

di Carlo Campigotto - Assistente Allenatore Vanoli Cremona

LA SCHEDA

Comincia la sua carriera di allenatore con la Union Sportiva Alto Canavese di Rivarolo, nel 2018 è Capo Allenatore alla Valdiceppo Basket Academy. Rimane in Umbria fino al 2020 per poi firmare con la Reale Mutua Torino come assistente di Demis Cavina con cui raggiunge la finale promozione. La scorsa stagione è assistente di Matteo Bonicioli all'APU Udine con cui vince la Coppa Italia LNP e raggiunge nuovamente la finale promozione.



DIFESA DROP SUL PICK&ROLL CENTRALE

Premessa. Il pick and roll in attacco è inteso come una collaborazione di cinque persone, anche in difesa vale lo stesso principio.

Una buona difesa è quella capace di alterare le scelte dell'attacco forzandolo in spazi a lei congeniali a seconda delle caratteristiche tecniche e fisiche sia dei difensori (in particolare del lungo difensore del bloccante, nel caso della difesa drop più a suo agio con movimenti "nord-sud" rispetto "est-ovest") che degli attaccanti che si trova a fronteggiare. In ogni caso la difesa ha come obiettivo quella di dettare dei comportamenti all'attacco e cercare di non subire reazioni inaspettate.

Perché una squadra sceglie di effettuare una difesa drop sul PnR centrale?

Principi difensivi

- Forzare il ball-handler verso spazi ristretti dove la sua possibilità di azione si riduce.
- Protezione dell'area e conseguente maggiore presenza al successivo rimbalzo.
- Forzare l'attacco verso tiri a minor efficienza come tiri dalla media contestati oppure runners (es. floater).

Ovviamente questa difesa, come premesso precedentemente, non coinvolge solamente i due difensori protagonisti del Pick and Roll ovvero difensore del bloccato e del bloccante, ma anche gli altri 3 giocatori che andremo ad analizzare successivamente.

Difesa della guardia

L'esterno ha dei compiti ben precisi che si possono distinguere in 3 punti:

- Costringere il palleggiatore verso il blocco e non concedere il reject e successivamente "spingerlo dentro" verso il difensore del bloccante. La guardia a seconda dello spazio/tempo dato dalla posizione del bloccante può cer-



Figura 1

care di passare con lui riducendo lo spazio con il palleggiatore andando a contatto e passando con piede e braccio prima, e successivamente con il resto del corpo in modo tale da "forzare" il blocco e non concedere quindi nessuna presa di vantaggio. Nel caso, al momento della comunicazione del blocco da parte del 5, si rendesse conto attraverso il fondamentale tattico del guardare che non c'è lo spazio/tempo necessario può decidere di portarsi direttamente sulla coscia del giocatore con palla seguendolo evitando così di rimanere incastrata sul blocco. (figura 1)

- Nel momento successivo al quale il palleggiatore ha preso vantaggio grazie allo screen il suo compito è tentare di fronteggiare quanto prima la palla ed inserirsi di nuovo a muro tra palla e canestro per far perdere tutto il vantaggio generato. (Diagr. 1). Per farlo dovrà prima di tutto ridurre al minimo lo spazio generato

anche attraverso l'utilizzo del contatto e con un giro frontale e l'uso dei piedi riposizionarsi davanti evitando di "rimanere dietro" al palleggiatore che è quello che proverà a fare l'attacco per mantenere il vantaggio.

- Nel caso sia la guardia coinvolta nel pick&roll ad effettuare il tiro, qualunque tipo sia (pull up, runner ecc.), il difensore è responsabile rimanendo all'interno del proprio cilindro e quindi senza commettere fallo, di contestare il più possibile (anche posizionandosi lateralmente o addirittura dietro nel caso più estremo) la seguente conclusione e mentre la palla è in volo verso canestro posizionarsi meglio possibile per effettuare un taglia fuori.

