

Ettore Messina

Collaborazioni offensive - Roma novembre 2004

Personalmente ritengo che le collaborazioni offensive vadano a testare la capacità di noi allenatori nello stimolare la comprensione del gioco da parte dei giocatori; se è già importante passarsi la palla in campo, il vero successo è avere chiaro il vero senso del collaborare in campo, cioè nel mettersi reciprocamente nelle condizioni di poter sfruttare le capacità offensive. Quindi, avere chiaro il vero senso delle collaborazioni in attacco, il sapersi passare la palla al momento e nel giusto spazio, capire come mettere un mio compagno nelle migliori condizioni per sfruttare le sue capacità. Un allenatore, con cui ho collaborato per diversi anni, amava usare il termine *sapersi usare a vicenda*. Sapere vicendevolmente cosa sa fare l'altro compagno e cosa non sa fare e, quindi, quando è opportuno e quando no passargli palla per capitalizzare il possesso della palla. Capire che passare la palla ad un determinato compagno, in una determinata situazione di gioco può amplificare le sue capacità ed in un'altra vuol dire metterlo in difficoltà, poiché non ha gli strumenti tecnici per venirne fuori e vuol dire, quasi sicuramente, costringerlo all'errore. I giocatori cosiddetti più esperti sono proprio quelli che sanno "usarsi" al meglio. Ma anche questo non è scontato, anche squadre esperte possono talvolta non riuscire a comunicare con un linguaggio tecnico comune.

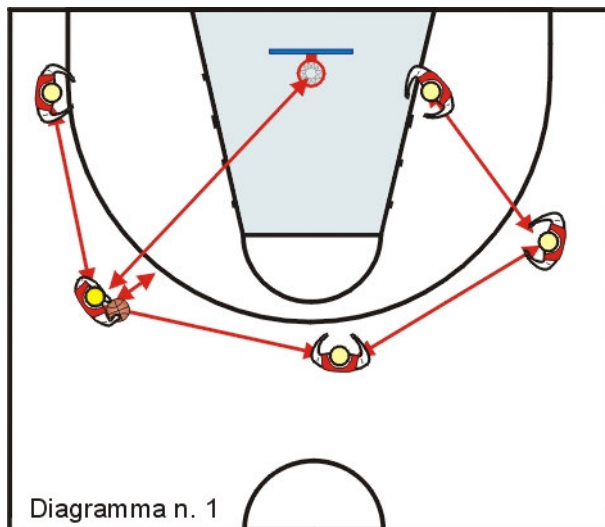
Per poter parlare in modo corretto di collaborazioni offensive in campo si deve per prima cosa condividere tutti, allenatori e giocatori, un'idea del gioco, come il gioco si sviluppa e qual è il suo vero scopo. La nostra idea comune nello svolgimento del gioco offensivo è prendere dei tiri non contestati, vogliamo tirare con l'attaccante libero. Non si arriva subito a questa condivisione dell'essenza del nostro gioco offensivo, soprattutto con i giovani giocatori o con giocatori che provengono da altre esperienze di gioco, altre società. Spesso all'inizio della stagione coesistono diverse idee del gioco offensivo e non solo. Per qualcuno dire gioco offensivo è parlare di contropiede, per altri

è una corretta esecuzione di giochi nella metà campo offensiva, per altri ancora significa una più spinta organizzazione del gioco. Altri, infine, possono preferire un gioco con molta libertà. Ma una domanda rimane valida per tutti: alla fine se dobbiamo mettere insieme tutte queste “filosofie” del gioco dove andiamo a parare?

