

di Alessandro Rossi - Capo Allenatore Scafati Basket 1969

LA SCHEDA

Inizia ad allenare a Napoli sotto la guida di Roberto di Lorenzo con Vivibasket. Nel 2013/14 diventa assistente di Luciano Nunzi a Rieti in serie B, con cui l'anno successivo ha conquistato la promozione in serie A2. Nella stagione 2017/18 subentra a coach Nunzi sulla panchina della NPC fino alla stagione 2020/21. La scorsa stagione è a Scafati con cui vince il campionato di A2 in finale playoff contro Cantù.



TRANSIZIONE OFFENSIVA: GIOCARE NEL FLUSSO

Affinchè questo mio contributo possa risultare utile a chi legge, ritengo doveroso effettuare alcune premesse. Giocare in transizione offensiva, ricercando una esecuzione di tracce di gioco ad alto ritmo, è certamente una prerogativa di molte squadre e molte leghe negli ultimi anni. Il ritmo di gioco a qualsiasi livello è drasticamente aumentato, anche per la necessità di assecondare l'atletismo e la fisicità degli atleti. Tra i benefici del giocare in transizione, inserisco a mio avviso anche la percezione (corretta) dei giocatori di sentirsi maggiormente coinvolti in attacco. Coinvolgimento che si raggiunge in vari modi, spesso in movimento (tagli, blocchi, passaggi), con e senza palla, rendendo tutti parte integrante del sistema offensivo. Senza nascondere un certo dispiacere personale, ho la sensazione che il concetto secondo cui "da una buona difesa nasce un buon attacco" si stia sempre più orientando verso un cambiamento di paradigma per cui "da un buon attacco nasce una buona difesa".

Sviluppare all'interno della nostra transizione offensiva una capacità di mantenere costante il flusso del gioco, può essere una risposta potenziale:

- agli adeguamenti difensivi sempre più sofisticati ed efficaci, togliendo punti di riferimento statici alla difesa
- alla fisicità in costante aumento, in termini di prestazioni e dimensioni degli atleti
- al conseguente "restringimento" degli spazi in campo e difficoltà di attaccare una difesa schierata.

Il concetto di "flusso offensivo" è inoltre un potenziale antidoto nel limitare le giocate e le improvvisazioni senza costruito in attacco, dando continuità all'azione offensiva all'interno di uno schema di movimenti e collaborazioni. La transizione offensiva può rappresentare la massima espressione di "flusso", perché lo



stesso andamento dell'azione, senza soluzione di continuità dalla difesa all'attacco, richiama l'immagine di un qualcosa in continuo movimento.

Potremmo definire il flusso offensivo della transizione come la capacità di generare collaborazioni offensive in serie. Mentre termina una azione, ne comincia un'altra.

La proposta che seguirà, è probabilmente maggiormente valida e funzionale se:

- si dispone di esterni con differenti taglie fisiche, in grado di punire con e senza palla i cambi difensivi tra pari-ruolo;
- si dispone di lunghi con una propensione bi-dimensionale. Non necessariamente entrambi pericolosi dall'arco dei tre punti, ma con capacità di mantenere il flusso di gioco in tanti modi differenti. Non facciamo distinzione, se non in alcune situazioni specifiche, tra numero 4 e numero 5.

Con i dovuti accorgimenti, credo che il sistema sia replicabile a qualunque livello sufficientemente avanzato di pallacanestro giovanile.

Condivisione e mentalità

Quella che ritengo essere probabilmente la parte più difficile del giocare in transizione, è la creazione della cosiddetta "mentalità". Soprattutto durante i primi allenamenti pre-stagionali, chiediamo ai giocatori dopo un canestro subito o dopo rimbalzo difensivo (o recupero difensivo) di attuare il nostro sistema di transizione.