Difesa del lungo

La responsabilità del lungo è implicita nella scelta difensiva ovvero quella di proteggere l'area e il canestro sia da un lay-up dell'esterno che dal roll del bloccante. Come evitarlo:

- **Prima responsabilità** del lungo è la comunicazione che deve essere chiara, dicendo il lato da cui arriva il blocco e anche ripetendo più volte in modo tale da richiamare l'attenzione di tutti i giocatori con i conseguenti posizionamenti difensivi;

- La posizione iniziale deve essere sulla linea di penetrazione più in basso rispetto all'altezza del blocco, ovviamente non troppo da concedere un facile pull up; si può usare come riferimento un braccio e mezzo di distanza. (figura 2)

- Come abbiamo già detto prima, la difesa drop vuole creare incertezza nel ball handler sulla scelta da effettuare in spazi ristretti; fondamentale quindi l'utilizzo di finte da parte del lungo fermandosi mentre indietreggia e quindi di conseguenza porre l'attenzione negli allenamenti di costruzione della difesa sull'uso dei piedi. Parallelo a questi è importante l'uso delle braccia e delle mani; con quella più vicina alla mano del palleggio alta per non concedere il pull up o un eventuale lob e l'altra a protezione del pocket pass.

- Il compito del difensore del bloccante nel momento in cui la guardia passa oltre al blocco è impedire che sia la palla che il roll lo sorpassino e quindi essere sempre in visione di entrambe e di conseguenza anche del suo compagno coinvolto nel blocco. (Figura 3)

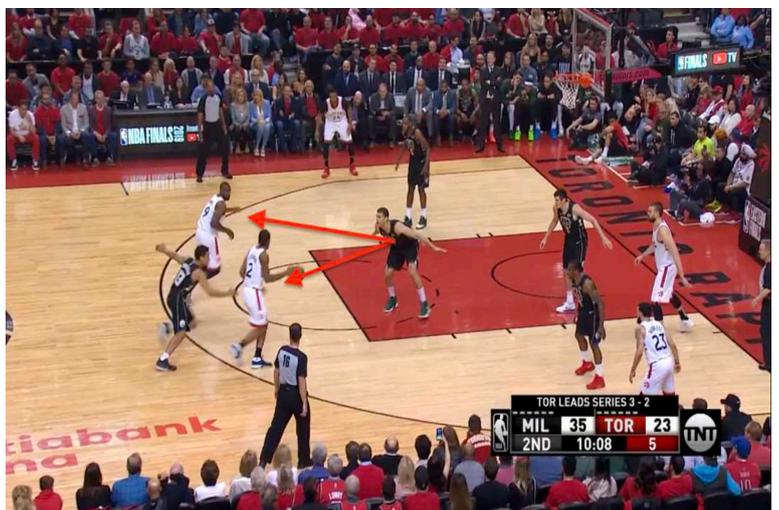
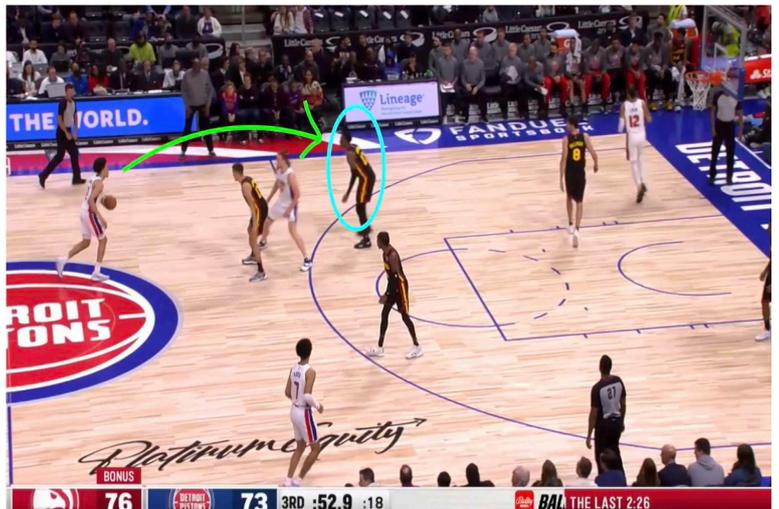
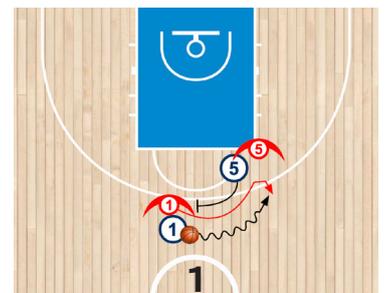


Figura 2 in alto
Figura 3 in basso.



