

Comitato Nazionale Allenatori

"ATTACCO vs DIFESA MISTA"

UNA DIFESA SI DEFINISCE MISTA, QUANDO 1 (BOX/ONE o DIAMANTE/ONE) o 2 (TRIANGOLO/2) GIOCATORI VENGONO MARCATI A UOMO, MENTRE GLI ALTRI DIFENSORI SI DISPONGONO A ZONA.

DG 1 BOX AND ONE

DG 2 DIAMANTE e 1

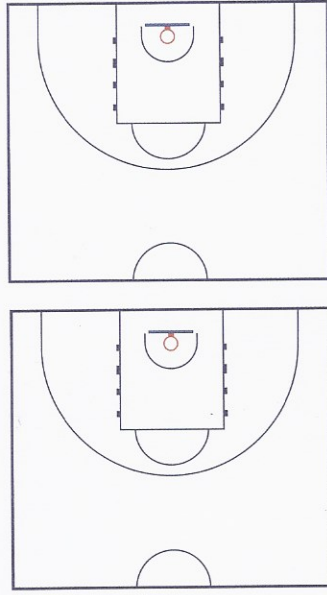
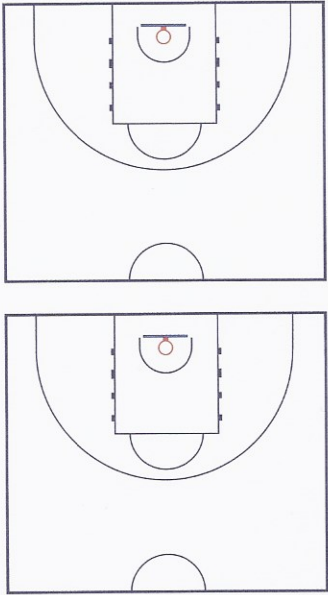
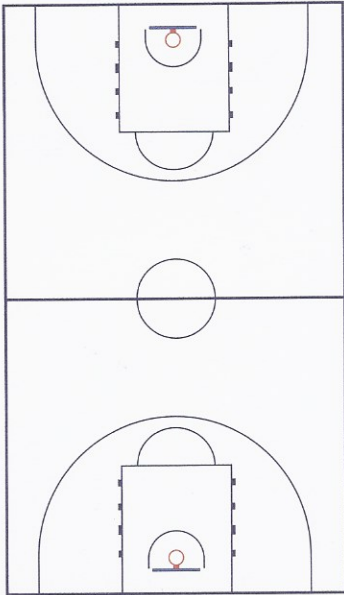
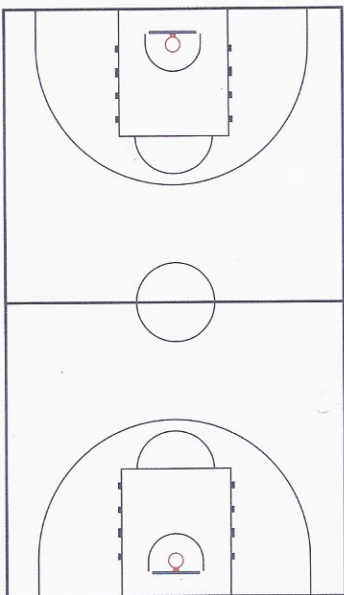
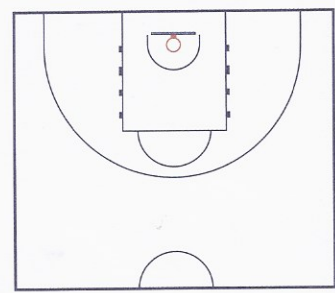
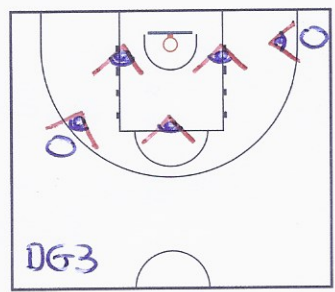
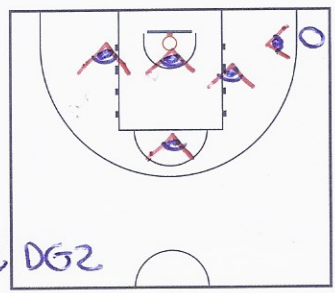
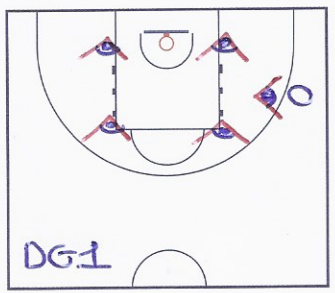
DG 3 TRIANGOLO e 2

ORA ANDREMO AD ANALIZZARE UN GIOCO DI ATTACCO, IN USO CONTRO LA DIFESA INDIVIDUALE, CHE SFRUTTERE MO ANCHE IN CASO DI DIFESA MISTA (BOX/ONE o DIAMANTE e 1).