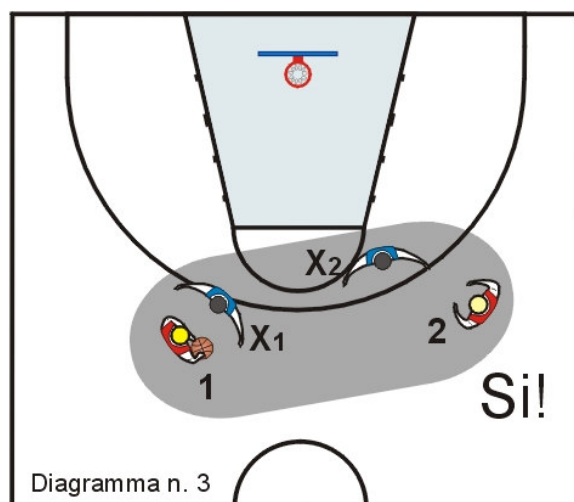
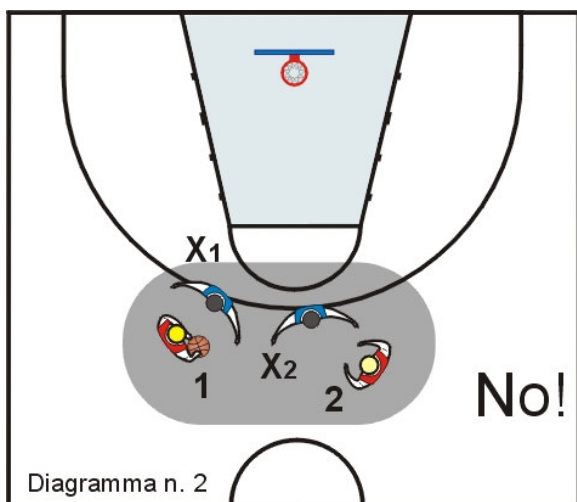
Ritengo che l'obiettivo di un attacco efficace, indipendentemente dagli stili di gioco, è quello di creare le condizioni sia per un buon tiro da sotto sia dal perimetro preso da liberi. Questo vuol dire per prima cosa che abbiamo capito chi era il giocatore smarcato, poi che bisogna saper fargli arrivare la palla al momento giusto, sapendo muovere la palla con lo scopo di mantenere un vantaggio sulla difesa. Preso un vantaggio sulla difesa in un modo qualsiasi (battuto il proprio difensore nell'uno contro uno, oppure ricevo palla nelle condizioni di giocare un uno contro uno dinamico, fintare il tiro, penetrare in palleggio e chiudere la difesa) lo devo saper concretizzare o tirando o, se la difesa fa qualcosa per contrastare questo vantaggio, passare palla ad un compagno, mantenendo così il vantaggio acquisito. Basta poco per perdere il vantaggio offensivo, un passaggio con un attimo di ritardo, fare un palleggio di troppo, non farsi trovare smarcato. Sapete tutti che nella pallacanestro odierna, c'è una grande sopraffazione della difesa, dovuta non solo alle migliorate capacità fisiche dei giocatori, ma anche se non soprattutto, alle scarse qualità tecniche offensive individuali.

Quando parliamo di collaborazione questa è l'idea su cui ci basiamo: saper prendere e mantenere il vantaggio, quindi come usiamo gli spazi, cosa utilizziamo tecnicamente per mantenere questo vantaggio, ed arrivare ad un tiro non contestato. Questa è l'idea generale, ma quali gli elementi da dover curare a priori, indipendentemente da quello che poi vogliamo fare?

Primo la **distanza**, intesa come distanza tra gli attaccanti (o spaziatura), la distanza tra l'attaccante con palla e quelli senza, la distanza tra i giocatori e la linea dei tre punti ed il canestro (diagramma n. 1). Dobbiamo evitare che la difesa possa prendere un vantaggio dal giocare troppo vicini, consentendo a chi difende ad un passaggio di portare un aiuto eccessivo senza correre rischi.

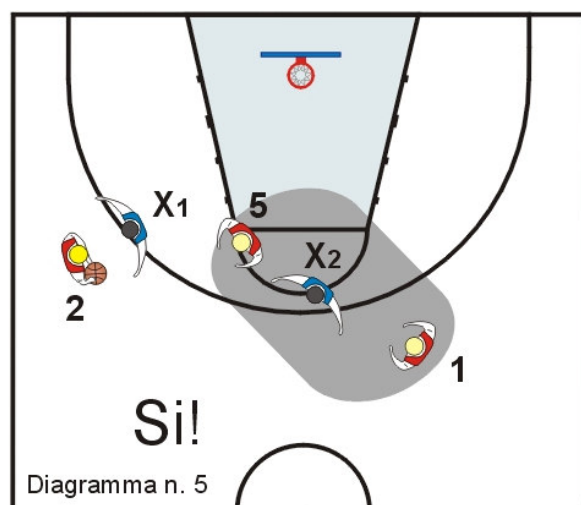
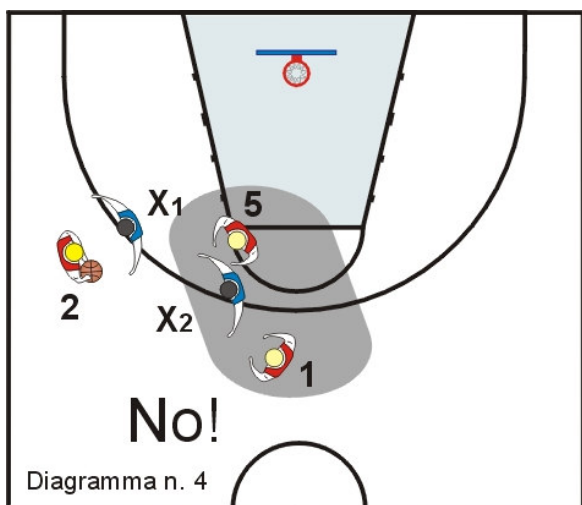


