

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

Sito internet: www.usap.it



Elaborazione grafica a cura di Federico FILESI



Coach Walter DE RAFFAELE

Capo Allenatore Venezia Serie A

“GIOCO D’ATTACCO ALLA DIFESA

INDIVIDUALE: PICK AND ROLL”

(Estratto dalla Dispensa USAP Sistemi di Gioco)

PREMESSA

Questo gioco d’attacco ha come obiettivo principale quello di dilatare molto gli spazi tra i vari giocatori in campo creando dei triangoli offensivi precisi così da costringere la difesa a operare scelte e lasciare all’attacco più di un’opportunità di penetrazione, tiro o scarico.

Nelle squadre che ho avuto (anche settore giovanile) sia il play che la guardia (Giachetti - C.Bell; Nicholas - Porta; Capin - Guyton) avevano spiccata propensione all’uso del Pick & Roll e grande capacità di creare per se stessi e soprattutto leggere e provocare vantaggi per gli altri in campo.

Ecco quindi sempre la tendenza a coinvolgerli nell’uso di questo tipo di blocchi sia in situazione di transizione (singoli o doppi) che in situazioni a difesa schierata.

Sono altresì convinto che conti molto di più l’interpretazione che i giocatori fanno

con il loro talento in ogni lettura del gioco, di mille schieramenti d'attacco proposti, anche se quest'ultimi tendono a metterne in evidenza le qualità e caratteristiche.

SCHIERAMENTO INIZIALE: (Diag. 1 e 1 bis).

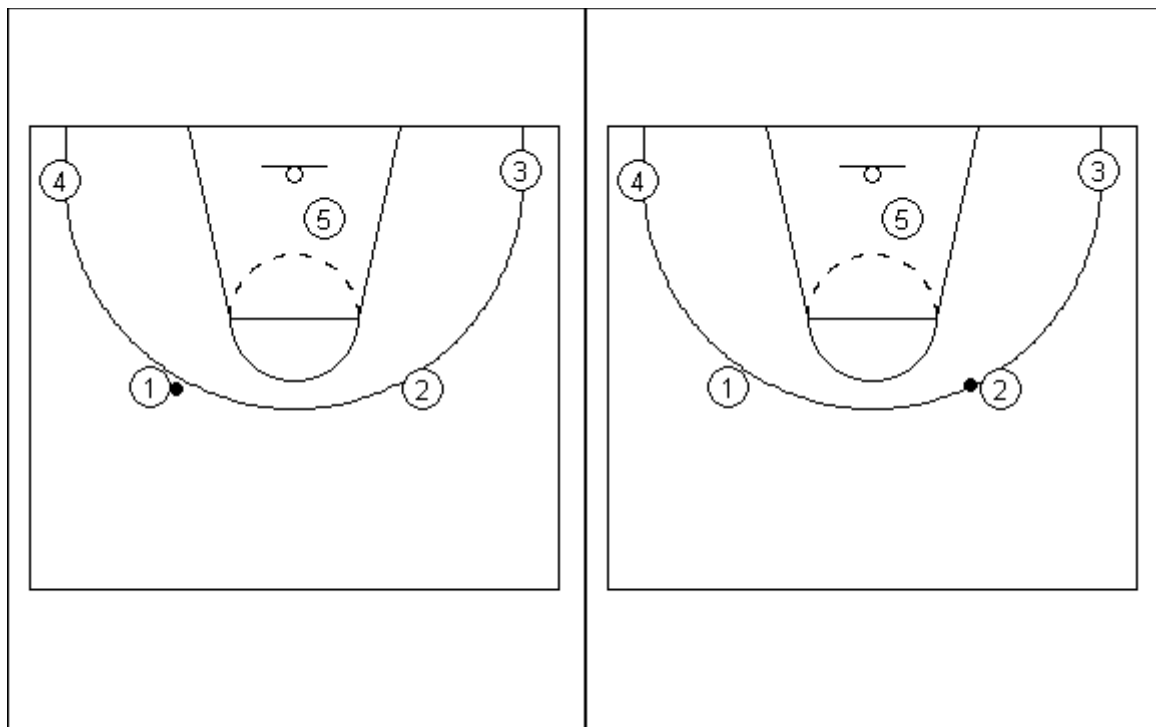


Diagramma 1

Diagramma 1 bis

1 o 2, con la palla in posizione di guardia, hanno la possibilità di attaccare 1vs1 già prima che arrivi il blocco in movimento di 5, creando già così una situazione di penetra e scarico o conclusione a canestro soprattutto in angolo opposto al n° 3, che come caratteristica ha quella del tiro da 3pt piazzato (Yarbrough, Shumpert).

