C.O.N.I. F.I.B.A. F.I.P.

Eurobasket '79

XXI Campionato Europeo di Pallacanestro Maschile

Patrocinio: Sisport Fiat

2° CLINIC CONVERSE ALL STAR

CENTRO INCONTRI CASSA DI RISPARMIO
TORINO - 15/16/17/18 GIUGNO 1979

COORDINATORE : SANDRO GAMBA

COLLABORATORE : WALTER DANIELE

APPUNTI DI : PIERGASPARE BORLENGO
FEDERICO DANNA
LAURA GUASCO
ROBERTO IGUERA
BRUNO MONCALVO
GIUSEPPE PERENCHIO
GUIDO TASSONE

PATROCINATO DALLA Fabra

LA MANIFESTAZIONE INIZIA CON IL SALUTO AI PARTECIPANTI DA PARTE DEL DOTT. GIANCARLO RAVIOLO DELLA FABRA E DEL SIGNOR ELMER BUTTLER DELLA CONVERSE,,SEGUE LA PRESENTAZIONE DEI RELATORI DA PARTE DEL SIGNOR SANDRO GAMBA COORDINATORE DEL CLINIC:

MR. HUBIE BROWN

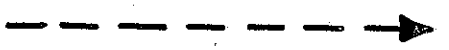
MR. DAVE GAVITT

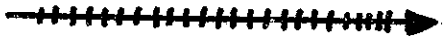
MR. LOU CARNESECCA

MR. CHIEN - CHENG HUAI

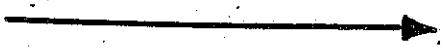
MR. BOB REESE

LEGENDA


PASSAGGIO


TIRO

PALLEGGIO


MOVIMENTO DEL GIOCATORE

ATTACCANTE CON PALLA

ATTACCANTE SENZA PALLA

DIFENSORE

POSIZIONE GIOCATORE CON L'ORIENTAMENTO DEI PIEDI

BLOCCO

POSIZIONE DEL GIOCATORE CON LA POSIZIONE DELLE BRACCIA (FRECCE)

TAGLIAFUORI

DAVE GAVITT

DAVID R. GAVITT, NATO 41 ANNI FA A WESTERLY, E' CONOSCIUTO COME UNO FRA I MIGLIORI ALLENATORI DI COLLEGE AMERICANI. ALLENATORE CAPO DA 12 ANNI, E' DA DIECI ANNI "HEAD COACH" DEL PROVIDENCE COLLEGE, CON LA CUI SQUADRA HA OTTENUTO UN RECORD DI 199 VITTORIE CONTRO 68 SCONFITTE IN 9 ANNI E UNA SERIE DI 8 STAGIONI CONSECUTIVE CON ALMENO 20 VITTORIE.

E' STATO NOMINATO 5 VOLTE ALLENATORE DELL'ANNO DEL NEW ENGLAND E, NEL 1973, ALLENATORE DELL'ANNO DELL'EST CONDUCENDO I SUOI "FRIARS" ALLA VITTORIA NELL'EASTERN REGIONAL E ALLE FINALI A 4 DELLA N.C.A.A.

NEL 1975 HA GUIDATO LA RAPPRESENTATIVA AMERICANA NELLA COPPA INTERCONTINENTALE. DOPO AVER OTTENUTO LA LAUREA NEL 1959 A DARTMOUTH, GAVITT E' STATO ASSISTENTE DI DEE ROVE ALLA WORCHESTER ACADEMY, PORTANDO LA SQUADRA DEI "FRESHMEN" AD UN RECORD DI 21-0.

NEL 1962 E' PASSATO AL PROVIDENCE COLLEGE IN QUALITA' DI ASSISTENTE DI JOE MULLANEY E VI E' RIMASTO FINO AL 1966, ANNO IN CUI E' TORNATO PRESSO LA SUA UNIVERSITA' COME ASSISTENTE DI DOGGIE JULIAN E L'ANNO DOPO E' DIVENUTO "HEAD COACH".

