

U.S.A.P.

Unione Sindacale Allenatori di Pallacanestro

Riconosciuta dalla Federazione Italiana Pallacanestro con Delibera 30.04.1994

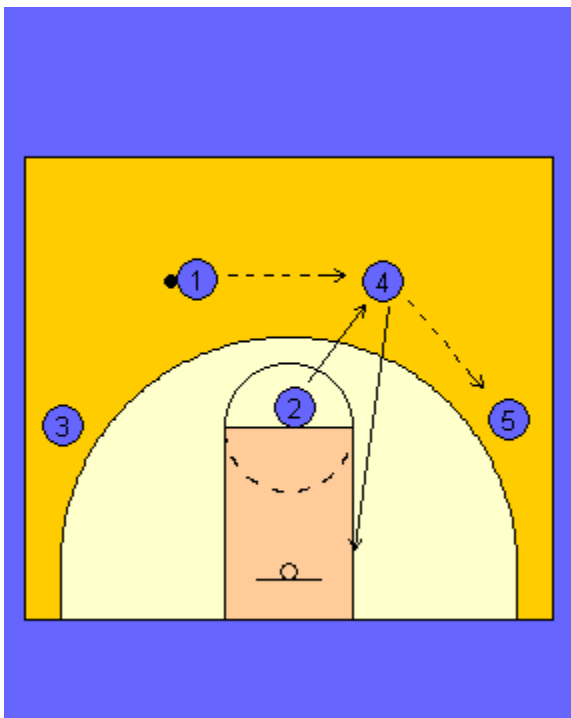
Via Dell'Abbadia, 8 - 40122 Bologna

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



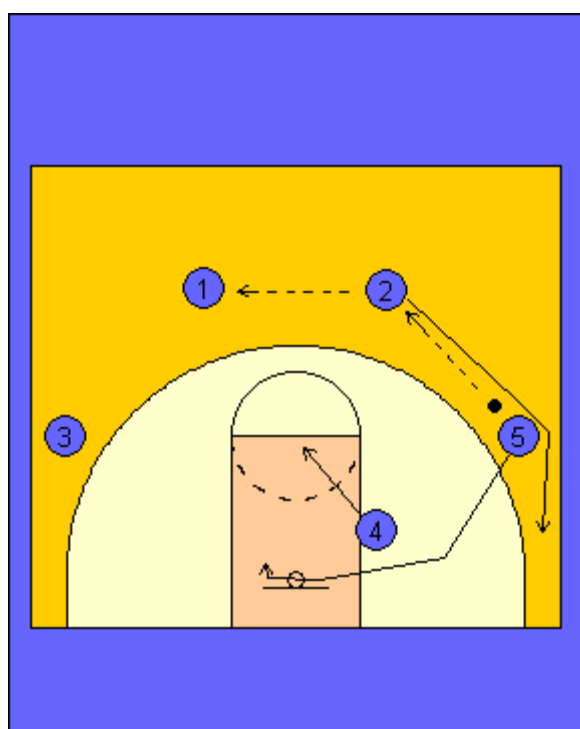
Il gioco si sviluppa o inizia quando la palla viene passata da 4 a 5 **(Diag. 2)**.

Movimento dei giocatori:

- 5 salta fuori e riceve da 4 che taglia veloce in pivot basso;
- 2 salta fuori e rimpiazza 4;
- 3 si abbassa in angolo sul suo stesso lato per creare linee di passaggio.

