

# U.S.A.P.

## Unione Sindacale Allenatori di Pallacanestro

Riconosciuta dalla Federazione Italiana Pallacanestro con Delibera 30.04.1994

Via Dell'Abbadia, 8 - 40122 Bologna

Tel 051/26.11.85 - Fax 051/26.74.55 - E.mail: [usap@usap.it](mailto:usap@usap.it)

Sito internet: [www.usap.it](http://www.usap.it)



Elaborazione grafica a cura di Federico FILESI e Marco DAMASCHI



**COACH : CLAUDIO COPPETA**

Allenatore – Formatore

BAKERY PIACENZA – Serie B (2017/2018)

## Introduzione

All'alba di questa nuova stagione ho voluto immediatamente trasmettere alla mia squadra una mentalità di contropiede/transizione che mi permettesse di utilizzare al meglio le caratteristiche dei giocatori.

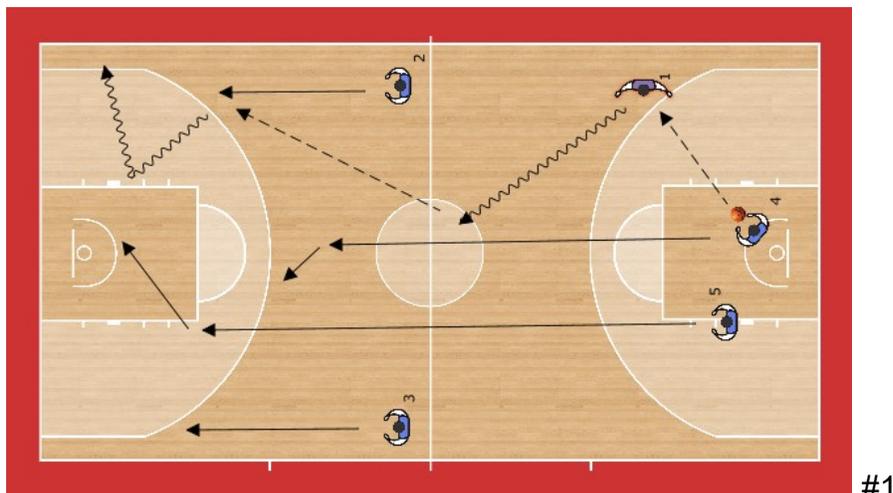
Innanzitutto volevo far capire alla mia squadra *che un maggior numero di contropiedi effettuati, alza la percentuale di vittoria del match*, quindi necessario concretizzare subito da una buona difesa oppure ancora più importante, rialzarsi dopo aver subito un canestro.

Inoltre non volevo che la nostra transizione si limitasse ad un Pick'nRoll tra 2 giocatori, ma che fosse un sistema che coinvolgesse l'intero pack offensivo.

Con una squadra che nasce senza un vero Pivot di ruolo, ma con Birindelli e Perego, quindi 2 Ali con imprinting offensivo, con Pederzini in guardia, che ha un senso innato nel capire quando la palla è stata conquistata e quindi "scappare" in campo aperto e 2 guardie/play come Rombaldoni e Stanic che sono dei Quarterback aggiunti non potevo non creare questa mentalità di gioco.

*La filosofia della mia transizione offensiva si basa* sull'idea di attaccare subito il canestro con gli esterni, che corrono davanti alla palla e ricevono per concretizzare il vantaggio preso nella corsa.

Se questo non si verifica, il primo rimorchio taglia profondo in area mentre il secondo si posiziona in guardia opposta. (diag.#1)