NELLA STAGIONE 1967-68 HA RICEVUTO IL PRIMO RICONOSCIMENTO COME "COACH OF THE YEAR" DEL NEW ENGLAND E NEL 1969 E' TORNATO, SOSTITUENDO MULLANEY PASSATO AI PRO, AL PROVIDENCE COLLEGE.

TERMINOLOGIA

TIPO DI DIFESA A 1/2 CAMPO	GIOCATORI
1) "MAN TO MAN"	1) POINT-MAN per chiamare le difese o tenere i contatti con la panchina.
2) Zona 2 - 3 o zona 2 - 1 - 2	2) Seconda guardia forte tiratore.
3) Zona a fronte dispari a seconda degli anni. (1 - 3 - 1) (1 - 2 - 3) (3 - 2)	3) Ala piccola e veloce.
4) MATCH - UP difesa combinata che prende la forma dell'attacco.	4) Ala alta forte rimbalzista.
5) Difese speciali. (4 a zona - box - diamante +1 a uomo 3 a zona - triangolo +2 a uomo)	5) Pivot.

OPZIONI

Difesa a tutto campo (press).
- 11 "man to man" press
- 22 2 - 2 - 1 zone press
- 33 1 - 2 - 1 - 1 zone press
  3 - 1 - 1 zone press

Gavitt sostiene che durante gli allenamenti si prepara molto di più l'attacco alla uomo che quello alla zona, per cui oggi si effettua molto di più la difesa a zona che l'individuale; nello stesso tempo la preparazione all'attacco alla zona diverte di meno e quindi ha un minor rendimento.

DIFESA 2 (zona 2 - 3)

(fig. 1) La scelta della posizione di 3 e 4 è data dal fatto che il maggior numero di attacchi è effettuato a destra dove 3 è più veloce e può coprire più rapidamente.

FILOSOFIA

1) L'allenatore è il capo dei giocatori; egli infatti può aiutare gli stessi; ma sempre all'interno del campo durante l'allenamento o la gara è solo l'allenatore che decide.

2) Usa del "NOI" per il concetto di squadra.

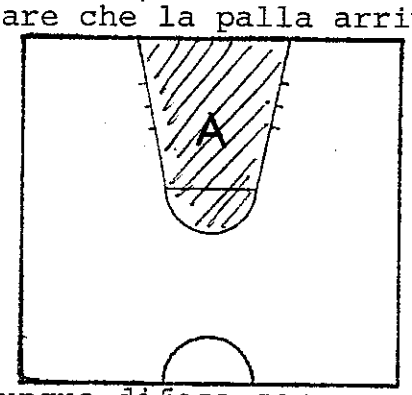
3) La difesa è l'elemento principale per vincere una gara. Infatti durante gli allenamenti Gavitt dedica il 60 - 70% del tempo ad esercizi difensivi, sempre lavorando su 8 giocatori fondamentali, considerando il nono, decimo, undicesimo, dodicesimo come giocatori giovani che devono migliorare.

4) Dal concetto difensivo si passa immediatamente al contropiede, considerando come momento chiave il passaggio dalla difesa all'attacco.

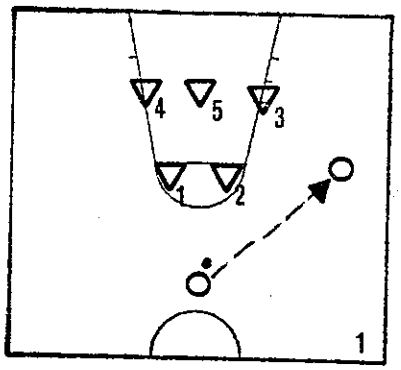
5) Se non è possibile concludere in contropiede, usare il passing game.

