

Il Tagliafuori

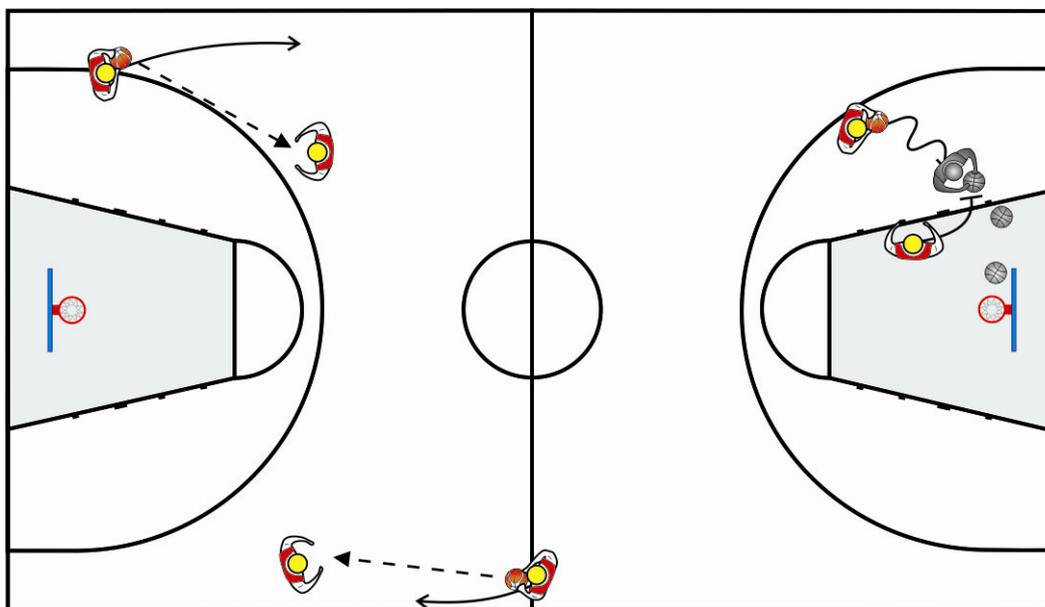
Abbiamo tre tipi di tagliafuori:

- sul tiratore;
- sul lato forte (a 1 passaggio di distanza dalla palla);
- sul lato debole (a 2 o più passaggi di distanza dalla palla).

Esercizio “Passa e scivola”

A due, tre o quattro giocatori che sarà la forma finale dell'esercizio.

Tagliafuori sul tiratore: si inizia a coppie, faccia a faccia ad una distanza di sei-sette metri l'uno dall'altro, si muovono lungo le fasce laterali. Il giocatore all'esterno, sulla linea laterale, è il *leader* ed è responsabile del mantenimento della distanza. Eseguono passaggi e scivolamenti laterali, dalla linea di fondo alla linea di tiro libero estesa nell'altro capo del campo. A quel punto, *il leader tira in sospensione*, al limite dell'area mentre il giocatore all'interno esegue *un tagliafuori sul tiratore* (Diagr. 01). Si lavora in due direzioni, sulle due fasce laterali del campo, ed avremo, quindi 3, 4 coppie impegnate contemporaneamente in campo.

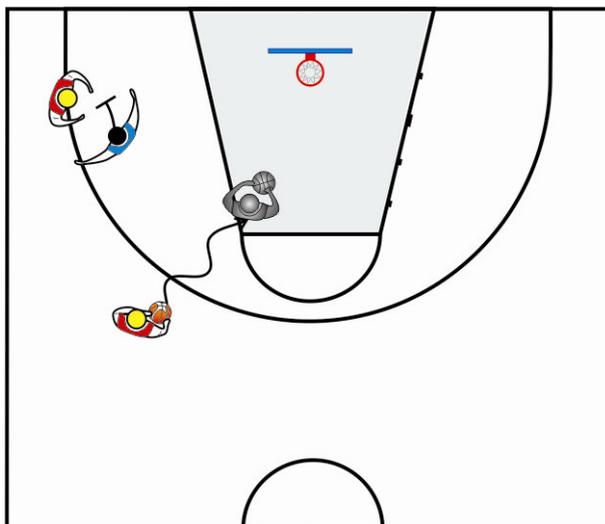


Diagr. 1

N.B. Se il difensore non recupera la palla dopo il tiro deve eseguire cinque piegamenti sulle braccia.

