

## ATTACCO ALLA ZONA

Fino a qualche anno fa, pensando a come attaccare le zone, ero preoccupato di distinguere tra zone pari e dispari e, di conseguenza, erano diversi gli attacchi a partire dallo schieramento iniziale che tendeva ovviamente a "spareggiare" quello avversario.

Ultimamente mi sono concentrato di più su cosa si vuole ottenere dall'attacco quando la palla si trova sul quarto di campo dove notoriamente la maggioranza delle zone, siano esse a fronte pari o dispari, si assomigliano.

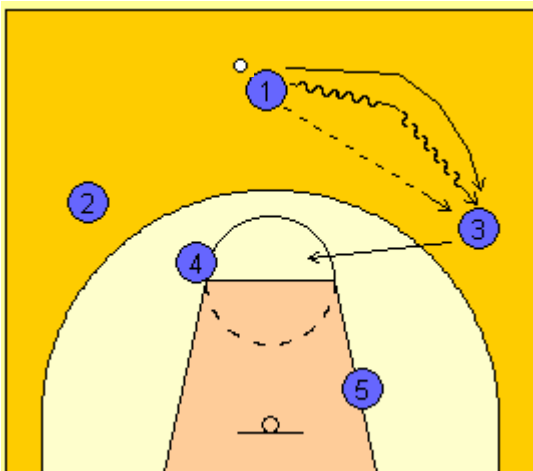
Partendo dallo stesso schieramento ho diviso l'attacco a seconda del lato di partenza della palla in due movimenti ben distinti tra loro; quindi, come vedremo, c'è la possibilità di attaccare qualsiasi zona non dovendo ricorrere a nessuna chiamata gestuale né vocale scegliendo anche tra diverse opzioni.

Ovviamente da questa casistica escludo le zone "trap" tipo 1-3-1 contro la quale l'attacco "quattro angoli" mi sembra sempre il più immediato ed efficace.

Tratteremo ora lo sviluppo dell'attacco con partenza a **sinistra**; ricordiamo di seguito le caratteristiche base:

- INIZIO SEMPRE SUL LATO SINISTRO
- GLI ESTERNI SI MUOVONO DA UN QUARTO DI CAMPO ALL'ALTRO CERCANDO DI FORMARE UN SOPRANNUMERO RISPETTO AI DIFENSORI ESTERNI DELLA ZONA
- I LUNGHİ TAGLIANO ORIZZONTALMENTE FORMANDO DEI QUADRATI SUL MOVIMENTO DI PALLA DEGLI ESTERNI

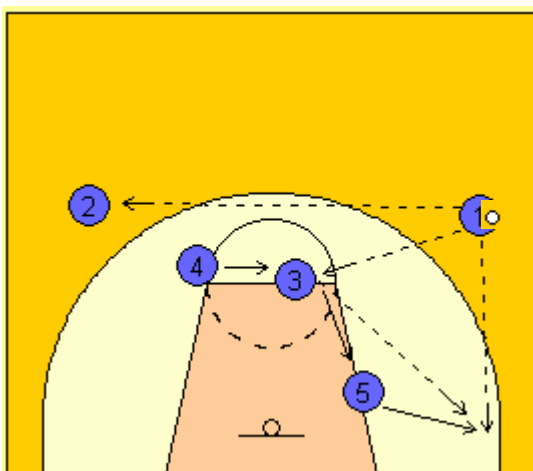
### PLAYBOOK



#### 1) PARTENZA

Inizio movimento con passaggio di 1 per 3, hand off a seguire tra gli stessi.

Contro zone dispari molto larghe: possibile inizio movimento con partenza in palleggio di 1 verso 3

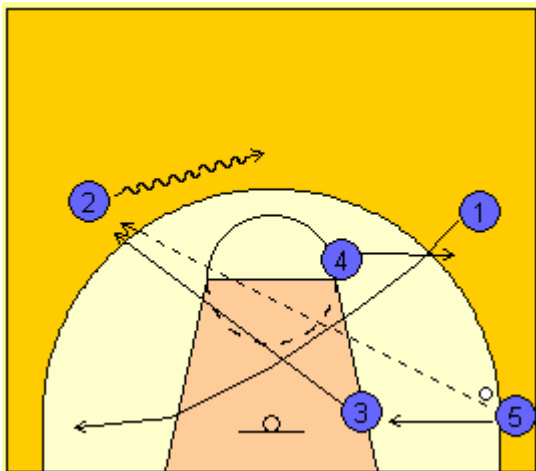


#### 2) QUADRATO

Quando 3 raggiunge il gomito sinistro dell'area contemporaneamente:

- 5 esce in angolo
- 3 prende il posto di 5 in post basso
- 4 taglia forte al posto di 3 al gomito sx

