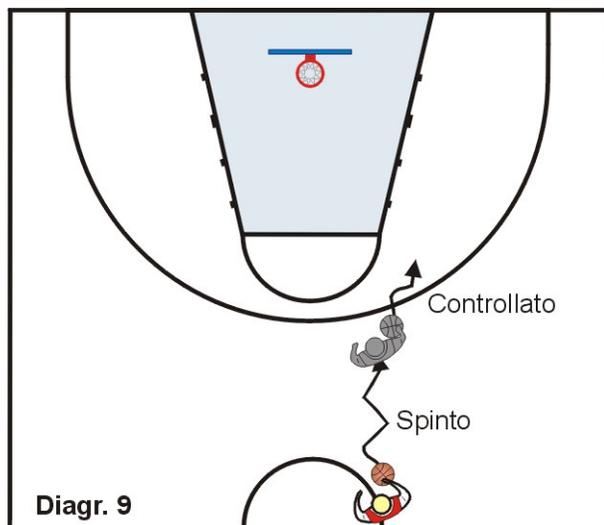
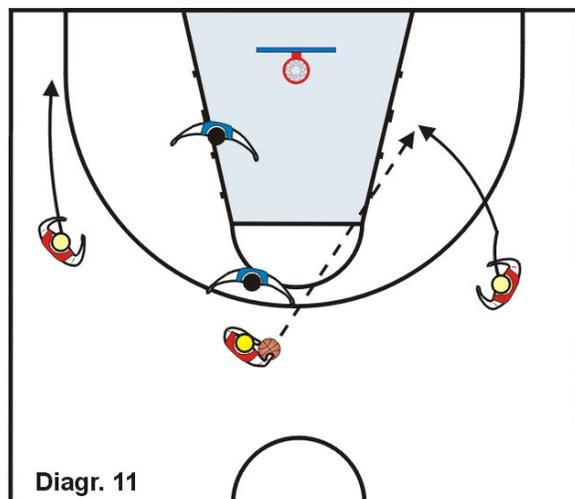
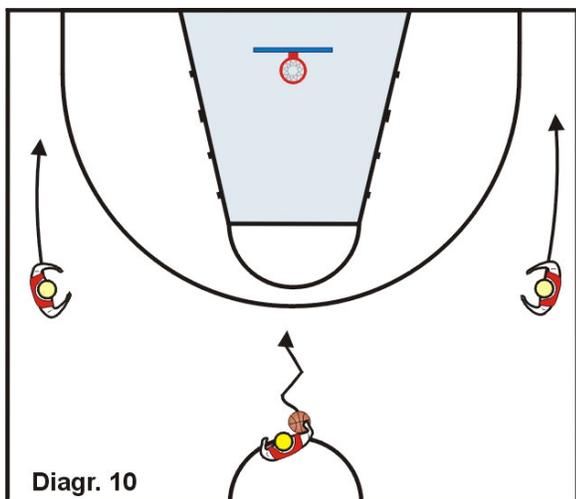


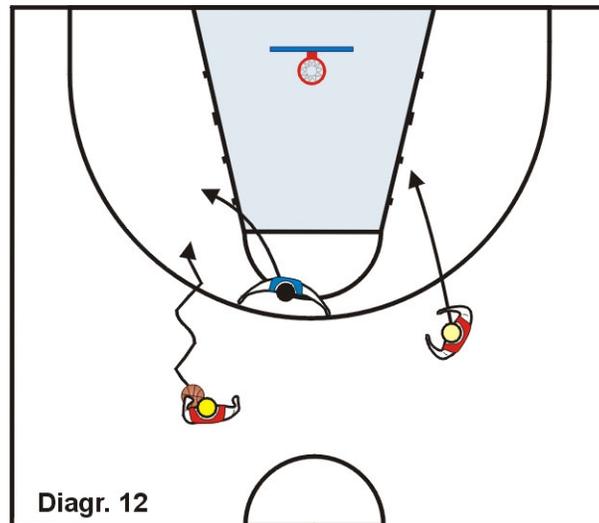
Dopo aver ricevuto, il giocatore con palla dovrà “attaccare” il campo spingendo il contropiede con palleggio spinto in campo aperto, l’idea deve essere quella di mettere subito in difficoltà la difesa avversaria, il palleggio sarà con mani alternate (un palleggio con mano destra, l’altro con mano sinistra) per coprire più spazio in meno tempo possibile; il palleggio sarà poi controllato all’incirca verso la linea dei tre punti, utilizzando il palleggio basso, sul fianco, per poter essere pronti ad attaccare il canestro dopo un’esitazione o palleggio di hockey dribbling.



