attuale, sono 18 le stagioni che Montgomery è alla guida di Stanford e nelle 17 precedenti ha conseguito 363 vittorie e 165 sconfitte (68.8%) ottenendo, nel corso degli anni, brillanti risultati. Ha portato Stanford a 15 presenze nei tornei post stagionali, a 9 stagioni consecutive con 20 o più vittorie e a 9 partecipazioni consecutive al torneo post stagionale NCAA (record 239-68, 77.9%).

Complessivamente ha avuto 24 stagioni vincenti, su 25, ha guidato 17 squadre negli ultimi 19 anni (1985-03) ai tornei post stagionali – 11 volte a quello NCAA e 6 al NIT – vincendo nel 1991 il NIT.

Questi risultati lo hanno portato nelle posizioni di vertice fra gli allenatori in attività e gli hanno permesso di ottenere numerosi e prestigiosi riconoscimenti. L'ultimo, in ordine di tempo, è stato il «John Wooden "Legends of Coaching" Lifetime Achievement Award», un premio che considera il carattere, la filosofia, il numero di giocatori che conseguono la laurea, il successo sul campo e l'identificazione con le motivazioni e con lo spirito del riconoscimento. Tralasciando quelli "minori", è da segnalare il poker del 2000: «Coach of the Year», «Basketball Times Coach of the Year», «Pacific 10 Conference Coach of the Year», «NABC (Associazione Allenatori) District 14 Coach of the Year», e il tris del 2001: «USBWA (Associazione Giornalisti) District 9 Coach of the Year», «NABC District 14 Coach of the Year» e «John e Nellie Wooden Award».

Nel 1994 ha guidato la formazione Juniores degli Stati Uniti al titolo mondiale (con un record di 8-0) e nel 2002 è stato assistente ai campionati del mondo.

Suoi giocatori, sia a Montana (fra i quali Marc Glass e Larry Krzstowskiak) che a Stanford (fra gli altri, Mark Madsen, Jason Collins, Adam Keefe e Todd Lichti) sono stati scelti da squadre NBA.

Introduzione.

Nel vastissimo mondo del basket collegiale americano hanno operato allenatori che hanno lasciato impronte indelebili sull'evoluzione del gioco.

Nuove tattiche, strategie, metodologie, gestione delle squadre – in altre parole, innovazione – hanno via via perfezionato e migliorato il basket portandolo a livelli spesso elevati.

L'estensione territoriale degli Stati Uniti ha tuttavia favorito la nascita di aree omogenee alle quali si può fare riferimento quando si vuole richiamare specifici stili di gioco. In particolare, dove e quando hanno operato per lungo tempo allenatori che hanno lasciato, appunto, il loro marchio di fabbrica.

Uno di questi casi è riscontrabile in California, segnatamente a Westwood, quartiere di Los Angeles, dove ha allenato per 27 anni un'icona come John Wooden. Fu nei suoi anni da studente e atleta trascorsi a Purdue che Wooden conobbe l'attacco «High Post», sviluppato e usato dal suo coach Ward "Piggy" Lambert.

Diventato allenatore, lo fece proprio, migliorandolo e implementandolo negli anni fino a renderlo il suo attacco preferito, vero e proprio passe-partout che ha spianato la strada alla conquista dei suoi 10 titoli NCAA a UCLA. La sua valenza non fu mai messa in discussione, tanto da costituire parte integrante della filosofia della maggior parte degli assistenti di Wooden, che, a loro volta, hanno elaborato nel tempo nuove opzioni e apportato adeguamenti. Soprattutto Gary Cunningham, Denny Crum, Jim Harrick sono stati veri e propri cultori dell' «High Post Offense», rimasto componente base del loro sistema offensivo.

La popolarità di questo attacco e la sua applicazione si sono diffuse in tutta la California, quasi per assimilazione spontanea, in forza della sua mai scaduta efficacia. Sono infatti non poche le

università californiane, più o meno famose, nonché molte High School, che usano questo attacco in toto o con derivazioni e adattamenti che, tuttavia, non ne intaccano la base originaria.

Anche Mike Montgomery, da 18 anni alla guida di Stanford con ottimi risultati, è un convinto estimatore di questo attacco dimostratosi così influente sull'esito dei campionati nei quali è stato utilizzato.