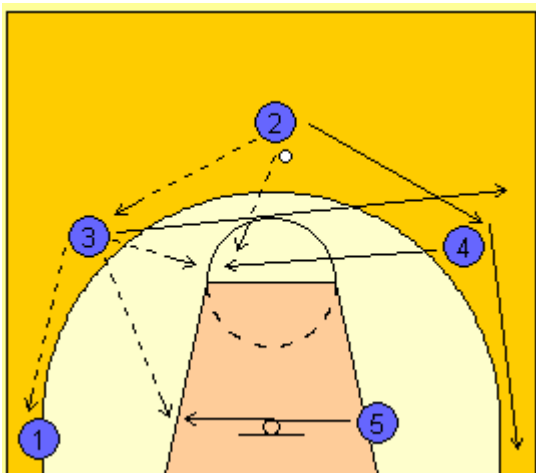
Con pochi secondi da giocare 1 può decidere di rinunciare al quadrato ribaltando subito per 2.



### **3) RIBALTAMENTO**

Qualunque dei quattro giocatori può ribaltare per 2 che si sposta in palleggio verso il centro, mentre 3 ed 1 cambiano lato, 1 occupa l'angolo e 3 rimpiazza 2.

4 compie uno step fuori per un buon tiro e 5 riprende posizione in pivot basso.



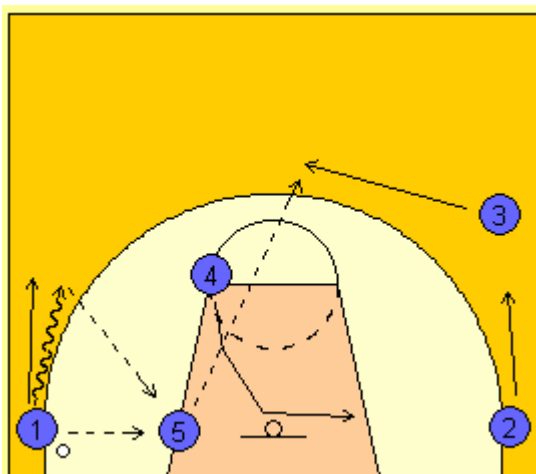
### **4) TAGLIO DEI LUNGHİ: 2° QUADRATO**

Sul passaggio per 3 si forma un secondo quadrato con il taglio di 5 sulla linea di fondo e di 4 sulla linea del tiro libero.

3 può coinvolgere 1 in angolo o cercare subito palla dentro.

N.B. Se 4 anticipa il taglio può ricevere un buon passaggio da 2 prima del ribaltamento.

2 dopo aver passato si posiziona sul lato debole; anche 3 fa la stessa cosa cercando una buona spaziatura con 2.

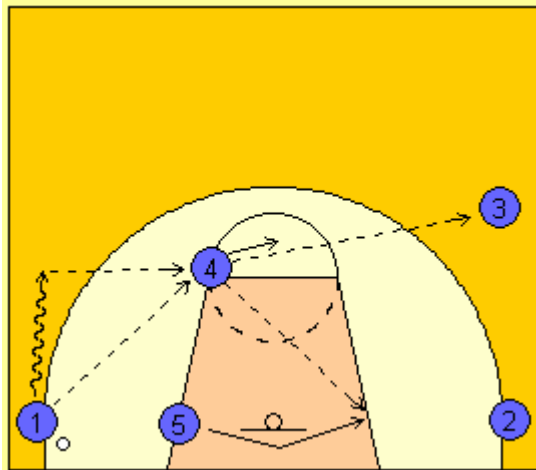


### **5) GIOCO INTERNO**

Quando 5 riceve: 4 taglia e se non riceve si posiziona in pivot basso sul lato opposto, 3 si accentra e 2 sale al posto di 3.

Una volta che la palla viene ribaltata da 5 o da 1, 5 taglia verso la linea di tiro libero.

N.B. E' importante che 1 usi bene il palleggio per migliorare l'angolo di passaggio per i lunghi.

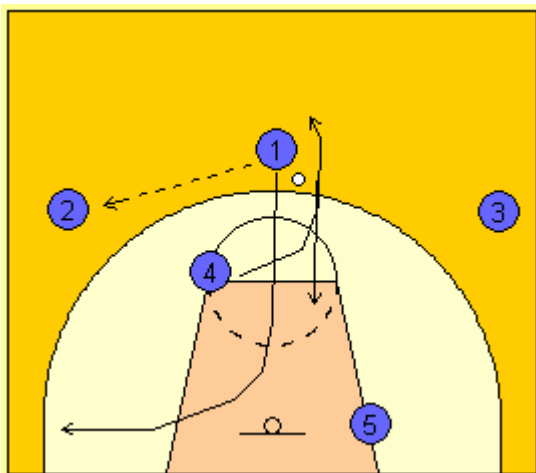


## 6) GIOCO INTERNO

Se 4 riceve, 5 taglia lungo la linea di fondo, sul ribaltamento di 4 o di 1, 4 taglia da un gomito all'altro del tiro libero.