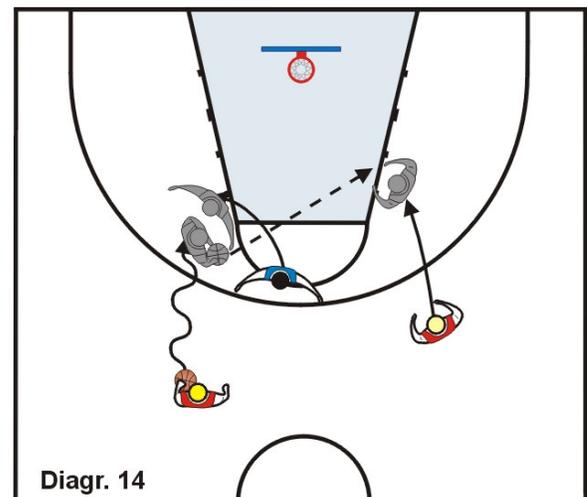
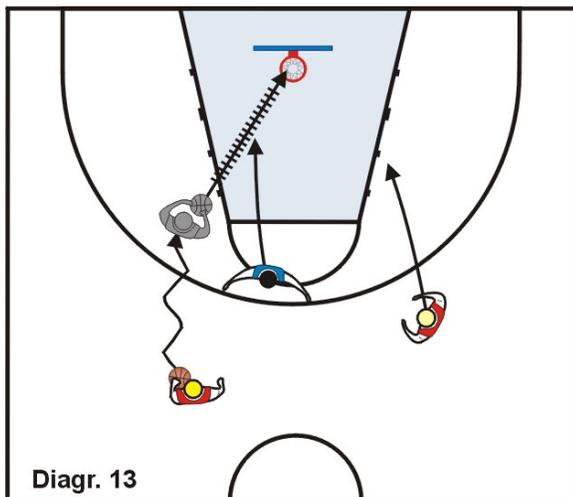
Abbiamo parlato del lungo che prende il rimbalzo, l’altro lungo deve essere pronto a creare il triangolo per l’apertura e gli altri due giocatori dovranno “sprintare” al di sotto del prolungamento della linea di tiro libero per poi decidere (leggendo la difesa) se è meglio stare larghi o stringere verso il canestro.



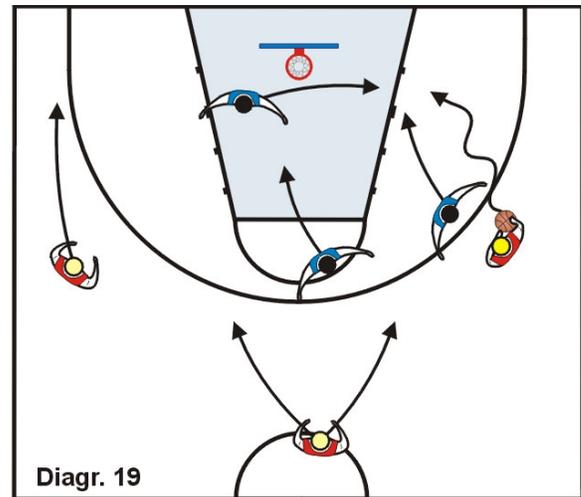
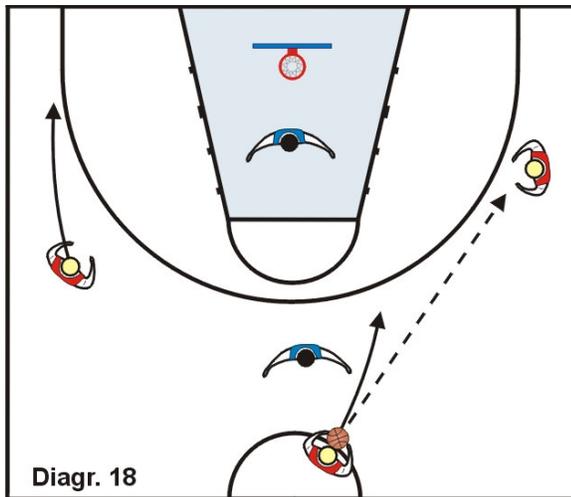
In una situazione di soprannumero due contro 1 il primo concetto fondamentale è la distanza (spazio), che bisogna mantenere tra i due attaccanti, questa dovrà essere tale da impedire ad un difensore di marcare i due avversari contemporaneamente.