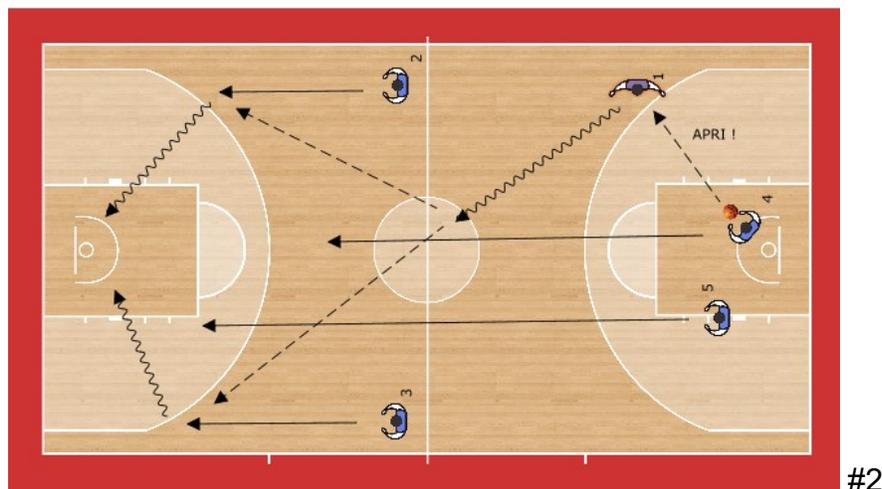


#1

## Apertura e Conduzione

Apertura “in mano” al Play che conduce centralmente facendo correre gli esterni che devono attaccare immediatamente il canestro con i rimorchi che prendono le loro posizioni.

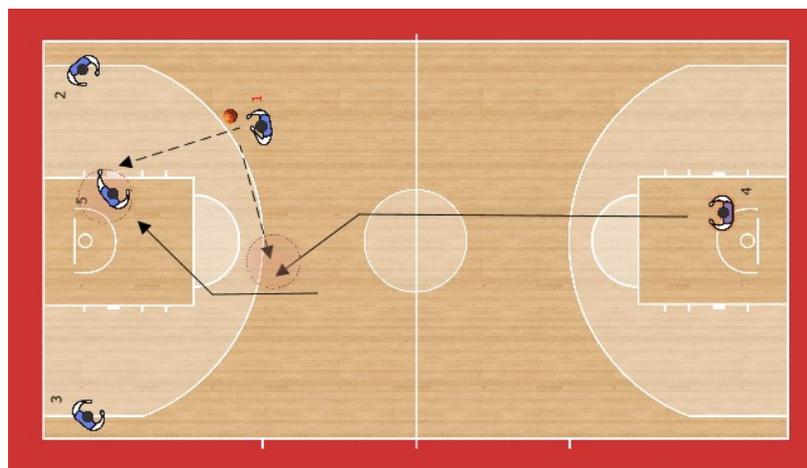
Con apertura in “mano” intendiamo dire che tutti i palloni conquistati su rimbalzo o rimesse veloci dopo canestro subito DEVONO passare dalle mani del nostro Playmaker, così facendo tutti gli altri giocatori in campo sanno che devono correre per dare più linee di passaggio e non devono pensare a prendere l’apertura. (diag.#2)



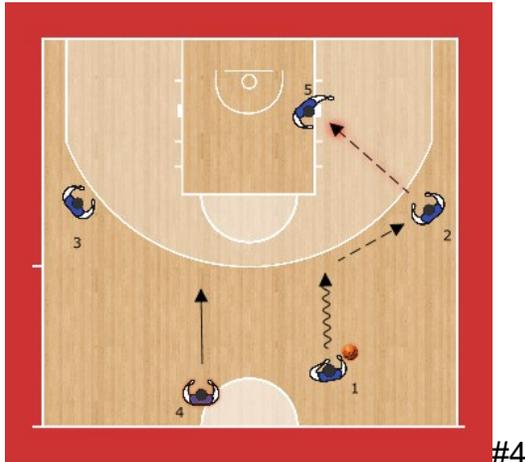
#2

## Rimorchi

Il primo rimorchio attacca il ferro il secondo occupa la posizione in guardia opposta. E' importante fare arrivare la palla ai rimorchi per dare profondità all’attacco.