MULTIPLE DEFENSE

Gavitt usa 5 tipi di difesa con varie opzioni per ciascuna.
I principi comuni sono:
- non fare falli
- evitare che la palla arrivi in area A



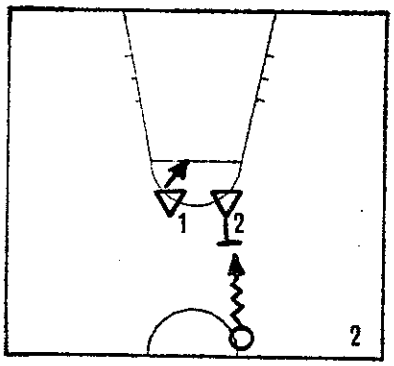
- Qualunque difesa serve per togliere l'iniziativa all'attacco che deve subire ciò che noi vogliamo.
- Multiple defense per mettere in crisi l'attacco con varie forme di difesa provate tutte già nel primo tempo per vedere le reazioni dell'attacco. L'assistent effettua una nota sulle reazioni dell'attacco perché nell'intervallo si possano scegliere i punti deboli dell'attacco avversario.
- Marcamento dell'uomo con la palla"man to man"in qualunque tipo di difesa
- Protezione per uomini gravati di falli



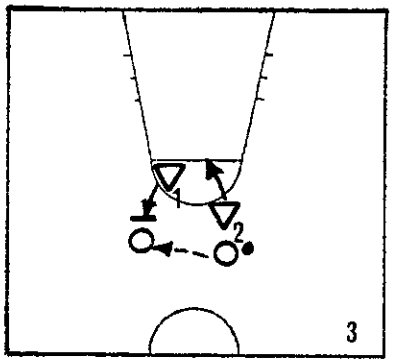
Quindi si effettuano più tiri da destra con una maggior percentuale di ricadute verso la zona sinistra che è un'ala alta forte rimbalzista.
4 inoltre deve essere capace di giocare nelle posizioni di 5 in modo che essi possano scambiarsi fra loro la posizione in caso di falli.

Non si deve giocare passivamente a zona ma ogni giocatore a parte quello sulla palla, che difende a uomo, deve muovere sia le braccia alte che le gambe per ingannare l'avversario.

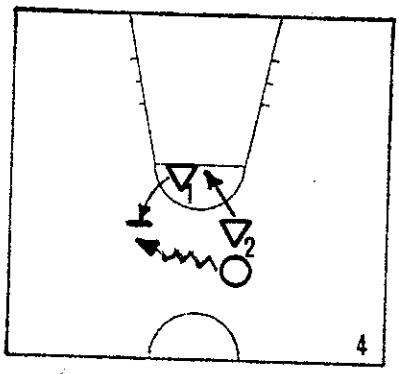
REGOLE



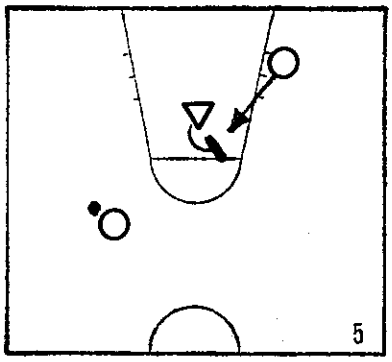
- attaccare la palla:
  difensore a uomo sul palleggiare (fig. 2)
  X2 esce - X1 rientra



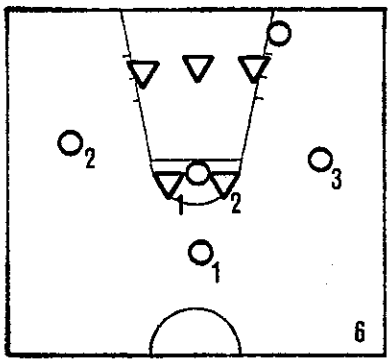
passaggio guardia - guardia
X1 esce - X2 rientra
(fig. 3)



spostamenti in palleggio di O2
X1 esce aggressivo - X2 rientra
(fig. 4)

