

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 Roberto RICCHINI

**Capo Allenatore Nazionale
Italiana Femminile**

“GIOCO IN TRANSIZIONE OFFENSIVA”

La nostra idea d’attacco (*il relatore si riferisce a quando era Allenatore a Napoli in AI Femminile!*) parte sempre da una ricerca continua e costante del contropiede primario da dove inizia la transizione e comunque il nostro gioco d’attacco.

Al di là dei movimenti offensivi generali e comunque da qualunque genere di movimento è importante attenersi ad alcuni concetti che prescindono dai movimenti:

- **Uso degli spazi:** il campo deve essere utilizzato in tutta la sua ampiezza sia in senso longitudinale che trasversale.
- **Rispetto degli spazi:** in funzione dei compagni e degli obiettivi offensivi.
- **Attenzione ai movimenti dei compagni:** muoversi nel rispetto dei movimenti dei compagni in riferimento al canestro e alla palla per avere vantaggio ed efficacia sulla difesa.
- **Tempi di esecuzione:** la scelta di tempo nell’ eseguire un movimento senza palla (smarcamento, taglio, blocco) e con la palla (passaggio, palleggio, tiro) determina in maniera sostanziale l’efficacia di un movimento e dell’intero attacco.

Questi principi sono alla base di tutti i movimenti offensivi sia in transizione che in attacco schierato con un filo conduttore che li lega che è il concetto di

LETTURA

con le difese ormai molto preparate ad affrontare qualunque situazione di gioco diventa determinante la capacità di **LEGGERE LE SCELTE DELLA DIFESA** e punirle dove sono deboli, il che significa costruire soluzioni a più alta percentuale di realizzazione.

In base a questi principi noi per la nostra transizione utilizziamo le seguenti regole:
- occupare tutto il campo sia nello sviluppo (Diagr.1) che nella soluzione (Diag. 2).

DIAGRAMMA 1 - Le ali "A" occupano le fasce laterali convergendo all’altezza del tiro libero.

Le guardie spingono occupando la fascia come da Diagramma per avere buone linee di passaggio sia alle ali che ai pivot.

I pivot occupano la zona centrale.

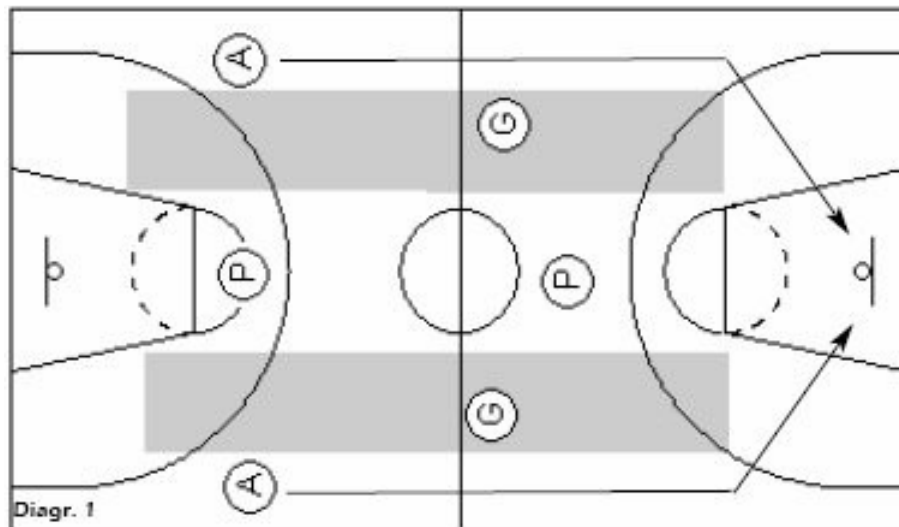


DIAGRAMMA 2 - Le ali convergono a canestro e incrociano se arrivano insieme altrimenti riescono dallo stesso lato.

La guardia spinge laterale e deve avere le linee di passaggio con 2, 3 e 4 che come interno taglia forte portandosi in post basso.

