Zeitschrift: Gioventù e sport : rivista d'educazione sportiva della Scuola federale di ginnastica e sport Macolin

Herausgeber: Scuola federale di ginnastica e sport Macolin

Band: 25 (1968)

Heft: 3

Rubrik: Ricerca, Allenamento, Gara : complemento didattico della rivista della SFGS per lo sport di competizione

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 16.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Pallacanestro

L'attacco

Evoluzione dell'organizzazione - Vantaggi delle **«continuità»**

René Schneider, allenatore della squadra nazionale svizzera

In un articolo intitolato «L'utilisation des pivots en attaque», René Hofmann si è occupato di una «continuità»» basata sull'insieme di tre «pivots».

Vorrei riprendere la conclusione di questo eccellente articolo, dove si afferma che l'utilizzazione di questa «forma di gioco, nella quale tutti i componenti di una squadra trovano buone possibilità», permette di risolvere correttamente certi problemi della pallacanestro moderna.
Questa conclusione fa stato dei problemi da risolvere da parte dell'allenatore. Vorrei dunque d'un canto mettere in evidenza questi problemi nel particolare settore dell'attacco nella pallacanestro, d'altro canto spiegare perchè questa forma di attacco continuo (da qui il termine di continuità) permette all'allenatore di risolvere in modo soddisfacente problemi di cui sopra.

Gioco personale e gioco collettivo

Come tutti gli altri sport collettivi, la pallacanestro non sfugge alla «dinamica di gruppo». L'allenatore si trova spesso, con la sua squadra, immerso in pieno in problemi umani, di cui le soluzioni non sono sempre facili ed evidenti. La ricerca di metodi o di sistemi che gli permettano di trovare delle soluzioni gli domanda molto tempo e fatica. Questi problemi trovano molto spesso la loro origine nella grande diversità degli elementi componenti la squadra. Quando l'allenatore stabilisce il suo piano di lavoro, è molto importante per lui di non perdere di vista l'impiego migliore delle qualità individuali dei membri della sua squadra; deve però farlo evitando che esse facciano perdere al gioco il suo aspetto collettivo. Deve determinare dunque alcune forme di gioco collettivo capaci di soddisfare alle due regole seguenti:

1. trarre massimo profitto dalle individualità;
2. mantenere il carattere collettivo del gioco.

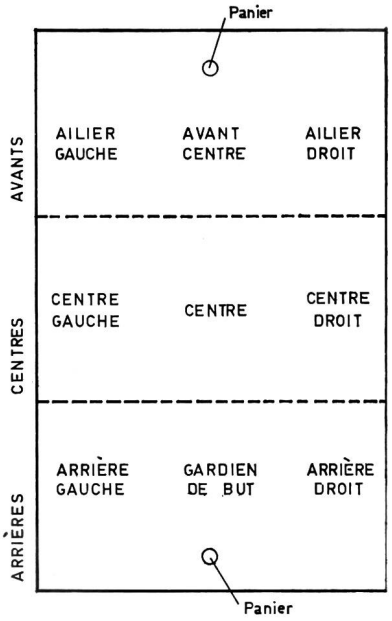
È in questo settore dell'attacco che l'allenatore è spesso portato a prendere coscienza degli inevitabili conflitti tra l'individuo e la squadra, tra il gioco collettivo e il gioco personale. E' pure in questo campo che l'allenatore può commettere degli errori le cui conseguenze possono essere disastrose, dal momento che possono influire negativamente sullo spirito di squadra.

Vedremo, studiando l'evoluzione dell'organizzazione d'attacco, come, nel corso degli anni, gli allenatori hanno a poco a poco preso coscienza di tutti questi problemi, le prove, più o meno felici, che hanno tentato per risolverli e l'attuale stato delle loro ricerche.

