

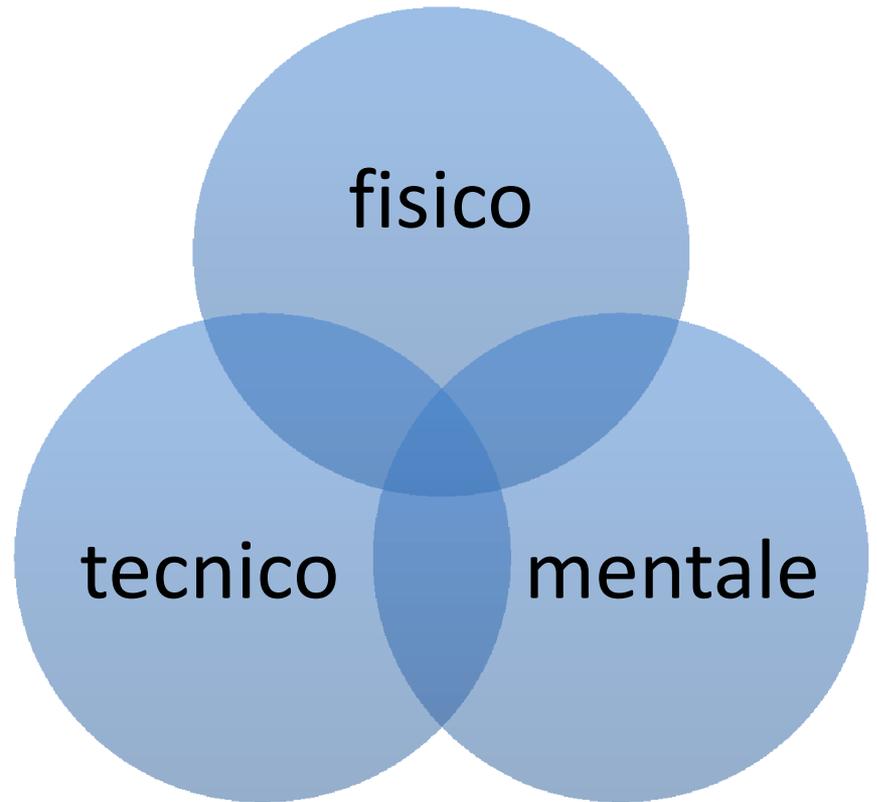


Costruzione di un Sistema offensivo

coach Francesco Ponticiello

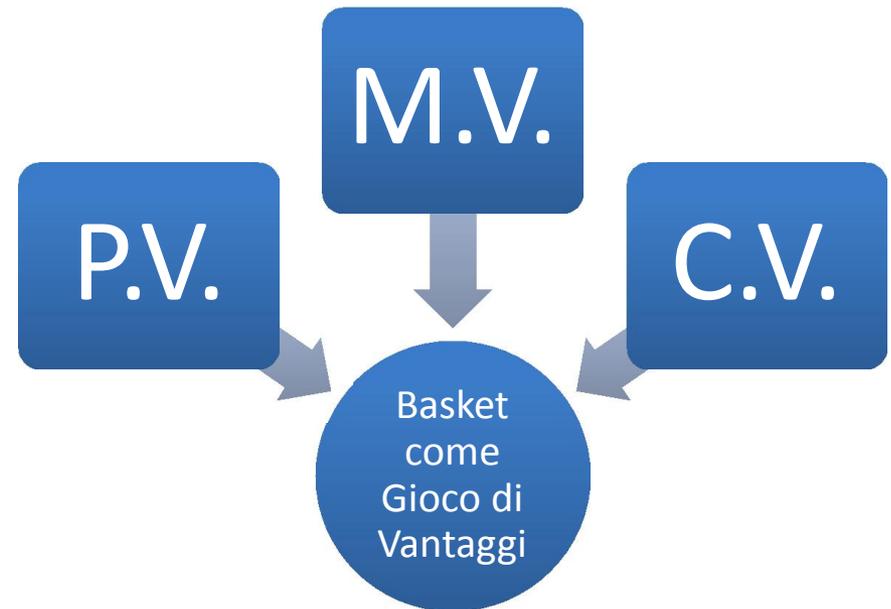
Costruzione di un Sistema offensivo

*La costruzione di un sistema offensivo, ovvero dell'insieme degli strumenti di cui una squadra si dota per metter su "il suo gioco offensivo", non può che partire dalla scelta di un preciso modello di riferimento. Per ciò che ci riguarda, questo significa l'ancoraggio all'idea del "basket come gioco di vantaggi" ed a quello di "basket integrato". Impossibile in questa sede dilungarsi in discorsi puramente teorici. Può bastare, come riferimento al "**basket integrato**", la necessità di porre attenzione, oltre agli aspetti tecnico/tattici, a quelli fisici e mentali(diag.1). Ad esempio, nella scelta dei ritmi di gioco, valutare se si disponga di un organico in grado di sostenere, da un punto di vista strettamente fisico, le scelte che intendiamo operare, significa sicuramente saper padroneggiare una tipica problematica integrata. E nella medesima misura, allargando la prospettiva*