2 (Guyton) deve posizionarsi leggermente dietro la linea della palla per garantire, in caso d'aiuto aggressivo, una buona linea di passaggio.

3 (Yarbrough) gioca sul lato opposto al play, 4 (Verginella) lato palla, 5 (Myles o Zanus) è il bloccante centrale e quello che deve fare più strada in quanto va sprintando a bloccare anche 2 volte consecutive così come vedremo in seguito.

E' naturale che in caso di penetrazione la squadra seguirà le proprie regole di collaborazione conseguenti a tale azione (Diag. 2a e 2b).

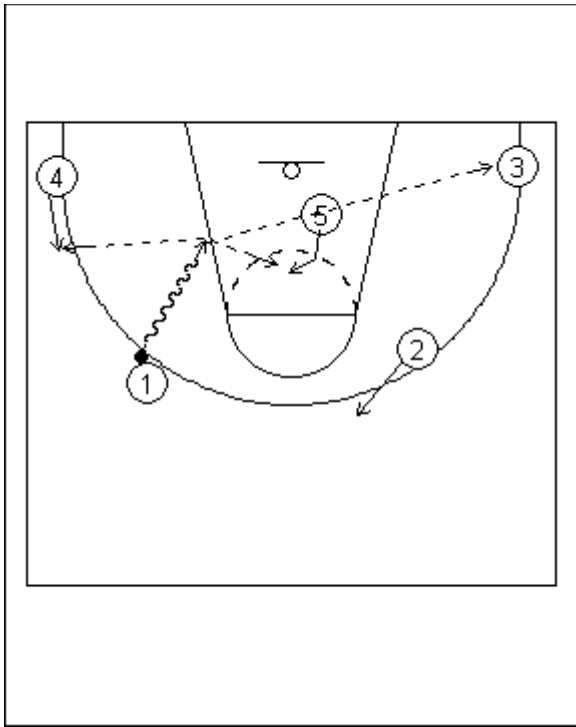


Diagramma 2a

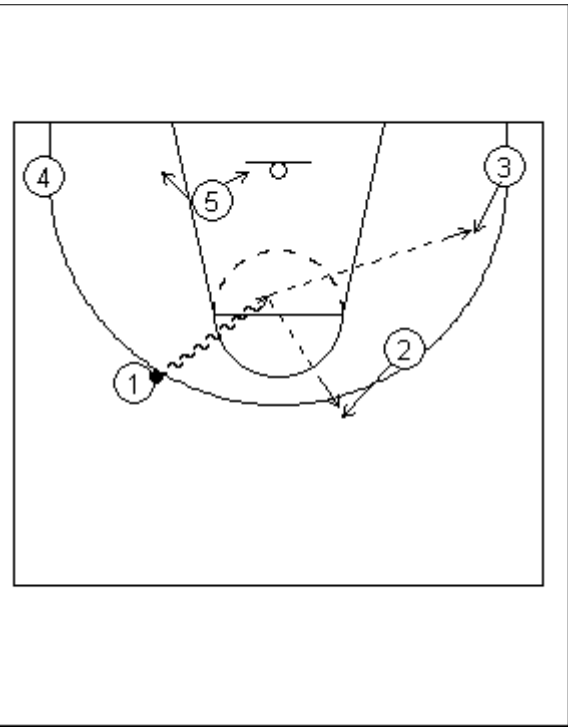


Diagramma 2b

- Analizziamo adesso cosa può accadere con l'uso del Pick&Roll da parte di 1 e poi di 2 con conseguente reazione dei compagni:
-
- **Difensore resta sul blocco**: penetrazione immediata di Capin per chiudere a canestro o scarico a 3 per tiro in caso di aiuto del proprio uomo (Diagr. 3 e 4).

