

Giampiero Ticchi

Tutti gli appassionati di basket non più giovanissimi hanno sicuramente guardato le partite NBA degli anni '90, in quegli anni c'erano i Chicago Bulls che dominavano vincendo campionati su campionati e sembravano una squadra imbattibile.

Ero affascinato di come una squadra invincibile giocava con grande umiltà. Mi impressionava vedere come riuscivano a giocare una pallacanestro efficace, spettacolare, armonica dove non c'erano egoismi e ogni giocatore aveva il piacere di giocare per la squadra, nonostante ci fosse in squadra una stella come Michael Jordan.

Ho cominciato a registrare le partite dei Chicago Bulls ogni volta che c'era la possibilità e ho provato a capire come giocavano, non appagato ho acquistato i libri di Phil Jackson che parlavano della filosofia, se di filosofia si può parlare, di questo sistema di gioco invece per la parte didattica e metodologica importante è stata la dispensa di Tex Winter.

Quando nel 2000-01 ho avuto la fortuna di diventare allenatore non ho avuto nessun dubbio a voler giocare questo sistema offensivo, che esaltava il senso di squadra con la ESSE maiuscola. Il **Triple Post Offense** (T.P.O.) non è uno schema ma un sistema dove devono essere assolutamente rispettati dei principi dove all'interno di regole precise ogni giocatore ha la possibilità di esprimere il suo talento e le sue caratteristiche.

Ecco i 7 principi di Tex Winter per poter sviluppare questo tipo di gioco:

Principi per un attacco equilibrato

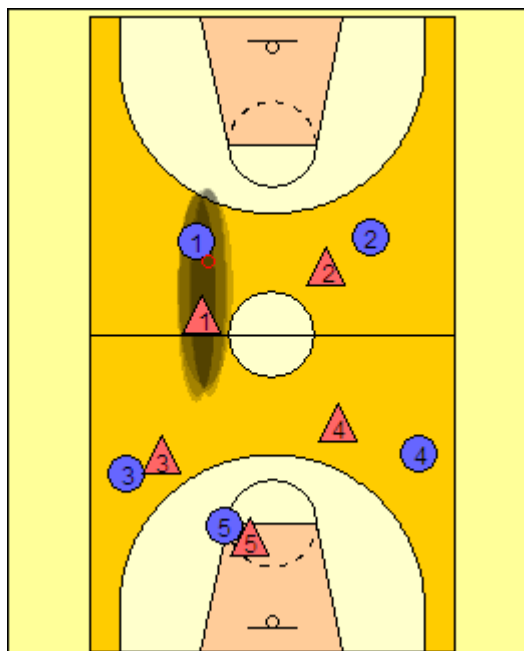
- 1) Deve penetrare la difesa. Creare tiri ad alta percentuale-Insistere sui movimenti di potenza-Spezzare qualsiasi difesa dal pressing ai raddoppi
- 2) Il basket è un gioco a tutto campo I movimenti vanno imparati a velocità di contropiede-Imparare quale è la velocità ottimale e lavoriamo per incrementarla-Cambi di velocità
- 3) Deve creare la giusta spaziatura in campo Le distanze fra i giocatori devono essere 4-5 metri-Sempre tenere occupata la difesa sia vicino che lontano dalla palla
- 4) Crea movimenti di uomini e palla con uno scopo Cinque uomini ed una sola palla-80% del tempo un attaccante gioca senza avere la palla in mano
- 5) Garantisce una forte copertura a rimbalzo ed un buon bilanciamento difensivo dopo qualunque tiro

- 6) Fornisce al giocatore in possesso di palla l'opportunità di passare a tutti quattro i compagni senza palla. (L'attacco deve avere contromosse per qualsiasi tattica difensiva)
- 7) Sfrutta al meglio le abilità dei singoli giocatori Deve creare tiri ad alta percentuale per i migliori tiratori- Opportunità di rimbalzo per i rimbalzasti- Occasioni di penetrare per i giocatori più aggressivi, ecc....