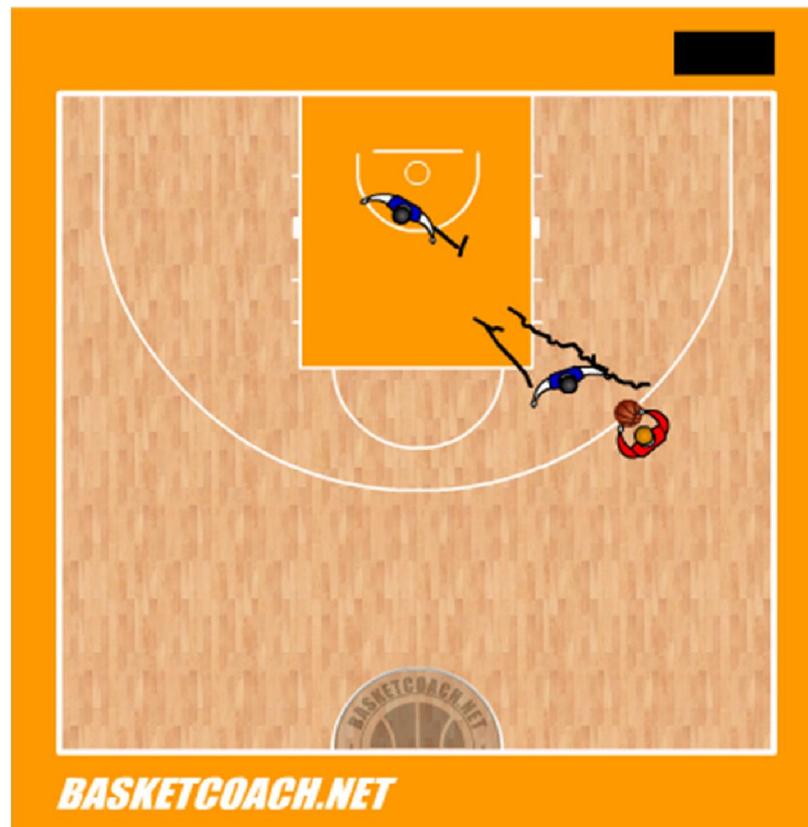
Costruzione di un Sistema offensivo

al livello mentale, nel decidere se sia preferibile costruire un sistema di gioco in cui le responsabilità offensive siano concentrate in pochi giocatori, oppure inoltrarsi verso una più marcata distribuzione, studiare preventivamente la tipologia emotiva dei giocatori rappresenta un ulteriore momento di integrazione. L'insieme di queste valutazioni tecnico/tattiche, fisiche e mentali ci mostrano una perfetta sintesi di ciò che intendiamo per basket integrato. Per ciò che concerne invece il **"basket come gioco di vantaggi"**(diag.2), ciò significa saper separare il **"prendere vantaggio"**(PV), che in attacco coincide con il momento in cui un solo attaccante costringa due difensori ad occuparsi di lui(diag.3), dal **"mantenere vantaggio"**(MV), ovvero ciò che, in termini di spaziatura e circolazione palla, consenta di sfruttare il vantaggio preso(diag.4). Ed infine



