

“COSTRUZIONE DI UN ATTACCO ALLA DIFESA INDIVIDUALE NEL SETTORE GIOVANILE”

Coach Marco Crespi

Codogno 19-02-2007

L'aspetto più importante che deve caratterizzare il comportamento offensivo è avere iniziativa il che è possibile solo se i ragazzi vengono muniti di strumenti da utilizzare, cioè dei fondamentali. L'insegnamento dei fondamentali è secondo coach Crespi l'unico aspetto che accomuna tutti gli allenatori, visto che ognuno predilige un sistema di gioco diverso.

Tale insegnamento deve essere praticato cercando di ricostruire le situazioni di gioco che possono verificarsi in campo (ad esempio non è da insegnare lo smarcamento a V, visto che nessun giocatore lo utilizza.....).

Inoltre è necessario adoperare un gergo tecnico comune con i ragazzi, anche per facilitare la comunicazione.

Attacco senza palla: al giocatore senza palla, che dovrà avere iniziativa per volere la palla,

andranno indicati dei traguardi, intesi come spazi da raggiungere subito ed occupare per ricevere il pallone. Tali traguardi sono due e cioè la linea dei tre punti e il canestro. Dunque quando un giocatore si muoverà verso canestro dovrà arrivare fin sotto la retina, analogamente se si muove lontano da canestro dovrà raggiungere la linea dei tre punti (vedi fig.1).

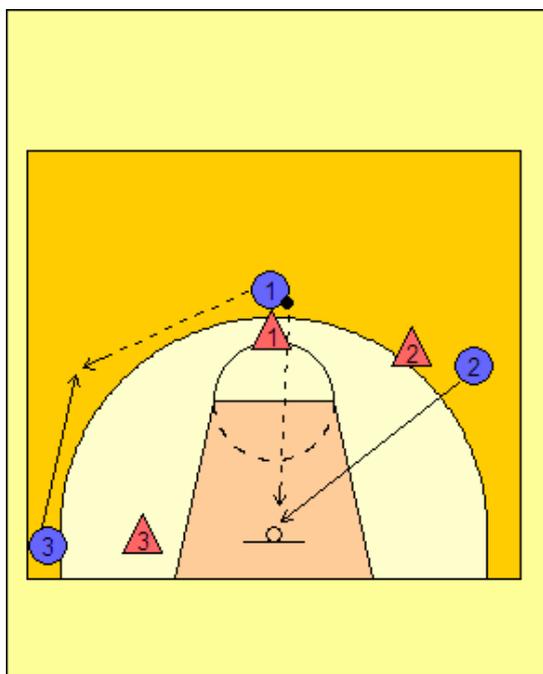


Fig.1

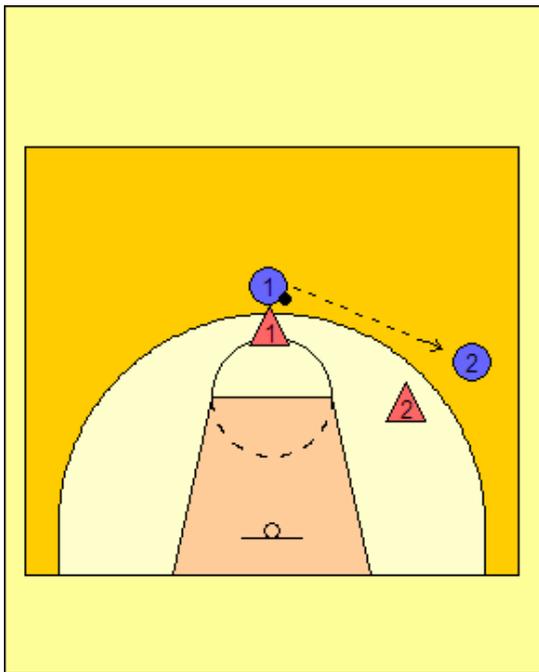


Fig.2

Il giocatore quando si muoverà dovrà farlo “rispondendo” alla seguente domanda: “**dove vedo la palla?**”. Naturalmente se la difesa glielo permette potrà ricevere il pallone anche stando fermo (fig. 2).