Consente di giocare sfruttando una struttura flessibile senza dover essere limitati ad uno schema rigido

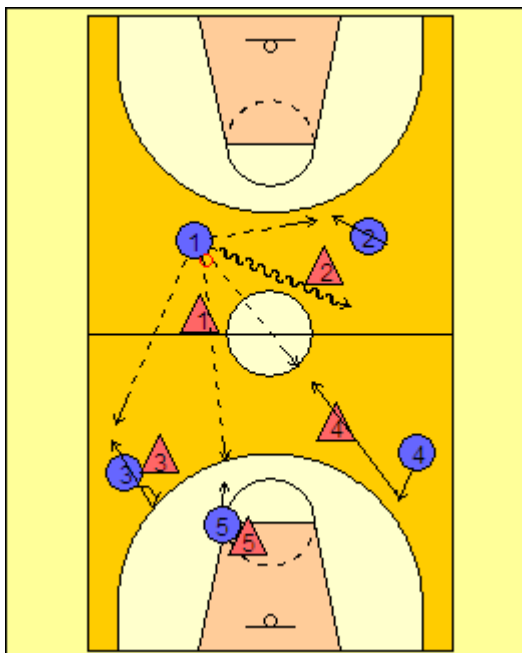
Formazione del triangolo laterale

Formazione triangolo laterale



3
La disposizione iniziale è 2-2-1 dove la prima linea è abitualmente ma non necessariamente occupata dalle due guardie che devono stare esattamente nella stessa linea, le due ali abitualmente occupano la seconda linea di gioco e il centro si dispone sulla linea del tiro libero sul lato della palla (Diag. 1)

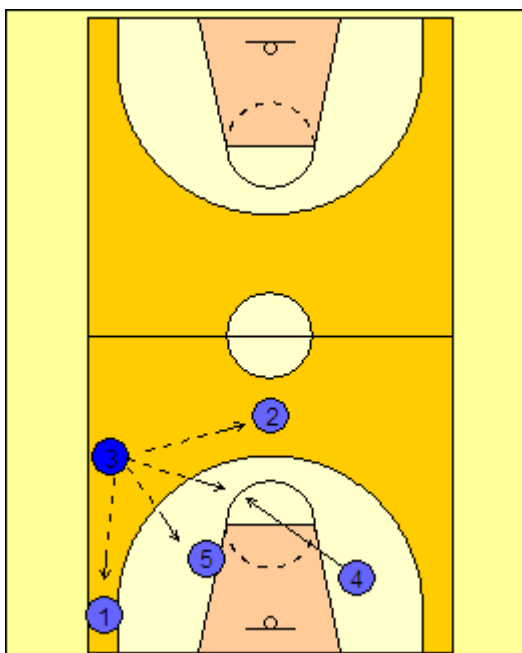
Importante la distanza fra i giocatori e leggere la difesa per capire il momento di iniziare il gioco effettuando il primo passaggio.



4

Il giocatore con palla deve sempre avere la possibilità di passare a tutti i 4 compagni senza palla.

Diag. 2)



8

Il gioco si può sviluppare in vari modi ma abitualmente si vuole fare arrivare la palla in posizione di ala.

Una volta occupata la posizione di ala devono essere occupate le altre posizioni.

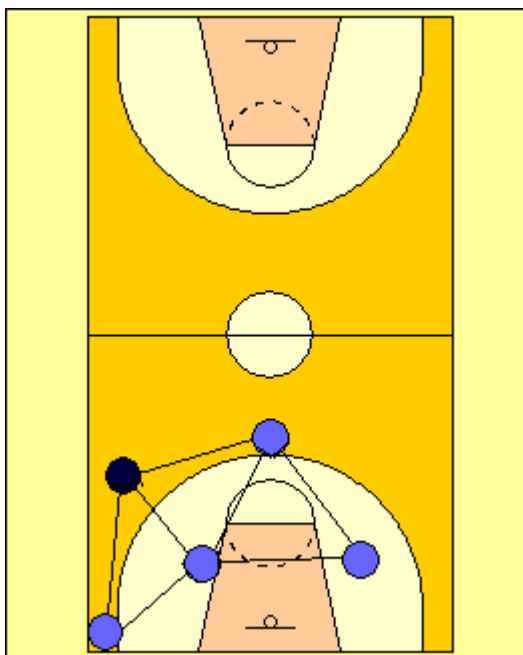
Ogni giocatore deve saper giocare in tutte e 5 le posizioni per cui l'intercambiabilità è totale e con il tempo ogni giocatore va (o viene consigliato) ad occupare la posizione che più è efficace al proprio gioco.