Evoluzione dell'organizzazione d'attacco

Il Dr. Naismith aveva indicato, nel suo primo regolamento, che i giocatori dovevano imparare a giocare ad ogni posto perchè, egli precisa, «un giocatore sarà migliore se sarà capace d'occupare tutti i posti». Contrariamente a tale affermazione, i giocatori furono mantenuti a dei posti fissi, con dei compiti ristretti e ben determinati. Solo gli «avanti» avevano il diritto di tirare in cesto, mentre i difensori si accontentavano di disturbare i tiri avversari, di ricuperare il pallone e di rilanciarlo ai propri attaccanti. I giocatori di centro erano allora impiegati come agenti di collegamento tra i difensori e gli attaccanti.

Soltanto quando le squadre a cinque giocatori furono definitivamente fissate, il centro fu autorizzato a giocare simultaneamente all'attacco e in difesa. Egli fu dunque storica-



mente il primo giocatore ad assolvere compiti sia difensivi che offensivi. Per permettere agli arbitri di riconoscerlo, ci fu un periodo in cui questo giocatore doveva portare un contrassegno che lo differenziasse e distinguesse dai compagni di squadra.

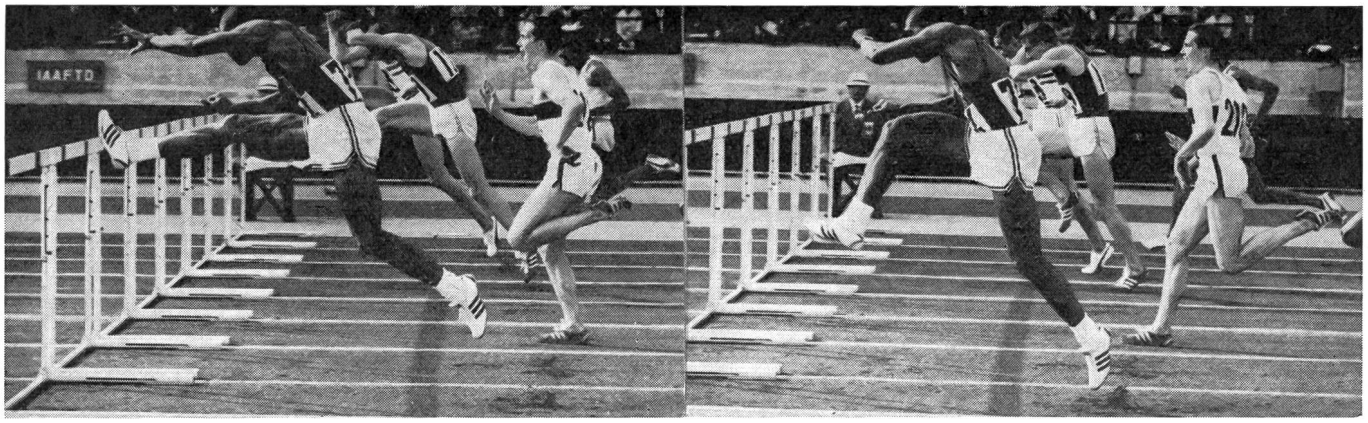
Malgrado il consiglio del dr. Naismith, malgrado l'aumento dei compiti attribuiti ai centri, gli allenatori attratti innanzitutto dai risultati, si lanciarono senza vergogna alla ricerca di vedette specializzate sulle quali concentrare il gioco. Particolarmente all'attacco, ogni squadra

(Continua a pag. 44)