QUALITÀ CHE DEVE POSSEDERE IL NOSTRO ATTACCANTE (CONDOTTA UNA GUARDIA):

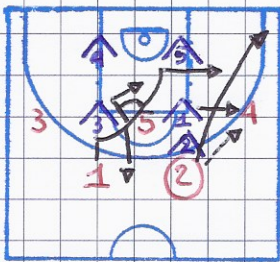
- 1 BUON TIRO IN USCITA DAI BLOCCHI
- 2 CAPACITÀ DI ATTACCARE, SFRUTTANDO UN PICK/ROLL: SI PER CONCLUDERE CON UN ARCO TIRATO O UNA PENETRAZIONE CHE PER ESEGUIRE UN PASSAGGIO CHE METTA IN CONDIZIONE I SUOI COMPAGNI DI PRENDERE UN BUON TIRO.

COMPAGNI CHE DOVRANNO COLPIRE I BUCCHI DELLA ZONA CON: TAGLI, BLOCCHI e OTTIME SPAZIATURE, DOVE LA STESSA RISULTATA DEBBA ESSERE CARENTE RICORRONO SEMPRE I CONCETTI DI: SPAZIO/TEMPO.

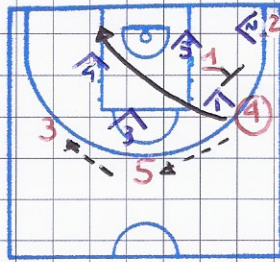


Comitato Nazionale Allenatori

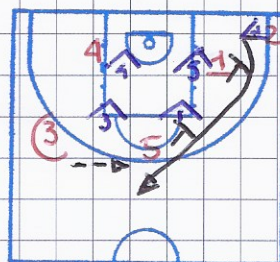
DG 1



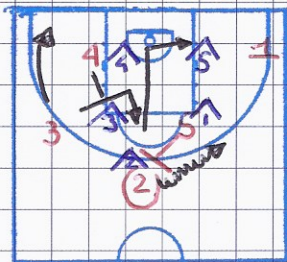
DG 2



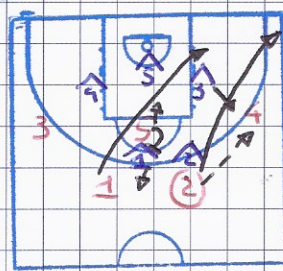
DG 3



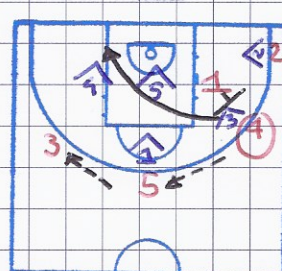
DG 4



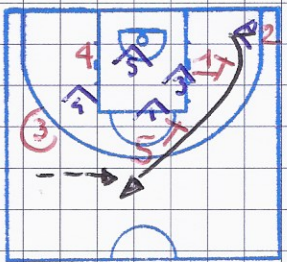
