

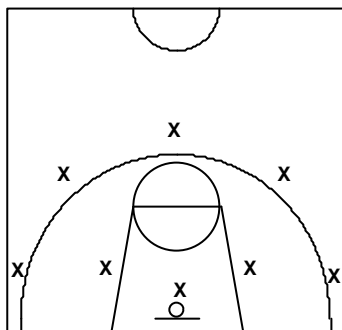
17 Novembre 1997 - Crespi Marco -

## GIOCO D'ATTACCO SENZA PALLA PER CATEGORIE GIOVANILI

Crespi imposta il suo gioco partendo da semplici ma chiari concetti di base.

- **RIFERIMENTI**

Dare dei punti di riferimento (posizioni) per aiutare i ragazzi a usare lo spazio: linea dei 3 punti, retina, post basso.

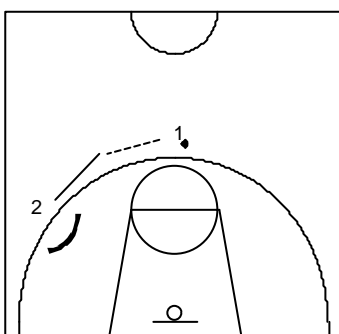


- **OCCUPARE LA POSIZIONE**

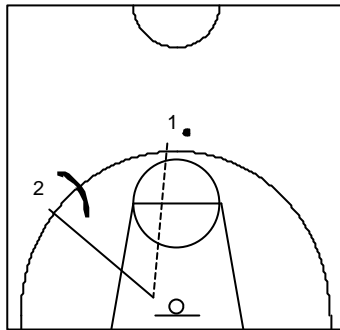
Quando arrivo in una delle posizioni devo chiamare la palla ed aspettare un attimo prima di muovermi di nuovo (anche quando sono in area sotto la retina). Inoltre devo essere pronto a giocare 1 c 1 se ricevo la palla.

- **VEDERE LA PALLA / VEDERE LA RETINA.**

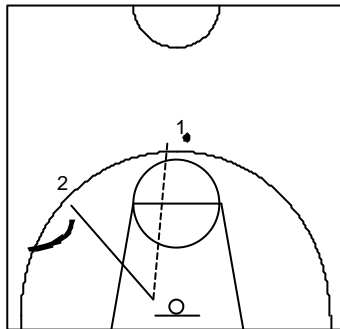
- ◆ Difensore posizionato per impedire il mio taglio a canestro: vedo la palla => Taglio verso la palla



- ◆ Difensore in forte anticipo: vedo la retina => Taglio backdoor verso la retina

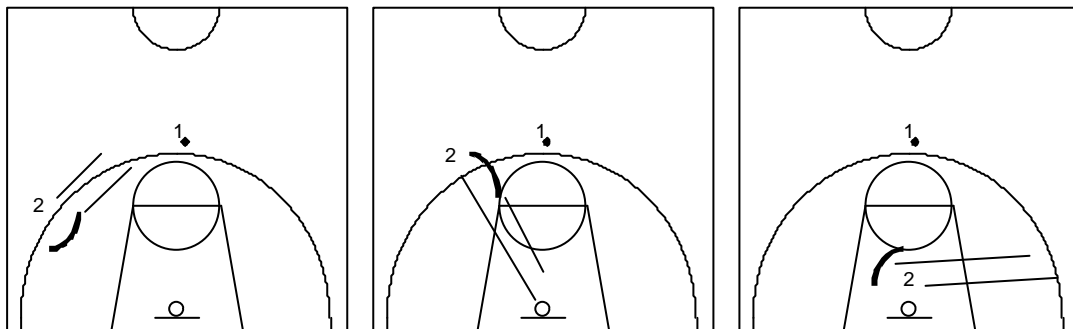


- ◆ Difensore in ritardo: vedo la retina => Taglio davanti verso la retina



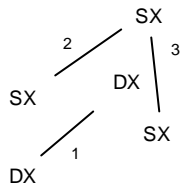
- CONTINUITÀ DI 1 C 1.

Molto probabilmente un movimento di smarcamento non sarà sufficiente per liberarmi e ricevere la palla. Dalla nuova posizione che si viene a creare applico di nuovo la regola VEDERE LA PALLA / VEDERE LA RETINA e mi muovo di conseguenza, arrivato nella nuova posizione applico la regola OCCUPARE LA POSIZIONE se ancora non ricevo riapplico la regola VEDERE LA PALLA / VEDERE LA RETINA, continuità ...