Con lo spiegare i movimenti indico con un nome ogni posizione

- 1) Angolo
- 2) Top
- 3) Posizione chiave (Ala)
- 4) Lato debole
- 5) Post

L'ala, o posizione chiave, è importante perché deve avere la possibilità di passare a tutti e 4 i compagni ma soprattutto deve sapere e decidere quale delle 4 opzioni può essere la migliore.

Diag. 3

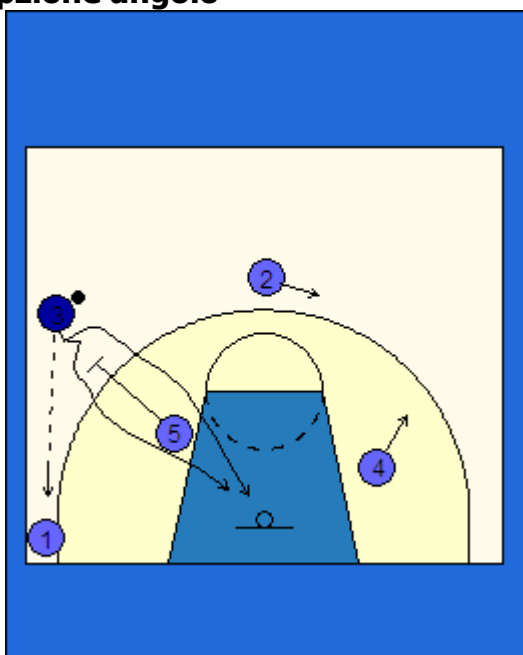


6
Le distanze fra i giocatori che devono essere equidistanti.

Diag. 4

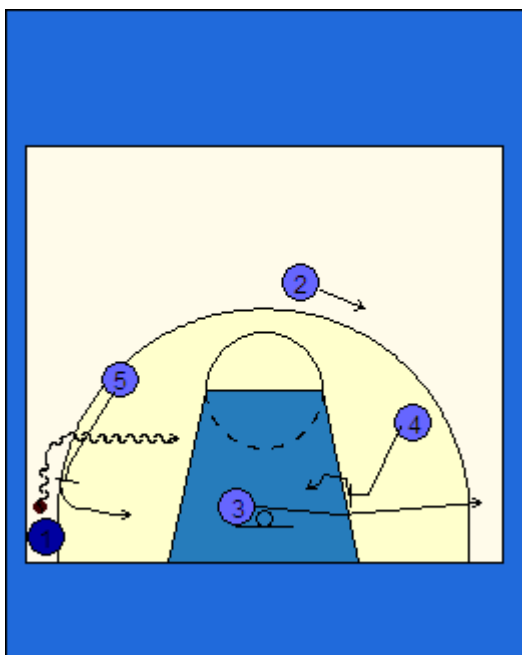
Le opzioni

Opzione angolo



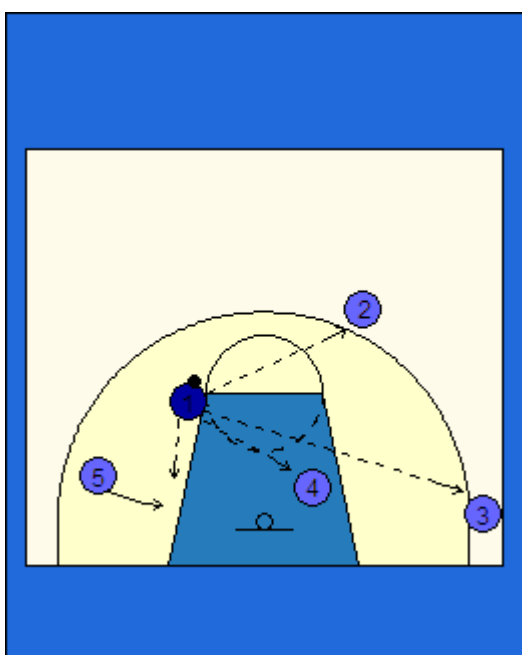
1
Se l'ala passa in angolo a 1 taglia sfruttando il blocco cieco di 5 con possibilità di ricevere per un tiro da sotto

Diag. 5



3
5 dopo avere fatto il blocco cieco fa un blocco sulla palla per 1.