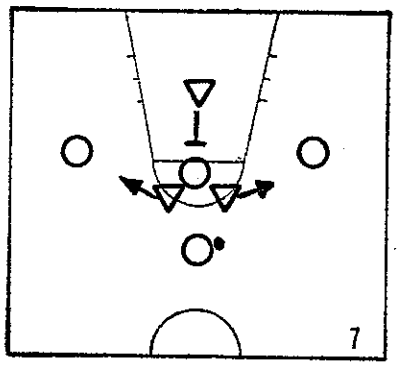


- taglio del lato debole:
  su un attaccante che taglia dal lato debole verso la palla il difensore deve tagliarlo fuori. (fig. 5)



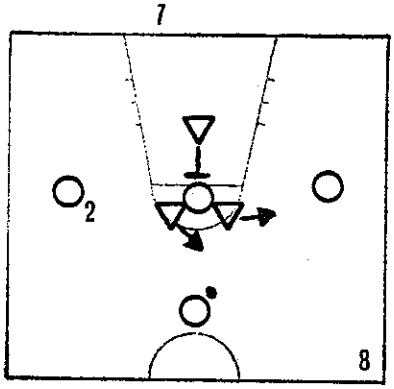
- difesa 2 - 3 in caso di attacco 1 - 3 - 1:
  I due giocatori X1 ed X2 devono coprire i tre attaccanti O1 - O2 - O3 al massimo. (fig. 6).

Se uno dei tre attaccanti è un cattivo tiratore si sbilanceranno di conseguenza. (fig. 7-8).

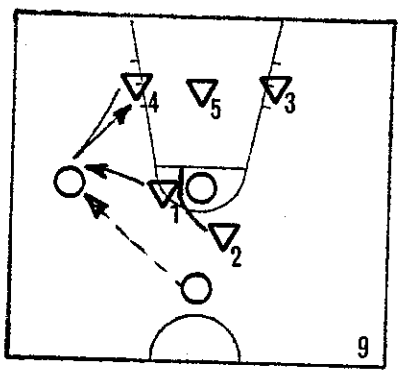


- cattivo tiratore il "Point-man" (fig. 7).

7



- cattivo tiratore l'ala O2 (fig. 8).



- passaggio guardia-ala:
  sul passaggio guardia-ala X4 esce a coprire su O2 fino all'arrivo di X1 con X2 che sale davanti al post e X5 e X3 che si adeguano. (fig.9).

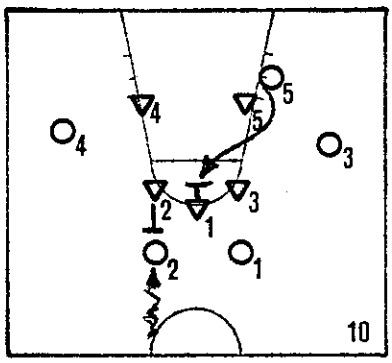
DIFESA 3 (zona 3 - 2)

Gavitt sostiene che valgono le stesse regole della difesa numero 2 e cioè:

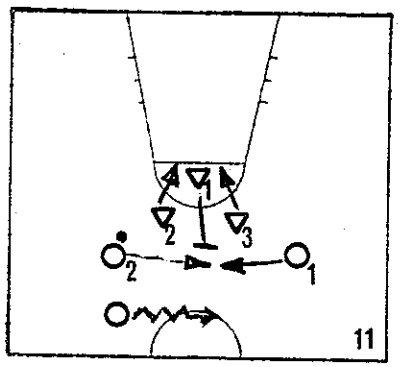
- "man to man" sulla palla
- altri quattro difensori in movimento

Si effettua questa difesa contro un attacco con forti guardie mentre è debole nella zona del post alto e negli angoli.