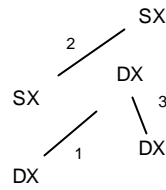


- Crespi consiglia, sul cambio di direzione per il backdoor, di usare un passo d'incrocio anzichè un movimento concorde. In sostanza, quando non ho la palla, cerco di battere il difensore con lo stesso movimento che uso quando ho la palla: la partenza incrociata.

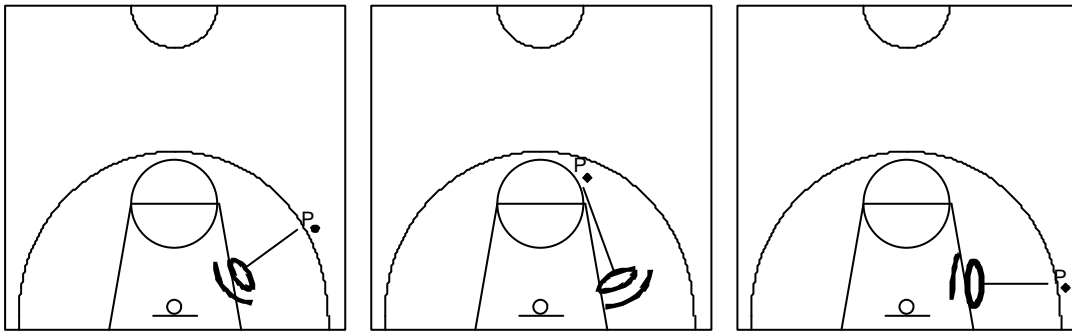
**Passo incrociato**



**Passo concorde**

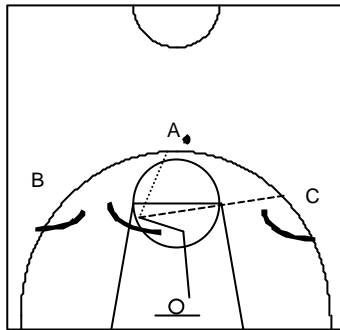


- Non perdere tempo in finte o piccoli passi sul posto, puntare diretti e veloci verso la posizione che si vuole occupare.
- I movimenti verso i punti di riferimento devono essere fatti seguendo una linea retta (non con un percorso curvilineo).
- Ci si muove solo per andare ad occupare una nuova posizione, altrimenti si rimane fermi sulla posizione che si sta occupando.
- Quando esco da sotto la retina posso occupare una nuova posizione: post basso.  
Tutti devono saper giocare in post basso spalle a canestro perchè insegna a giocare con il contatto dell'avversario. C'è contatto al momento di prendere posizione e c'è contatto quando si gioca 1 c 1.  
Devo occupare più spazio possibile per offrire un grande bersaglio al passatore quindi piedi lontani gambe aperte e ginocchia piegate, sedersi sulla coscia del difensore, appoggiare l'avambraccio sul petto dell'avversario per tenerlo indietro quando cerca di venirci davanti per anticipare, **NON SPINGERLO VIA MA TENERLO A DISTANZA.**  
Bisogna mantenere un angolo di passaggio di 90° tra la linea di passaggio e la figura del giocatore in post basso.

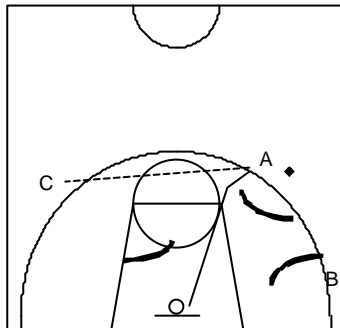


Vediamo come applicare queste regole in una situazione di 3 c 3.

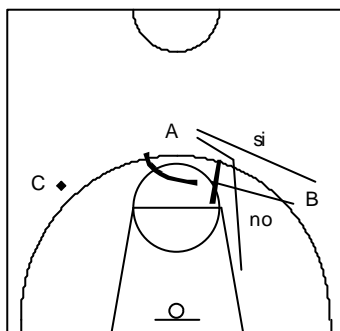
- A tenta una penetrazione a sinistra, D chiude bene, A passa a B, in questo momento A vede la palla alla sua sinistra quindi va a canestro.



- Gioca anche chi è lontano dalla palla, nel caso ci sia difensore sul lato debole molto staccato dal suo uomo verso la palla, passo skip al mio compagno libero e gioco vedo la palla / vedo la retina.

