**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:** 36 (1979)

**Heft:** 6

**Artikel:** Pallacanestro : la tattica collettiva [prima parte]

**Autor:** Mrazek, C.

**DOI:** https://doi.org/10.5169/seals-1000543

**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:** 05.12.2025

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

# Pallacanestro

## La tattica collettiva (prima parte)

Testo, disegni e fotografie:
C. Mrazek, esperto G+S

- Introduzione
- L'attacco contro una difesa individuale
- La difesa individuale

## Introduzione

Sin dalla prima lezione, i giovani devono giocare. Sia sotto canestro, sia su tutto il campo, a 2 contro 2, 3 contro 3, 5 contro 5. Occorre iniziare metodicamente i principianti alla tattica collettiva.
L'allenatore dev'essere cosciente delle proprie debolezze a questo livello d'iniziazione e soprattutto tenerne conto al momento della preparazione tattica:

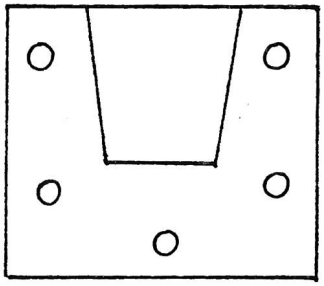
- grosse lacune dei diversi gesti della tecnica individuale, soprattutto nel palleggio; infatti, il giocatore in possesso del pallone che esegue un palleggio, mantiene la testa bassa e si isola dal resto della squadra
- cattiva ripartizione dei giocatori sul terreno, sia all'attacco sia in difesa; i giocatori abbacinati dal pallone hanno tendenza a estraniarsi, a danno di tutto il senso tattico fondamentale.

Sin dalla prima lezione, dunque, l'allenatore avrà quale principale compito di sensibilizzare i suoi giocatori al gioco collettivo.
Sia all'attacco sia in difesa, il principiante deve imparare a vedere gli altri giocatori e a collaborare con i suoi compagni.
I due esercizi seguenti hanno lo scopo d'integrare un giocatore nell'assieme:
*il quadrato* (quattro giocatori in quadrato, distanti da 4 a 5 m) e *la stella* (disposizione come in precedenza, più un giocatore al centro, distanza 7–8 m). I giocatori si passano il pallone seguendo diverse varianti: sul posto, con palleggio, i giocatori si spostano camminando attraverso il campo, poi al passo di corsa.

## L'attacco contro una difesa individuale

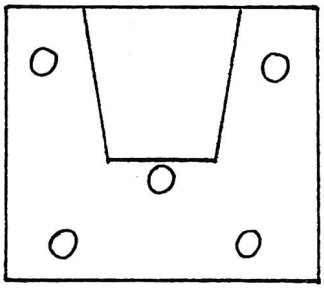
Sin dall'inizio, l'insegnamento della tattica collettiva in attacco è basato sui principi del lavoro collettivo.

### Il ferro di cavallo



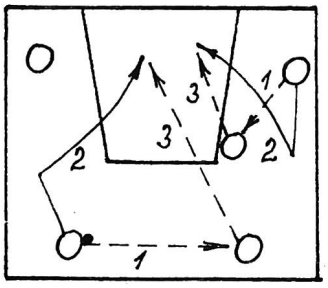
Gli attaccanti sono tutti appostati all'incirca a ugual distanza dal canestro.

### Il quadrato con due arretrati

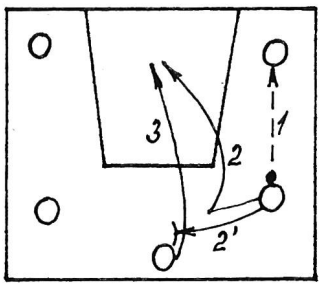


Questo schema, basato sulla disposizione degli attaccanti a stella, permette già delle azioni collettive molto variate.

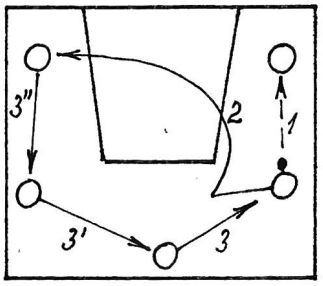
### Dai e vai




Questo sviluppo tattico di base è di un'importanza primordiale; prende avvio soprattutto dai due arretrati e il pivot. Questo principio esige che il trasmettitore del pallone non resti mai al suo posto, ma deve spostarsi per creare un'apertura o uno schermo senza pallone.

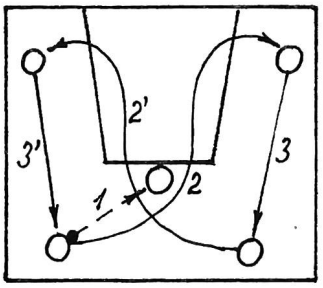



Questi spostamenti devono avere uno scopo preciso. È raro vedere il giocatore che penetra nella difesa avversaria tornare immediatamente alla sua posizione iniziale, ormai occupata da



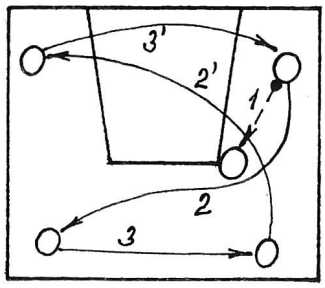

un altro giocatore. Questa sostituzione o questo movimento di rotazione, che a volte sembra improvvisato, corrisponde al principio del movimento di base per seguire il pallone. Ad un livello più elevato, è possibile combinare in pari tempo numerosi «dai e vai».