Costruzione di un Sistema offensivo

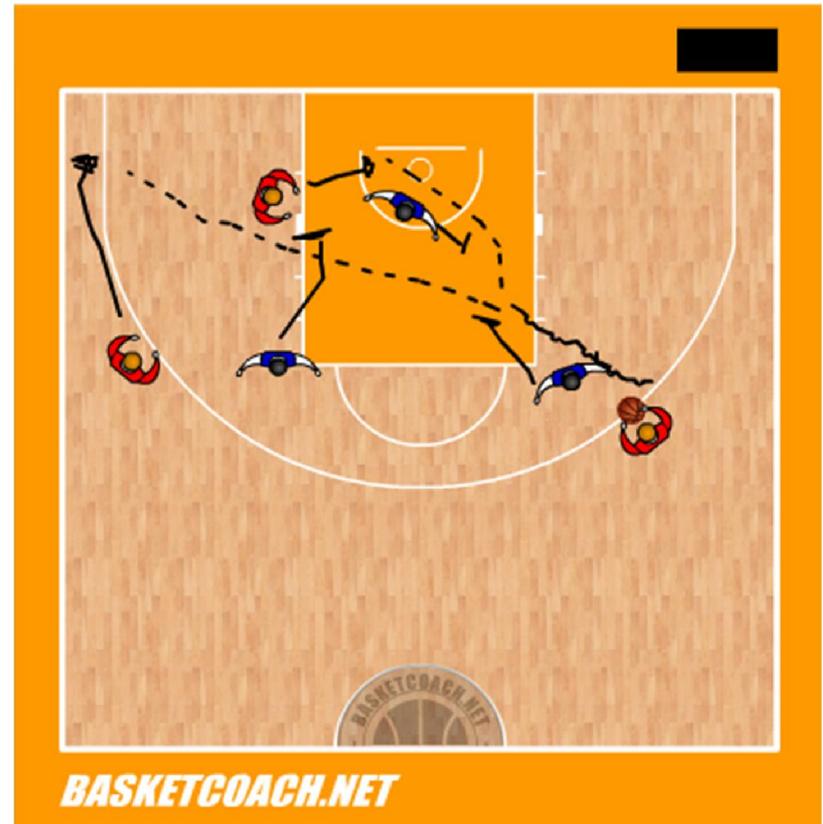
dal **“concretizzare vantaggio”(CV)**, ovvero il momento in cui le due fasi precedenti culminano in un tiro ad alta percentuale, “aperto” ed in equilibrio. A scanso di equivoci, è però molto importante sottolineare come l’analisi del basket come gioco di vantaggi non rappresenti assolutamente “un nuovo stile di gioco”, bensì solo uno strumento di analisi, utile per padroneggiare la complessità del gioco e, attraverso l’allenamento, migliorare il gioco stesso. Infatti qualsiasi tipologia di gioco, anche se proveniente del passato più remoto, può essere analizzato in questo modo. PV, MV e CV, anche se non venivano utilizzati, come invece oggi, come strumenti di studio, sono sempre stati la parte costitutiva del gioco. Il basket come gioco di vantaggi, piuttosto che contenuto tecnico o di stile, è un utile strumento di analisi delle prestazioni delle squadre e dei giocatori.



Costruzione di un Sistema offensivo

Un ulteriore elemento da tenere in considerazione è il riferimento di questo mio intervento per basket4ever, già dalla sua intitolazione, non alla costruzione “di un gioco”, bensì “di un sistema offensivo”. Quindi non una sola chiamata o una singola parte del playbook offensivo, relativa ad esempio al come affrontare la difesa ad uomo o quella a zona e conseguente progressione didattica. L’analisi riguarda invece il sistema offensivo come totalità. In tal senso è indispensabile, nei medesimi termini in cui ogni allenatore, in fase di pre-season, costruisce le basi su cui poggiare l’identità della squadra, scindere il sistema offensivo nelle sue parti fondamentali:

- a) Contropiede e transizione**
- b) Attacco alla difesa ad uomo**
- c) Attacco alla difesa a zona**
- d) Rimesse ed attacco al pressing.**