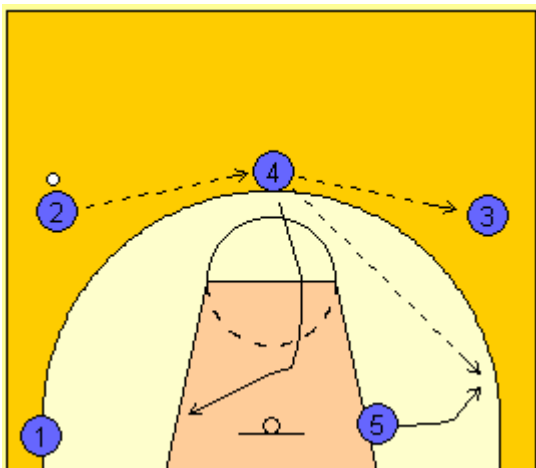
Passiamo ora allo sviluppo quando la palla parte a **destra**; ricordiamo di seguito le caratteristiche base:

- INIZIO SEMPRE SUL LATO DESTRO
- I LUNGI TAGLIANO L'AREA VERTICALMENTE DALL'ALTO IN BASSO O VICEVERSA
- GLI ESTERNI BILANCIANO E RIMPIAZZANO I MOVIMENTI DEI LUNGI



## 1) PARTENZA

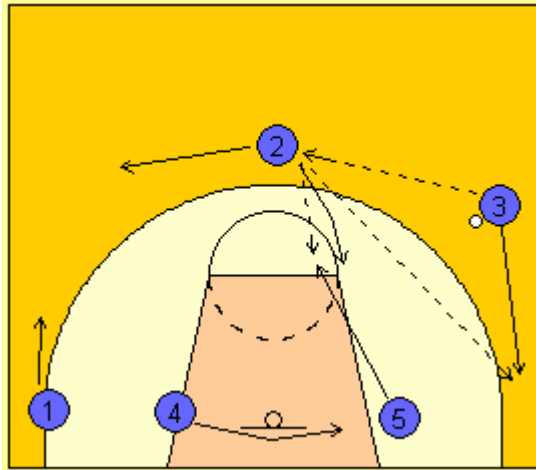
Inizio movimento con passaggio di 1 per 2 e taglio di 1 nell'angolo della palla; 4 esce e rimpiazza 1 cercando di giocare dietro la schiena del difensore davanti della zona per un eventuale back-door.



## 2) RIBALTAMENTO + TAGLIO DI 4

2 passa a 4 che ribalta per 3 (o per 5) e taglia forte in mezzo all'area. 5 allarga leggermente la sua posizione; 2 rimpiazza il taglio di 4.

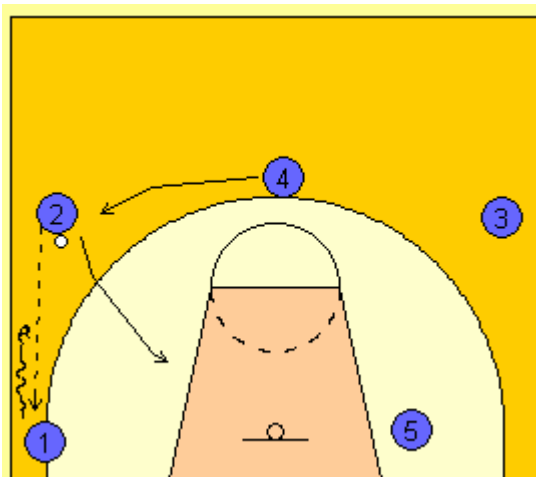
Per 2 è possibile eseguire anche un passaggio skip direttamente per 3 con 4 che viene "saltato" dalla palla e taglia.



### **3) TAGLIO DI 5 E BILANCIAMENTO DI 3**

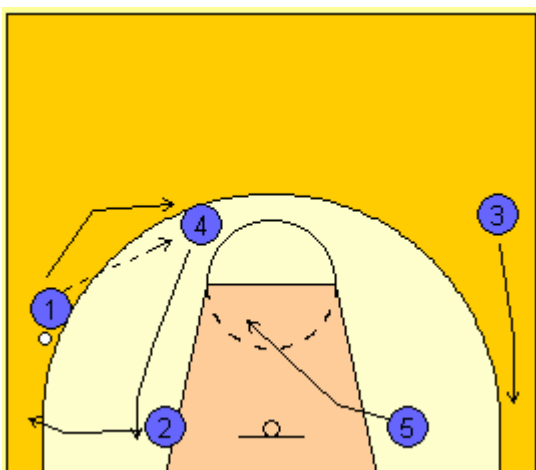
Appena 2 riceve da 3 (o da 5), 5 taglia forte in mezzo all'area e 3 bilancia con un movimento verso l'angolo. Se 5 riceve gioca per un tiro o alto-basso con 4, oppure ha due facili diagonali di passaggio per 1 e per 3. Se 3 riceve nell'angolo 4 taglia sulla linea di fondo.