DG 5



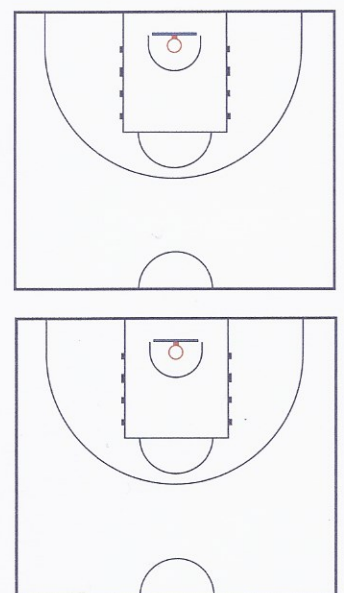
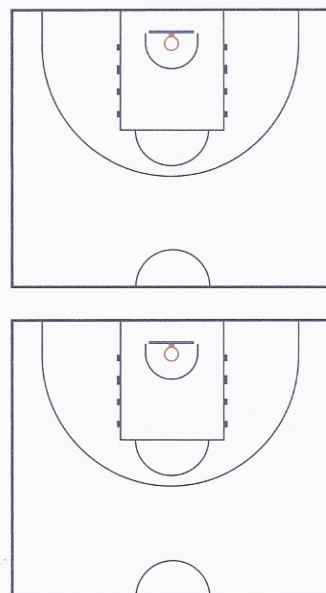
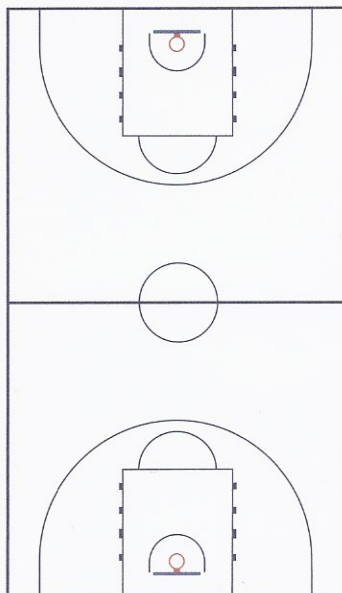
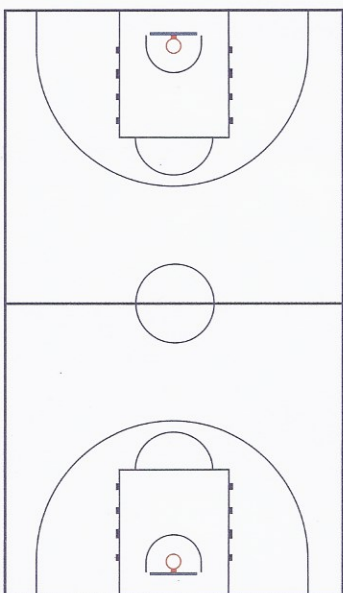
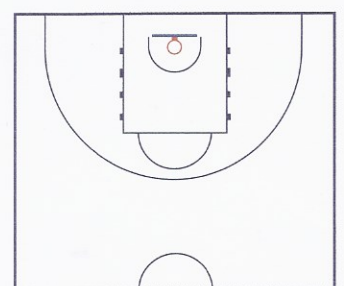
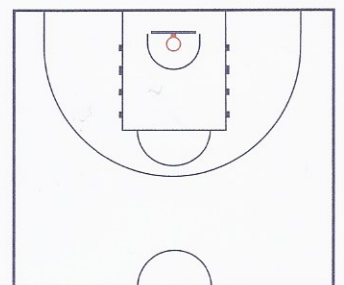
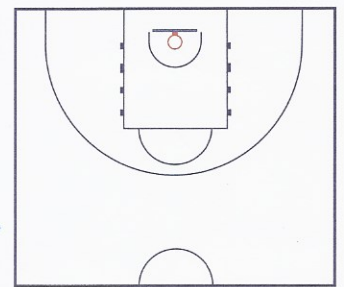
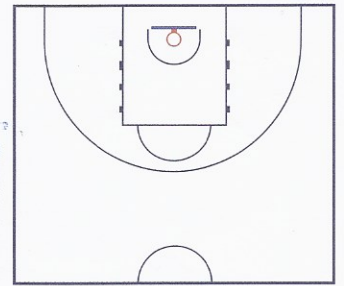
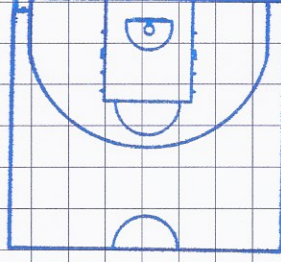
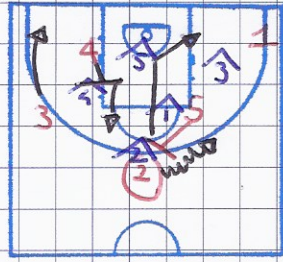
DG 6



DG 7



DG 8



Comitato Nazionale Allenatori

SPIEGAZIONE DEL GIOCO

IL GIOCATORE MARCATO A UOMO (N2), PARTIRÀ IN GUARDIA CON LA PALLA. DOPO AVERLA PASSATA IN ALZA, TACLERÀ SULZATO DI PALLA FINENDO IN ANCOLO. DOPO IL BLOCCO CIECO DI N1 X N4 N2 SFRUTTERÀ UN BLOCCO STACCA DA PARTE DI N1 E N5. DOPO AVER RICEVUTO DA N3, POTRÀ USCIRE UN PICK & ROLL CENTRALE CON N5, MENTRE SULZATO DEBOL N4 FARÀ UN FURTO PER N3.