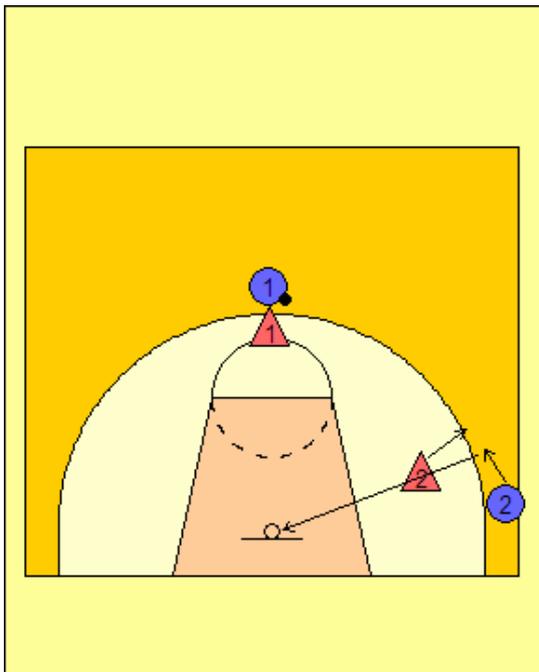


Fig.3

Qualora non fosse chiaro il traguardo dove vede la palla, il giocatore potrà muoversi dapprima verso il pallone, per sollecitare la difesa, per poi comportarsi di conseguenza leggendo la reazione del proprio difensore (tagliando back-door ad esempio come in fig. 3).

Dopo un taglio verso canestro il giocatore potrà andare a giocare in posizione di post (figg.4 e 5) (terzo traguardo). Occupando tale spazio (coach Crespi predilige il *post medio*), oltre ad essere un utile esercizio per i ragazzi (visto che imparano a “lottare” per occupare spazio e a

giocare con i contatti), si aprirà lo spazio in angolo che potrà essere sfruttato da un altro compagno per smarcarsi (fig.6).

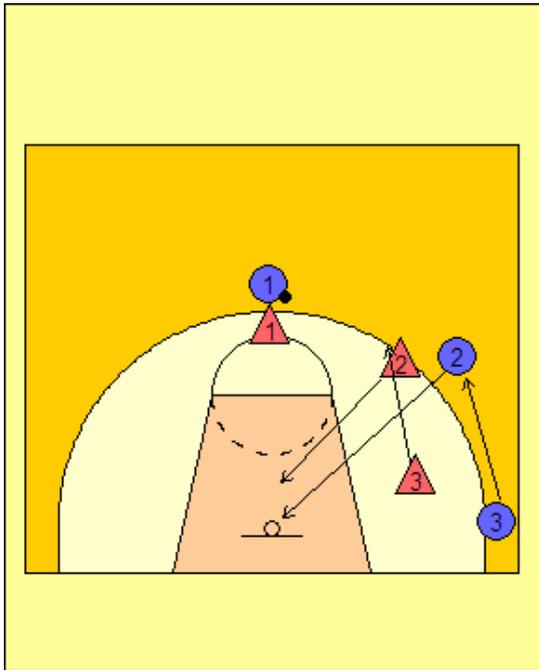


Fig. 4

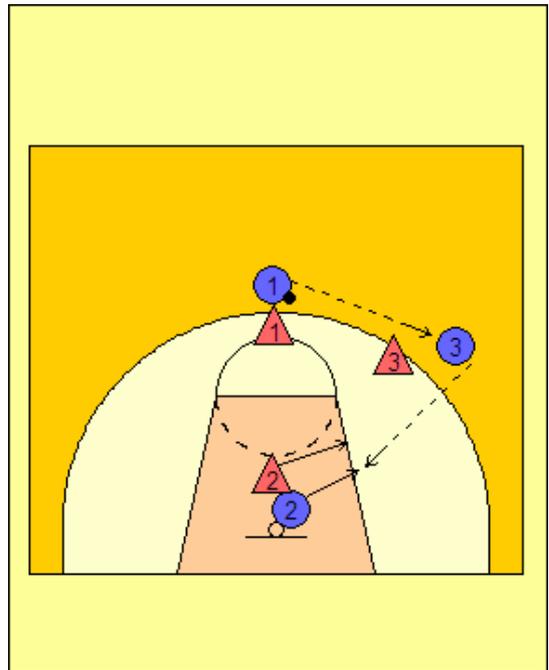


Fig. 5

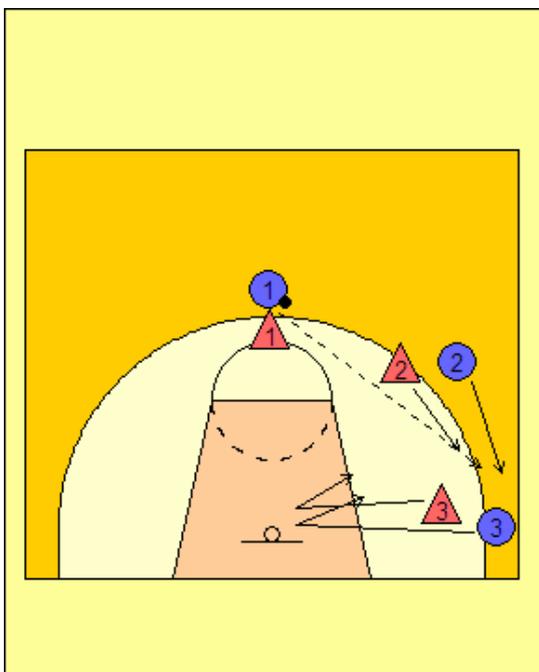


Fig.6

Nel giocare 1vs1 con palla se il difensore dovesse recuperare l'attaccante cercherà di giocare in continuità passando e tagliando riconoscendo eventuali vantaggi.