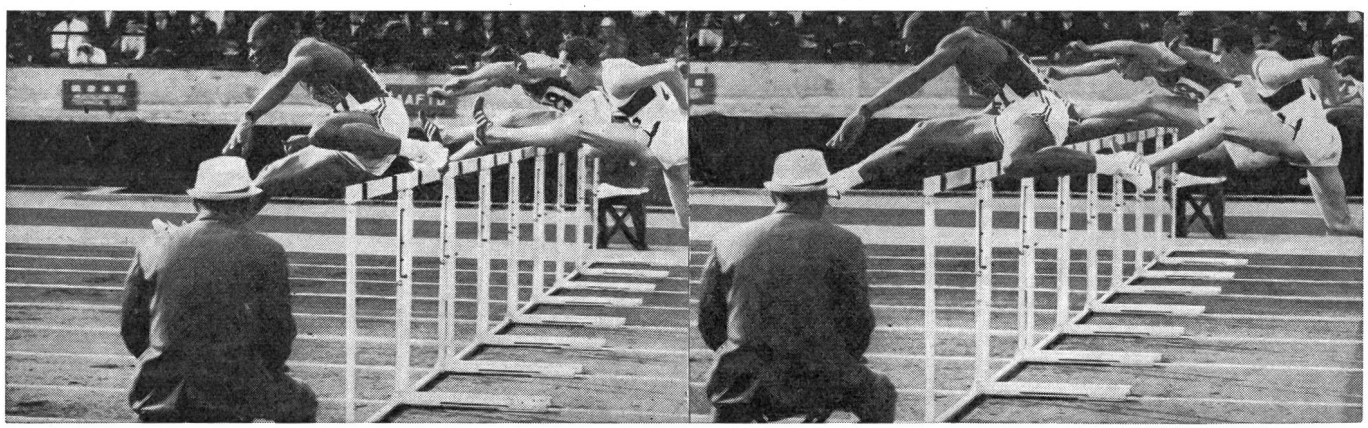
La corsa dei 110 m ostacoli

Hayes W. Jones, USA, campione olimpico a Tochio, con il tempo di 13"6

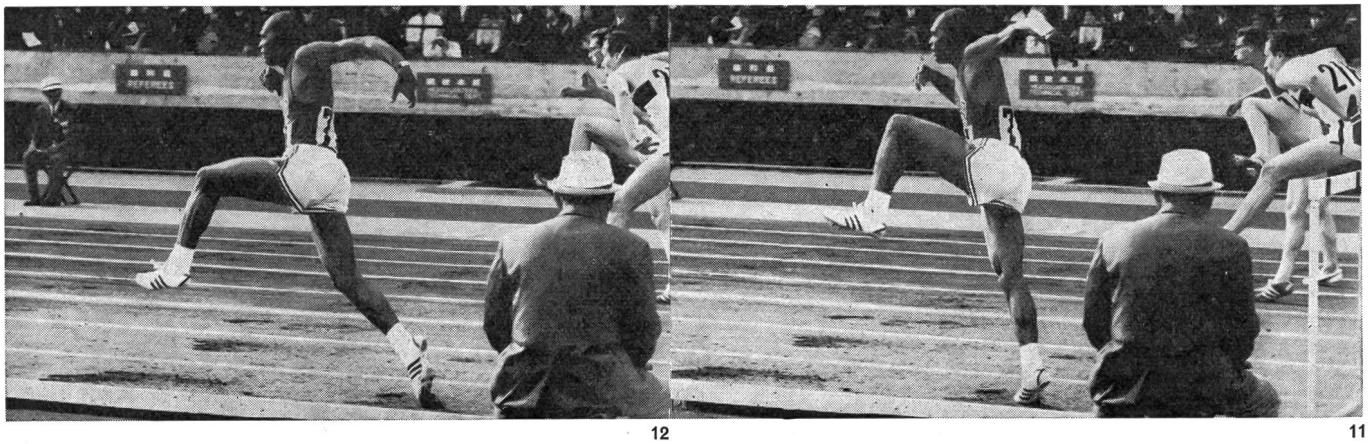
Studiamo assieme le fasi del superamento dell'ottavo ostacolo: Attacco dell'ostacolo da lontano — Appello, piede posato nella direzione di corsa — Alzare il ginocchio della gamba di slancio flessa poi, in seguito, tendere rapidamente la gamba — Marcare la flessione della parte superiore del corpo in avanti — «Il tratto percorso dalla testa» del concorrente indica bene che l'atleta «brucia» l'ostacolo e quindi non lo salta — Tecnica di un braccio che ha soppiantato quella delle due braccia — Abbassare la gamba di slancio subito dopo che il piede ha superato l'ostacolo — «Movimento a forbice delle gambe» in modo che la gamba di slancio va indietro passando dal basso mentre la