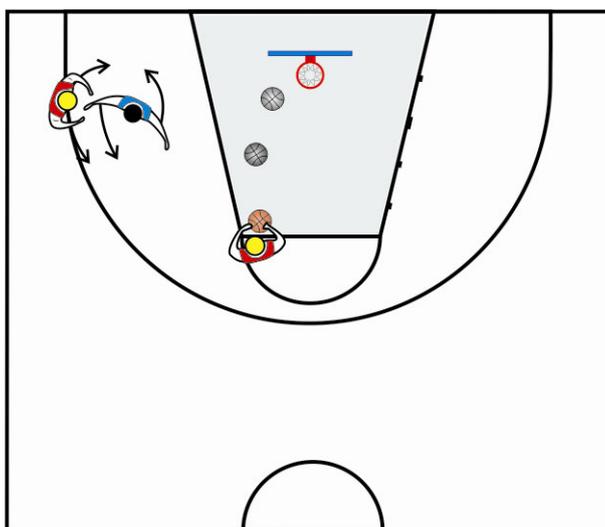
Tagliafuori sul lato forte (ad un passaggio di distanza dalla palla): si lavora a terzetti, il *leader* è sempre responsabile della distanza tra i giocatori. Arrivati all'altezza della linea di tiro libero estesa, il *leader* controlla l'anticipo difensivo dell'uomo all'interno del campo (Diagr. 2). Quindi, palleggia verso il canestro, arresto e tiro.

Comitato Nazionale Allenatori
Edizione primavera 2005



Diagr. 2

Il difensore si apre alla palla, mantenendo il contatto con l'avversario e se questi va verso il fondo esegue un giro indietro, perno destro; viceversa, se l'attaccante al centro, esegue un giro ruotando sul perno sinistro (Diagr. 3).

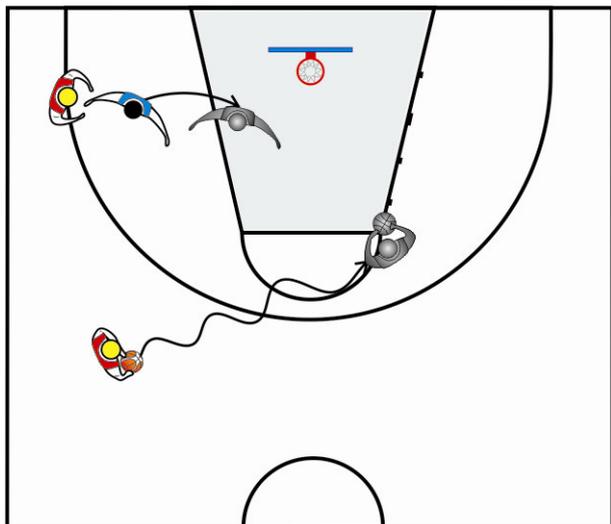


Diagr. 3

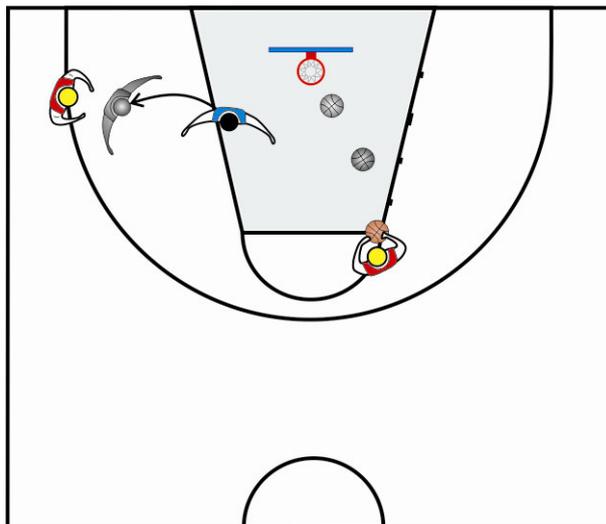
Tagliafuori sul lato debole (a due o più passaggi di distanza dalla palla): il *leader* aumenta, con due o tre palleggi, la distanza tra la palla (due passaggi almeno) e il compagno marcato d'anticipo.

Il difensore *flotta* verso il *leader* e, appena questi tira, *volerà con la palla* per riprendere contatto con l'attaccante ed usare la stessa tecnica precedente (entrata verso il fondo o verso il centro). Vedi Diagr. 4 e 5.