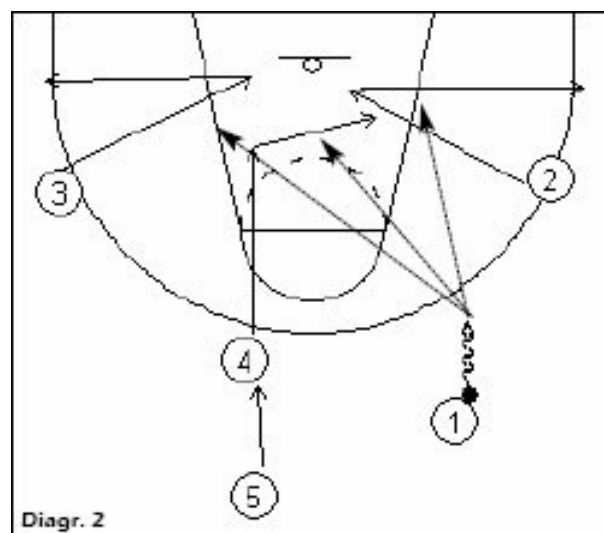
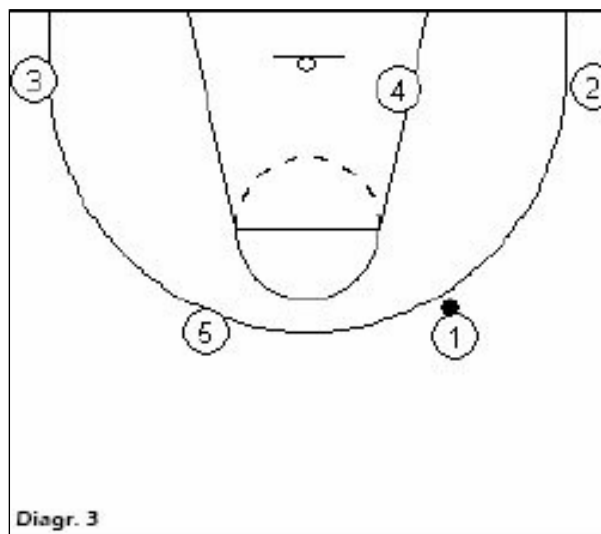


DIAGRAMMA 3 - Disposizione di arrivo di primario per entrare in transizione dove vogliamo:

- L'area non intasata con il solo post basso 4;
- Occupare gli angoli e comunque avere 4 giocatori sopra la linea dei 3 punti per avere buone linee di passaggio, spazio per 1c1 e back-door, rendere molto difficile l'aiuto difensivo;
- Perseguire obiettivi in base alle debolezze della difesa: mis - match o comunque accoppiamenti con caratteristiche differenti;

- Coinvolgere tutti i giocatori dando **RITMO** al gioco.



Allenando in modo continuo e costante questi principi sia a livello individuale che di collaborazione, abbiamo sviluppato tre situazioni a seconda dove è eseguito il primo passaggio che chiamiamo **POLLICE**:

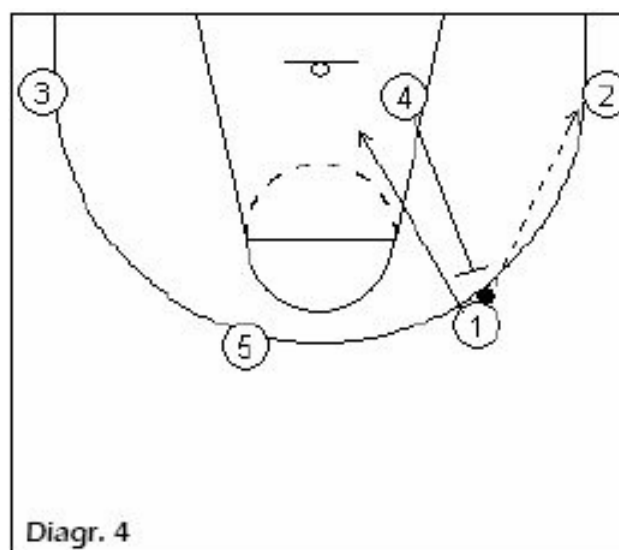
BASSO = passaggio in angolo all'ala;

ALTO = passaggio al post alto;

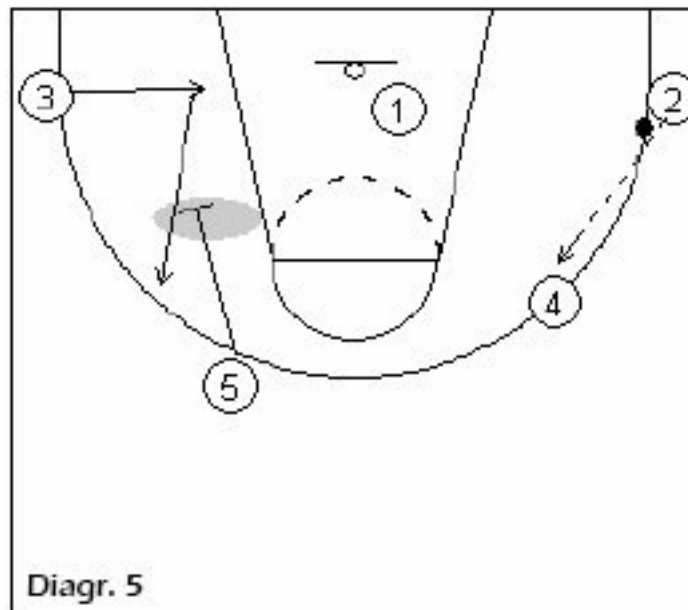
LATO = pick & roll.