4 3

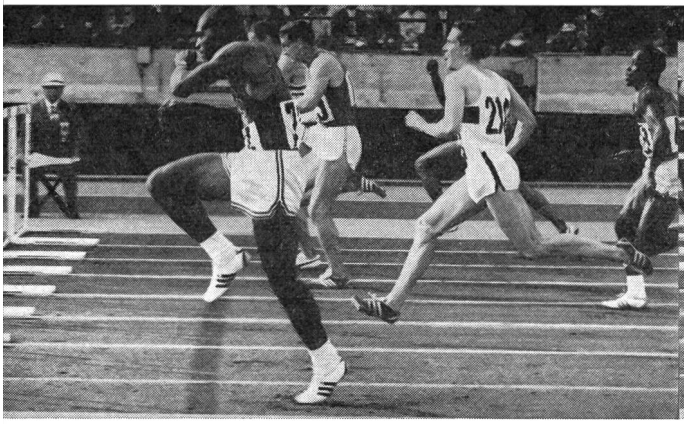


8 7

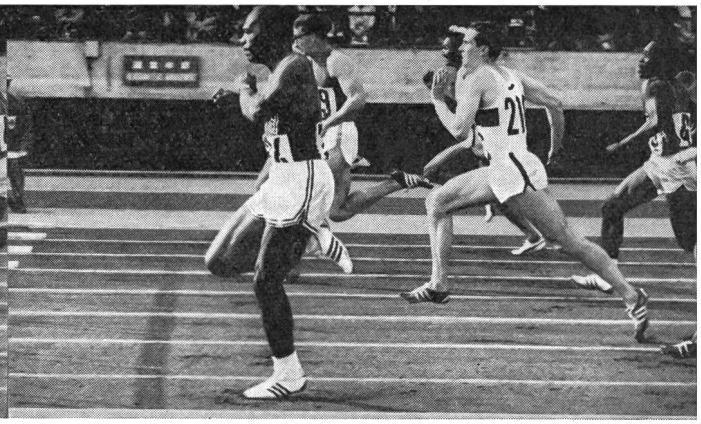


12 11

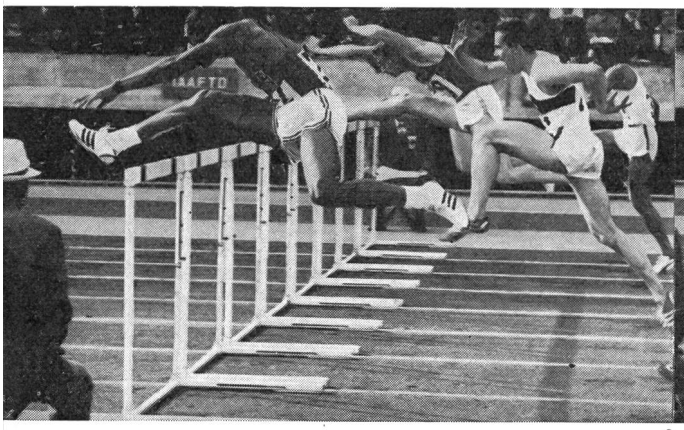
gamba d'appello è condotta in avanti all'orizzontale — L'asse delle spalle resta perpendicolare all'ostacolo durante il superamento, in modo da evitare la rottura d'equilibrio — Il ritorno del braccio sinistro indietro si fa naturalmente senza che il movimento sia comandato dalla spalla — Atterraggio attivo sulla pianta del piede, il tallone non tocca il suolo — Presa di una posizione di partenza veloce all'atterraggio, marcando un primo passo allungato nella direzione di corsa — È così che si manterranno tre falcate normali e naturali fra gli ostacoli.