Comitato Nazionale Allenatori
Edizione primavera 2005

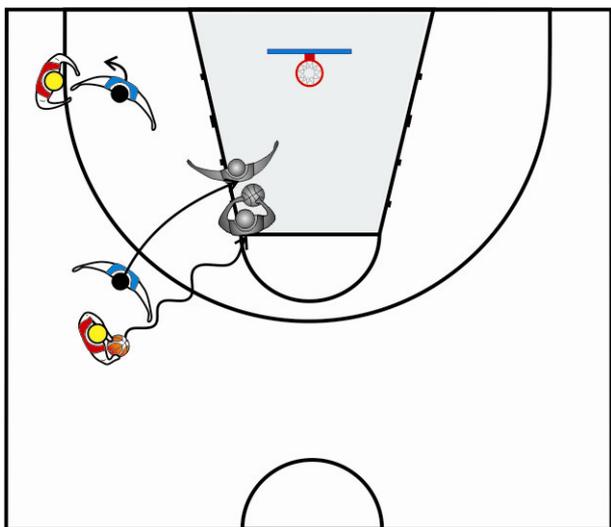


Diagr. 4

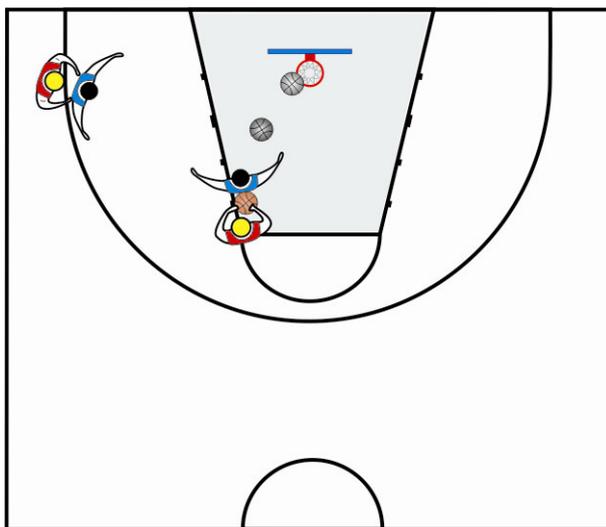


Diagr. 5

Tre tagliafuori: è la forma finale dell'esercizio. Si lavora a quartetti, quando il leader tira avremo sempre due dei sue tipi di tagliafuori: tagliafuori sul tiratore e sul lato forte (Diagr. 6) oppure sul tiratore e sul lato debole (Diagr. 7).



Diagr. 6

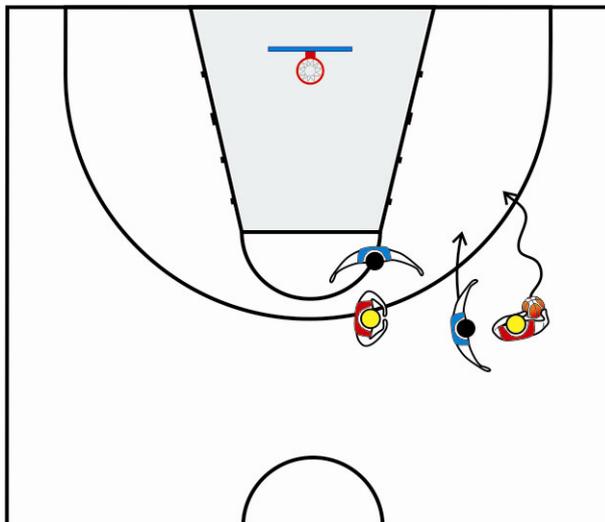


Diagr. 7

La difesa contro i giochi a due

Si tratta di una situazione sempre difficile da affrontare. L'attacco punta sul *mis-match*.

Regola generale: tenere sul alto. In questo modo vogliamo disattivare il blocco (Diagr. 8).
Se riusciamo a forzare il palleggiatore sul lato il posto di blocco è inefficace.



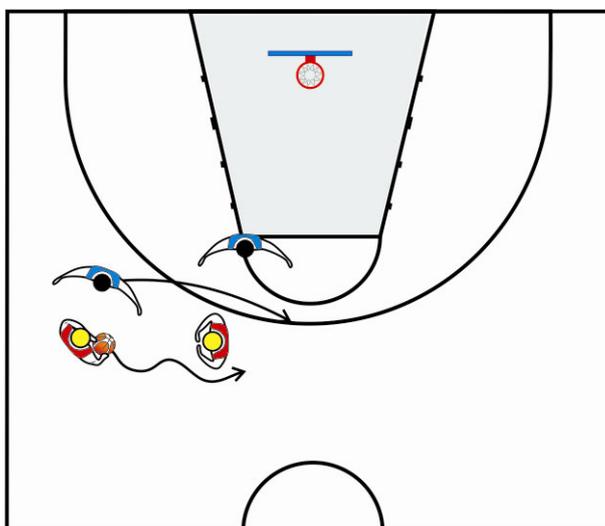
Diagr. 8

Noi cerchiamo sempre di imporre il nostro principio difensivo, ma dobbiamo dotare la nostra squadra di una organizzazione più sofisticata.