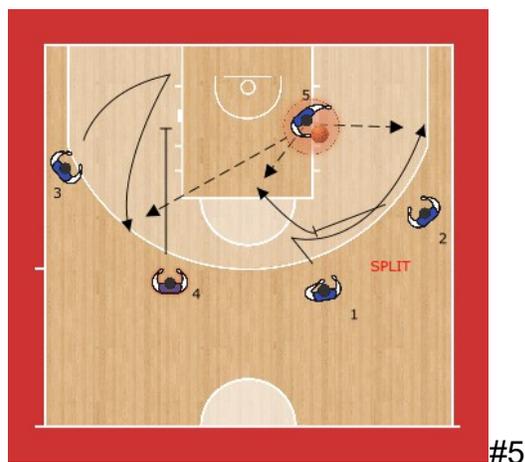


#3



La prima idea della transizione è dare sempre la palla in Post basso per questa ragione **5** deve prendere una posizione profonda. (diag.#4)

Nel mentre, il secondo rimorchio (rimbalzista) corre sul lato debole.



### Split

Con la palla in Post-Up il passatore **2** va a portare un blocco "Split" e poi taglia.

**5** deve "vedere" 3 o 4 linee di passaggio mentre gioca il suo 1c1. (diag.#5)



### Hand-off esterno

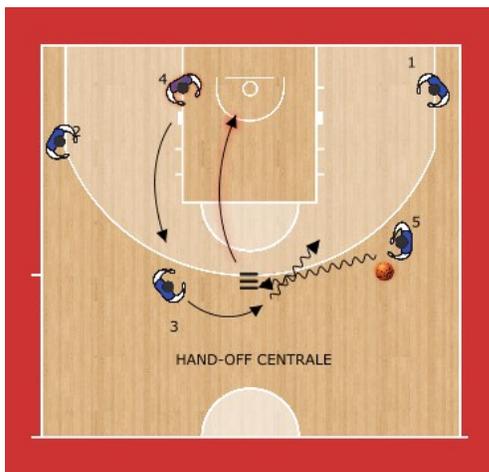
Dopo lo "Split" se **5** non gioca 1c1, si apre in palleggio per giocare un Hand Off con **1** che penetra forte sul fondo mentre **5** si allarga per giocare un Pop-Out.

(diag.#6)

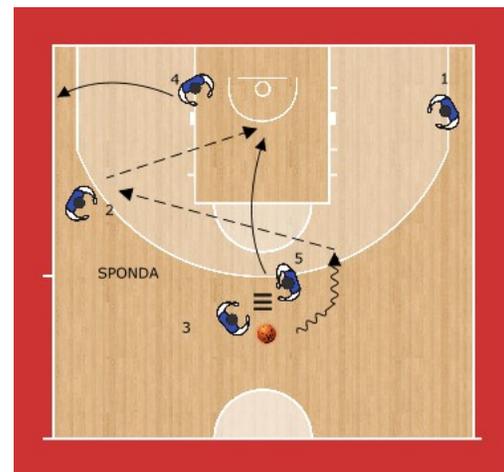
## Hand-off centrale

**5** dopo aver ricevuto da **1** sul Pop out, se non ha spazio per un tiro, gioca un Hand Off centrale con **3**. La possibilità di servire **5** in area può avvenire sia diretta da **3** che con l'utilizzo della sponda.

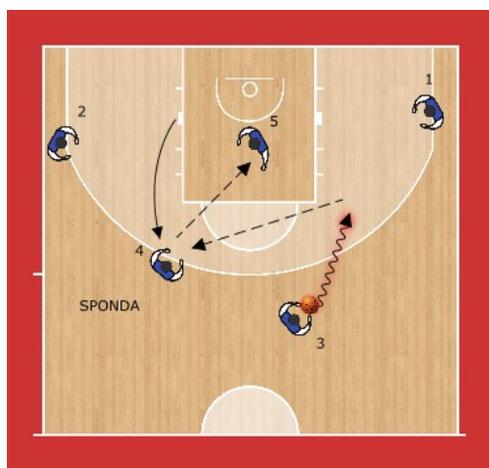
**5** taglia deciso al ferro mentre **4** sale per giocare una situazione di alto/basso o per ribaltamento più Pick'n Pop con **2**.