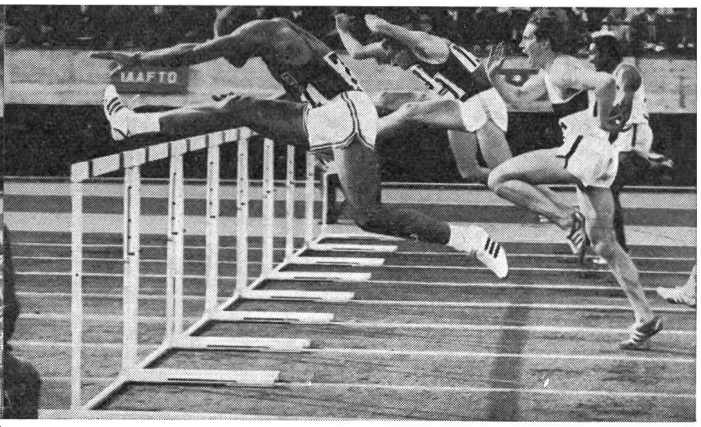
2



1

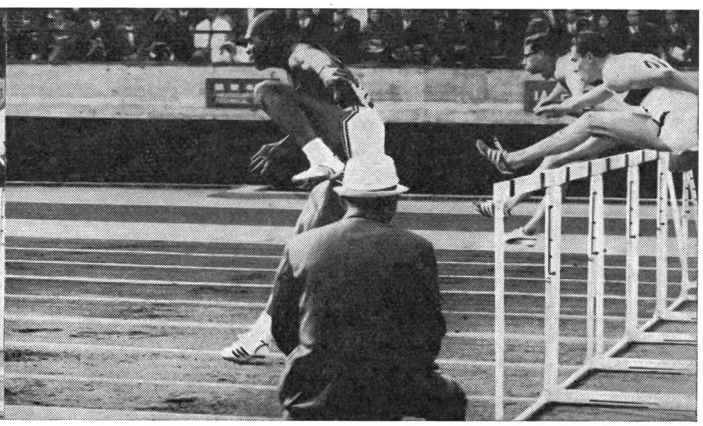


6



5

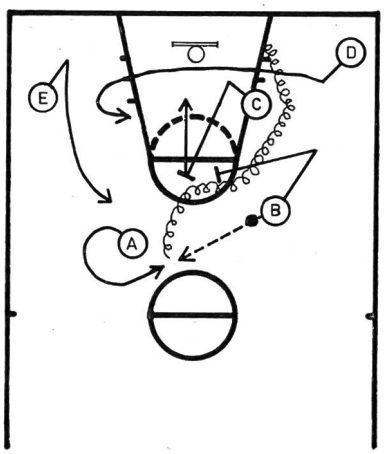
10



9

ebbe la propria «stella» sulla quale terminavano certe forme d'organizzazione del gioco chiamate combinazioni. Ogni squadra aveva un repertorio, più o meno esteso, di tali combinazioni d'attacco, scelte minuziosamente per terminare in un'azione (generalmente di tiro), e adatte a mettere particolarmente in luce uno dei giuochi della squadra. Una parte della squadra era così ridotta a un lavoro senza gloria di preparazione per passare poi finalmente la palla «sul piatto» al marcatore. Una felice evoluzione si produsse allora, per due ragioni, l'una tecnica, l'altra psicologica. La ragione tecnica fu che molti allenatori fecero dei «cattivi affari» con queste forme d'attacco. Come, in effetti, riprendere le redini della situazione, quando il marcatore della squadra era o in cattiva giornata o seriamente e severamente controllato? Gli altri giuocatori della squadra, pur essendo molto abili nella trasmissione della palla, non potevano colmare la lacuna subìta dal loro marcatore. I buoi passaggi, la cui qualità è sicuramente indispensabile nella condotta di un attacco, non aggiungeranno purtroppo mai, due punti al quoziente reti della squadra.