Il suo impiego a Stanford è tanto più frequente quanto più presenti sono, numericamente, i giocatori che, per caratteristiche fisiche e tecniche, sono in grado di aderire ai suoi principi essenziali e di esaltarli.

La filosofia e i concetti base.

Nel delineare i "tratti somatici" di questo attacco, Montgomery si è richiamato ad un principio informatore elementare e, per questo, apparentemente banale: la semplicità.

Avendo riscontrato che molti sistemi offensivi fanno assegnamento su una rete di movimenti che può diventare intricata e aggrovigliarsi a tal punto di renderli inefficaci, lo sviluppo della versione attualmente in uso a Stanford dell'attacco «High Post» si è snodato in modo coerente con la volontà di arrivare ad un sistema lineare, capace di recepire i punti forti dei fondamentali offensivi e di metterli in campo in modo organico.

Come risultato, l'attacco comprende e assicura lo sviluppo di qualsiasi opportunità offensiva. L'acquisizione ed il mantenimento di buone posizioni da parte dei giocatori permette di sviluppare un efficace gioco alto-basso, di giocare il pick and roll, di sviluppare giochi a due e a tre con l'ausilio dei blocchi (singoli, doppi, sequenziali) sul pallone e lontano dal pallone e azioni di clear out.

Un elenco, sia pure sintetico, delle sue caratteristiche, permette un approccio chiaro e agevole, evidenziando, da subito, il quadro d'insieme a cui fanno riferimento le varie opzioni.

In ordine sparso, l'attacco:

- si apprende con facilità
- è semplice e versatile
- non è difficile da eseguire
- assicura un buon equilibrio sul campo
- coinvolge tutti i giocatori
- assicura una buona distribuzione e circolazione del pallone
- garantisce un buon triangolo al rimbalzo
- dispone di buone alternative ai giochi base
- comprende efficaci contromisure per superare la pressione difensiva

- rende agevole la circolazione del pallone con buoni ribaltamenti
- assicura opportunità di tiro da tutte le posizioni
- può essere usato con successo anche con giocatori giovani (e anche a livello giovanile)
- impiega tutti i movimenti offensivi di base
- tiene in considerazione tutti gli aspetti del gioco offensivo
- è adattabile alle caratteristiche dei giocatori
- recepisce senza difficoltà l'aggiunta di nuove opzioni

Su queste basi, i giocatori devono seguire alcune indicazioni che possono essere considerate vere e proprie regole:

- tutti i giocatori si muovono sempre e insieme – in modo coordinato, in particolare sul lato debole – al fine di mantenere impegnati gli avversari e allontanare così le possibili forme di aiuto
- i giocatori devono leggere le difese, sviluppare movimenti coerenti e capire qual è il miglior tiro eseguibile (non devono eseguire un cattivo gioco per cercare un tiro)
- ogni giocatore deve conoscere i movimenti che gli permettono di liberarsi per ricevere il pallone
- i giocatori devono eseguire movimenti rapidi, veloci, ma non devono agire in modo affrettato
- il pallone deve rimanere nelle loro mani per un periodo inferiore ai 2"
- il movimento del pallone deve essere preciso, nitido; per questo è bene eseguire passaggi brevi e decisi
- i giocatori sanno che l'attacco assicura loro buoni tiri, ma sta a loro renderli possibili (conoscendo quali sono i loro tiri migliori e le posizioni dalle quali hanno le migliori percentuali)
- se un giocatore ha occasione di eseguire un buon tiro, o migliore di

quello che assicura l'attacco, non deve esitare ad eseguirlo

- o i giocatori devono fintare l'allontanamento dal pallone e usare una mano come riferimento per il passaggio
- o i giochi devono essere eseguiti su entrambi i lati del campo; in particolare, le guardie e le ali devono essere capaci di eseguirli, anche con lo scambio di competenze, con pari efficacia su entrambi i lati.

Gli obiettivi dell'attacco.

L'approccio a questo attacco si completa con la conoscenza degli obiettivi che si prefigge di raggiungere.