### La croce o la forbice

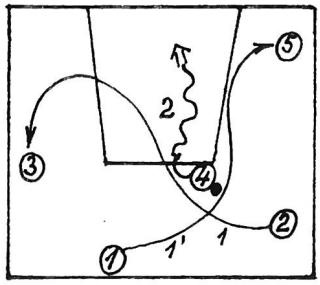



Quest'azione concerne soprattutto il post e i due arretrati o il post con un arretrato e un'ala;

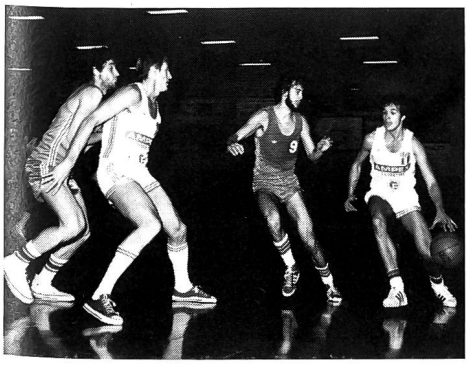
consiste nel trasmettere il pallone al post; i due giocatori si dirigono verso il post incrociandosi; il post può restituire il pallone al primo o al se-




condo giocatore oppure, dopo il passaggio dei due giocatori, girarsi verso canestro per effettuare il tiro o penetrare.

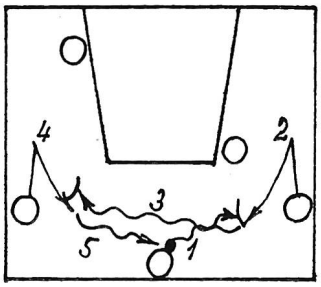



## Lo schermo

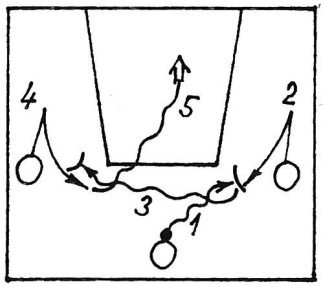


Attacco contro difesa individuale. Il giocatore numero 11 alla ricerca di uno schermo.

Una delle azioni collettive più efficaci; esistono differenti tipi di schermo. Con una buona collaborazione e cooperazione tra due o più giocatori, lo schermo permette a un giocatore di smarcarsi con l'aiuto di un compagno. Può essere utilizzato da tre o quattro giocatori che eseguono un concatenamento (otto con palleggio).



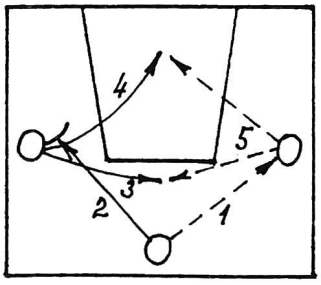

Per concludere un giocatore può servirsi di uno schermo per penetrare a canestro.




Questo movimento ha pure per scopo di rinchiudere la difesa sotto il suo canestro o di facilitare i passaggi al pivot.

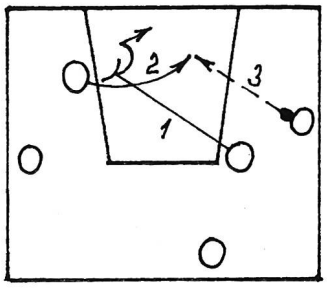
### Lo schermo senza pallone

Dopo aver passato il pallone a un compagno di squadra, il giocatore effettua un movimento dall'altro lato per eseguire uno schermo verso un terzo giocatore; approfittando di questo schermo, quest'ultimo può continuare il movimento degli schermi o avviarsi verso canestro.

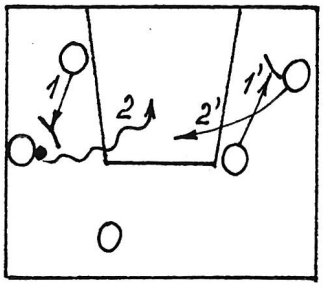



Questo schermo è sempre eseguito dal giocatore che porta il pallone dal lato forte, per liberare il giocatore del lato debole.

Con o senza pallone, il pivot può pure eseguire degli schermi all'interno o all'esterno della zona.




In tutte queste azioni, il giocatore che effettua lo schermo deve girarsi per rimanere di fronte allo svolgimento del gioco e il suo movimento sotto canestro gli permette di rimanere smarcato, dato che il difensore resta bloccato dietro la sua schiena.




Per eseguire degli schermi, il pivot deve spesso allontanarsi dalla zona; uno schermo disposto a 5–7 m dal canestro è favorevole a una conclusione 2 contro 1, poiché gli attaccanti hanno maggior tempo e spazio a disposizione.

*Raccomandazioni*

A tutti i livelli s'impongono i sistemi offensivi contro una difesa individuale. Le posizioni di base di ogni giocatore facilitano l'avvio di azioni. La conclusione può essere scelta a seconda delle circostanze impreviste (cattivo appostamento di un difensore, attaccante particolarmente ben piazzato) o secondo gli imperativi tattici (penetrazione, passaggio tramite il pivot); questa conclusione può essere lasciata parzialmente all'intuito e all'intelligenza dei giocatori.

A partire da un certo livello tecnico, è possibile parlare di azioni spontanee che sono una specie d'improvvisazione collettiva; è largamente utilizzata durante un periodo di transizione, per esempio, fra un contrattacco che non può concludersi e la preparazione di una nuova azione offensiva.

Il sistema tattico dev'essere adattato al livello dei giocatori.

Difesa individuale. Posizione corretta dei giocatori in difesa contro un tiro dalla distanza.