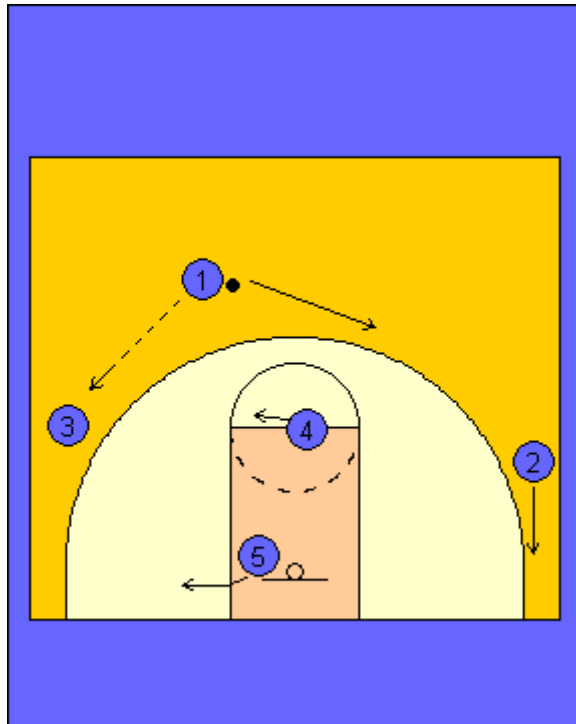
Poi l'idea è ribaltamento veloce della palla con 4 e 5 che si muovono in funzione di essa.

(Diag. 2)

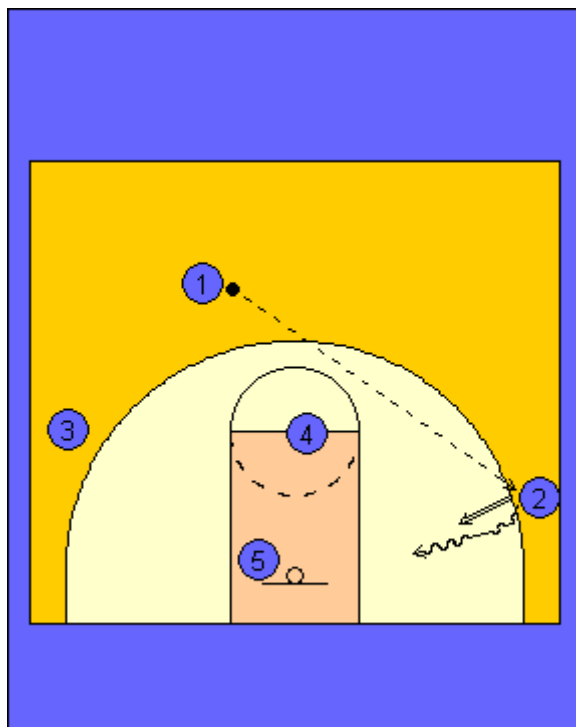


(Diag. 3)

Questo è il momento più importante, l'idea è un ribaltamento veloce della palla tra 5, 2, 1 e 3 e con un movimento veloce di taglio sotto il canestro di 5 in opposizione alla palla, 4 che taglia forte in area verso la palla e 2 che velocemente va in allontanamento in angolo **(Diag. 3 4 e 5)**.



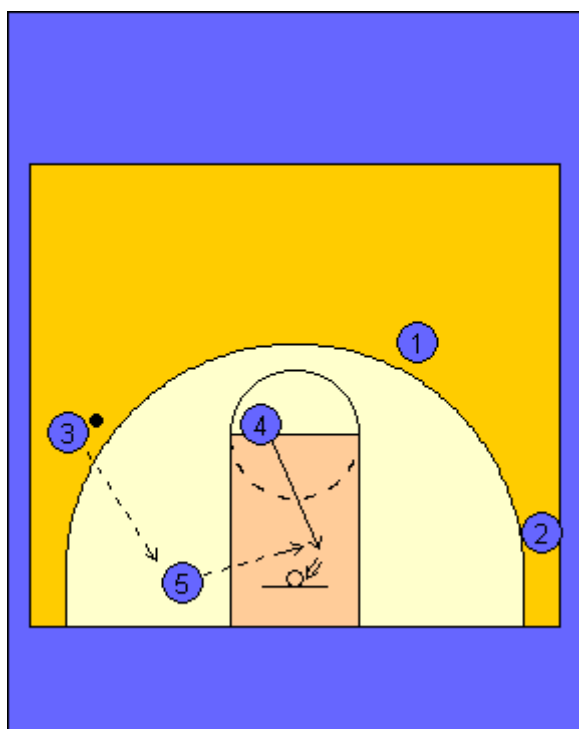
(Diag. 4)