BASSO - passaggio in ala basso

1 passa a 2 e riceve blocco cieco da 4 creando una situazione di triangolo con 1 che gioca in post basso (Diagr. 4).

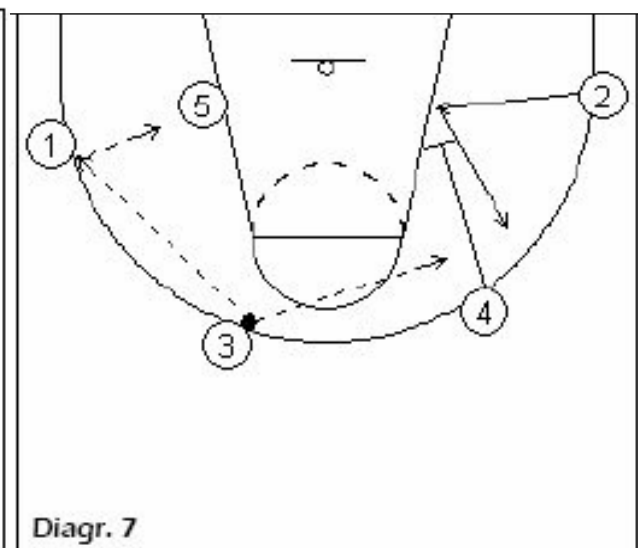
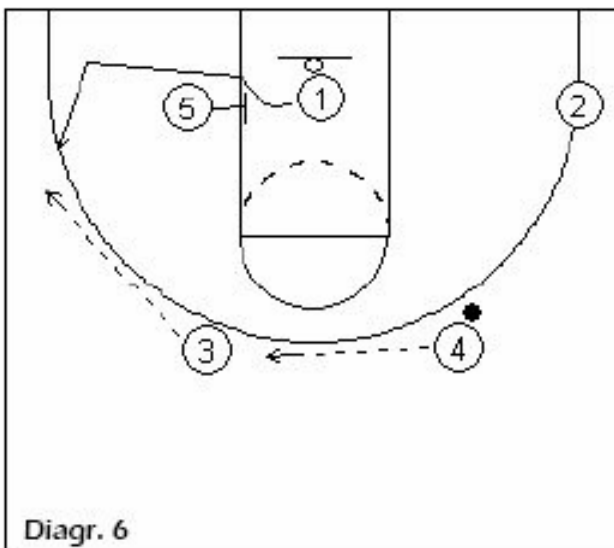


5 sul lato debole blocca per 3 un metro fuori area appena sotto il prolungamento linea tiro libero (Diagr. 5).

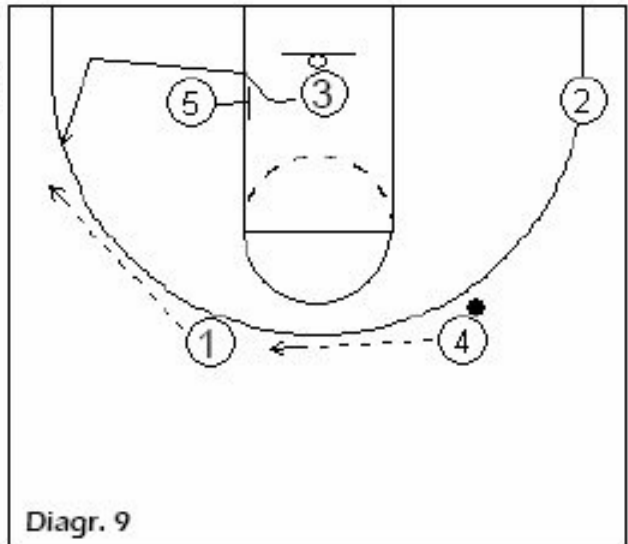
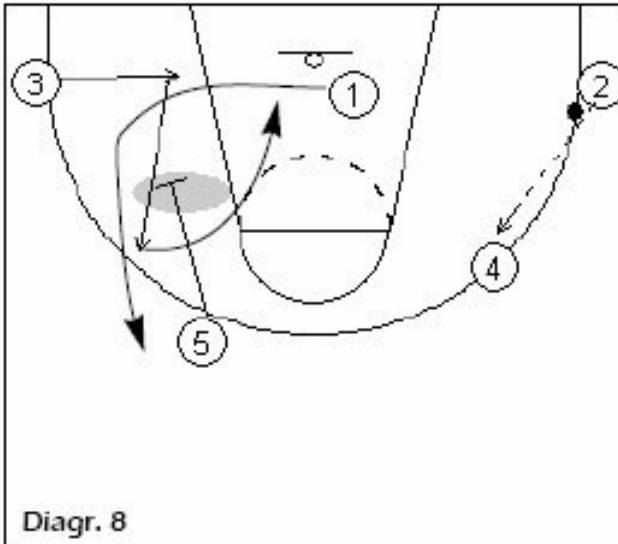