L'obiettivo immediato è quello di creare uno spirito all'interno della squadra che consideri la "transizione" come la nostra prima opzione offensiva. Molto spesso in passato (e per mio errore), sottovalutando questo elemento, la transizione offensiva finiva ben presto nel cassetto del nostro playbook per far spazio alle situazioni "a termine" a metà campo.

I giocatori ricercano all'interno delle varie opzioni che illustreremo la loro realizzazione e soddisfazione personale sentendosi utili al processo di conoscenza e crescita della squadra. In questa fase alziamo il livello di autonomia di ogni singolo giocatore, senza mai perdere di vista la responsabilità dell'individuo all'interno del gruppo.

Conoscere sé stessi ed i propri compagni, alla ricerca del corretto equilibrio tra autonomia e collaborazione.

Preciso però che qualunque sistema di attacco o di difesa, deve essere necessariamente cucito addosso ai giocatori di cui disponiamo. Nel corso della mia breve esperienza da capo-allenatore, ho molto spesso rinunciato a delle idee ed a delle ferree convinzioni con il solo scopo di mettere i giocatori maggiormente a loro agio. Un ultimo elemento da considerare è la "**comunicazione**" tra i giocatori:

- **Vocale**, con l'uso della voce richiamando movimenti e situazioni;
- **Gestuale**. Alcuni segnali tra giocatori indirizzano le giocate in un senso o nell'altro.

Spaziature di base

Tralasciando volutamente lo sviluppo del contropiede primario, ci focalizziamo sull'occupazione degli spazi dei vari giocatori nel nostro sistema di transizione "organizzato".

Dei 3 esterni, 2 saranno deputati a correre sulle "corsie", mentre colui che prende il passaggio di apertura (non necessariamente il playmaker), avrà a disposizione due opzioni

per entrare nel "flusso". Potrà effettuare un passaggio al compagno davanti a sé ed effettuare contestualmente un taglio forte nell'angolo opposto del campo. Oppure potrà spingere il palleggio nella corsia, invitando il compagno di fronte a lui a liberare il lato occupando lo stesso angolo di cui sopra (*diagr. 1*).

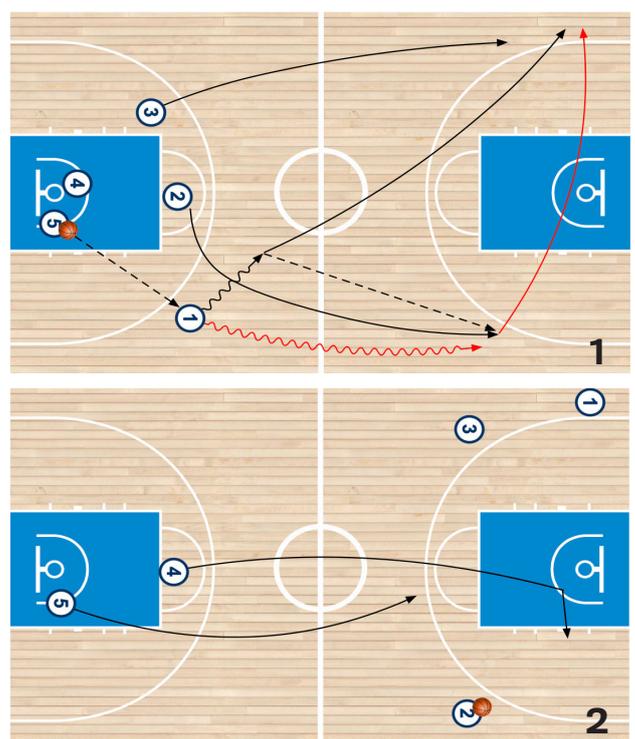
I lunghi si occuperanno di correre nella fascia centrale del campo. Il primo ad arrivare cercherà di prendere una posizione (non necessariamente profonda) sul lato del pallone rendendosi disponibile a ricevere un passaggio. Il secondo invece si fermerà a ridosso della linea dei 3 punti (*diagr. 2*).