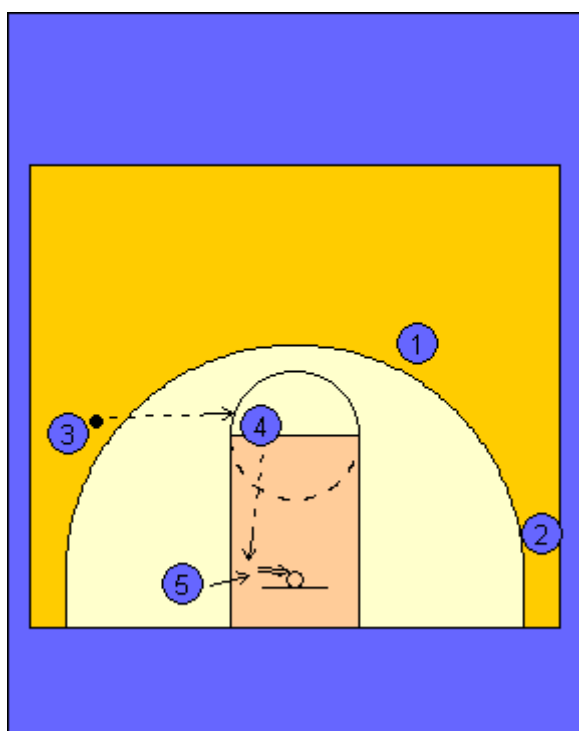
(Diag. 5)

Ora l'idea per 3 è mettere la palla dentro a 5 o a 4.

Credo che un gioco d'attacco contro la zona non possa prescindere nel mettere la palla nella posizione di mezzo angolo o post alto (Diag. 6).



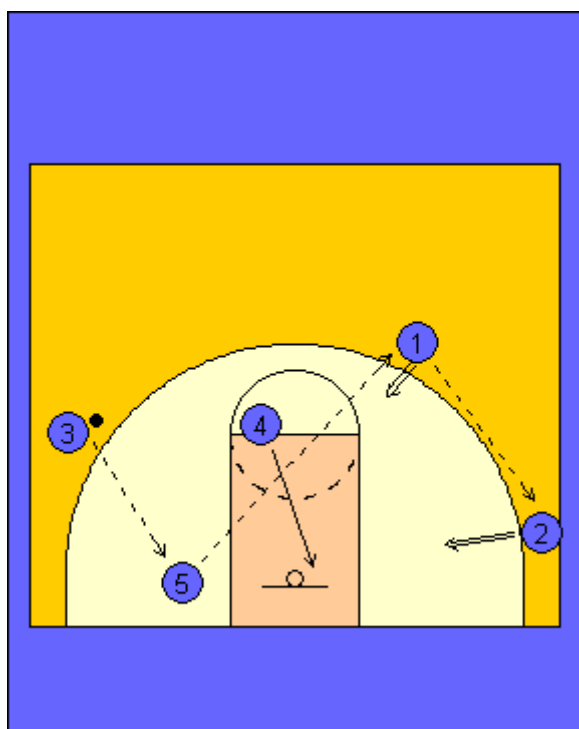
(Diag. 6)



(Diag. 7)

Prima idea per 5: passaggio a 4 e gioco alto – basso (**Diag. 7**).

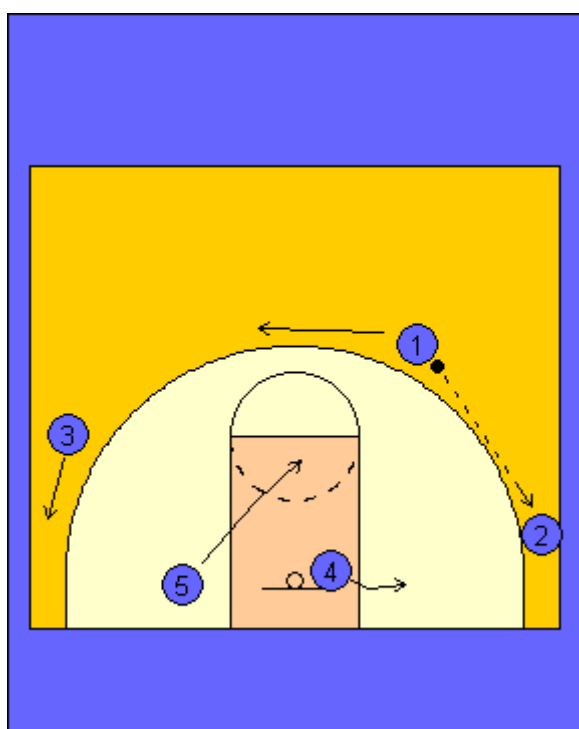
Altra idea per 5 è quella di ribaltare il lato per 1 che se libero può tirare o sul recupero del difensore servire 2 in angolo per creare una nuova situazione di tiro.