Durante le diverse fasi tattiche di un attacco (6–12 sec.), ripetute in un senso o nell'altro, i giocatori devono eseguire numerose azioni collettive simultaneamente:

- uno o più giocatori devono crearsi delle posizioni di tiro favorevoli (se possibile in movimento)
- uno, due o tre giocatori scelgono degli appostamenti per prepararsi al rimbalzo
- un giocatore almeno assicura il ripiegamento difensivo

Attacco contro una difesa individuale. Lo «stack»

Tener conto il più possibile dei punti forti dell'assieme dei giocatori:

*Giocatori rapidi:*

puntare sul contrattacco; movimenti offensivi basati su schermi lontani dal canestro e sulla penetrazione.

*Giocatori abili:*

puntare su movimenti offensivi con schermi lontani dal canestro e negli angoli; assicurare il rimbalzo offensivo.

*Giocatori alti:*

piazzare questi giocatori il più vicino possibile al canestro, se possibile in movimento dopo schermo; assicurare un rimbalzo offensivo stretto. Favorire una posizione ideale sotto canestro a questi giocatori e cercare di liberare il centro della zona facendo uscire i difensori sui tiratori dalla distanza.

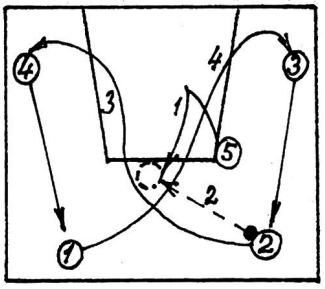
*Principi per gli attaccanti:*

- osservare sempre il possessore del pallone e appostarsi di conseguenza (movimento senza pallone, schermo)
- nei passaggi facilitare l'impegno dei compagni di squadra (dai e vai, schermo)
- cercare costantemente di migliorare la propria posizione in rapporto al difensore (piazzamento favorevole per ricevere il pallone, movimento verso il canestro)

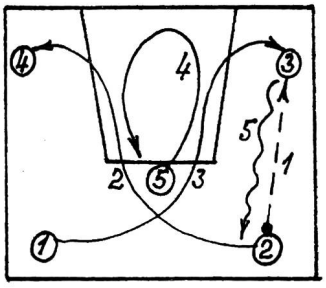
*Applicazione*

Alcuni esempi di movimenti collettivi relativamente semplici di due o tre giocatori per porre in evidenza differenti possibilità di conclusioni.

**La forbice con post**




Dopo una finta, il post N. 5 riceve il pallone; i due arretrati N. 2 e 1 partono successivamente per eseguire una forbice; le due ali N. 3 e 4 risalgono per prendere il posto degli arretrati.

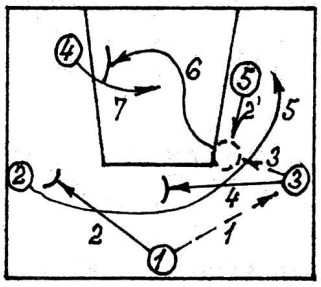



Se l'azione non si conclude positivamente, il post riceve il pallone e ricomincia.

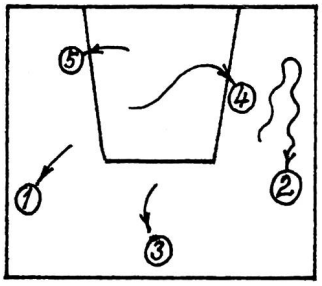
Se i difensori non permettono al post di ricevere il pallone, è possibile una diversione giocando il pallone nell'angolo. Inoltre il post può seguire il movimento dei giocatori che eseguono la forbice e si trova così in buonissima posizione per ricevere il pallone o per piazzarsi al rimbalzo.

**Lo schermo inverso**

Tre giocatori eseguono un triplo schermo per il tiratore.




Il N. 1 passa al N. 3 ed esegue uno schermo per il N. 2; in pari tempo il N. 5 sale verso la linea dei tiri liberi per ricevere il pallone; il N. 3 parte in senso inverso ed esegue uno schermo per il N. 2; costui riceve il pallone e beneficia di uno schermo del N. 5 che è penetrato (eventualmente schermo per il N. 4). Se la conclusione non è possibile, ogni giocatore riprende il suo posto e si ricomincia. Durante quest'azione



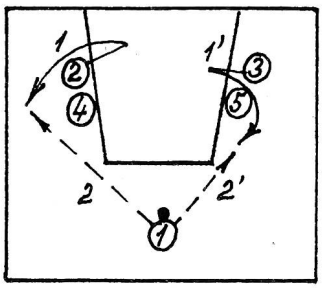

uno dei due arretrati, come pure l'uno o i due pivot, possono essere serviti in condizioni ideali.

**Lo «stack»**

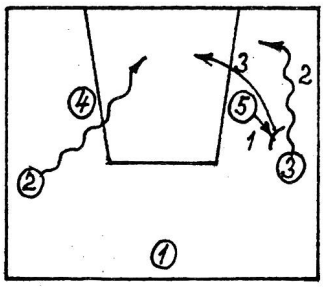
Questa combinazione d'attacco si rivolge alle due ali (movimento) e ai due pivot (schermo). Dopo un movimento verso l'esterno, preceduto eventualmente da una finta verso l'interno, un'ala riceve il pallone dal N. 1; l'ala N. 3 può:

- tirare (buona posizione, 45°, 4–5 m dal ca-

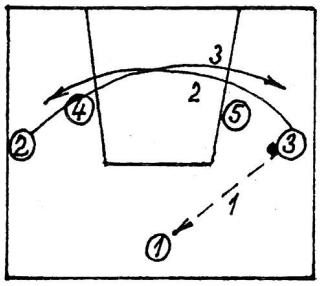
nestro) oppure

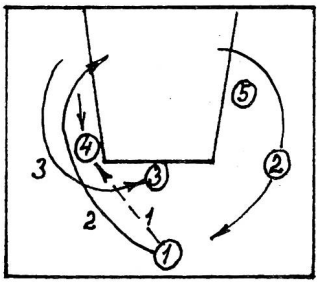


- penetrare oppure
- collaborare con il pivot N. 5 che esce per effettuare uno schermo oppure



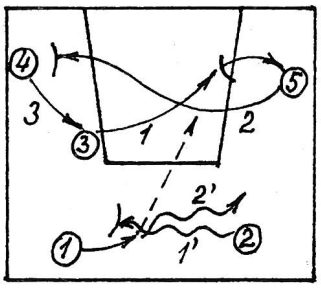
- ridare il pallone al N. 1 e permutare con l'altra ala utilizzando i pivot come schermi (incrocio sotto canestro)





- rimessa in gioco eseguendo uno schermo inverso con due giocatori

all'altezza della linea dei tiri liberi. L'ala N. 3 può allora venire dalla linea di fondo per incrociare l'arretrato N. 1 davanti al post.
Queste serie d'azioni creano una successione di posizioni di tiro favorevoli, numerose penetrazioni delle ali, come pure numerose possibilità di conclusioni a seconda dell'improvvisazione di tale o tal'altro giocatore.
L'equilibrio difensivo è sempre rispettato dalla rotazione delle ali e dei difensori.
Questo sistema può essere pure utilizzato come un attacco in movimento contro una difesa a zona.



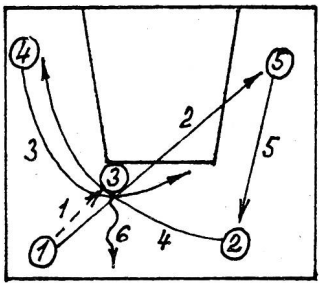
Se la squadra attaccante possiede giocatori più alti di quella in difesa, è possibile organizzare l'attacco secondo un concatenamento di movimenti a otto sotto canestro, con schermi successivi; i due arretrati si trasmettono il pallone aspettando l'apertura più favorevole, eseguendo fra di loro continui movimenti di rotazione.

### Il movimento di rotazione con cinque giocatori

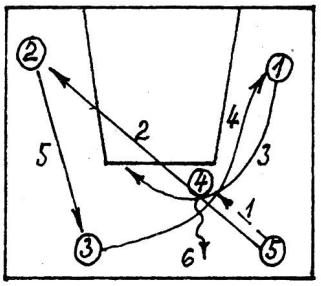
Cinque giocatori sono costantemente in movimento e assumono qualsiasi funzione. Dopo il

Attacco in movimento contro una difesa individuale. I cinque giocatori sono in movimento.

passaggio al post, tre movimenti consecutivi vengono svolti attorno al post; ognuno dei tre giocatori può ricevere il pallone per tirare o per continuare sotto canestro. Il post può anche concludere in 1 contro 1 immediatamente dopo aver ricevuto il pallone o dopo il passaggio dei tre giocatori.



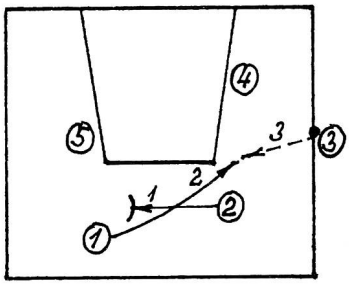
Se l'azione non può concludersi, il post esce in palleggio e ricomincia dal lato opposto. Questo sistema è particolarmente raccomandato a una squadra che non possiede giocatori alti.



Durante tutti questi sistemi d'attacco, bisogna ricordarsi che un giocatore tecnicamente medio può diventare un elemento molto forte a condizione d'essere bene amalgamato e ben sostenuto dagli altri giocatori.

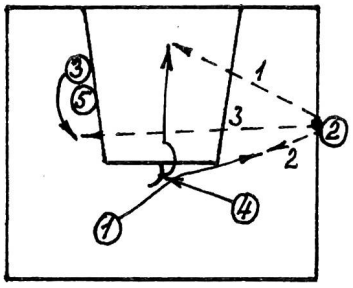
### Situazione particolare: la rimessa in gioco

Le numerose rimesse in gioco nel campo avversario possono essere alla base di combinazioni d'attacco alquanto variate:

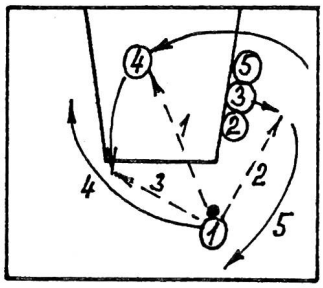


Il pari tempo, l'arretrato N. 1 può eseguire un dai e vai con un pivot che si è spostato fino

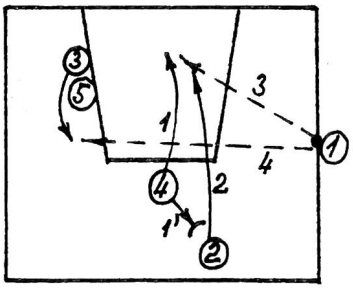
– contro una difesa stretta (pressing), gli attaccanti hanno il tempo d'organizzarsi per creare una, due o tre posizioni di tiro basate sugli schermi. L'avvio delle azioni deve farsi al segnale del giocatore che esegue la rimessa in gioco.