Infatti nel caso la guardia riuscisse a riposizionarsi di fronte alla palla la sua responsabilità sarebbe solo più il rollante. Come specificato prima, la scelta difensiva di proteggere l'area garantisce anche una migliore presenza a rimbalzo; nel momento in cui il lungo recupera sul rollante dovrà capire se optare per un tagliafuori tenendolo dietro o, nel caso il rollante sia ormai oltre, provarlo a spingere più possibile sotto il ferro per impedire il rimbalzo offensivo.

DIFESA DEI GIOCATORI LONTANO DALLA PALLA

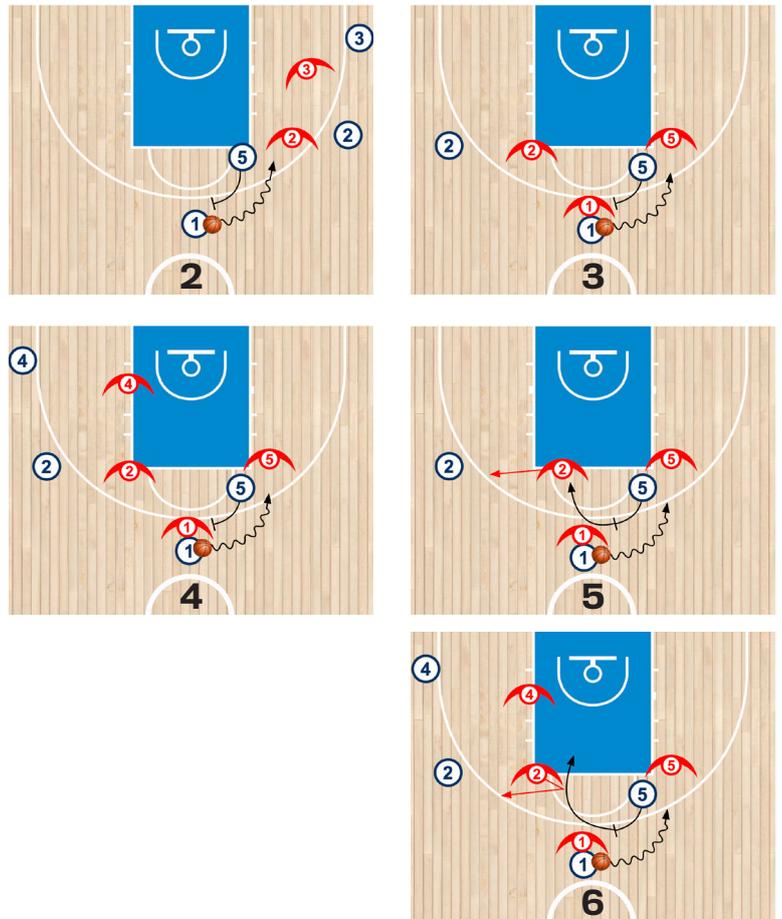
Come specificato prima la difesa del pick&roll non si sintetizza in un 2vs2 ma coinvolge anche ▶

gli altri giocatori lontano dalla palla.

Come? Attraverso il posizionamento difensivo, sia lato forte (Ball side) sia lato debole (Weak-side).

BALL SIDE

Essendo una difesa contenitiva non ci sarà mai un anticipo chiuso a negare la ricezione ma aperti in modo da occupare più spazio possibile disincentivando il palleggiatore a penetrare ma ad effettuare il passaggio più facile e prevedibile e di conseguenza quello più vicino che porterebbe la difesa a non effettuare rotazioni difensive e rimanendo accoppiata. Questo può avvenire se il difensore rimane "di taglio" e utilizza finte d'aiuto (stunt) per forzare l'attaccante a disfarsi del pallone o rallentarlo in attesa che il suo difensore possa recuperare e rifronteggiarlo. (Diagr. 2)



Come si può vedere nel diagramma è fondamentale che x2 sia posizionato più alto possibile, appena sotto la linea dei 3 punti per fermare la penetrazione di 1; affinché l'aiuto di x2 non sia vano è necessario che x3 sia allo stesso modo "fuori" dall'ipotetica linea di taglio di 3 in modo tale da effettuare un aiuto e recupero nel caso la palla venga scaricata a 2 e quindi disincentivarlo da effettuare una partenza in palleggio o un tiro aperto creando in lui incertezza nella scelta e permettendo il recupero di x2. Si può utilizzare, come concetto da passare ai giocatori, di "proteggere le spalle" al proprio compagno e non essere spaventati da tagli perché ogni giocatore sarà sempre protetto in emergenza dal compagno dietro o da x5 che seguendo il rollante riempirà l'area.