Costruzione di un Sistema offensivo

Al fine di rendere il discorso meno generico, di rendere possibile degli esempi diretti ed espliciti, si è preferito mostrare una sola di queste parti, l'attacco alla difesa ad uomo, e scinderla in parti ancora più piccole. In tal senso, piuttosto che dividere le chiamate per casistiche astratte, come ad esempio "giochi di movimento" o "situazioni flash", contrapponendo quindi i cosiddetti giochi di continuità, flex, flex rovesciato o single double, doppia uscita, stagger, alle situazioni invece di pick & roll. Si è piuttosto diviso i temi offensivi in base a dove e quando viene "preso vantaggio"(PV). Vengono quindi scisse le chiamate per vantaggi interni, nel nostro caso Partizan e Pick & Roll centrale, da quelle in cui il vantaggio viene preso sul perimetro o attraverso uscite da blocchi, flex rovesciato, doppia uscita e Princeton Offence(diag.5)

Vantaggi Interni

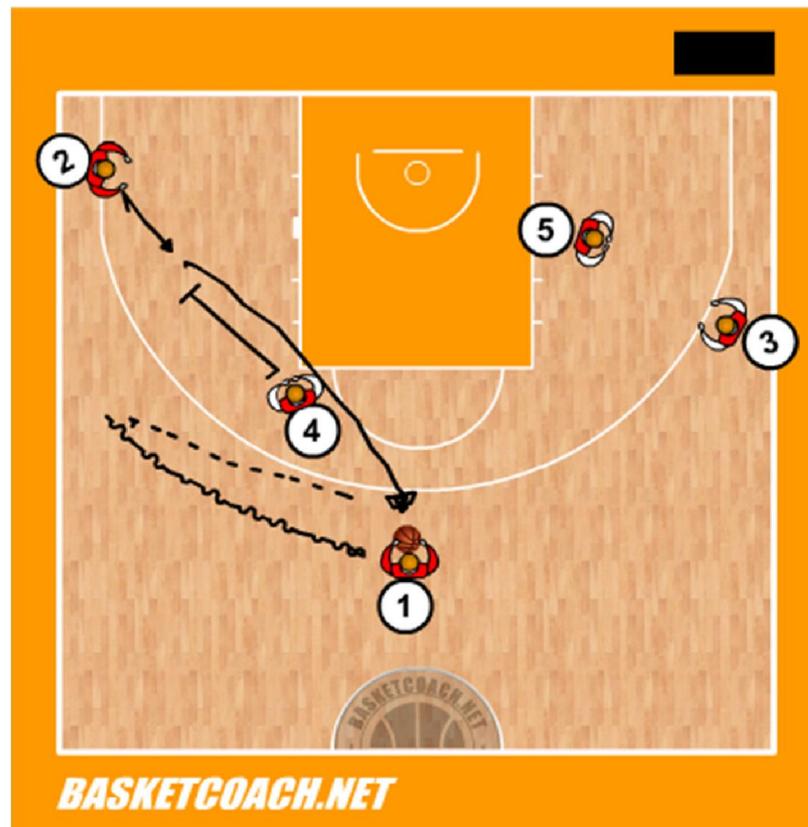
- Partizan
- Pick & Roll Centrale

Vantaggi Esterni

- Single Double(Flex Rovesciato)
- Doppia Uscita
- Princeton Offence

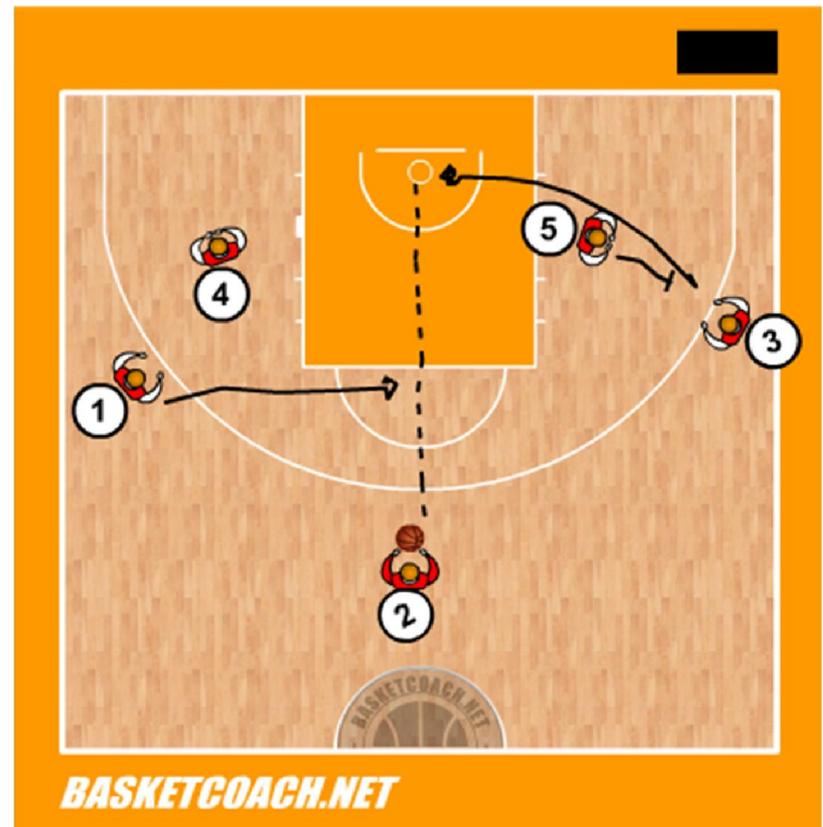
Costruzione di un Sistema offensivo