Il coinvolgimento dei lunghi è fondamentale nella costruzione del flusso perché saranno chiamati spesso a trattare la palla in differenti situazioni. Normalmente non effettuiamo distinzioni tra 4 e 5, anche perché siamo spesso chiamati a giocare con quintetti "dinamici" in cui la classica distinzione tra i due ruoli perde il suo significato originario. I lunghi diventano dunque spesso interscambiabili. **Per un discorso organizzativo nell'elaborazione dei diagrammi, indicheremo i due lunghi con 4 e 5, sapendo che però sono interscambiabili.**

Opzione early "post up"

Stimoliamo la squadra a coinvolgere il primo lungo con un passaggio quando:

1. il lungo ha una posizione credibile di vantaggio;



2. c'è forte anticipo sul lungo in punta, creando così più spazio per il passaggio interno. L'esterno che effettua il passaggio dovrà tagliare forte sul gomito dell'area con l'idea di convertire un semplice dai e vai. Nello stesso momento il suo posto sarà rimpiazzato da un altro esterno che sfrutta un blocco del lungo in punta (*diagr. 3*).

Al lungo con palla diamo due opzioni :

1. sviluppare una giocata di 1c1 con 1-2 palleggi;
2. eventualmente uscire fuori in palleggio verso la guardia per giocare un dribble handoff. Per ricreare le corrette spaziature, la regola sarà: **MAI cinque fuori**. Se il lungo coinvolto nell'handoff decide di rollare a canestro, il compagno resterà in punta pronto per giocare un alto basso o dare continuità all'azione. Qualora il lungo decida di fare pop-out, sarà il lungo in punta a rimpiazzarne lo spazio interno con un taglio forte a canestro (*diagr. 4*).

Opzione "side"

La seconda opzione di gioco chiamata "side" consiste nell'effettuare il primo passaggio di entrata al lungo in punta.

A questo punto sviluppiamo quella che sarà un punto cardine del nostro sistema di collaborazioni e flusso: il blocco guardia-guardia.

Curiamo molto lo spacing del blocco: vogliamo sia effettuato il più possibile verso l'angolo per "aprire" la zona di campo da poter attaccare. All'esterno che effettua il blocco chiediamo di mirare la spalla interna del difensore del bloccato. Questo angolo di blocco, rende più complicato per la difesa effettuare cambi aggressivi.

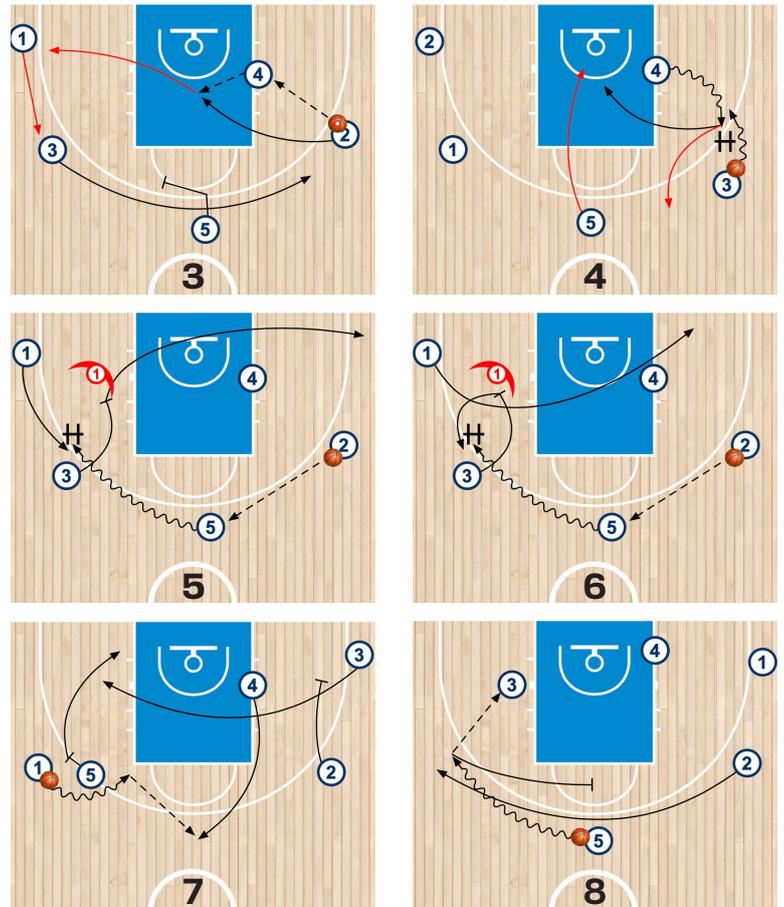
Il bloccato ha due opzioni:

1. andare verso la palla per ricevere un dribble handoff dal lungo. A quest'ultimo chiediamo di palleggiare "verso" il compagno senza accontentarsi di farlo in orizzontale ma puntando verso l'angolo del campo (*diagr. 5*).

2. Ricciolare intorno al compagno avvolgendo durante l'azione la vita di quest'ultimo con il braccio, rendendo inequivocabile il segnale tra i due (comunicazione!).

Qualunque taglio senza palla, è da intendersi aggressivo, con l'obiettivo di rubare un canestro o ottenere un cambio difensivo. In questo caso sarà il bloccante risalirà nella posizione di ala per ricevere il pallone dal lungo (*diagr. 6*).

La regola base è dunque: su ogni ribaltamento un esterno (il primo in ordine di tempo) attacca il canestro senza palla, concludendo il suo taglio in angolo opposto. L'altro esterno (il



secondo in termini di tempo), andrà verso la palla. Ricostruiremo così lo spacing idoneo a mantenere il flusso per eventualmente giocare un ulteriore ribaltamento (*diagr. 7*).

NB: In caso di cambi difensivi, siamo pronti qualora ve ne siano le caratteristiche, a sfruttarli internamente anche con gli esterni. In questo caso però, è fondamentale ricordarsi di quanto detto circa le caratteristiche individuali dei singoli giocatori (*diagr. 8*).

Opzione "screen away"

Accade spesso che le difese, per negare il flusso dei ribaltamenti, cerchino di giocare in forte anticipo sul lungo in punta pronto a ricevere il primo passaggio. In questo caso, diamo il via all'azione che chiamiamo "screen away". Vogliamo infatti assolutamente evitare ricezioni dei lunghi troppo lontani da canestro che genererebbero problemi di spacing. E dunque leggendo la situazione di anticipo, il lungo effettuerà un blocco sul lato debole per un esterno. Il lungo bloccante dovrà rendersi subito disponibile per un passaggio con un giro frontale, allontanandosi dal suo difensore ed occupando una posizione di taglio tra il gomito e la linea dei 3 punti. Poniamo grande attenzione a questo dettaglio che, qualora manchi, compro-

metterebbe il corretto spacing. Se 1 effettua un passaggio al lungo, rientriamo nel concetto di flusso e collaborazioni tramite un blocco guardia guardia (*diagr. 9 e 10*). Il principio è uguale a quanto visto in precedenza: una guardia attacca l'area, mentre l'altra va in direzione della palla.

Il blocco può anche avvenire sul lato, generando così nuovamente l'opzione "side". Sarà una libera decisione del nostro giocatore (AUTONOMIA) che cercherà di interpretare al meglio i potenziali vantaggi da esplorare sul campo (*diagr. 11*).

Alcune precisazioni sul ruolo dei lunghi in questo caso. Qualora il lungo interno sia il "4", gli chiediamo di spaziarsi sulla linea dei tre punti lasciando l'area completamente libera per il roll di 5 (*diagr. 12*).