In questo caso la distanza giusta è quella pari alla linea di tiro libero ed il giocatore con la palla in mano, in prossimità del gomito della lunetta dovrà decidere, leggendo la posizione del difensore, se andare a canestro o passare al compagno. Se il difensore arretra il giocatore con palla può eseguire un arresto e tiro. Se il difensore chiude la strada è il passaggio la lettura da fare.



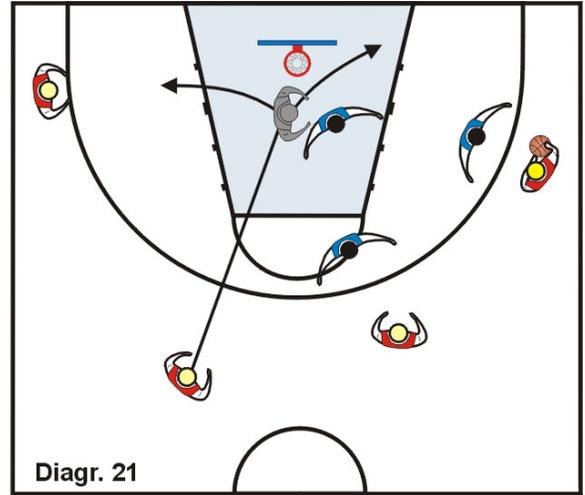
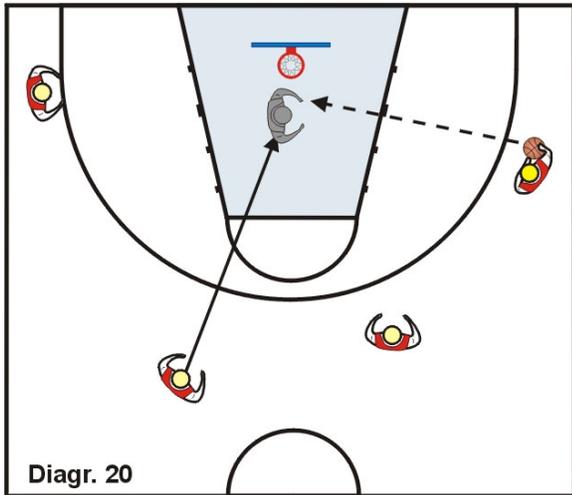
Se il passaggio sarà invece sufficientemente profondo, allora il passatore dovrà andare sullo spigolo dal lato forte.



Oltre a queste situazioni di soprannumero (due contro uno e tre contro due), consideriamo un'ottima situazione di vantaggio per l'attacco anche il tre contro tre, con spazi maggiori per poter effettuare un tiro ad alta percentuale. Quindi, anche in questo caso, è opportuno tentare di realizzare un canestro prima che possano rientrare tutti i difensori. Le idee da seguire sono le stesse, usate precedentemente nel tre contro due: **attaccare il canestro** e **leggere gli spazi**. Tutto ciò per creare situazioni in cui dopo aver preso un vantaggio (attaccante che costringe ad un aiuto difensivo, di conseguenza difeso da due difensori) provare a mantenerlo, tenendo la posizione corretta nel campo, posizione che non consente ad un difensore di marcare più attaccanti e, quindi, concretizzarlo con un tiro ad alta percentuale.