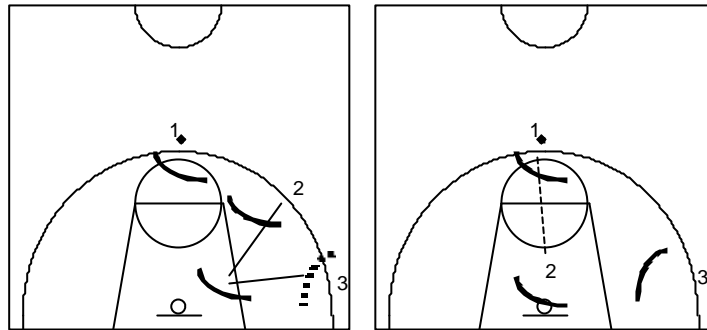


- Se ci sono sovrapposizioni (2 giocatori si trovano a voler occupare la stessa posizione) uno dei 2 fa blocco per l'altro. Chi usa il blocco non deve sempre tagliare a canestro ma si muove in funzione dell'angolo di blocco (va dove il blocco impedisce al difensore di andare).

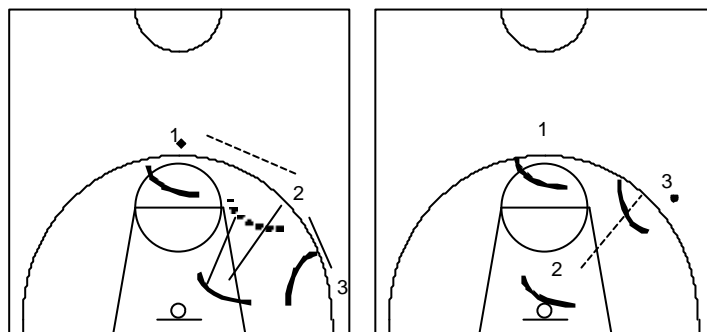


Adesso sempre 3 c 3 ma abbiamo 3 attaccanti su un lato

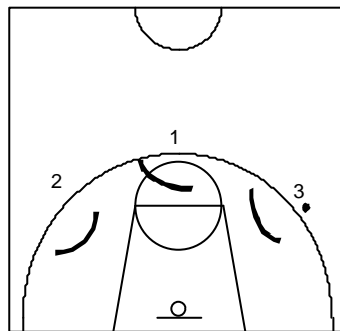
- Se D3 va ad aiutare su 2 e cambia con D2 allora 2 vede la palla da 1 e prende posizione sotto la retina



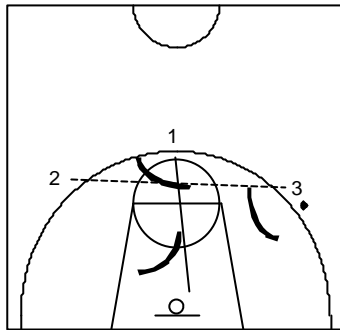
- Se non c'è cambio difensivo allora 2 vede la palla da 3.



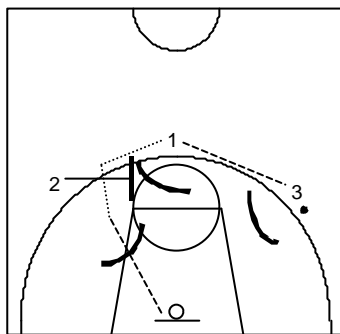
- Se 3 non riesce a servire 2 in post basso 2 esce dal lato opposto. Se D2 segue 2 allora 3 può giocare 1 c 1.



- Se D2 rimane in aiuto a D3 allora 3 passa skip a 2, 1 vede la retina e cerca di tagliare verso canestro.



- Se 3 non è riuscito a giocare 1 c 1 efficace ripassa a 1, se 2 ha il difensore molto staccato (supponiamo che 2 sia un giocatore che ha un pessimo tiro da fuori quindi non viene marcato sul perimetro) allora 2 blocca per 1 con soluzioni di arresto e tiro per 1 o pick & roll per 2.



- Nel gioco 5 c 5 lo schieramento di 5 fuori va bene. Ricordarsi di muoversi anche se si è lontano dalla palla.
- Crespi conclude facendo notare come alcune semplici idee sul movimento senza palla possono essere usate per costruire un gioco d'attacco.