– all'inizio uno schermo; il pallone può essere trasmesso al N. 1 o al N. 2 che sono in posizione di tiro



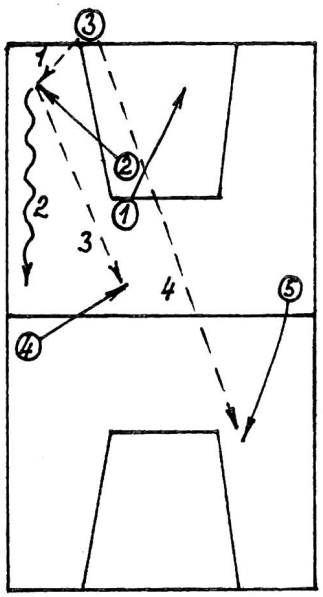
– Il N. 1 ha ugualmente la possibilità di trasmettere il pallone al N. 3 o al N. 4 o di passarlo al N. 3 che lo trasmette al N. 4 in posizione di post, poi dai e vai



– rimessa in gioco del N. 1: può dare il pallone al N. 4 che penetra oppure la N. 2 che penetra ugualmente approfittando dello schermo fatto dal N. 4. La terza possibilità è di trasmettere il pallone al N. 3 sulla linea dei tiri liberi.

**Situazione particolare: rimessa in gioco dopo un canestro**

Se l'avversario gioca il pressing, il N. 3 esegue un passaggio breve dopo schermo, palleggia lungo la linea o passa al N. 4 che va verso il



centro del terreno incontro al pallone. Il N. 3 può ugualmente approfittare dello smarcamento del pivot N. 5 e trasmettergli il pallone con un passaggio lungo.

## La difesa individuale

Le numerose azioni che compongono la difesa individuale formano degli elementi di base che ogni giocatore di basket deve conoscere alla perfezione: saper marcare l'avversario senza pallone, intercettare i passaggi, orientare il palleggiatore, disturbare, bloccare un tiro.
A partire da un certo livello tecnico, l'allenatore deve progressivamente porre l'accento su un'organizzazione collettiva della difesa individuale. Deve badare a ben dosare la materia concernente sia l'attacco sia la difesa. Infatti, soprattutto fra i principianti, se la difesa diventa superiore all'attacco, si crea uno squilibrio. I canestri riusciti diventano rari e il principiante è spesso disgustato dall'allenamento.

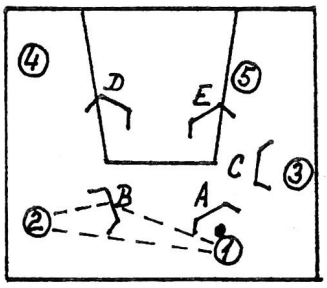
*Al momento dell'iniziazione,* imparare a padroneggiare la posizione di difesa con il lavoro delle gambe, la ripartizione equilibrata nel movimento difensivo, come pure della posizione d'intercettamento.

L'accento principale dev'essere posto sul rimbalzo difensivo, insistendo sulla posizione di partenza, l'elevazione, la presa e la protezione del pallone.

*A livello di grado medio,* introdurre progressivamente la difesa stretta, lo scivolamento, più tardi il cambio. Il flottaggio deve diventare un movimento naturale che dà a ogni giocatore un buon appostamento e gli assicura un massimo di sicurezza.

*A livello di grado avanzato,* lavorare soprattutto il pressing, la zona-pressing e la difesa combinata.

**La posizione d'intercettamento**



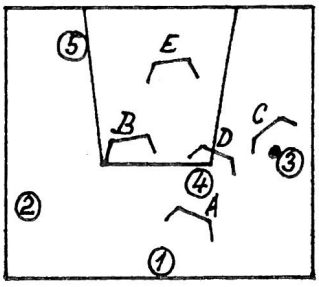
Consiste nel porre un difensore sull'apice interno di un triangolo formato da egli stesso, il suo attaccante diretto e l'attaccante in possesso del pallone, contrariamente alla posizione classica che prevede il difensore sulla linea avversario–canestro (B–2–1).

**Il flottaggio**

Difesa individuale. Posizione del flottaggio dei difensori N. 8 e 12.

Pur rispettando la loro posizione d'intercettamento, i difensori sono responsabili del loro avversario diretto e si articolano gli uni in rapporto agli altri.

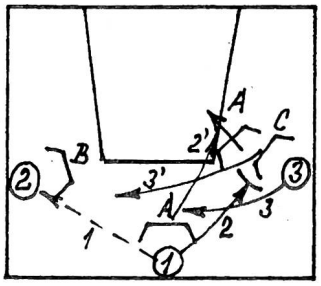
I difensori più vicini al pallone assumono un'attitudine più aggressiva, soprattutto quelli appostati sulle traiettorie prevedibili dei passaggi (B e C).
I difensori più lontani (D ed E) hanno piuttosto tendenza a portarsi al centro della zona. Il difensore responsabile dell'attaccante in possesso del pallone (A) lo marca da vicino. Per essere sempre ben piazzato, il difensore deve seguire costantemente gli spostamenti del suo avversario diretto e quelli del giocatore in possesso del pallone.




Così, quando il pallone è trasmesso a un altro attaccante o in occasione di un palleggio, il difensore deve agire di conseguenza rispettando gli stessi principi.
Di fronte a giocatori che attaccano con passaggi semplici o con dei palleggi, una difesa attenta non dovrebbe incontrare problemi irrisolvibili. Sarà tutt'altra cosa se gli attaccanti utilizzano degli schermi.
In casi simili, i difensori possono utilizzare due manovre di difesa che sono lo scivolamento e il cambio.