3 può:

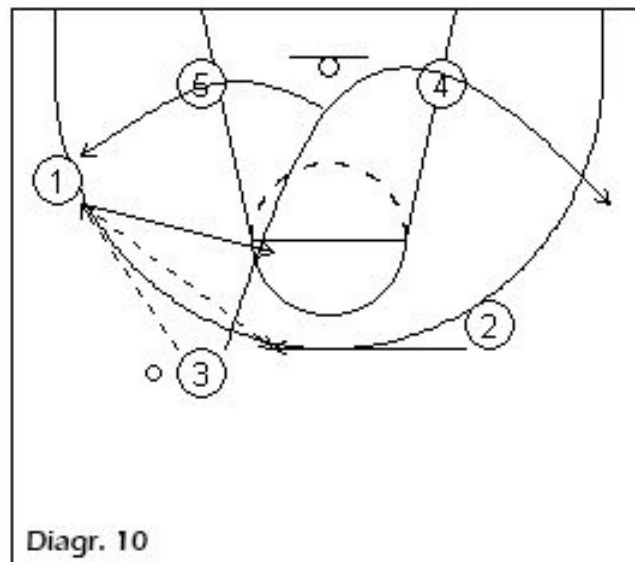
- uscire forte con 1 che esce sul blocco di basso di 5 giocando a triangolo sull'altro lato 4 blocca per 2 (Diagr. 6 e 7).



1. uscire a ricciolo, con 1 che rimpiazza 3, che sua volta esce in angolo creando il triangolo con 5 (Diagr. 8/9).

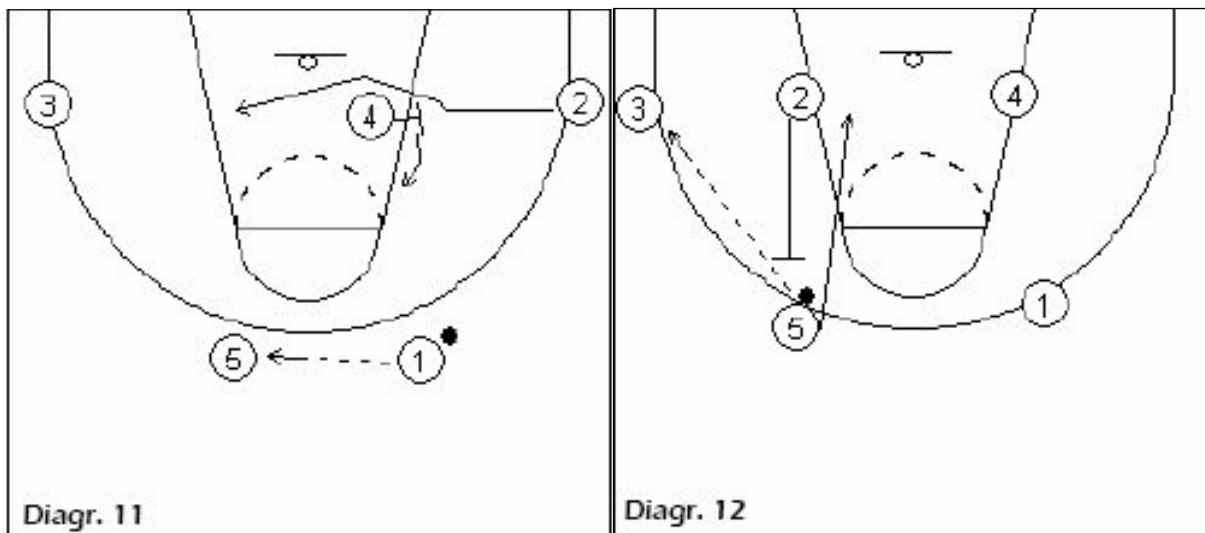


3/1 passa a 1/3 o a 2 e taglia forte uscendo dietro uno dei pivot (Diagr. 10).