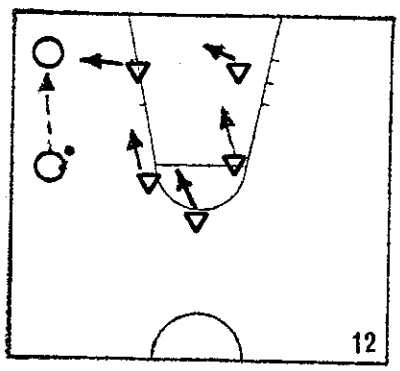
ATTACCO 2 - 3 ALLA 3 - 2



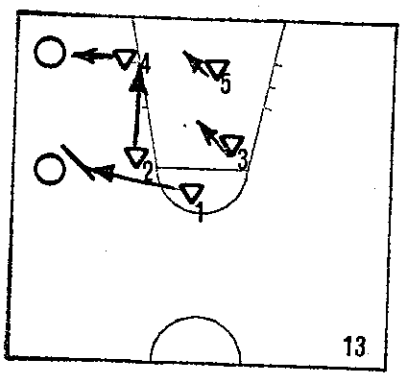
- Sull'avanzamento della palla in O2, X2 esce sulla stessa e X1 copre la posizione di post alto. (fig.10).



- Passaggio guardia-guardia: X1 esce solo quando X2 e X3 hanno coperto la posizione del post alto. Lo stesso se si palleggia. (fig.11).



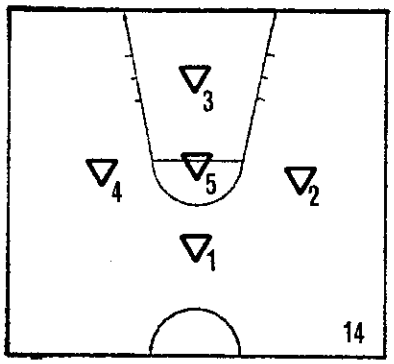
- Palla in angolo:
  a) situazione tradizionale. (fig.12)



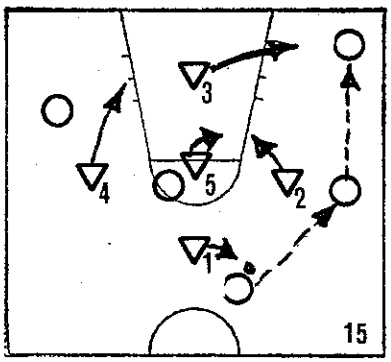
  b) movimento difensivo voluto da Gavitt.
  X4 esce X2 scende sul post basso X1 esce ad intercettare eventuali passaggi di ritorno. (fig. 13).

DIFESA -4- MATCH-UP (zona 1 - 3 - 1)

La posizione di partenza è quella di 1 - 3 - 1 con 1 (point-man), 4 (big-forward) nel lato sinistro in quanto si presuppone che la maggior parte degli attacchi inizino il gioco a destra.(fig.14)



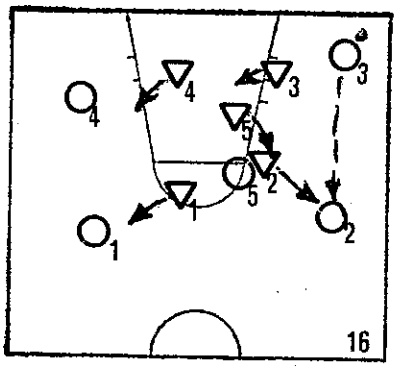
5 (big-man)
3 (small-forward)



1 cerca di forzare la palla nella linea laterale destra.
La maggior parte delle volte l'attacco si dispone 2 - 1 - 2.(fig.15)
Si vuole a questo punto che la palla arrivi in angolo (lato Dx).
Prima che la palla arrivi in angolo la difesa mantiene lo schieramento 1 - 3 - 1.