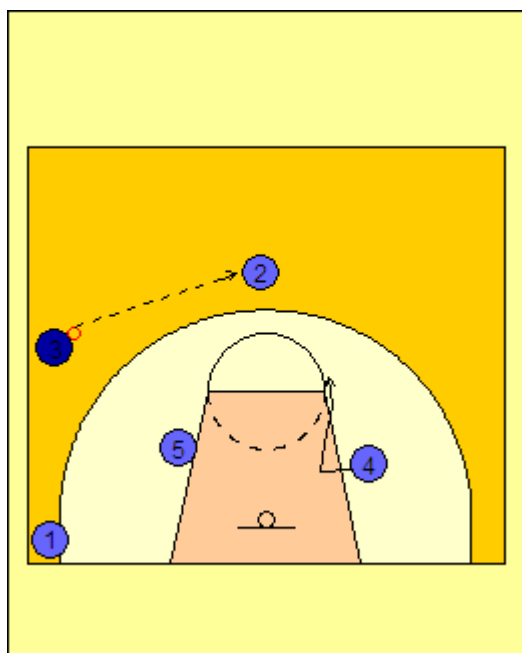
Diag. 6



5
1 gioca il pick and roll, prova ad attaccare il canestro ma allo stesso tempo legge la difesa e se non ha una soluzione personale cerca i compagni che si sono mossi per cercare uno spazio per ricevere e punire gli aiuti difensivi.

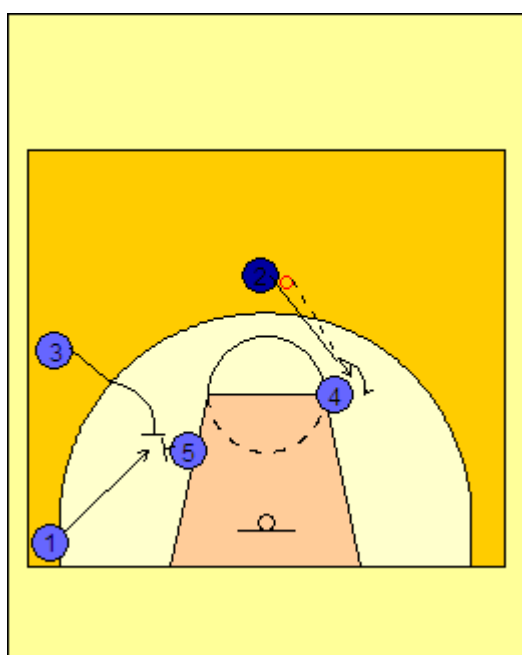
Diag. 7

Opzione top (pinch post)



1
Se la palla arriva a 2, 4 deve contemporaneamente al passaggio fare uno smarcamento per ricevere la palla al gomito della lunetta .

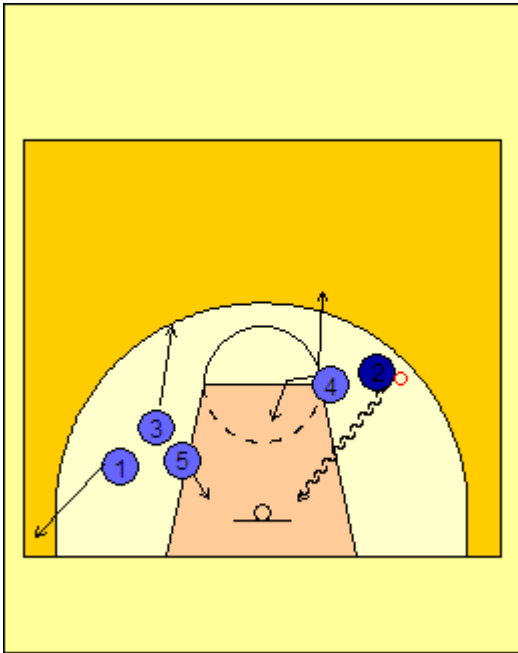
Diag. 8



2
Appena ricevuto 2, deve passare a 4 e tagliare per ricevere un passaggio consegnato.
Sul lato debole 3-5-1 devono avvicinarsi fra loro e fare un blocco (elle) con 3 e 5 che si mettono ad angolo retto.