Sempre a fini esplicativi, estrapoliamo da un nostro passato sistema offensivo, relativo a qualche stagione addietro, una delle chiamate, l' "Attacco Pollice". Si tratta di una doppia uscita, con entrata da blocco "zipper"(diag. 6), e che ovviamente è interna a quella parte del sistema in cui si intende "prendere vantaggio"(PV) sul perimetro, sfruttando un cosiddetto off-screen, blocco in uscita per un esterno in grado di ricevere e tirare, oppure attaccare il ferro o ancora costruire triangoli di passaggio per gli interni(diag.6, 7, 8, 9 e 10). Riteniamo che questo gioco sia molto semplice da visualizzare, e quindi perfettamente funzionale al nostro scopo di far intendere la modalità di costruzione del sistema offensivo per PV, MV e CV.



Costruzione di un Sistema offensivo

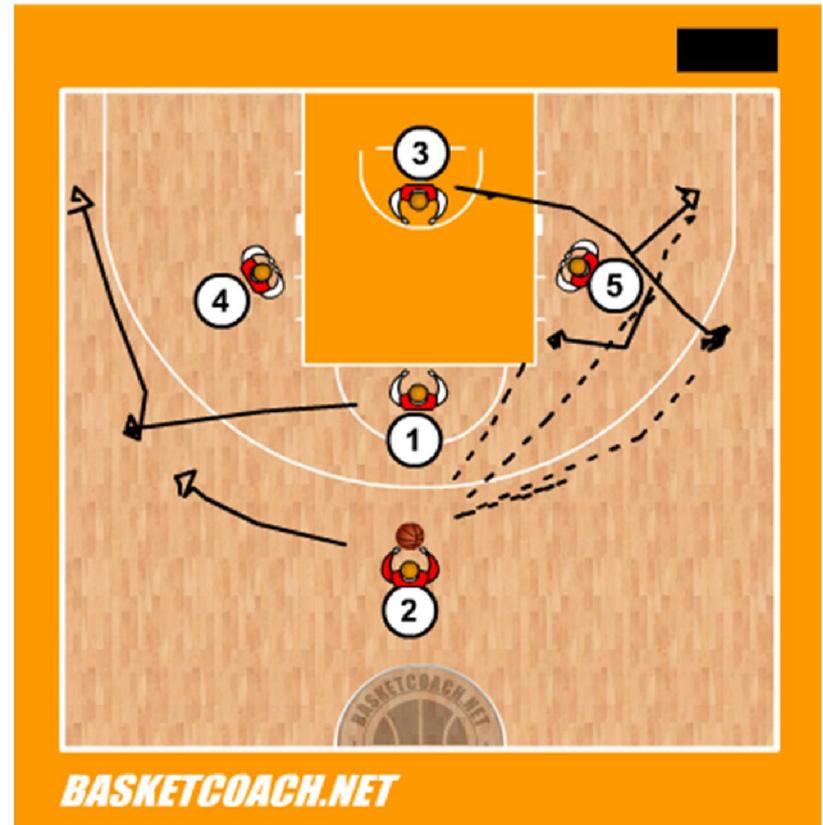
Nel diag. 7 viene mostrato il modo in cui la doppia uscita viene a formarsi. Dopo che, come visto nel diag. precedente, il playmaker aveva passato la palla all'esterno che aveva sfruttato il blocco zipper, quest'ultimo verifica se l'altro esterno, nel quarto di campo opposto, esce libero dal blocco cieco portato da uno dei due interni. Il playmaker (o comunque quello dei 3 piccoli che aveva iniziato il gioco) si va a posizionare in lunetta, seguendo sempre con lo sguardo il movimento dell'esterno che sfrutta il blocco cieco.