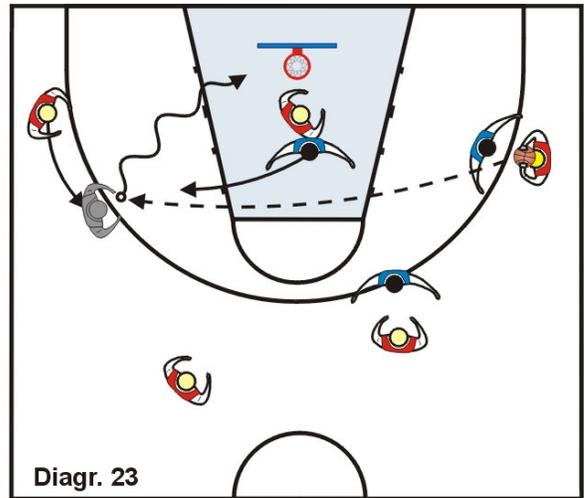
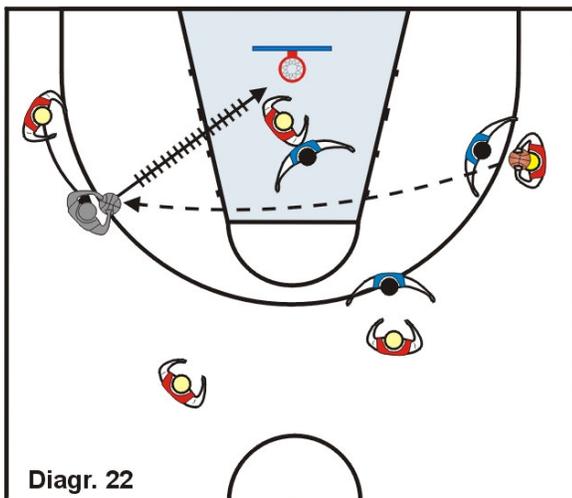
Finita questa prima ondata del contropiede, bisogna inserire l'uso dei rimorchi, che convenzionalmente possiamo chiamare contropiede ritardato. Il primo lungo dovrà leggere gli spazi in questo modo: tagliare diretto a canestro,

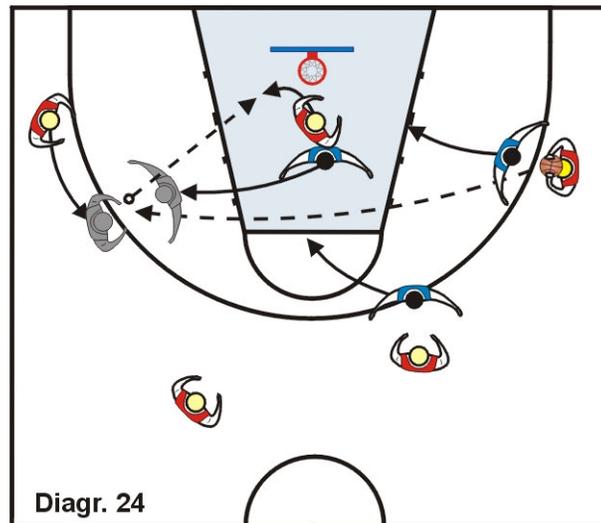
Se l'esterno non attacca il canestro, oppure tagliare sul lato debole, per poi sbucare o sul lato forte tagliando dietro la difesa o sul lato debole, se la difesa occupa già lo spazio sul lato forte.



Questo primo taglio può permettere sia una ricezione e, quindi, una conclusione ad alta percentuale del lungo, sia costringere la difesa a chiudersi, aprendo, quindi, la possibilità di un passaggio diretto di ribaltamento (passaggio skip), per un giocatore pronto sul lato debole.

Il giocatore ricevente potrà, così, tirare con un grande vantaggio di spazio/tempo sui difensori, oppure giocare contro un difensore, che sarà in ritardo sul tiratore, che più facilmente ruberà il tempo e lo spazio al difensore, oppure passerà al lungo che a sua volta potrà sfruttare lo spazio guadagnato, da utilizzare contro il difensore diretto. Il lungo sceglierà dove andare in base alle proprie capacità fisiche, tecniche e mentali.





L'arrivo del secondo lungo sfrutta l'ultimo vantaggio di spazio che è possibile ottenere con l'ultima fase del contropiede. Si richiede che il secondo lungo operi una lettura della parte di campo che ha di fronte, essendo la difesa schiacciata in area per effetto del contropiede, possono verificarsi alcune situazioni per mantenere il vantaggio.