Per essere efficace, un attacco ben ideato e congegnato sulla carta non può prescindere dalla qualità della sua esecuzione. Dal passaggio più elementare alla sua corretta ricezione, leggasi soprattutto posizione del corpo, dal palleggio – uso e abuso – all'impiego del piede perno e a tutti gli altri fondamentali individuali e di squadra, tutto deve concorrere a semplificare il gioco lasciando poco spazio agli errori esecutivi. Ciò premesso, questo attacco si prefigge di raggiungere una percentuale media di realizzazione su azione intorno al 55%, sulla quale ha incidenza significativa il numero di assist (si punta ad ottenerne 20-25 a partita).

Queste percentuali sono possibili perché l'attacco si prefigge di ottenere buoni tiri e fa assegnamento sulla qualità della loro esecuzione, dal momento che i giocatori sanno che è disegnato per ottenerli.

Inoltre, assicurando nella quasi totalità delle serie e delle opzioni lo sviluppo del gioco senza soluzione di continuità (le eccezioni sono rappresentate, per esempio, dai giochi che mirano ad ottenere un tiro rapido) l'attacco ha in questa particolarità un ulteriore punto di forza.

Le caratteristiche dei giocatori.

La point guard (1), deve possedere, oltre alle tradizionali qualità richieste dal ruolo, la capacità di occupare gli spazi liberi e di eseguire tagli mirati e appropriati (sia verso canestro che verso altre posizioni sul campo) coerenti con il regolare flusso dell'attacco.

La guardia (2) è l'alter ego di 1 e alle sue capacità di base deve abbinare l'esecuzione di buoni passaggi, sia per tecnica che per tempismo.

L'ala piccola (3) esercita un ruolo determinante nello sviluppo del gioco poiché dalle sue scelte di passaggio hanno origine le varie opzioni, in particolare nella serie «Taglio della guardia». Le sue capacità di lettura del comportamento difensivo sono una delle principali chiavi che determinano il successo di questo attacco. L'esecuzione di tagli appropriati e la capacità di portare e ricevere blocchi completano il suo bagaglio individuale ideale.

L'ala forte (4) deve essere in grado di giocare tanto sul perimetro che intorno e dentro l'area dei 3". La capacità di portare solidi blocchi e di usare appropriatamente quelli in suo favore rientra nei suoi compiti e ne rafforza la pericolosità, soprattutto se prepara la ricezione dei blocchi con tagli tempestivi e tecnicamente precisi.

Il centro (5) deve possedere le caratteristiche generali tipiche del ruolo e deve avere sviluppate, in particolare, due capacità: il passaggio e il tiro. Tanto più è abile in uno o in entrambi questi fondamentali, tanto maggiori sono la sua incidenza sul buon esito di molti giochi e sul successo dell'attacco.

L'attacco.

Lo schieramento iniziale.

Diagramma 1.



La disposizione di partenza di questo attacco è «2-3» ed ha alcune particolarità inerenti le posizioni che i giocatori devono assumere. 1 e 2 si schierano a due passi dal bordo esterno della lunetta e ad un passo dalle linee che delimitano l'area dei tre secondi. 3 e 4 si schierano sulle estensioni della linea di tiro libero a circa un metro dalle linee laterali, con facoltà di partire da una posizione più bassa appena al di sopra della tacca di separazione usata per i tiri liberi (posizioni punteggiate). 5 si posiziona al centro della lunetta sulla linea di tiro libero con l'accortezza di spostarsi immediatamente verso il lato sul quale viene indirizzato il pallone.

■ In linea di principio, i giocatori dovrebbero sempre essere ad una distanza di 3,5/4,5 metri.

■ Come si evince dai successivi diagrammi, le coppie 1-2 e 3-4 sono intercambiabili e possono schierarsi su entrambi i lati del campo.

I giochi.

L'«High Post Offense» è composto da una serie di giochi che hanno come chiave di identificazione il movimento prescelto dalla guardia che esegue il passaggio all'ala.

Serie «Taglio della guardia».

Questa prima serie costituisce il nocciolo duro dell'attacco, soprattutto per l'ampia gamma di opzioni disponibili. Il taglio che la identifica e la definisce è quello eseguito dalla guardia che passa all'ala e va in angolo sul lato forte.

Le varie opzioni hanno origine dai possibili passaggi eseguiti dall'ala.