Regola geometrica: usare come riferimento l'arco dei tre punti. Il blocco può essere piazzato **fuori, dentro, a cavallo** dell'arco dei tre punti:

1. se il posto di blocco è **fuori** dell'arco dei tre punti, il difensore può *passare dietro il blocco* perché non c'è pericolo di un tiro da così lontano.

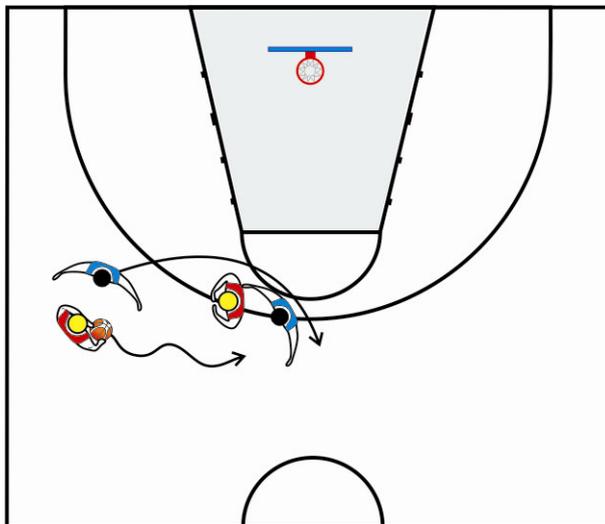
Il difensore del bloccante *arretra* per dare spazio (Diagr. 9).



Diagr. 9

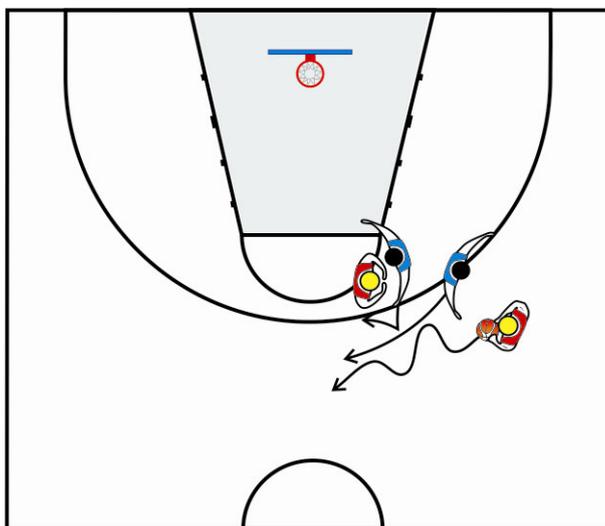
Comitato Nazionale Allenatori
Edizione primavera 2005

2. Se il posto di blocco è a **cavallo** dell'arco dei tre punti, il difensore *passa dietro a tutti* mentre il difensore del bloccante si nasconde si nasconde dietro pronto ad affacciarsi per disturbare un eventuale tiro (Diagr. 10).



Diagr. 10

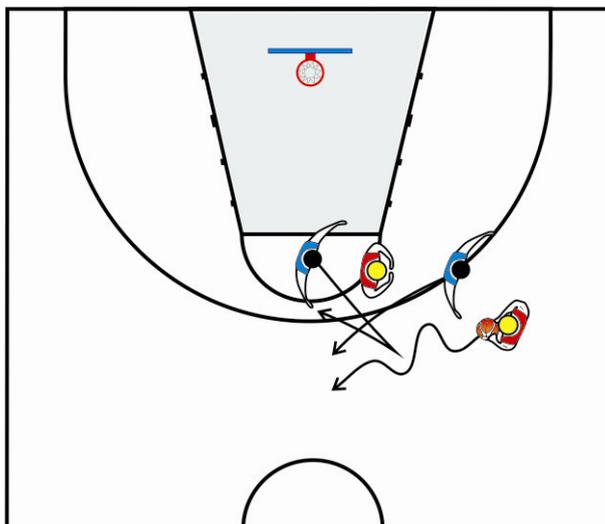
3. Se il blocco è **dentro** l'arco dei tre punti, il difensore del bloccante *deve attaccare il palleggiatore* e scattare indietro per lasciare spazio per il recupero facendo sempre la strada più breve (Diagr. 11).