Qualora invece il lungo interno sia il 5, potrà restare all'interno dell'area dando una linea di passaggio sulla riga di fondo, "seguendo" sempre la direzione della palla (*diagr. 13 e 14*).

Opzione "screen away hand-off"

Cercando di esaltare il concetto di libera interpretazione all'interno di un sistema di collaborazioni, e per rendere imprevedibile il nostro flusso, un'altra opzione è data dall'uso degli handoff tra esterni seguiti da un pick and roll. L'esterno ricevuto il possesso, sarà libero di andare a consegnare il pallone ad uno dei due compagni (2 o 3 nei diagrammi) per poi spaziarsi nuovamente sul campo (*diagr. 15 e 16*).

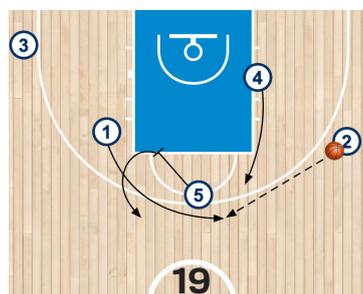
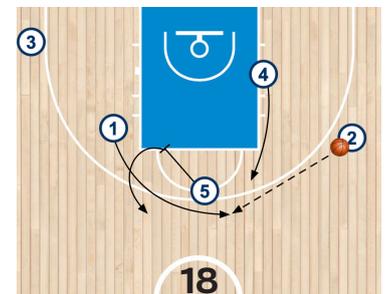
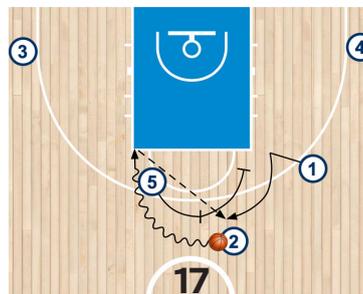
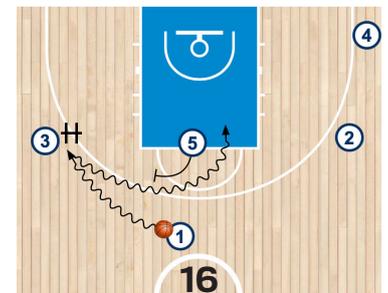
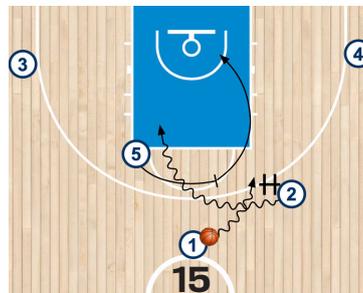
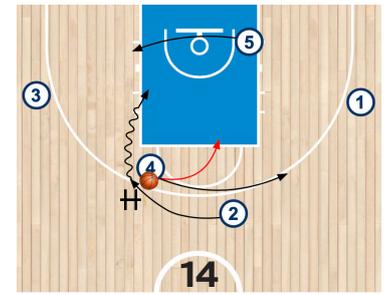
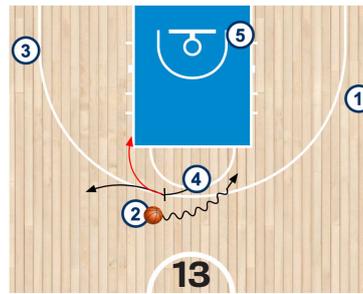
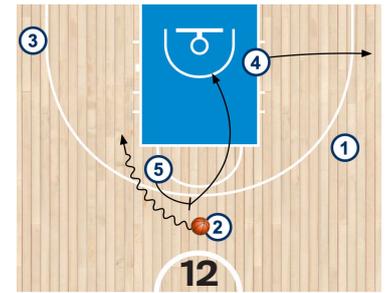
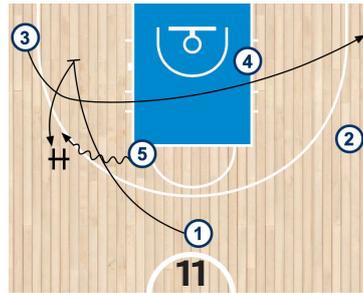
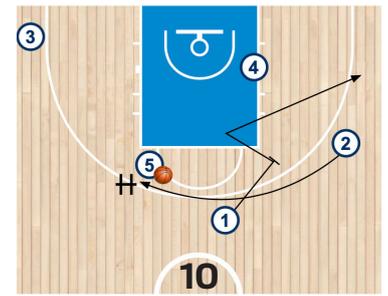
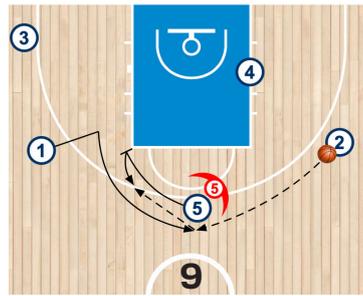
Opzione "deer screen"