Se 4 vede che 2 ha un vantaggio consegna la palla a 2

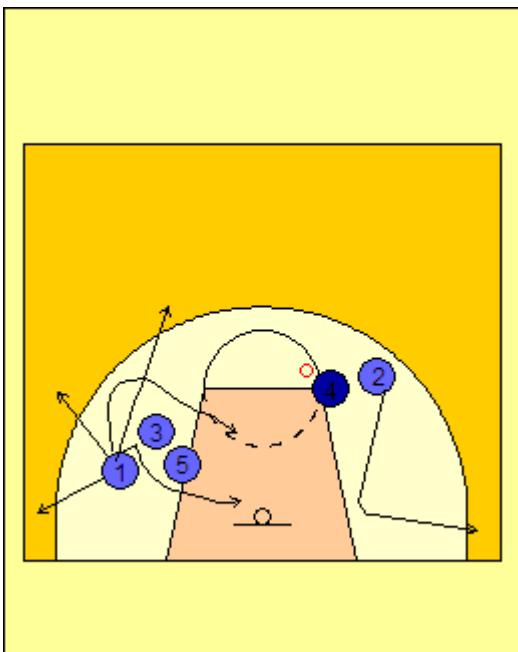
Diag. 9



5

Appena 2 ha la palla nelle mani attacca il canestro e i 4 giocatori senza palla si devono muovere per cercare i giusti spazi per ricevere oppure avere una buona posizione per il rimbalzo offensivo.

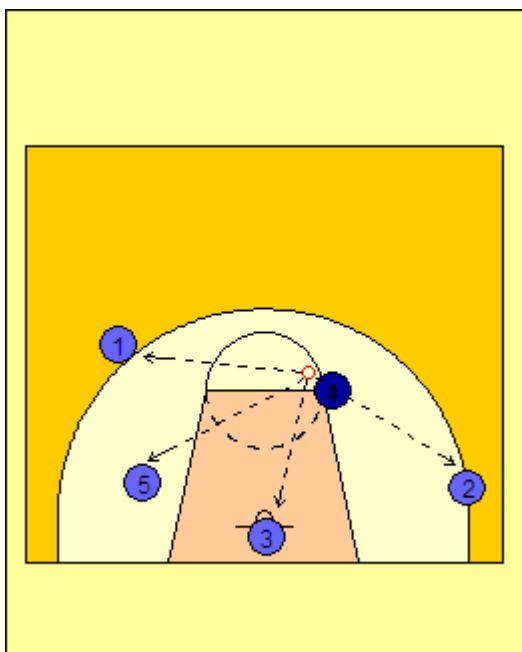
Diag. 10



7

Se 4 non consegna la palla a 2 si gira a fronteggiare il canestro e per passare la palla sul lato debole, appena 1 vede che 4 si gira deve sfruttare il blocco di 3 e 5 andando dove la difesa gli concede la migliore possibilità per rendersi pericoloso, appena 1 ha sfruttato il blocco 3 si muove andando ad occupare uno spazio libero ma che possa anche essere pericoloso, così fa anche 5.