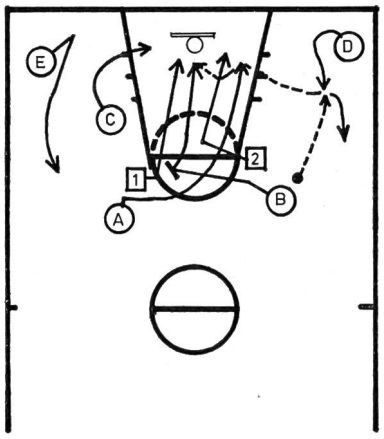
La ragione d'ordine psicologico fu quella per cui l'allenatore coscienzioso si trovò più o meno a disagio nel sacrificare deliberatamente le possibilità degli altri giocatori e di accantonarli dando loro dei compiti limitati. I giocatori stessi reagirono, di tanto in tanto anche violentemente, rifiutando di sacrificarsi a profitto di un altro giocatore, sempre lo stesso, senza avere la possibilità d'inscrivere anch'essi dei punti sul foglio di gara.



Certi allenatori vollero però restar fedeli al sistema delle combinazioni d'attacco. Crearono allora, in seno alla squadra, delle gerarchie dando ad uno o due dei giocatori dei compiti di distributore, a due o tre altri dei compiti di collegamento, agli ultimi infine dei compiti di «marca-punti». Il capitano della squadra era generalmente l'organizzatore e il distributore di gioco, quello che annunciava verbalmente o con dei gesti convenuti le diverse combinazioni. I due o tre giuocatori designati per il compito di collegamento erano le «pedine» sulle quali basarsi per l'esecuzione della combinazione comandata; delle speci di staffette della palla, aventi anche il diritto di tirare a canestro... ma con parsimonia. Questa differenziazione di compiti poteva soddisfare certi giuocatori con la predisposizione a tenere tali parti in seno all'attacco; la gerarchia dei compiti apriva però anche la porta a numerose discussioni, a contrasti d'opinione, perfino a dissensi in seno alle squadre.

L'ultima reazione degli allenatori, sempre cocciuti a conservare verso e contro tutti, le combinazioni d'attacco, fu d'aggiungere delle varianti alle azioni terminali di quest'ultime. Era una prova di saggezza e considerare (finalmente!) che c'era, che esisteva, in faccia, una difesa davanti alla quale bisognava adattarsi e riservarsi «delle porte d'uscita» nel caso di scacco dell'ultimo momento. Il fossato «passa-palla» ed i «marca-punti» cominciò a restringersi, perchè gli abituali realizzatori di punti dovettero cominciare ad abituarsi a ridare la palla all'uno o all'altro dei loro compagni di squadra, i quali, a loro volta, avevano la possibilità di concludere l'azione con un tiro a canestro.

Tecnicamente però il tempo di lavoro esatto dallo studio di queste varianti e quello consacrato all'allenamento delle combinazioni d'attacco diventavano così importanti, che gli allenatori si decisero ad abbandonarle, perchè il numero delle varianti da esercitare diventava sempre più considerevole e perchè le difese si adattavano molto velocemente e con efficacia ad ognuna di esse.



Gli allenatori cominciarono quindi ad abbandonare queste forme stereotipate di gioco, esigenti una certa volontà di «autocostrizione» da parte dei giocatori.

Anche gli allenatori che restavano ancora fedeli al sistema d'attacco per combinazioni terminantisi sui «marca-punti» autorizzarono i loro giocatori a prendere delle iniziative individuali; dapprima nelle fasi finali delle combinazioni, in seguito nel corso della loro esecuzione.

Nel frattempo, certe squadre senza «vedettes» avevano dovuto esercitare dei sistemi d'attacco senza nessun giuocatore specializzato in compiti particolari. L'uguaglianza di tutti i giuocatori era così rispettata.

Tali squadre avevano anch'esse un repertorio di combinazioni ma senza giocatori specializzati (molto spesso senza giocatore «pivot»). Perfezionando questo metodo di gioco, gli allenatori di queste squadre autorizzavano, a loro volta, i giocatori a prendere anch'essi delle *iniziative individuali*.