Se 1 batte X1 (diagramma n. 2), X2 può aiutare facilmente dati gli spazi ristretti, viceversa se 2 si distanzia di un paio di metri (diagramma n. 3), diventa difficile per X2, coprire contemporaneamente 2 e la penetrazione di 1, perché lo spazio di recupero è dilatato e sul passaggio di 1 per 2 il vantaggio offensivo viene mantenuto, costringendo eventualmente la difesa ad un rotazione difensiva per chiudere su 2.



Questo diviene ancora più evidente se analizziamo la situazione di due attaccanti vicini alla palla e l'esempio più calzante è quello di un attacco alla zona 2 - 3.

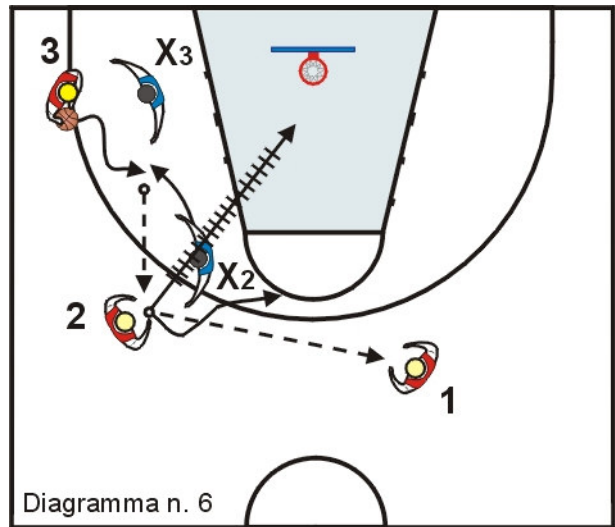
2 con palla, se 1 e 5 non sono spazati correttamente, consentono a X₂ di tenere per un paio di secondi contemporaneamente i due attaccanti (diagramma n. 4), ma se i due attaccanti senza palla si posizionano con distanze corrette (diagramma n. 5) rendono più difficile per il difensore marcarli entrambi.



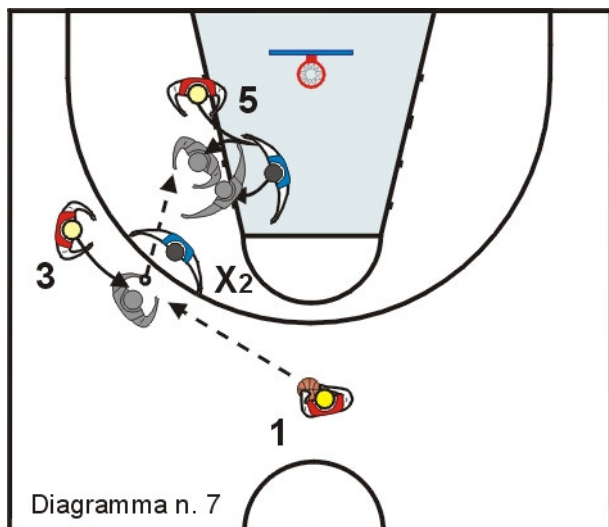
Appena la palla si muove, X₂ dovrà scegliere cosa fare: chiudere sulla palla o restare dentro, nel primo caso lascia un tiro non contestato a 1, nel secondo si apre un passaggio di 2 per 5, mantenendo il vantaggio e costringendo la zona a salire per coprire 5, lasciando libero un ulteriore attaccante esterno. Questi concetti sono validi e queste situazioni sono ricreabili in termini di occupazione corretta degli spazi in attacco, dai bambini del minibasket fino ai giocatori seniores, poiché quello che ci si aspetta in termini di logica progressione tecnica è che i ragazzi crescano con una comprensione logica degli spazi e del tempo necessari per poter giocare. Lo spazio è la prima risorsa per poter parlare di collaborazione, se ci togliamo spazio a vicenda siamo a zero in termini di collaborazione offensiva.