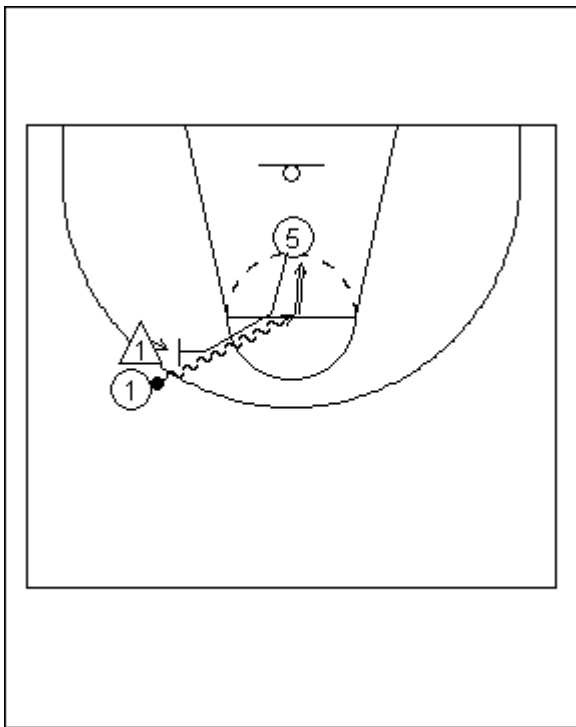


Diagramma 3

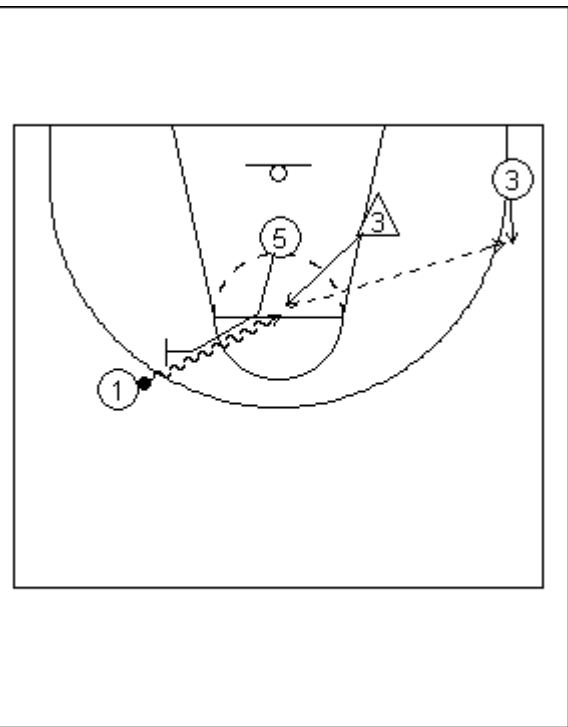


Diagramma 4

Difensore resta sul blocco: aiuto di 5 a contenere palla a Myles per chiudere o scarico a 4 sul lato debole in caso di rotazione difensiva (Diagr. 5).

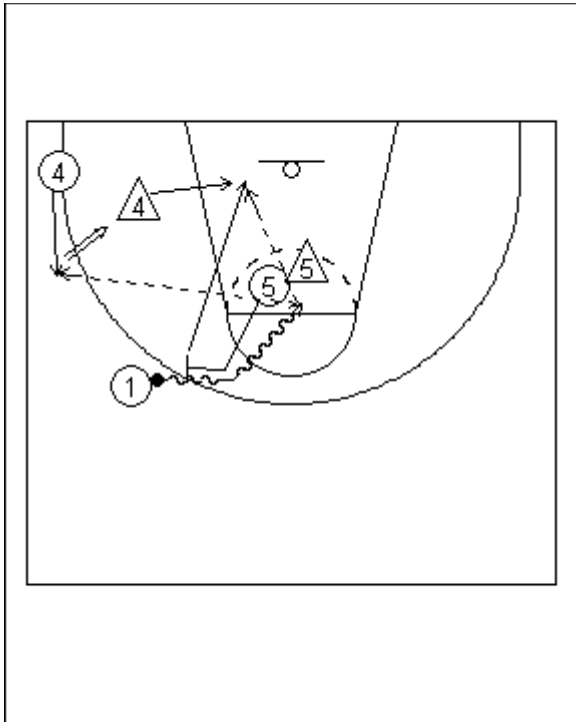


Diagramma 5

Difensore passa sotto: tiro da 3pt di Capin (Diagr. 6).