Se disponiamo di tiratori molto affidabili in uscita dai blocchi, un'idea interessante è rappresentata dal "deer screen". Il lungo che consegna il pallone, anziché rollare a canestro, segue lascia di 1 ed effettua un blocco per l'uscita (*diagr. 17*).

Ulteriori opzioni

Le spaziature della transizione si prestano ad alcuni semplici adattamenti per entrare in un flusso di giochi e situazioni molto comuni. Due esempi possono essere i seguenti:

1. Da "screen away" possiamo facilmente ricreare un classico schieramento double high (*diagr. 18*);
2. Da "screen away" possiamo generare situazioni di "doppie uscite" (*diagr. 19,20 e 21*).

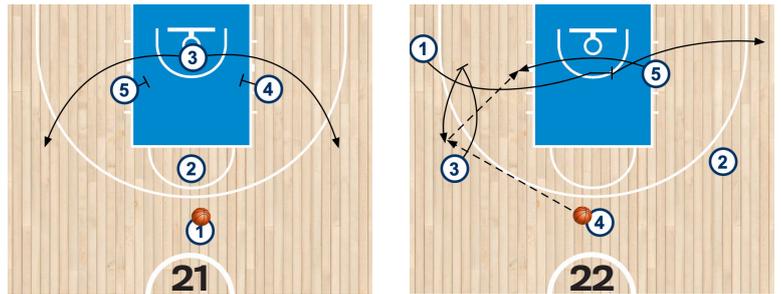


3. Da “side” possiamo sviluppare opzioni per i nostri lunghi spalle a canestro con utilizzo di “cross screen” (*diagr. 22*).

Conclusioni

Sperando che in qualche modo il contributo possa risultare utile, vorrei terminare con qualche breve considerazione. Queste proposte sono alcune di quelle che maggiormente utilizziamo, ma è evidente come se ne possano generare potenzialmente moltissime.

Ritengo che questo sistema possa raggiungere l'obiettivo di far sentire tutti i giocatori protagonisti della condivisione in attacco in modi differenti. Effettuare un taglio aggressivo che possa liberare chi lo effettua o un compagno, far sentire i lunghi sempre partecipi della costruzione del gioco facendogli “sentire” il pallone. L'obiettivo finale è molto difficile da raggiungere: rendere i giocatori “autonomi” all'interno di un sistema di collaborazioni in cui l'equilibrio tra autonomia e collaborazione rischia di diventare precario. Tutto ciò richiede pazienza, tempo, necessitando di una visione comune di squadra il cui sviluppo non è possibile affrontare in questa sede.



La metafora che mi piace usare con i giocatori è questa: abbiamo bisogno di esaltare la libertà di parola, parlando però tutti la stessa lingua. Se i giocatori iniziano a parlare lingue differenti, il “caos” è un nemico “pericoloso” da affrontare. In questo caso fare un passo indietro e ripartire dalle basi della “lingua” (ridurre ad esempio il numero di collaborazioni) può essere di aiuto.