ALLENANDO IL GIOCO SPEZZANDOLO

- 2 vs 0 + APPOGGIO DX e SX DG9

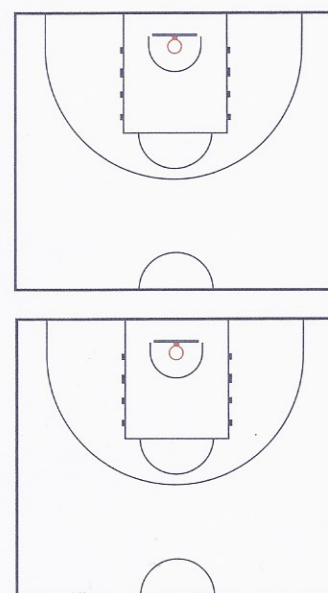
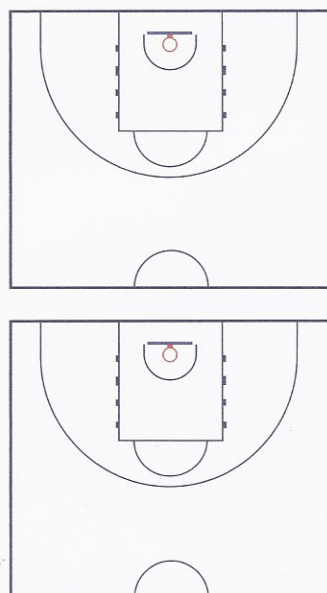
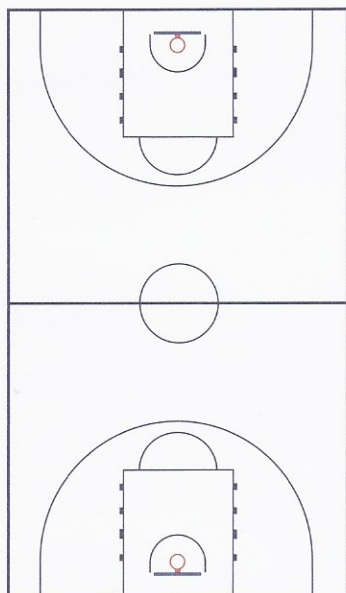
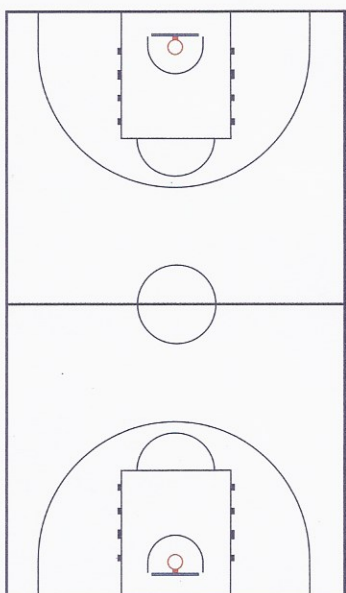
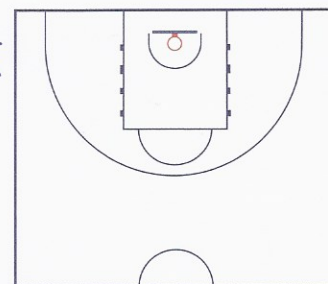
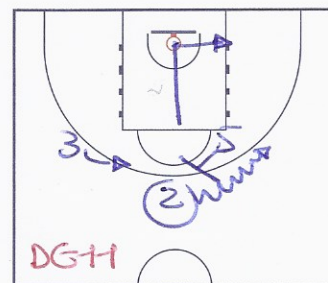
SITUAZIONI - CURZ N2

- USCITA A 45° N2 X UNTI N2
- N2 ESCE IN ALZA LONTANAMENTE PERCHÉ IL DIFESA SOSTIENE IL BLOCCO: N5 DOVRÀ CAMBIARE L'ANGOLO DI BLOCCO.
- USCITA A 45° N2 e PICK & ROLL DI N5

- 2 vs 2 + APPOGGIO DX e SX

- 3 vs 3 DX e SX DG10-11

OBIETTIVO: MANTENERE LA PERICOLOSITÀ OFFENSIVA DEI GIOCATORI MARCATI A UOMO (C SPESJO FACCE TO FACCE), NON RINUNCIANDO A DETERMINATE BILE ed EFFICACE ANCHE COME ALTRI COMPONENTI DI GIOCO.



Comitato Nazionale Allenatori

PROPONGO PER CONCLUDERE UN ALTRO GIOCO DA ESSEUIRE IN CASO DI TRIANGOLO e 2.

L'IDEA E SEMPRE QUELLA DI UTILIZZARE BLOCCHI STACCA E UN PICK/ROLL CENTRALE PER CREARE UN VANTAGGIO PER UNO DEI DUE ESTERNI DIFESI A UOMO (N2). L'ALTRO GIOCATORE SCEGLIE INDIVIDUALMENTE POTRA BENEFICIARE DI UN BLOCCO CIECO SUL LATO DEBOLE PER EFFETTUARE UN TAG O IN CASO DI CAMBIO DIFENSIVO PER ELUCARE 1 vs 1 (N1)

IN CASO DI AIUTI DA PARTE DEI GICATORI ZONATI, DOVREMO ESSER BRAVI A COLPIRE LA DIFESA CON IL COORDINAMENTO OFFENSIVO DEGLI ALTRI TRE GICATORI IN ATTACCO.

DG 12-13 vs TRIANGOLO e 2

Leonardo Oatenzi