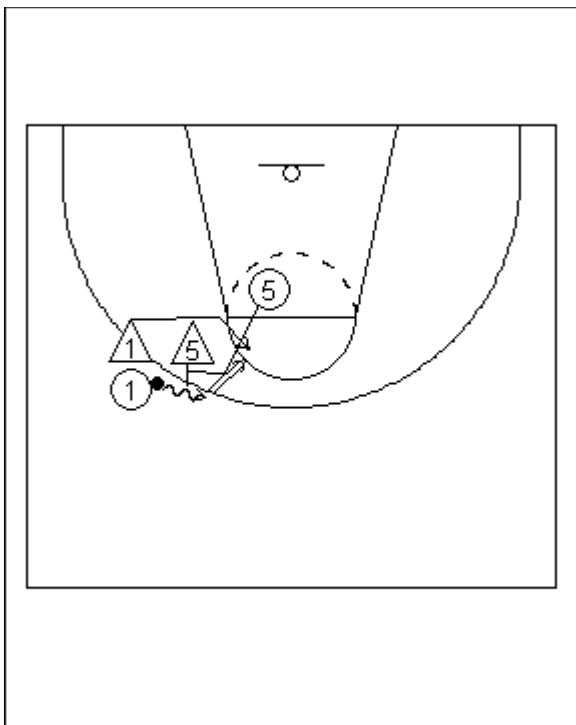


Diagramma 6

Cambio difensivo: uso delle sponde per servire il nostro centro nell'area completamente aperta contro un piccolo o isolare il play nell'1 vs 1 contro il centro avversario (Diag.7 – 7a e 7b).