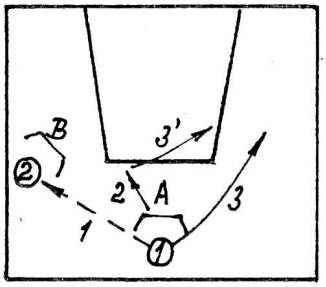
### Lo scivolamento

Questa manovra consiste – marcando sempre lo stesso avversario – nell'evitare lo schermo piazzandosi fra l'avversario che forma lo schermo (N. 2) e il suo diretto difensore (A).

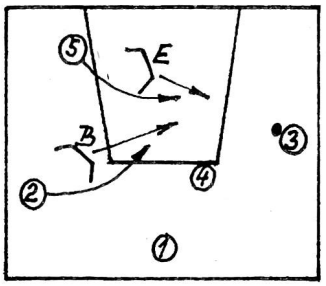



Durante quest'azione, il difensore deve staccarsi dal suo attaccante (N. 1) per favorire il passaggio del suo compagno (C).

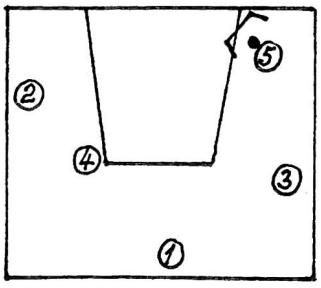
Questa manovra collettiva tra due difensori è facilitata quando ogni giocatore in difesa rispetta il principio: «Il mio avversario diretto trasmette il pallone ed io parto subito in direzione del pallone e del canestro» (giocatore A).




Quest'azione di ritiro ha il vantaggio di creare un passaggio e anche di evitare una combinazione dai e va. Se l'attaccante che ha trasmesso il pallone parte nella direzione opposta al suo passaggio, il suo difensore continua a seguirlo a una certa distanza, come lo esige il principio del flottaggio.



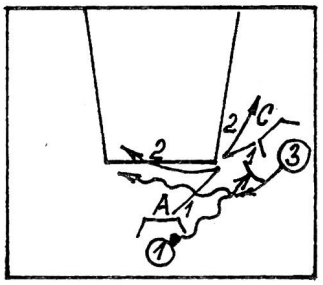

Ma attenzione all'attaccante che penetra con il pallone in direzione del canestro; quest'azione dev'essere considerata come molto pericolosa. In questo caso, i difensori B ed E devono piazzarsi fra questo attaccante che penetra e il giocatore in possesso del pallone.



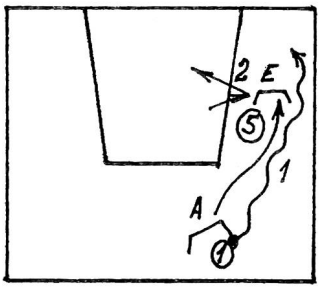

Insistere in modo particolare sul pericolo rappresentato da un attaccante che cerca d'infiltrarsi lungo la linea di fondo. Il difensore deve assolutamente impedire questo passaggio mettendosi immediatamente davanti.

### Il cambio

Questa manovra permette di marcare continuamente l'attaccante in possesso del pallone esercitando una certa pressione.

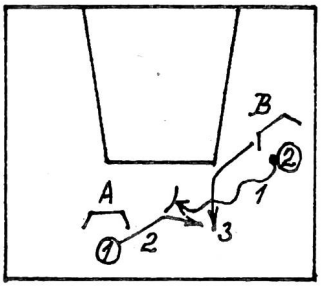



Il difensore A che marca il palleggiatore (N. 1) riprende il palleggiatore N. 3 dopo l'incrocio (C) e riprende poi il giocatore senza pallone (N. 2).