N.B. Se i rispettivi difensori nella zona di 3 e di 5 seguono i tagli 2 dopo aver passato la palla a 5 gioca un hand off per un tiro facile. Dopo aver passato la palla in angolo a 3 invece si posiziona sul lato debole.



### **4)GIOCO SENZA RIBALTAMENTO**

Dopo il passaggio a destra di apertura del gioco 2 invece di ribaltare gioca sul lato della palla; dai e vai con 1, 4 rimpiazza 2.

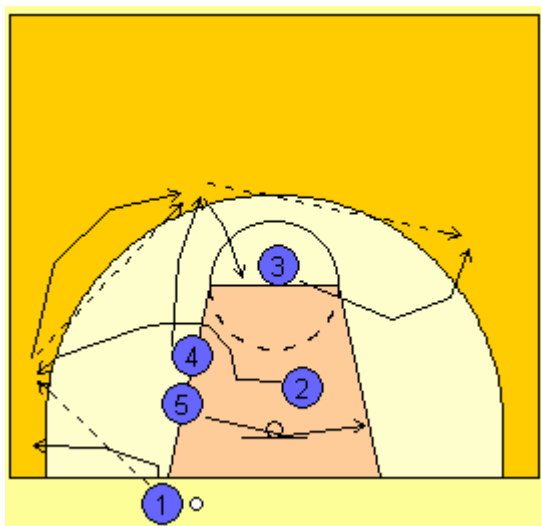


### **5) TAGLIO DI 5 - BILANCIAMENTO**

1 passa a 4, hand off a seguire, oppure pick and roll. 2 esce forte in angolo per un tiro, 4 rimpiazza 2 tagliando verso la linea di fondo, 5 taglia forte in mezzo all'area e 3 bilancia verso l'angolo.

Negli ultimi tempi molte squadre passano alla difesa a zona sulle rimesse dal fondo, questo crea problemi soprattutto quando rimangono pochi secondi per giocare dei 24" a disposizione. La regola in questi casi è:

- CON PIÙ DI 12" A DISPOSIZIONE METTIAMO PALLA IN CAMPO E GIOCHIAMO UNA DELLE OPZIONI A DISPOSIZIONE CON PARTENZA LATO **DESTRO** O **SINISTRO**
- CON 12" O MENO SUL CRONOMETRO CERCHIAMO DI ENTRARE DIRETTAMENTE NELL'ATTACCO **DESTRO** NEL SEGUENTE MODO

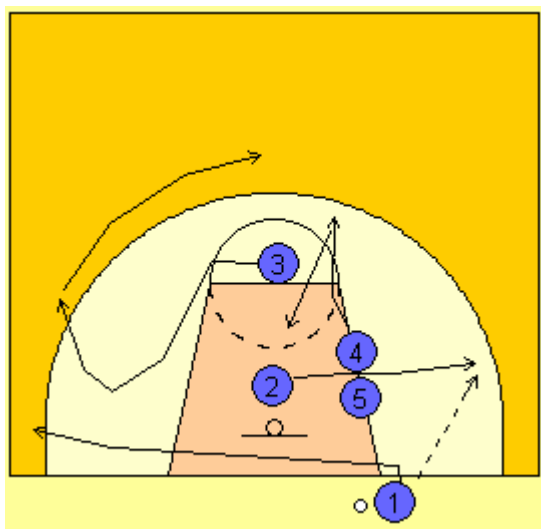


#### RIMESSA LATO DESTRO

Schieramento come per la rimessa contro uomo. 1 esegue la rimessa, 4 e 5 sulle tacche con 4 sopra; 2 e 3 in posizione di uscita, 2 o 3 esce sul lato della palla mentre l'altro occupa il lato debole.

4 si alza sopra la lunetta. Dal momento in cui la palla entra in campo siamo in automatico nell'attacco **destro**. Se riceve 2 (come da diagramma) passa a 4 che ribalta e taglia, 2 rimpiazza, 1 e 5 prendono posizione.

Se la rimessa va direttamente nelle mani di 4 o 3 ancora meglio in quanto partiremo più avanti nel gioco capitalizzando i pochi secondi a disposizione.



#### RIMESSA LATO SINISTRO

Se 2 riceve 4 può già tagliare, 3 rimpiazza e con un passaggio siamo già nel cuore del gioco.

In conclusione, tentiamo di rendere il gioco imprevedibile usando parecchie opzioni cercando allo stesso tempo di non dare punti di riferimento alla difesa.