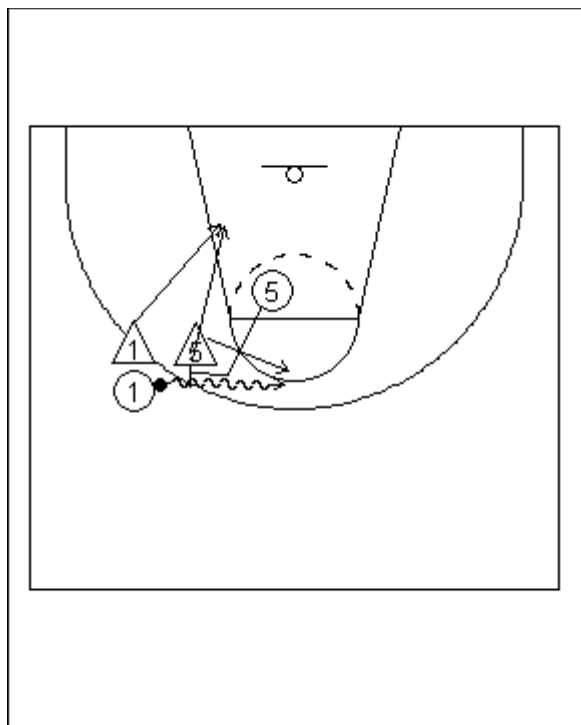


Diagramma 7

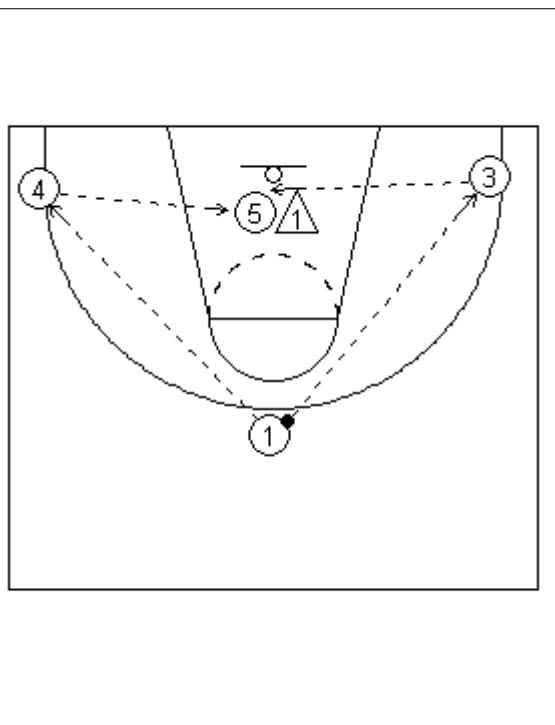


Diagramma 7a

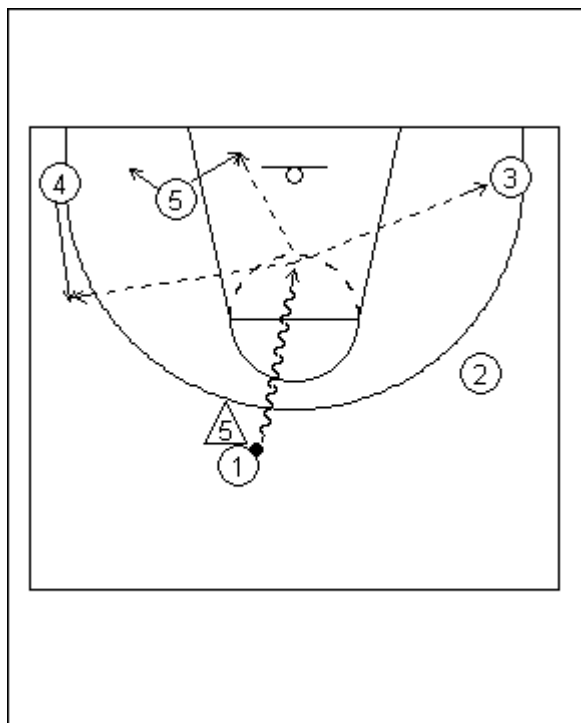


Diagramma 7b

Difesa che forza sul fondo: cambio angolo di blocco di 5 e uso sponde per servirlo in area o ribaltamento immediato a Guyton e tuffo a canestro per un vantaggio acquisito di Myles in area.

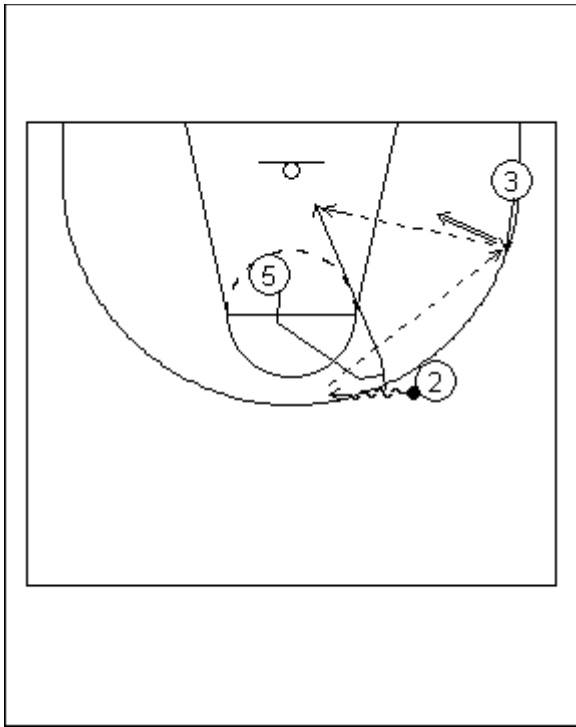


Diagramma 11

Difesa che aiuta e recupera aggressivo: leggere da dove arriva l'aiuto sul Roll in area di 5 per giocare uno scarico (Diag. 12), oppure ribaltamento a Guyton e secondo Pick&Roll con conseguenti letture dei triangoli che si formano.

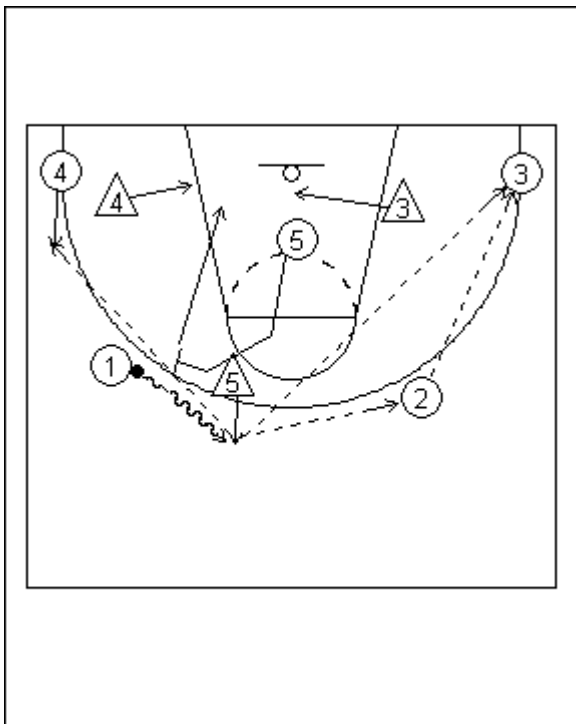


Diagramma 12

Spesso succedeva che essendo Capin il nostro miglior giocatore di Pick & Roll per capacità di lettura e di creare qualcosa, fosse Guyton a giocare il primo blocco solo per provocare un aiuto (e quindi ritardo), per poi ribaltare e lasciare a Capin l'uso del secondo blocco (Diag. 13 e 13bis).