■ Si ricorda che l'attacco si prefigge di arrivare all'esecuzione di un tiro da posizione favorevole, in particolare per quanto attiene alle condizioni di libertà del giocatore che lo esegue. Come già citato, qualora un giocatore intraveda la possibilità di eseguire un buon tiro al di fuori di quanto previsto dal gioco per un particolare comportamento difensivo (vedere, a titolo di esempio, i diagrammi 71, 72 e 73) ha facoltà di eseguirlo.

Diagramma 2.



1 inizia l'azione passando a 2 (questo è l'avvio standard di questo attacco e, per non renderlo ripetitivo, non sarà ripetuto nelle successive serie o opzioni) e 2 passa a 3. Dopo questo passaggio avviene la scelta di 2 che, come già citato, determina la scelta del gioco. In questo caso, 2 finta di seguire il passaggio e taglia verso l'angolo della lunetta dove riceve il blocco cieco di 5. La rotazione, alta o bassa, sul blocco di 5, eseguita con la corretta meccanica del gioco di gambe, può permettere a 2 di ricevere il pallone da 3 e andare alla conclusione in entrata. Se non riceve, 2 completa il taglio uscendo in angolo sullo stesso lato del pallone. Contemporaneamente, 1, fintato l'allontanamento dopo il passaggio a 2, si sposta in posizione centrale e 4 scivola basso schierandosi a breve distanza dalla posizione di post basso.

A questo punto, sono possibili tre opzioni, originate dal successivo passaggio di 3.

Passaggio in angolo.

Diagramma 3.



Se 3 decide di passare in angolo a 2, taglia verso l'area, blocca internamente a 5 e poi ruota a canestro. 2 segue il movimento di 3 pronto al passaggio se lo vede in favorevoli condizioni per ricevere e andare al tiro. 5 esegue un taglio a V e ritorna sul blocco di 3 pronto a ricevere il

pallone da 2. Se così è, il tiro in sospensione di 5 può concludere l'azione.

Diagramma 4.



Se 5 riceve il pallone da 2 ma non è nelle condizioni di tirare, 1, che deve leggere attentamente quanto accade in campo, si allarga e raggiunge la posizione di ala sull'estensione della linea di tiro libero preparandosi così ad intervenire nella prosecuzione dell'azione.

Le posizioni raggiunte dai giocatori per garantire la continuità si ritrovano nella quasi totalità delle serie di questo attacco (o sono facilmente raggiungibili con semplici adeguamenti).

Diagramma 5.



La continuità inizia con il ribaltamento del pallone da 5 a 1 e prosegue con una prima possibilità determinata dalla attenta valutazione del comportamento difensivo da parte di 5 e di 3. Se vede la possibilità di uno sbocco favorevole immediato, 5 si abbassa e blocca per 3 che ruota in area. Se libero, 1 gli passa il pallone per la conclusione da sotto.

Diagramma 6.



Se tentata senza successo l'iniziativa appena vista, 3 e 5 riassumono le posizioni in post basso e all'angolo della lunetta, 4 e 1 giocano il pick and roll laterale che può portare al tiro 1, che si libera in palleggio sul blocco, o 4, che ruota a canestro pronto a ricevere il pallone da 1.

Diagramma 7.



Un'altra possibilità è il blocco cieco portato da 3 che sale diagonalmente in area e va alle spalle del difensore su 5. La rotazione decisa in area e verso canestro di 5 può dare corpo al passaggio lob di 1 e alla probabile schiacciata di 5.

Diagramma 8.



Una iniziativa un po' più articolata, può dare origine a due possibilità di tiro. 4 entra in area sotto canestro e blocca in favore di 3 che ruota e va verso il pallone. 4 prosegue il taglio salendo verso la lunetta e riceve il blocco di 5. 1 ha la possibilità di scegliere quale passaggio eseguire indirizzando il pallone al compagno libero.

Diagramma 9.



Un'ultima possibilità si ha quando 3 taglia l'area sotto canestro e va a ruotare su 4 prima di uscire in angolo sul lato dove si trova il pallone. L'aiuto che 3 trova nel movimento di 5, che si abbassa in area simulando l'esecuzione di un possibile blocco in favore di 3 e inducendo la difesa a reagire diversamente, può consentirgli di uscire in angolo libero e di ricevere il pallone da 1. In questo caso, il tiro da tre punti è molto probabile.