Secondo concetto è il **timing**, il tempo, Nel nostro gioco, fatto di continue azioni e reazioni, una cosa importante, se non la più importante, è capire che *mentre* completo un'azione, devo iniziarme un'altra così d'avere molta più probabilità di mantenere un vantaggio acquisito.

Per esempio, con palla in angolo sulla penetrazione di 3 (diagramma n. 6), 2 deve saper mentre riceve cosa deve fare per mantenere il vantaggio sulla difesa (tirare, penetrare in palleggio o passare). Cosa diversa se 2 riceve e si ferma per guardare cosa deve fare. Indipendentemente da che tipo di partita stiamo guardando ci rendiamo



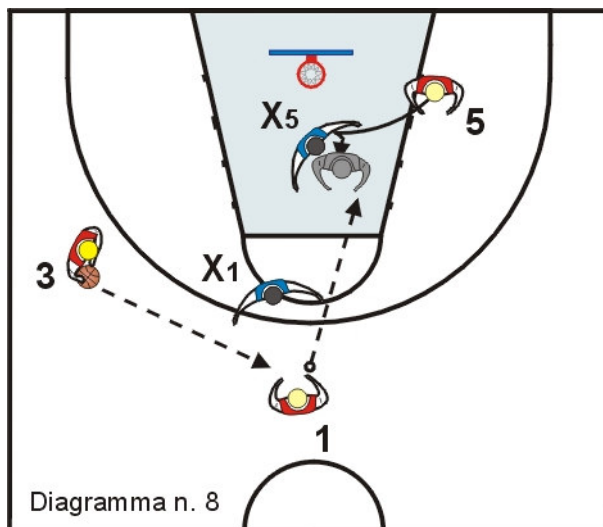
contro se chi sta in attacco ha fluidità di gioco o sta giocando a scatti. Quando una squadra gioca in attacco senza soluzione di continuità sapete che il timing viene rispettato. Altro esempio con giocatore in post basso. Mentre 1 passa a 3 e 5 si smarca in post medio, 3 deve leggere la situazione è decidere in anticipo se dare o no la palla in post (diagramma n. 7). Se 3 riesce in



questo abbiamo grandi probabilità di segnare da sotto, ma se ha carenze nei fondamentali necessari per scegliere mentre riceve (uso del perno per aprire lo spazio per passare al pivot, ...) il timing viene perso.

Terzo concetto da curare è la **visione periferica**, poiché non possiamo parlare di collaborazioni in attacco se non capiamo come possiamo vedere più giocatori in campo ed una maggiore porzione di campo.

Facciamo un piccolo ragionamento insieme. 3 ha palla, 5 è posizionato in pivot sul lato debole, mentre la palla vola da 3 a 1, 5 cercherà di portare prima X5 sotto canestro per poi tagliare dentro l'area, sfruttando il corretto posizionamento difensivo per tagliare davanti al difensore e poter giocare un alto basso con 1.



L'obiettivo di 1 non è solo quello di ricevere da 3, ma contemporaneamente sapere se può tirare, se deve mettere palla a terra per giocare uno contro uno o passare dentro l'area. In queste situazioni i grandi attaccanti hanno la capacità di passare subito appena ricevono, perché riescono a veder un occhio sulla palla ed un sul compagno che si sta smarcando. La nostra visione periferica copre un raggio di 45° alla mia destra e di 45° alla mia sinistra. Non riesco a mettere a fuoco in questo arco ma riesco a capire cosa accade. Capite che per quelle che sono le concrete posizioni in campo se io continuo a concentrare la mia attenzione visiva su chi mi deve passare palla o a chi deve passare la palla, butto la maggior parte della mia visione periferica. Quindi è importante muoversi posizionando il corpo in modo simile a quello che faccio quando sono in difesa su giocatore senza palla fissando con lo sguardo un punto intermedio tra palla ed attaccante, la stessa cosa devo fare in attacco, guardando un punto intermedio tra palla e compagno potenziale ricevitore del mio passaggio. Posso aiutarmi disponendo le punte dei piedi e le anche

verso canestro. Il giocatore di basket è come uno sciatore che deve avere le punte dello sci nella direzione dove vuole andare. Questo tipo di posizionamento consente tra l'altro i cosiddetti passaggi di tocco.