(Diag. 8)

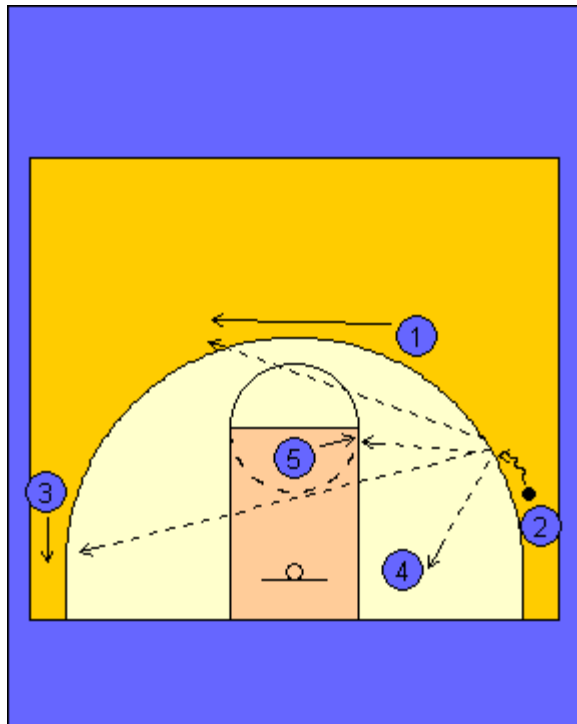
Ogni volta che la palla finisce a 5, 4 fa back - door dentro l'area per portare via la difesa, mentre 1 si sposta sul lato opposto alla palla per creare la linea di ribaltamento, pronto ad effettuare un tiro o servire negli angoli 2 o 3 per creare una nuova situazione di tiro **(Diag. 8)**.

La continuità se non c'è il tiro diventa la medesima vista prima con 5 che taglia verso palla in lunetta e 4 che si apre nel mezzo angolo **(Diag. 9)**.



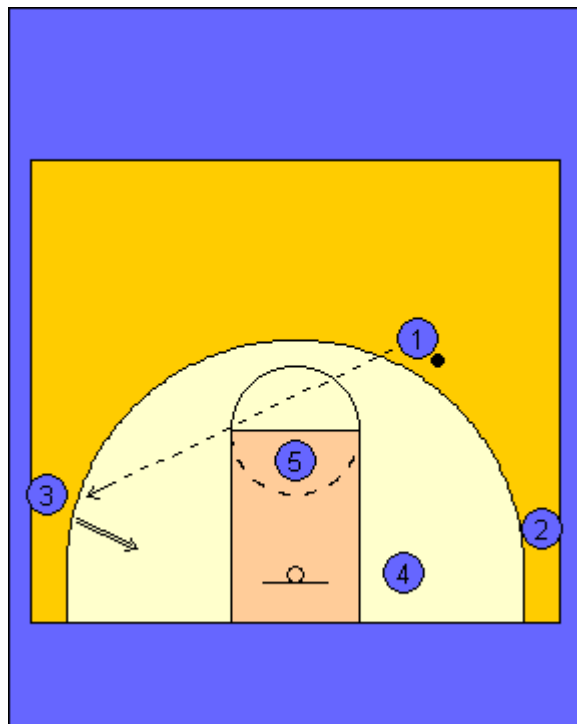
(Diag. 9)

2 ha quattro linee di passaggio (Diag. 10)



(Diag. 10)

Non si dimentichi che 1 ha sempre la possibilità di passare a 3 (sempre dopo una finta di passaggio a 2) (Diag. 11).



(Diag. 11)