Fu l'epoca dove ogni combinazione descritta era seguita dal termine «con iniziative individuali». Chi preconizzava un attacco con posizioni e... iniziative individuali. Chi un attacco 3-2... con iniziative individuali. Chi ancora un attacco e schermi successivi... e iniziative individuali.

Gli allenatori avevano fatto un passo da gigante, quasi senza rendersene conto, nella soluzione di un problema psicologico inerente agli sport collettivi.

La loro presa di posizione a favore delle iniziative individuali in seno alle combinazioni d'attacco materializzava la soluzione portata dagli allenatori per risolvere il problema che già si era o che ben presto sarebbe stato posto loro: Come evitare le possibilità di conflitto tra il gioco personale e il gioco collettivo? Come conciliare lo sviluppo delle qualità individuali dei giocatori e le esigenze del gioco di squadra?

Tale problema ne portava seco un altro: come mantenere il gioco collettivo, fondamentale nella pallacanestro, senza imporre nessuna costrizione ai giocatori della squadra?

Sappiamo che questo problema, se mal risolto dall'allenatore, può portare a delle reazioni. Talvolta violente da parte dei giocatori, reazioni che conducono inevitabilmente ad un degradarsi dello spirito di squadra.

Ogni allenatore di pallacanestro deve, in maniera costante, essere profondamente cosciente di questi possibili conflitti. Ed è ottima cosa disporre dei mezzi per prevenire il male piuttosto che doverlo più tardi guarire.

Vantaggi delle «continuità»

Sembra che, nella maggior parte dei casi, la preconizzazione di sistemi di attacco continuo, o continuità, sia giunta in soccorso agli allenatori. Nel corso della stagione 1967-68, negli USA, quasi l'80% degli allenatori di squadre di pallacanestro hanno fatto ricorso nell'organizzazione dei loro attacchi, a delle continuità.
Questa forma d'attacco consiste nel dare ai giocatori una specie di canovaccio di gioco sul quale essi hanno la possibilità d'incatenare delle semplici combinazioni, soli, a due o a tre. I giocatori della squadra hanno in questo modo la continua scelta delle azioni che li possono portare alla realizzazione di un cesto sia soli (uno contro uno), sia con l'aiuto di un compagno (due contro due), sia con l'aiuto di due compagni di squadra (tre contro tre). Si noterà che queste pretese combinazioni sono in realtà «fondamenta» per il gioco della pallacanestro.

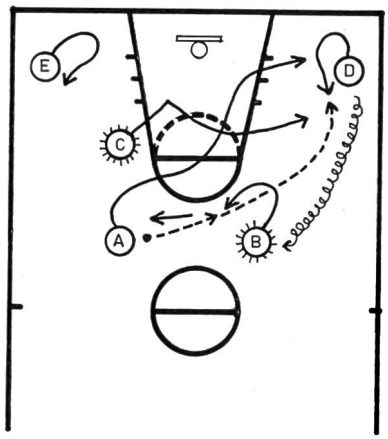
Un tale sistema d'attacco mantiene al gioco il suo carattere di gioco collettivo per il fatto che la squadra si muove seguendo uno schema di gioco prealabilmente messo a punto, così che i giocatori, in ogni momento, si trovano convenientemente disposti gli uni in rapporto agli altri, e questo malgrado i loro continui spostamenti. Pertanto, in ogni momento e in uguaglianza assoluta, ogni giocatore conserva la possibilità di decidere in merito ad un'azione pericolosa per l'avversario e profittevole per la propria squadra. Conseguentemente, i giocatori non si sentono chiusi in un sistema rigido e costrittivo. Certo, il canovaccio di base, che viene dato loro, implica una disciplina collettiva nel «timing» degli spostamenti e dei passaggi, ma ciò non sembra una contrizione perchè questo schema di base offre loro tutta una gamma di successive situazioni di gioco, sfruttabili ad ogni momento. L'interesse dei giocatori è aumentato considerevolmente grazie a queste forme d'attacco continuo. Essi hanno il sentimento di giocare collettivamente senza per questo perdere un nulla della loro personalità. La continuità presenta dunque il considerevole vantaggio di conciliare e d'armonizzare il gioco individuale con il gioco collettivo.