Costruzione di un Sistema offensivo

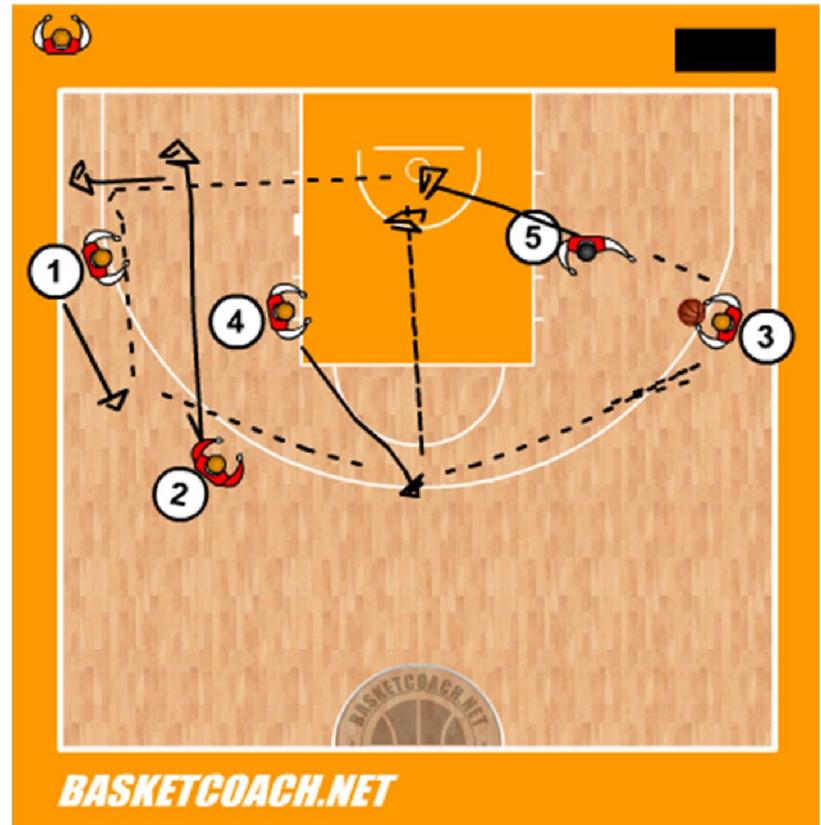
Il diag.8 mostra il passaggio chiave dell'attacco "Pollice", ovvero il momento della doppia uscita. Quello in cui, scegliendo uno dei due off-screen portati dai due lunghi, il giocatore che aveva precedentemente sfruttato il blocco cieco cerca di **"prendere vantaggio"**. In particolare, il vantaggio viene preso non solo scegliendo il blocco su cui il suo difensore può essere in ritardo, quanto sfruttando la scelta difensiva che questi va ad operare:

- a) "Va Dritto" se questi si stampi sul blocco,
- b) "Ricciola" se la difesa insegue,
- c) "Si allarga in angolo" se la difesa tagli il blocco.