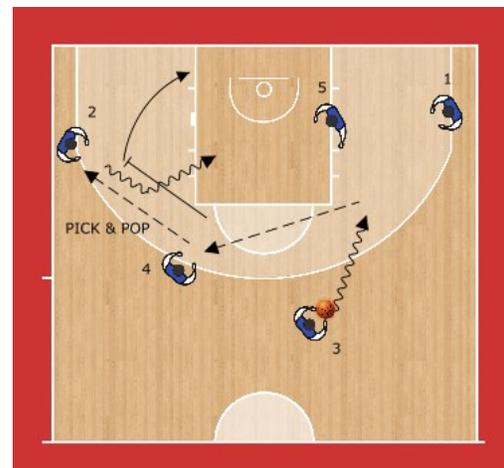
7a



7b

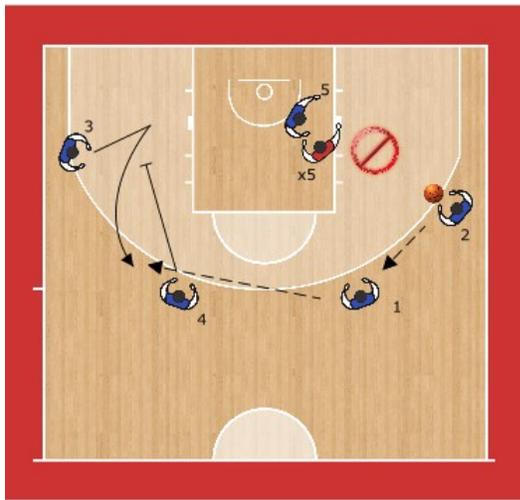


7c



7d

## Ribaltamento ed ingresso in un gioco d' Attacco



#8

Se viene negata la prima idea di attacco, cioè palla in Post, ribaltiamo la palla. (diag.#8)

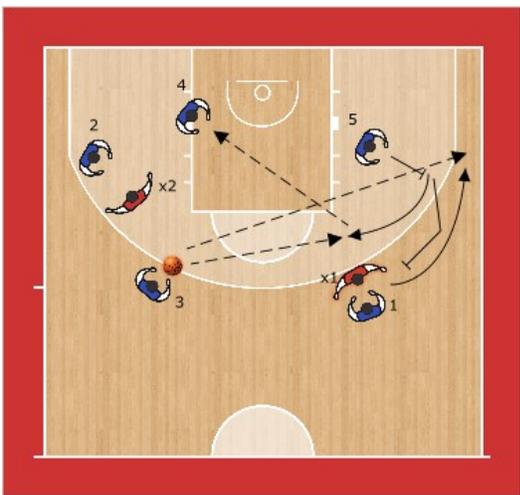


#9

### Blocchi Stagger

2 sfrutta i blocchi in sequenza di 4 e 5 per :

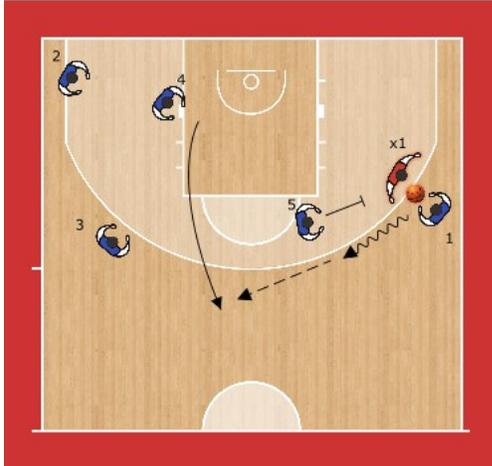
- un tiro
- 1c1
- collaborazione con 4.



#10

### opzione

Se la difesa fa un adeguamento e 2 non riceve, 5 sale a dare una sponda per alto/basso con 4 o per blocco di contenimento su X1.



#11

**1** dopo aver ricevuto su blocco allontanamento, gioca un Pick'n Roll con **5**.

**4** da sale sempre per sponda per alto/basso.



#12

Continuità con ribaltamento cercando back-door di **3**.

**2** gioca un Pick'n Pop con **4**.