Collaborazioni. Dopo un taglio bisognerà cercare di “sigillare” la retina, guardando sempre la palla (mai darle le spalle), cercando di occupare spazio allargando le gambe e abbassando il proprio baricentro. Dopo un movimento, eseguito per ricevere il pallone, nel caso in cui lo spazio raggiunto fosse occupato da un proprio compagno, si *bloccherà* per lui (vedi fig. 7).

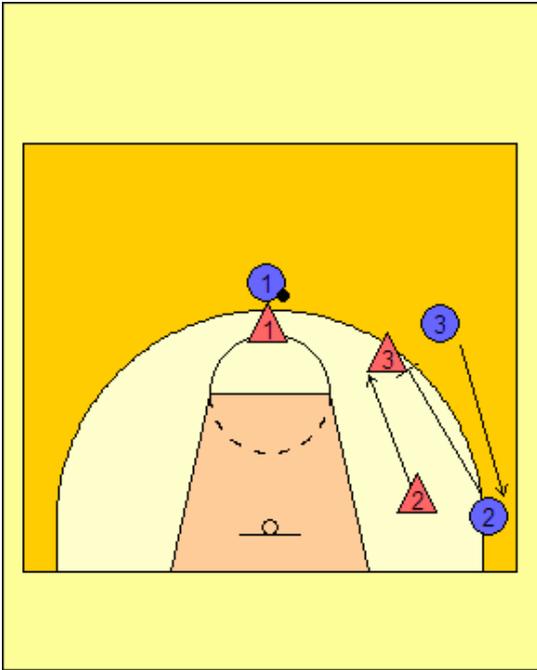


Fig. 7

Costruendo un gioco di attacco in questo modo, basato cioè solo sulla capacità di lettura dei giocatori, si otterranno, ad esempio, le seguenti situazioni di gioco (figg. 8 e 9).

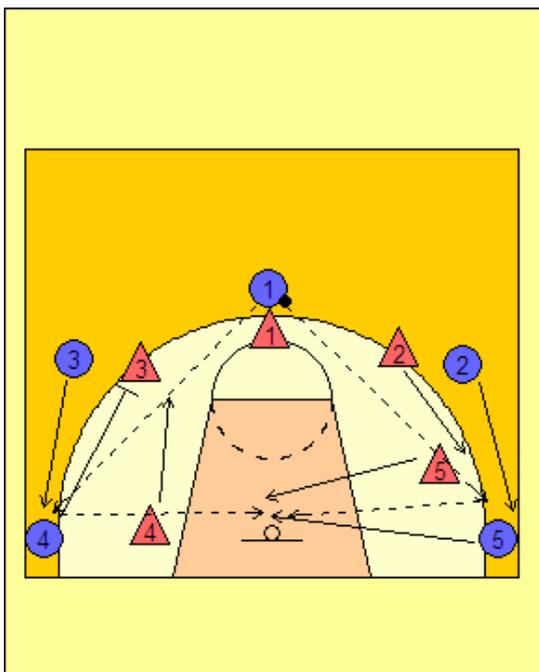


Fig.8

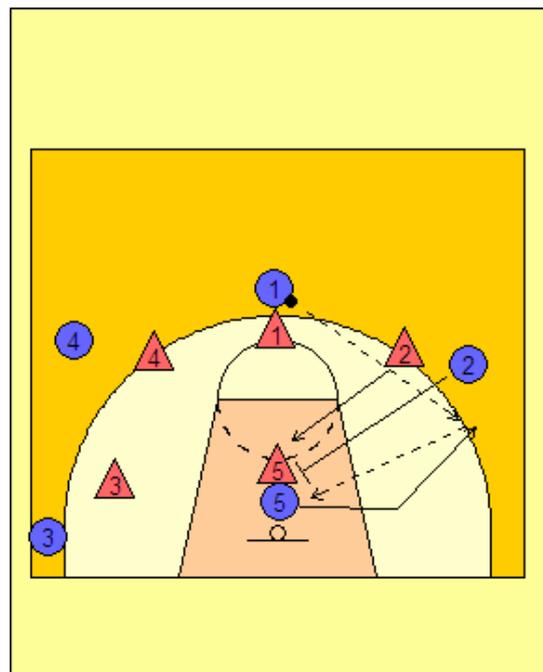


Fig.9

Crespi conclude facendo due osservazioni: la prima, avere giocatori che chiedono cosa fare in una certa situazione è bello ma soprattutto gratificante; la seconda, è più importante insegnare i fondamentali che vincere un campionato.

Testo redatto da Giancarlo Mercolino