WEAK SIDE

Per il lato debole occorre invece far riferimento a due situazioni diverse che si possono verificare:

- **SINGLE TAG:** un giocatore "dietro" (Diagr. 3);
- **DOUBLE TAG:** due giocatori "dietro" (Diagr. 4).

L'obiettivo principale del lato debole è quello invece di rallentare il roll; la presenza di uno o due giocatori comporta un differente tipo d'aiuto nei confronti del rollante.

Nel caso ci sia un solo giocatore il difensore della sponda dietro deve essere posizionato in modo tale che il rollante lo veda da qui la denominazione **EYES TAG**. Il 5 in attacco rallenterà

solamente vedendo la linea di taglio occupato ma non ci dovrà essere nessun contatto in modo tale che non ci sia ritardo con il closeout nel caso la palla esca dal pick&roll. (Diagr. 5)

Nel **DOUBLE TAG** invece la presenza di due giocatori permette al difensore della sponda più alta di effettuare un bump laterale, colpire quindi il rollante lateralmente per poi recuperare sul suo attaccante di riferimento una volta uscita la palla. Questo tipo di aiuto si definisce **TOUCH TAG**. (Diagr. 6)

Il lato debole deve adeguare, guardando ed ascoltando la comunicazione dei 2 difensori principalmente coinvolti nel blocco, il suo posizionamento a seconda del vantaggio preso dalla difesa -> meno flottati se l'attacco non è riuscito a mantenere il vantaggio e quindi non sono direttamente coinvolti nell'aiuto in area ma anzi devono evitare, attraverso l'utilizzo di closeout tiri aperti o seconde penetrazioni indirizzando gli attaccanti sul fondo congestionando l'attacco verso spazi più stretti.

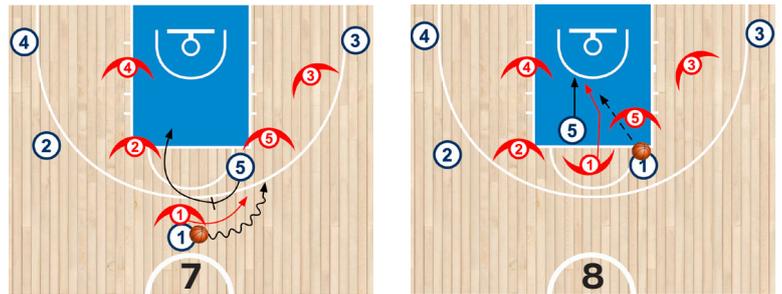
LATE SWITCH

L'ultima situazione che andiamo ad analizzare è quando il palleggiatore riesce ad arrivare profondo all'interno dell'area senza che il suo

difensore diretto sia riuscito a fronteggiarlo. Perché si possa effettuare questo cambio occorre tenere conto di alcuni aspetti:

- Utilizzare la linea del tiro libero come riferimento per effettuare questo cambio prescindendo però la comunicazione tra guardia/lungo con quest'ultimo che nel momento dello switch è responsabile del palleggiatore cercando in primis di impedire un lay-up al ferro o di una possibile alley-oop attraverso l'uso delle braccia e fermando quindi il suo indietro senza invadere il cilindro dell'attaccante esterno.

- Nel momento del cambio l'esterno che sta recuperando ha il compito di mettersi sulla linea di passaggio ed impedire un passaggio battuto o uno slick pass al rollante e nel caso di un tiro contestato della guardia spingere il rollante più profondo possibile in modo tale da evitare il rimbalzo offensivo. Nel caso l'esterno non tirasse o non passasse la palla ma continuasse sulla linea di fondo in una situazione di



over dribble forzato dal lungo, con una comunicazione efficace è possibile effettuare un altro cambio non creandosi un pericolo chiaro per la difesa ma anzi permettendo il ripristino degli accoppiamenti. Questa situazione viene definita VEER. (Diagr. 7 e 8)

In conclusione possiamo definire la difesa drop come una scelta conservativa fatta dalla squadra che la effettua che "scommette" e corre rischi su eventuali tiri da 3 punti o intorno all'area ma che non vuole concedere conclusioni ad alta efficienza o innescare rotazioni che la manderebbero in difficoltà.