Il taglio a V di 5 che lo porta all'angolo della lunetta sul lato forte, la permanenza di 3 in post basso (rinuncia al taglio) e la risalita di 2 sull'estensione della linea di tiro libero riportano la squadra allo schieramento che consente di procedere senza soluzione di continuità.

Diagramma 10.



Al fine di dimostrare la versatilità e la flessibilità di questo attacco e le possibilità di adattabilità alle caratteristiche dei giocatori che offre, in questo diagramma sono riprodotti i movimenti che, se completato il taglio in angolo di 3 e nell'impossibilità di tiro, assicurano alla squadra un agevole ritorno allo schieramento dal quale può proseguire la continuità. 3 ritorna verso l'area e blocca in post basso in favore di 4 che taglia l'area e raggiunge la stessa posizione sul lato opposto.

■ Vale la pena notare che lo schieramento dal quale si snoda la maggior parte dei movimenti e che assicura la continuità è pressoché identico a quello dell'attacco «Triangolo» con tre giocatori sul lato forte e due sul lato debole.

A ulteriore testimonianza delle ampie possibilità di adattabilità e di sviluppo offerte da questo attacco, nei due diagrammi che seguono sono proposti movimenti che possono costituire parte integrante per un utilizzo sia regolare che occasionale (per sorprendere i difensori).

Diagramma 11.



Con il pallone in angolo nelle mani di 2, 4 sale diagonalmente attraverso l'area e blocca cieco per 5 che ruota in area e va a canestro. Il tempestivo passaggio di 2 a 4, che si volge al pallone pronto a riceverlo, può permettere a 4 il tiro in sospensione o il passaggio a 5 per una conclusione da sotto. Inoltre, non va sottaciuta la possibilità del passaggio lob diretto a 5 da parte di 2.

Diagramma 12.



Altre possibilità di conclusione hanno origine dai due blocchi in sequenza portati da 5 e da 3 in favore di 1 che taglia verso il pallone. Se libero, può ricevere da 2 e tentare il tiro in sospensione (ma anche, se vede difficile l'aiuto difensivo, l'entrata in palleggio, con eventuale scarico su 4 in caso di aiuto del suo difensore). Ci sono opportunità anche per 5, che ruota in area dopo aver bloccato, e/o per 4 che, isolato sul lato opposto, può giocare uno contro uno senza pallone per liberarsi e ricevere da 2 sotto canestro.

Passaggio al centro.

Diagramma 13.



Quando 3 opta per passare a 5, che ha raggiunto l'angolo della lunetta, al

passaggio fa seguire il taglio verso la posizione di post basso sullo stesso lato, preceduto, per garantire il giusto ritmo di esecuzione, da 2, che, vedendo il passaggio al centro, taglia lungo la linea di fondo. Giunto sotto canestro, 2 cambia direzione e ritorna verso il lato di partenza agevolato dal blocco che 3 porta in suo favore.

Questi sono i movimenti base ai quali seguono quelli che completano l'azione e che sono illustrati nei diagrammi seguenti.

Diagramma 14.



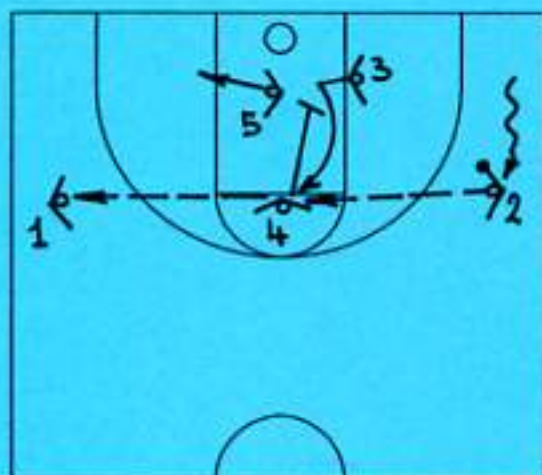
L'uscita di 2 sul blocco di 3, che poi si rivolge al pallone, è contemporanea al movimento di 4 sul lato debole che entra in area sotto canestro con un movimento "duck in". 5 può così valutare le prime possibilità di passaggio: a 4 sotto canestro, a 2 che esce sul blocco di 3 e allo stesso 3. 1 si sposta in ala sul lato debole e sull'estensione della linea di tiro libero preparandosi, con questo movimento, al ribaltamento che dà il via alla continuità.