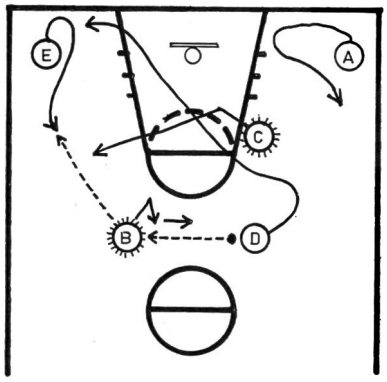
Ma le continuità hanno anche altri apprezzabili vantaggi. Uno di questi è la mobilità costante. Di per se stessa, questa mobilità trascina i difensori in situazioni multiple di gioco, in parti di terreno successivamente diverse (particolarmente quando la difesa gioca l'uomo a uomo); posa inoltre ai difensori molteplici e sempre diversi problemi di difesa. La difesa non potrà far infallibilmente fronte a queste situazioni; la minima disattenzione e il minimo ritardo saranno sfruttati dall'uno o dall'altro degli attaccanti.

Un altro vantaggio della continuità è la sua grande «adattabilità» alle qualità individuali dei giocatori. Prendiamo l'esempio di un giocatore del quale efficacia all'attacco è costituita da un eccellente tiro in sospensione dall'angolo sinistro del campo e da un pericoloso sfondamento in palleggio partendo dalla linea di tocco sinistra in direzione di quella del tiro-franco, palleggio che termina con un tiro in sospensione nel cerchio di tiro-franco. L'abilità dell'allenatore che possiede un tale ragazzo sarà di offrirgli successivamente queste due possibilità nel corso degli attacchi, perchè possa utilizzare, sia solo, sia con l'appoggio dell'uno o dell'altro dei suoi compagni di squadra, queste sue due qualità particolari. L'allenatore si farà un'idea della forma generale del suo sistema d'attacco studiando attentamente le qualità particolari di ogni singolo membro della sua squadra.

È pure evidente che, per le sue grandi mobilità e plasticità, questa forma di attacco si adatta a molti dei sistemi difensivi. «L'adattabilità» al materiale-giocatori di cui si dispone, si completa con un'«adattabilità» ai differenti sistemi difensivi incontrati. È abbastanza facile trovare delle continuità operanti con fortuna uguale tanto contro una difesa uomo a uomo che contro una difesa di zona. Certe altre permettono di risolvere i problemi posti da tutte le varianti delle difese uomo a uomo.

Altri vantaggi, più sottili, si scoprono se, ad esempio, l'allenatore decide di mantenere a un posto fisso l'uno dei giocatori della sua squadra attorno al quale tutta la continuità gira.





L'intenzione di questo articolo non è tanto d'entrare nella tecnica delle continuità, ma di mostrare che questa forma d'attacco aiuta l'allenatore nella sua ricerca d'armonia tra le qualità individuali dei giocatori e il gioco collettivo della squadra, nel difficile dominio dell'attacco. Alcuni allenatori, alla lettura di questo studio, avranno certamente fatto dei confronti con il gioco in attacco delle squadre che conoscono bene. Questo permetterà loro di meglio analizzare il gioco di queste squadre. Può anche darsi che siano portati a fare l'analisi del modo nel quale hanno trattato loro stessi il problema; essi dovranno forse un giorno ricorrere a dei metodi che siano suscettibili di ridare ai loro giocatori convinzione ed entusiasmo. Credo allora che l'utilizzazione di questa specie di «filosofia» dell'attacco potrà enormemente aiutarli a risolvere e a evitare eventuali pericolosi conflitti di personalità nella loro squadra.