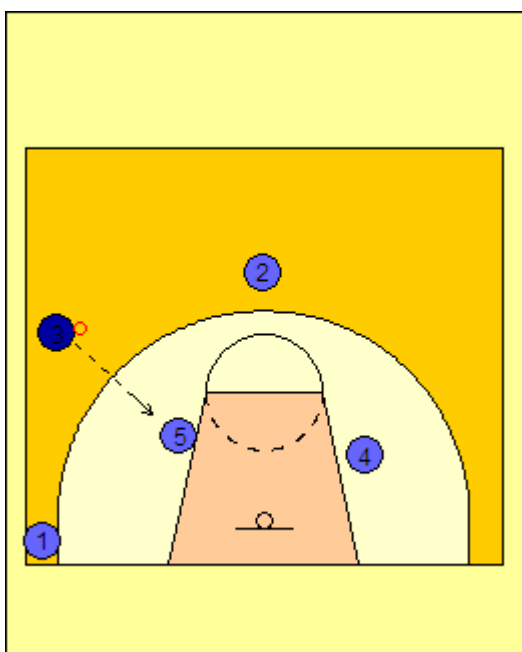
Diag. 11



8
Questo è 8 un esempio di come ci si può trovare dopo che tutti si sono mossi. 4 ha la possibilità di passare a tutti e quattro i compagni senza palla.

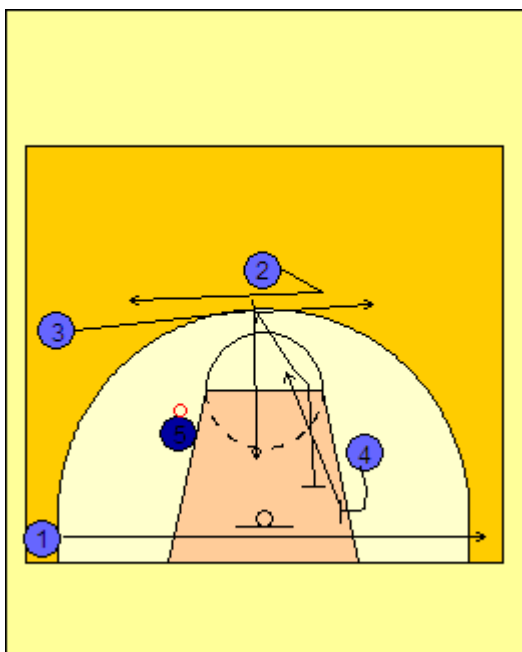
Diag. 12

Opzione post



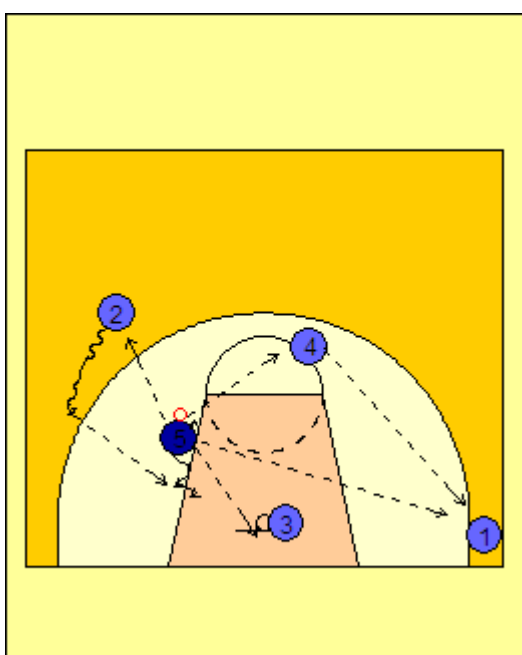
1
Se si passa la palla al 5, tutti e quattro i giocatori senza palla devono muoversi, non come robot ma leggendo le situazioni difensive.

Diag. 13



2
3 passa e si muove verso 2 per poi tagliare a canestro, portare un blocco a 4 oppure allargarsi fuori della linea dei tre punti. 1 taglia da angolo ad angolo. 2 di solito rimpiazza la posizione di 3, ma se la difesa anticipa può giocare backdoor. 4 si abbassa per fare un blocco di contenimento a 1, poi aspetta per vedere se deve andare in post o rimanere sulla linea di fondo.