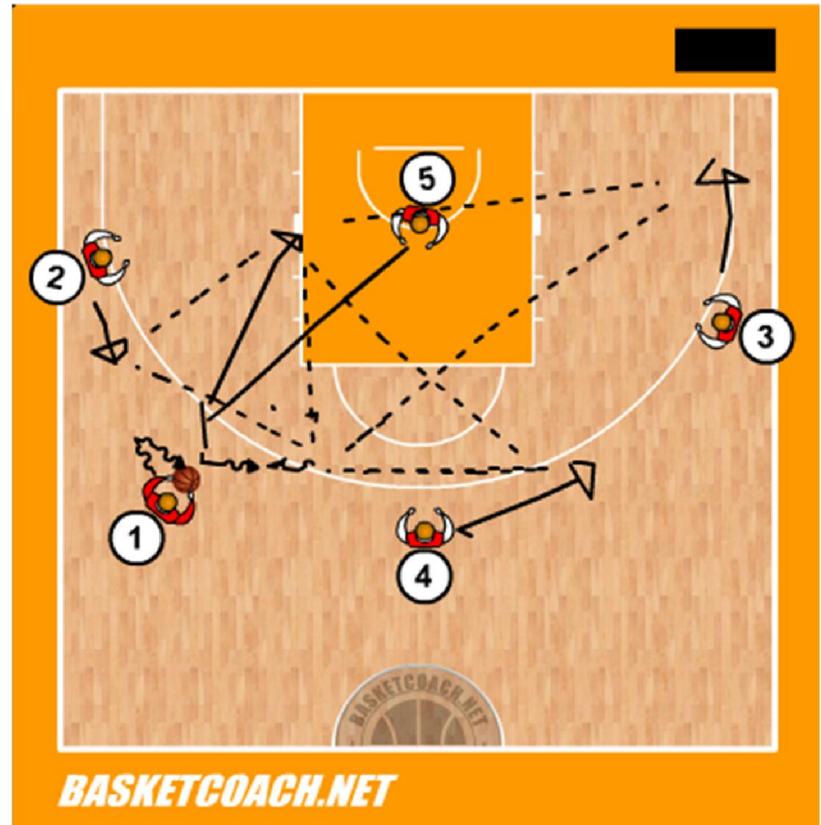
Costruzione di un Sistema offensivo

Il diag.9 fa invece riferimento ad una situazione in cui colui che sfrutta la doppia uscita giochi per determinare una situazione di allineamento con il post-up. Conseguente il lavoro dell'altro interno, e dei due giocatori sul lato debole. Tutti lavorano per creare linee di passaggio per il bloccante e relative situazioni di gioco alto/basso.



Costruzione di un Sistema offensivo

Infine il diag.10 presenta la chiusura in pick & roll, se in precedenza l'attacco non sia riuscito a prendere vantaggio, oppure non lo abbia saputo mantenere.



Costruzione di un Sistema offensivo

A conclusione dell'intervento, invece di illustrare una nostra costruzione didattica di questo attacco, coerentemente con l'indirizzo dato, si preferisce far vedere un quadro prospettico. Quello qui a fianco. Alcune delle più comuni esercitazioni di costruzione di un gioco, 3vs3, 4vs3, 4vs4, 5vs4, 5vs5, con e senza limitazioni, sono collocate in un contesto, quello del PV e del MV. Il senso è che, sia nella costruzione che nel mantenimento di un determinato gioco, o dell'intero sistema offensivo, sia estremamente funzionale avere consapevolezza del significato in termini di "gioco di vantaggi", oltre che degli effetti, anche delle esercitazioni. Da qui l'utilità di analizzare le prestazioni e verificare se gli errori siano al livello del PV o del MV, ma ancora e di più, adoperare le esercitazioni in eguale senso. E quindi saper usare, quando va migliorato il PV, un'esercitazione sul PV.

Prendere
Vantaggio

- 3vs3 Zipper
- 4vs4 Zipper + Doppia Uscita
- 5vs5

Mantenere
Vantaggio

- 4vs3 Zipper + Doppia Uscita (con limitazioni)
- 5vs4
- 5vs5 (con limitazioni)

Costruzione di un Sistema offensivo

Ma se invece la problematica dovesse essere a livello del MV, l'esercitazione deve essere finalizzata al miglioramento del MV. Naturalmente, in fase di costruzione del sistema generale e del singolo gioco, un allenatore deve saper programmare la distribuzione e successione delle esercitazioni. PV e MV, ma anche le scelte sul CV, ovvero quando tirare o meno, divengono in questo modello degli essenziali obiettivi didattici. Perché una compagine che sappia solo prendere, o solo mantenere, o solo concretizzare un vantaggio, sarebbe una squadra comunque carente. In ultimo si sottolinea come la capacità di un tecnico di saper costruire un efficace comunicazione, ad esempio abbandonando frasi comuni, ma poco precise, come "facciamo un passaggio in più", con l'uso verbale di concetti, dal coach, ai giocatori, e di nuovo al coach, come "manteniamo i vantaggi". Ben più funzionali.