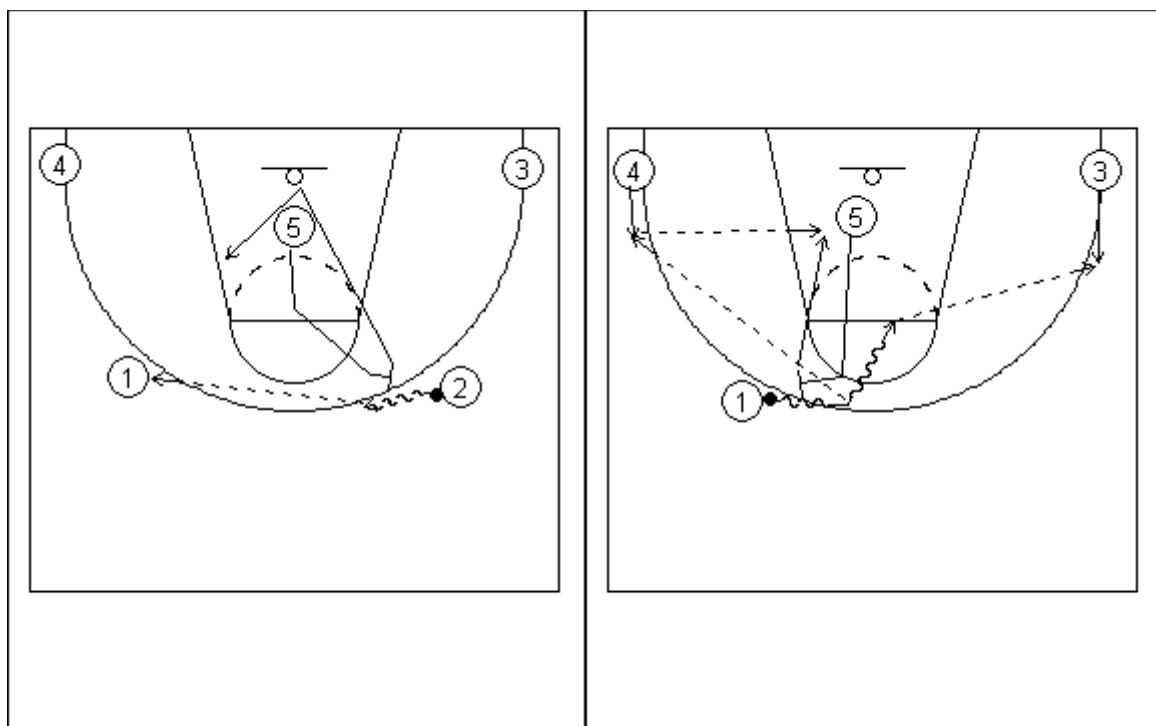


Diagramma 13

Diagramma 13 bis

La creazione e la conseguente lettura di triangoli offensivi che si formano in questo schieramento è fondamentale per una buona efficacia dello stesso e allo stesso tempo migliora le qualità dei giocatori allenandoli al gioco senza palla, alle collaborazioni con i compagni, all'utilizzo delle sponde e alla capacità d'anticipazione e decisione (Diag. 14).