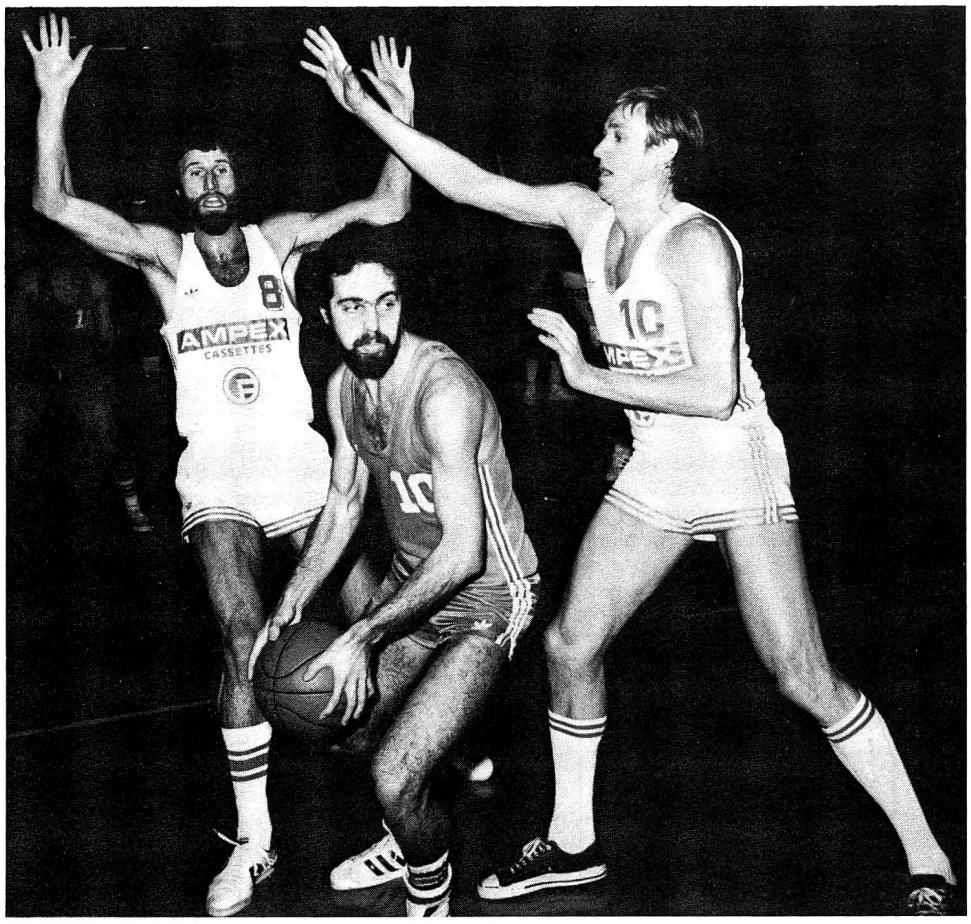



Evitare se possibile la manovra di cambio tra i pivot e gli arretrati. Se questo caso si dovesse presentare, il pivot esce per far deviare il palleggiatore dalla sua traiettoria di corsa e ritorna il più presto possibile davanti al suo avversario. Lo spazio creato da quest'azione permette al difensore A di passare davanti allo schermo.

### Il cambio aggressivo




Esige un'eccellente collaborazione tra i due difensori. Il difensore B che si prepara a cambiare giocatore, non si accontenta di restare alla stessa




Raddoppio della difesa sull'attaccante in possesso del pallone

distanza dal suo avversario, ma cerca di avanzare per trovarsi sulla traiettoria di corsa del futuro palleggiatore. Spesso l'attaccante N. 1, sorpreso da questo movimento inatteso, commette un fallo (passi, sfondamento).

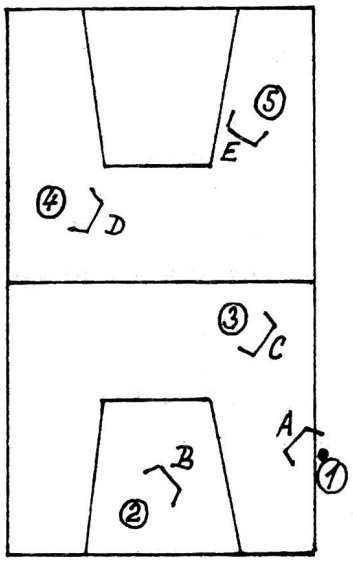
### Il raddoppio della difesa

Consiste nel piazzare due difensori contro l'attaccante in possesso del pallone.
Al momento in cui i due attaccanti N. 1 e 2 avviano il loro incrocio, i due difensori A e B circondano il palleggiatore nel tentativo di arrestarlo o di deviare il passaggio in un lasso di tempo di 5 sec., altrimenti l'arbitro deve fischiare una palla a due.
Durante le manovre di cambio, il difensore che prende l'iniziativa di cambiare l'avversario, deve annunciarlo agli altri giocatori con una parola come «cambio».
Deve dare questo segnale al momento in cui marca il suo nuovo giocatore con o senza pallone. Le azioni sono soprattutto dirette contro il possessore del pallone, in caso di una difesa aggressiva. Qualora non ci fosse cambio, i difensori devono cercare di continuare a marcare i loro attaccanti evitando gli schermi (scivolamento, anticipo, appostamento verso il pallone).

### Occupazione del terreno

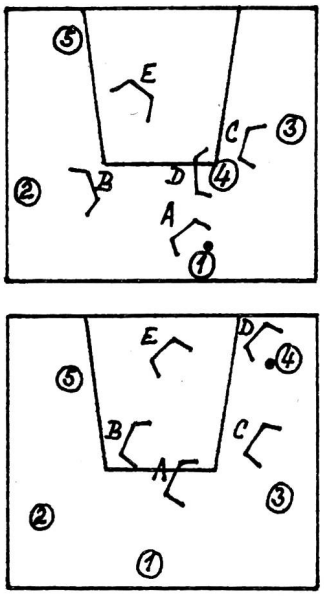
La difesa individuale con flottaggio è generalmente utilizzata nella propria metà-campo. I difensori prendono contatto con i loro avversari al momento in cui questi hanno superato la linea centrale.
Secondo le consegne, i difensori possono agire in maniera aggressiva (intercettamento, cambio, raddoppio) o, al contrario, aumentare il flottaggio soprattutto allo scopo d'impedire delle penetrazioni.

Se la squadra in difesa vuole agire in modo ancor più aggressivo, può applicare il pressing su tutto il terreno.