Diagramma 15.



Se il pallone rimane nelle sue mani, 5 lo passa a 2, che si è allargato verso la linea laterale, e poi scivola in area sotto canestro dove 4 sta eseguendo il movimento illustrato nel diagramma precedente. Sul blocco di 5, 4 scatta verso la lunetta completando la prima parte dei movimenti che portano allo schieramento idoneo ad assicurare la continuità.

Diagramma 16.



2, che può salire in palleggio verso la posizione di ala, ribalta il pallone a 4 in lunetta e 4 passa a 1 sul lato opposto. 5 raggiunge la posizione di post basso e la disposizione assunta dai giocatori è idonea a proseguire l'azione senza soluzione di continuità. Nel diagramma è riprodotto un movimento impiegabile sia per esercitare

una maggiore e costante pressione sulla difesa che per generare incertezza o confusione facendo ritenere in corso altri movimenti.

Passaggio alla guardia centrale.

Diagramma 17.



Fra le possibili scelte di 3 c'è il passaggio a 1 che ha raggiunto la posizione centrale. In questo caso, la parte iniziale dell'azione scorre sulla falsariga dell'opzione precedente (vedere il diagramma 13). 3 passa a 1 e taglia verso la posizione di post basso dove viene affiancato da 5 per formare il doppio blocco che permette a 2, entrato in area con un taglio lungo il fondo, di uscire fuori più libero.

Diagramma 18.



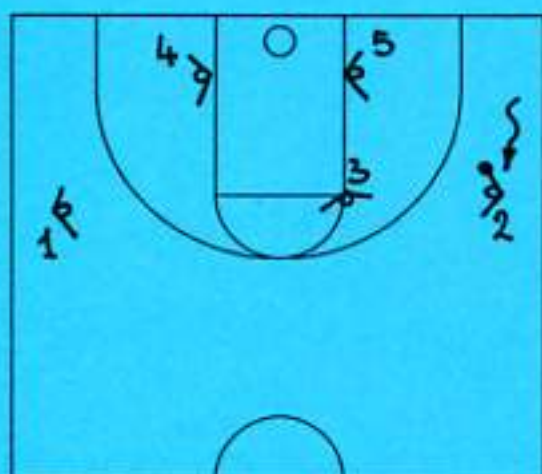
3 e 5 compongono il doppio blocco e 2 lo utilizza per liberarsi e, sull'altro lato del campo, 4 finge il taglio in area e sale all'angolo della lunetta. Il primo obiettivo di 1 è di dare il pallone a 2 che, in uscita dal doppio blocco, può essere nella condizione di ricevere e tirare da fuori.

Diagramma 19.



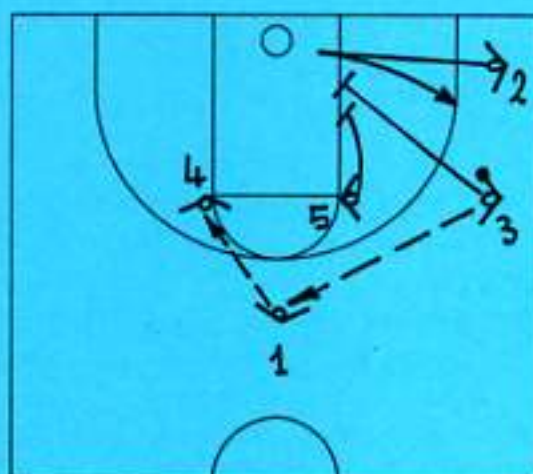
Se 2 riceve e non può tirare, 5 blocca per 3 che rompe lo stack basso salendo all'angolo della lunetta sul lato forte. 4 esegue il movimento contrario sul lato opposto e ritorna alla posizione di post basso. Con l'allargamento di 1 in ala sull'estensione della linea di tiro libero si completano i movimenti che riportano alla disposizione che assicura la continuità.

Diagramma 20.



Il diagramma mette in chiara evidenza la disposizione che consente la prosecuzione dell'azione. In particolare sono evidenti il triangolo sul lato destro formato da 2 (che può essere più o meno alto adeguando la posizione con il palleggio), 3 e 5 e la situazione di 1 e 4 che può permettere loro diverse forme di gioco a due.