Diagr. 11

Il movimento di aiuto deve essere fatto in *andata* e *ritorno* come un attacco-difesa della scherma.

Siamo così arrivati alla più comune tecnica in situazioni di due contro due e cioè **uscire aggressivi sempre in andata e ritorno** (Diagr. 12).



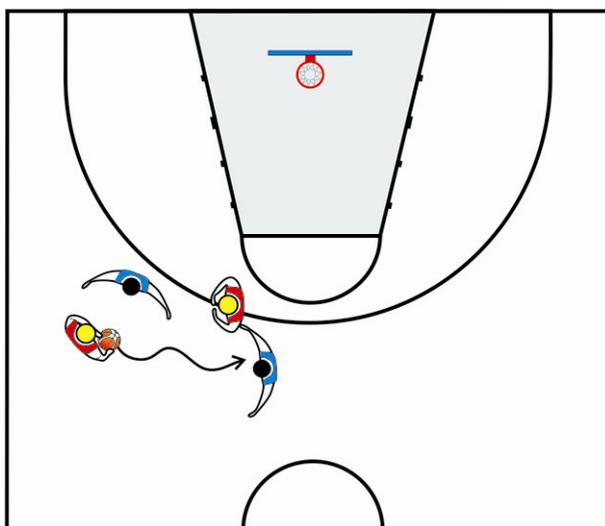
Diagr. 12

Principio: R.diM e aiuto del terzo.

È l'atteggiamento più aggressivo che più ci piace e il più in sintonia con la mentalità che vogliamo dare alla squadra.

Il **terzo uomo** è il giocatore più vicino al luogo dove si svolge il gioco a due e tutti sanno che se non riusciamo a disinnescare il gioco a due andremo a piazzare un R.diM. sul palleggiatore.

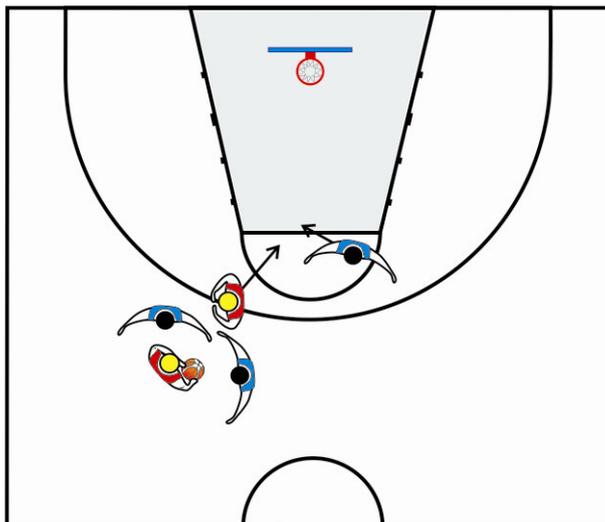
Il Diagr. 13 mostra la situazione descritta.



Diagr. 13

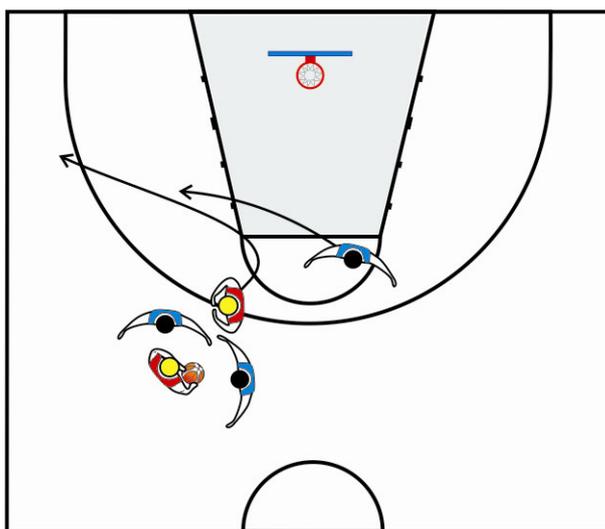
L'attaccante libero può andare verso il canestro e questa è la soluzione più facile per la difesa. È agevole marcarlo con il terzo difensore più vicino alla zona del gioco a due (Diagr. 14).

Comitato Nazionale Allenatori
Edizione primavera 2005



Diagr. 14

Se invece il bloccante esce fuori dall'arco dei tre punti, è più difficile per la difesa ci sarà sempre un percorso lungo da coprire (Diagr. 15).



Diagr. 15

Siamo costretti a cambiare uomo, ma appena eseguito il passaggio, il lungo impegnato nel R.diM. si butta sotto canestro a trovarci il suo nuovo uomo.