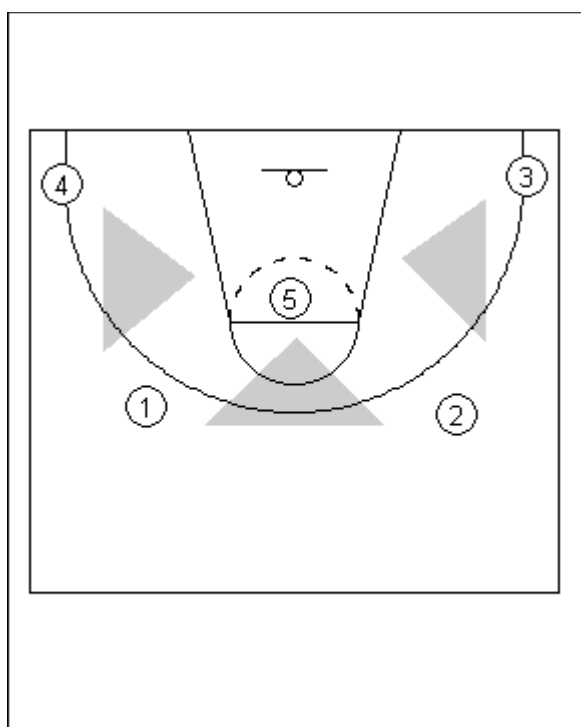


Diagramma 14

Situazione speciale: riblocco sulla palla dopo aiuto difensivo (Diag. 15 e 15 bis).
 Dà la possibilità a 1 play di trovare una soluzione immediata di tiro o di penetrazione per se stesso (cosa più frequente) e di scarico per i compagni.

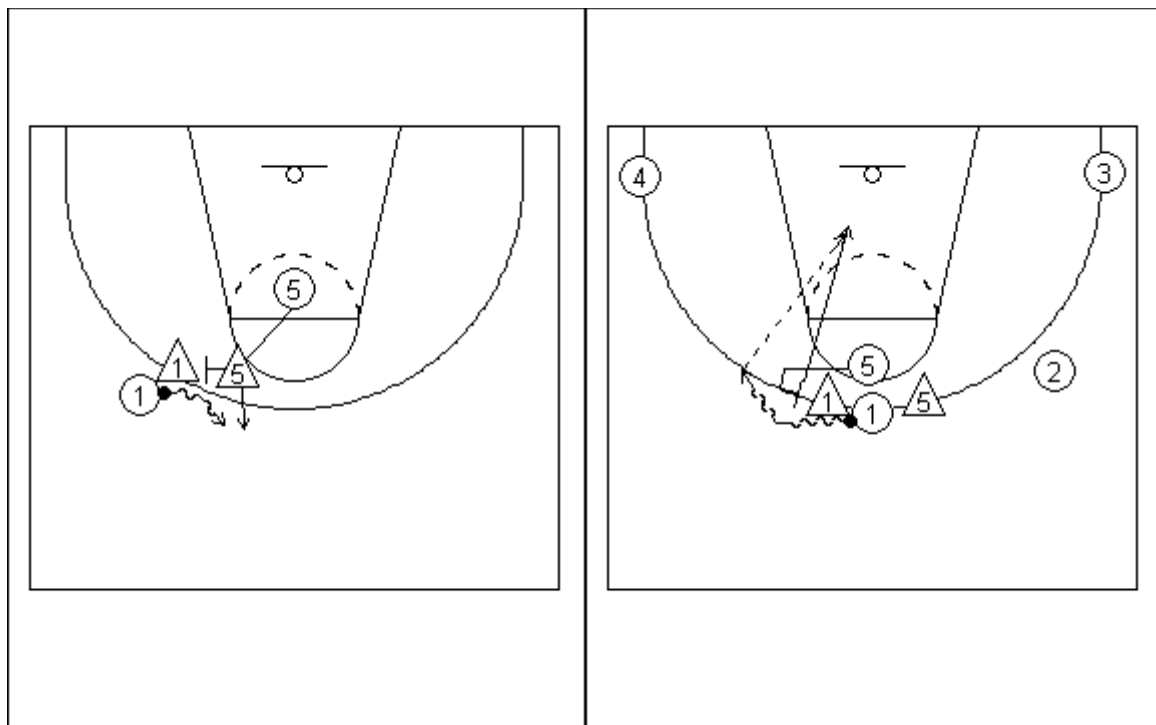


Diagramma 15

Diagramma 15 bis

Rapido cenno a costruzione e allenamento per questo schieramento:

Dopo una visione globale 5vs0 del gioco per memorizzare lo schieramento spezziamo e alleniamo diversi Pick & Roll:

- 3vs3 tra 1/2/5: triangolo centrale;
- 3vs3 tra 1/4/5: triangolo lato palla;
- 3vs3 tra 2/3/5: triangolo lato palla (inizia 2);
- 4vs4 tra 1/2/5/3: sponde con angolo opposto alla palla;
- 4vs4 tra 1/2/5/4: sponde con angolo lato palla;
- 5vs5 ritorno al globale.

Per attenersi alla realtà credo sia importante ripresentare e allenare le varie scelte che la difesa può attuare sul Pick & Roll (H&R, Trap, sotto etc.).