Diagramma 21.



Se 1, ricevuto il pallone da 3, non lo passa a 2 ma lo ribalta a 4 all'angolo della lunetta (3 e 5 bloccano per 2 che esce fuori), si aprono spazi per le numerose possibilità di gioco a due fra 1 e 4 illustrate nei diagrammi che seguono.

Diagramma 22.



Una prima possibilità è data dal taglio che 1 fa seguire al passaggio e che lo porta verso la linea di tiro libero prima del cambio di direzione con il quale si allargarga in ala (non è tuttavia difficile intuire come potrebbe essere giocata, se le condizioni la rendono possibile, un'azione di dai e segui con ritorno consegnato del pallone a 1 e successiva entrata a canestro in palleggio). 4 è rivolto fronte a canestro, passa a 1 e taglia basso nella posizione di post dove può ricevere il pallone da 1. Il tiro immediato o in uno contro uno di 4 può chiudere l'azione. 2 adegua la propria posizione alzandosi in ala (ma ha facoltà di posizionarsi in relazione alla situazione in essere).

Diagramma 23.



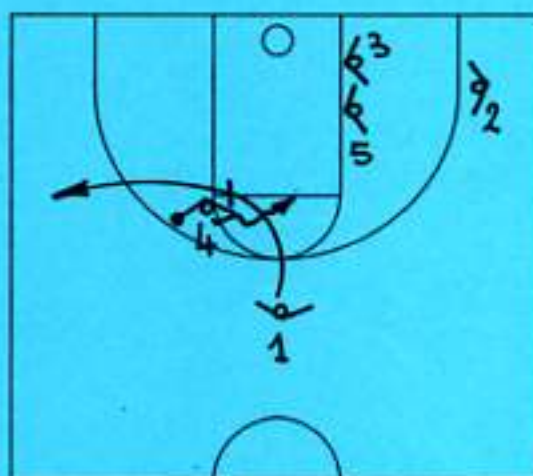
Questo diagramma fornisce una ulteriore dimostrazione della facilità con la quale è raggiungibile lo schieramento che permette di giocare senza soluzione di continuità quando la manovra offensiva non ottiene il risultato atteso. Il pallone è rimasto in possesso di 1 e 4 è in post basso. 5 entra in area e sale diagonalmente verso l'angolo della lunetta sul lato forte; con questo movimenti riporta l'attacco alla disposizione richiesta per giocare in continuità.

Diagramma 24.



Qualora 4 non possa passare a 1 in ala ha un'alternativa nel passaggio a 2 uscito sul doppio blocco di 3 e di 5. Anche in questo caso, se 2 non conclude a canestro, lo scivolamento in post basso di 4 e il taglio diagonale di 5 che sale all'angolo della lunetta sono i movimenti che consentono di dare continuità all'attacco.

Diagramma 25.



Passato il pallone a 4, 1 può optare, sulla base del comportamento difensivo, per andare a portare un blocco interno in favore di 4 che ruota sul compagno per liberarsi e tentare un tiro in sospensione dalla lunetta (o in entrata). Dopo aver bloccato, 1 si allarga in ala.

Diagramma 26.



Se la difesa ostacola il suo tiro, 4 può passare a 2 per il possibile tiro da fuori. In assenza di tiro, il taglio di 4 in post basso e la salita di 5 all'angolo della lunetta ricostituiscono lo schieramento che garantisce la prosecuzione dell'azione senza causare l'interruzione della continuità.

Diagramma 27.



Se anche il passaggio a 2 non è possibile, 4 può ribaltare il pallone a 1 e andare poi in post basso. Il taglio di 5 verso l'angolo della lunetta sul lato forte completa gli adeguamenti necessari per giocare la continuità.

Diagramma 28.



La scelta di giocare il pick and roll non è secondaria e può essere effettuata da 1 in alternativa al passaggio a 4. 1 palleggia verso la lunetta e riceve il blocco di 4 sul quale ruota in palleggio. Se libero, può andare al tiro, altrimenti può passare a 4 che ruota a canestro pronto alla ricezione del pallone.

Anche in questo caso, se non c'è conclusione, il taglio di 5 e l'allargamento in palleggio di 1 portano allo schieramento necessario per continuare l'azione senza ulteriori e complessi adattamenti.