### Il pressing

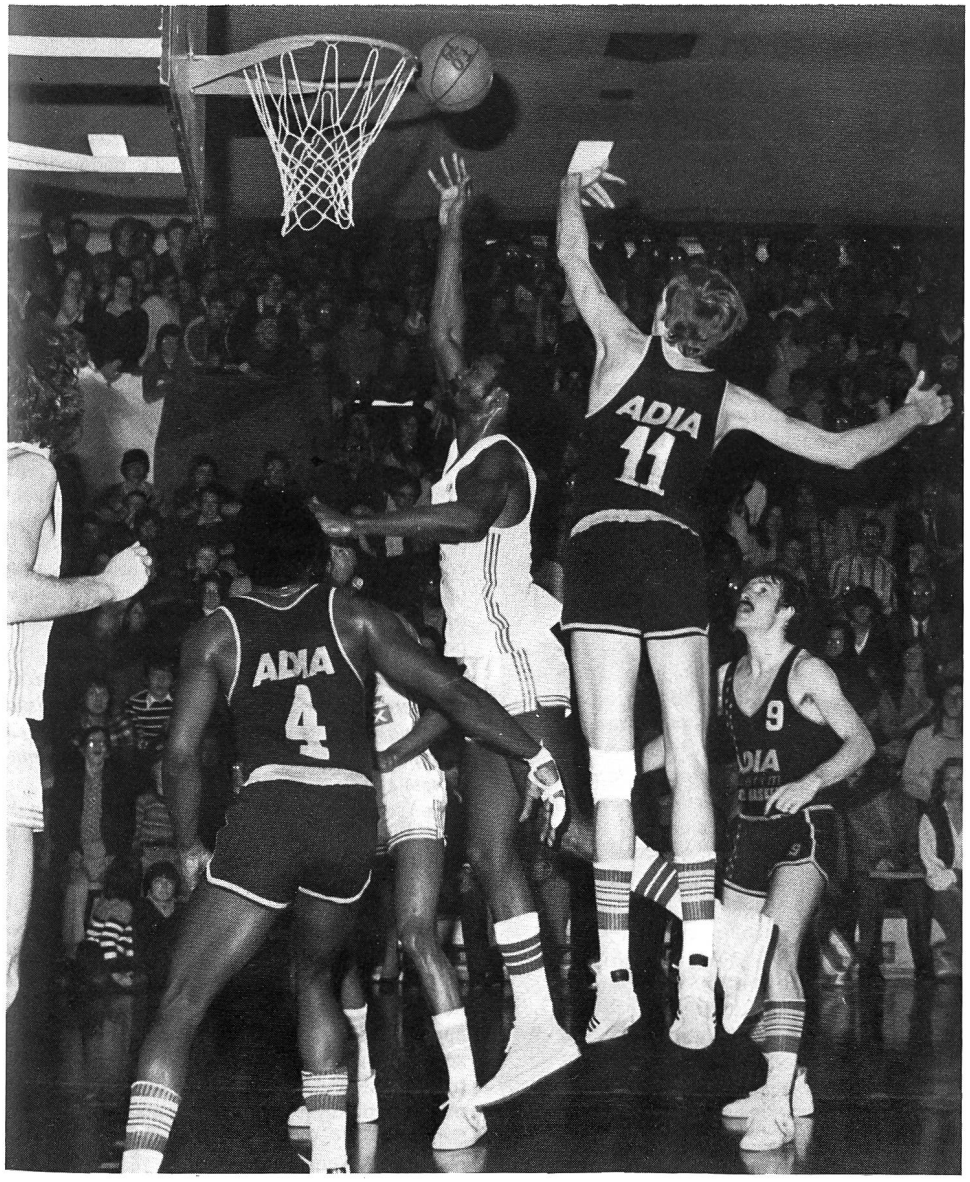
Questa difesa individuale su tutto il terreno consiste nel chiudere da vicino l'avversario in modo d'impedirgli di sviluppare le sue azioni offensive.

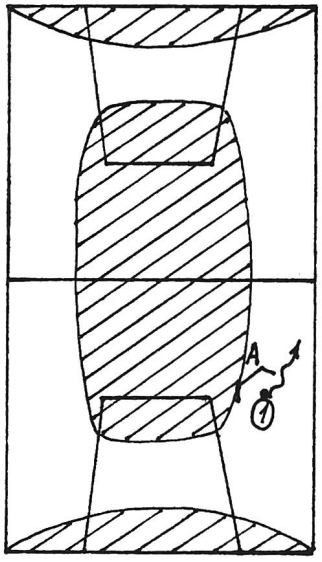



La marcatura inizia già prima della rimessa in gioco dietro la linea di fondo o laterale.

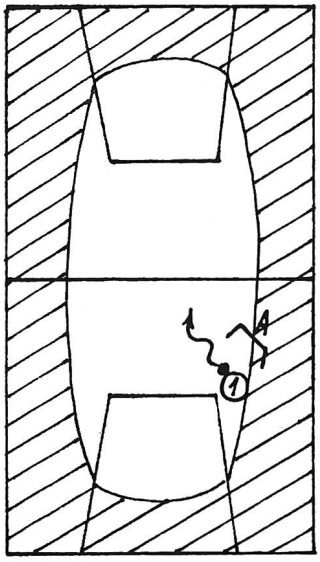
Ciò impedisce lo sviluppo delle azioni collettive degli attaccanti e restano possibili solo le azioni individuali.
Il pressing è utilizzato soprattutto quale effetto sorpresa (dopo aver segnato un canestro, un tiro libero, sospensione).
Uno degli scopi è intercettare il pallone per sorprendere l'avversario in contropiede e segnare con un contrattacco.
Questo sistema deve tuttavia essere applicato con prudenza, in particolare quando si è di fronte a un avversario di buon livello, poiché passato il momento sorpresa, quest'avversario può anche modificare il suo sistema d'attacco e avvantaggiarsi per il fatto che il pressing è conosciuto come una difesa molto larga per chi sa approfittarne. Due sono i principi generali che reggono l'applicazione del pressing:

1. Impedire all'avversario di sviluppare le sue azioni offensive al centro del terreno. Il palleggiatore, per la posizione e il movimento del suo difensore, dev'essere spinto verso le linee laterali. Le possibilità di eseguire dei passaggi sono così fortemente ridotte e l'appostamento degli altri difensori ne è facilitato. Se il palleggiatore è arrestato in un luogo vicino a un angolo del campo, i difensori devono prevedere una difesa stretta per intercettare il pallone o impedire il passaggio.




2. Dirigere il palleggiatore verso il centro del terreno.




A questo momento egli si vede circondato e si trova nell'obbligo di prendere decisioni rapide, spesso precipitose e svantaggiose. Questo secondo principio appare più fragile del precedente, poiché permette passaggi decisivi dai due lati e in profondità. (continua)