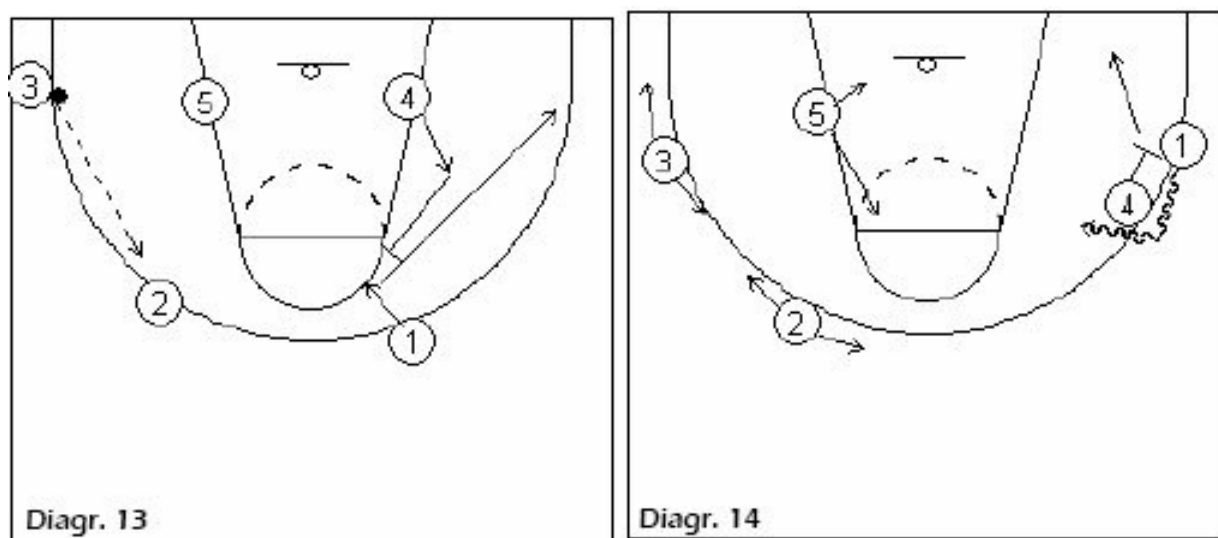


ALTO - passaggio al post alto

1 passa a 5, 2 taglia orizzontale su blocco di 4 che si apre forte (Diagr. 11).
5 passa a 3 e riceve blocco cieco da 2 gioco a triangolo con 5 (Diagr. 12).

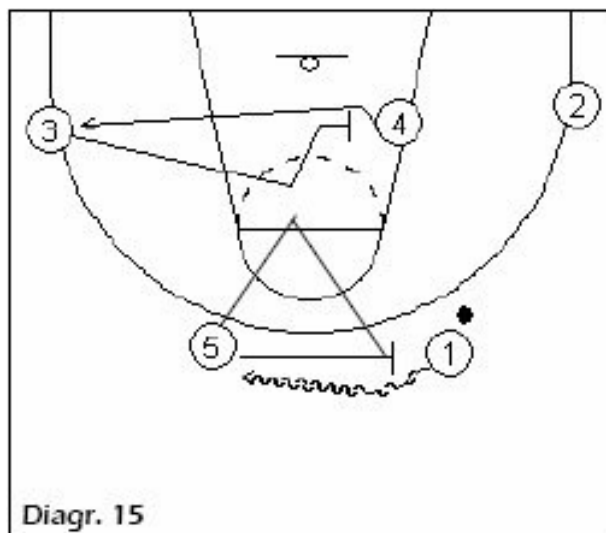


3 passa a 2 contemporaneamente 4 blocca cieco per 1, 2 può passare a 4 o direttamente a 1 che gioca pick and roll con 4 direttamente o consegnato (Diagr. 13/14).



LATO – Pick and roll

5 finta di bloccare per 4 (lo può anche fare scambiandosi la posizione) ritorna per il pick and roll con 1, 3 blocca orizzontale per 4 che esce in posizione bassa e poi in ala (Diagr. 15).



5 si apre dentro, 3 esce in posizione di guardia (Diagr. 16).