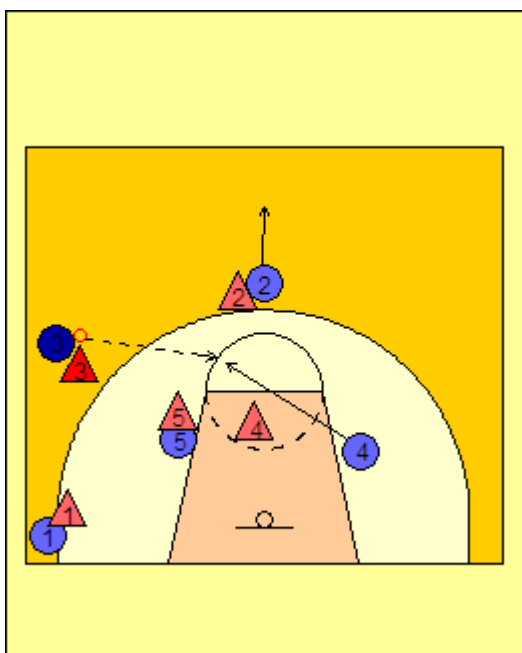
Diag. 14



6
Il post quando riceve la palla deve prima vedere se ci sono possibilità di passaggio per poi cercare di trovare soluzioni personali.

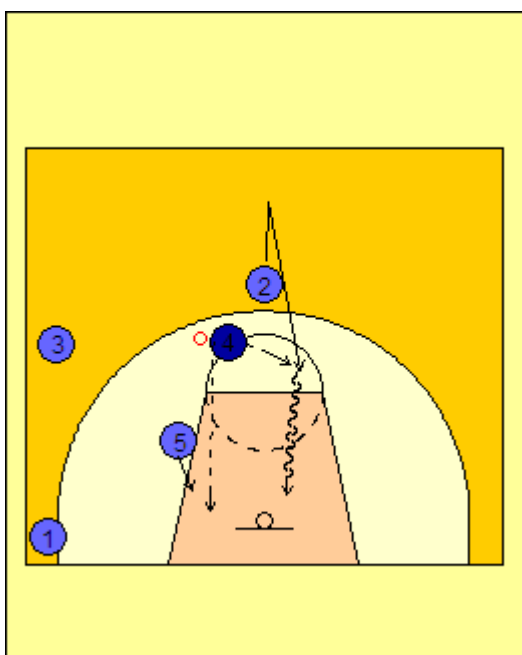
Diag. 15

Opzione flash



1
Se sono impediti i passaggi a 5-2-1 e 4 vede che i compagni sono tutti anticipati deve fare un taglio flash e cercare di ricevere in post alto

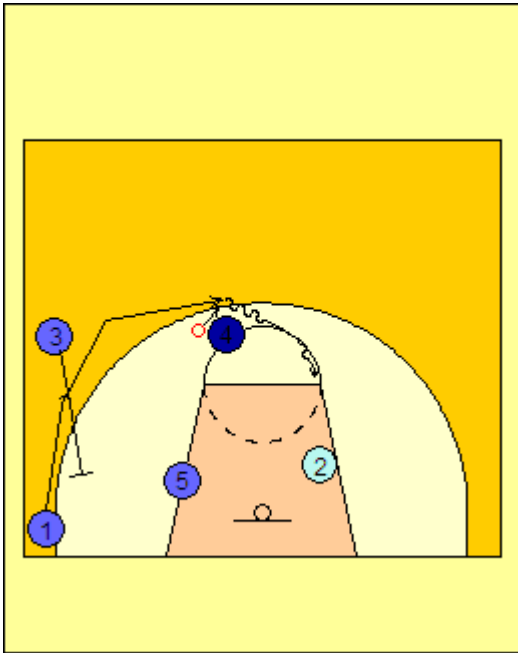
Diag. 16



2
1) 4 appena ha ricevuto ha due possibilità immediate:

- giocare alto basso con 5
- giocare backdoor con 2

Diag. 14



4

Se non si è trovata una soluzione immediata 4

gioca hand-off con 3 o con 1

Chi riceve il passaggio consegnato attacca il canestro ma se non trova una buona soluzione di tiro deve guardare i compagni che si sono mossi negli spazi concessi dalla difesa.

Diag. 18

Questi sono i movimenti base a cui possono essere aggiunte tante opzioni, infatti quando gli automatismi sono acquisiti si allenano le varie situazioni tattiche che si verificano e come la difesa potrebbe reagire e si provano opzioni per essere sempre pericoloso e cercare di rendere inefficaci le scelte difensive.