Arrivata in angolo, la difesa assume le caratteristiche di "match-up". (fig. 15).
Con la palla in angolo 3 esce, 4 copre dietro a marcare l'uomo dalla parte opposta, 2 arretra e 1 marca il giocatore O1.
Il segnale prestabilito per fare match-up è esclusivamente la palla in angolo sul lato di 2.
Si è abbastanza vicini agli uomini per fare una difesa ad uomo, però si fa in modo che sembri ancora una difesa a zona.
Una volta stabilita la condizione di match-up ognuno dei difensori ha un uomo, ma deve stare tra lui e canestro, in centro.
A questo punto risulta importante il lavoro di 5 che deve anticipare i movimenti del centro avversario.

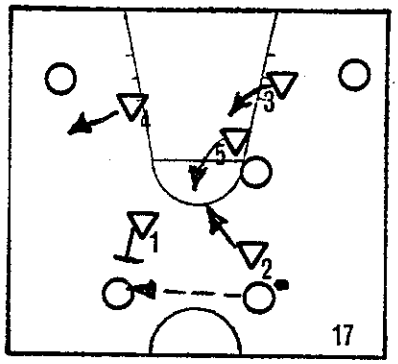
SITUAZIONE CON PASSAGGIO DI RITORNO DALL'ANGOLO ALL'ALA (fig.16)



2 - si porta nella palla
1 - si avvicina al proprio uomo
5 - avanza anticipando i movimenti del centro
3 - si avvicina al canestro
4 - si avvicina al proprio uomo

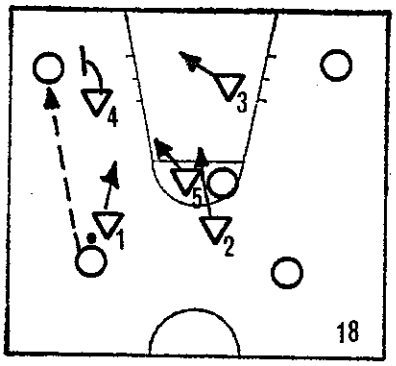
Regola: tutti i difensori devono muoversi contemporaneamente al movimento della palla. Ci si avvicina o ci si allontana a seconda del numero di passaggi che il nostro uomo è lontano dalla palla.

SITUAZIONE CON PASSAGGIO TRA LE DUE GUARDIE (fig. 17)



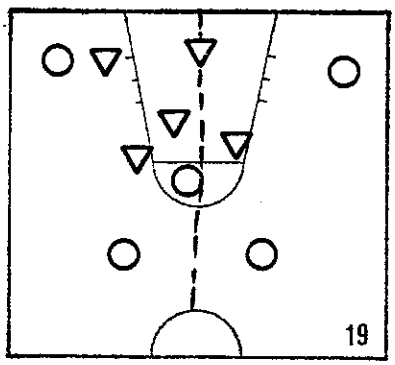
3 - si stringe verso canestro
1 - marca la palla
2 - arretra
4 - si avvia al suo uomo
5 - deve sempre battere in velocità il centro

SITUAZIONE PALLA IN ANGOLO OPPOSTO (fig. 18)



1 - arretra tra uomo e canestro fronte alla palla per impedire che la palla torni in centro
2 - arretra e copre dietro il centro
3 - si mette sotto canestro in quanto la sua distanza dalla palla è massima
4 - marca la palla impedendo le penetrazioni verso la linea di fondo
5 - continua ad anticipare forte il pivot che scenderà basso

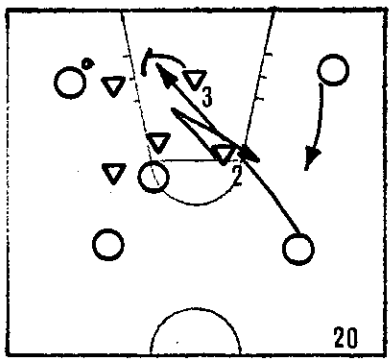
Se queste condizioni si verificano si ottiene un forte vantaggio per la difesa, infatti si hanno su di un lato quattro difensori contro tre attaccanti (fig. 19).



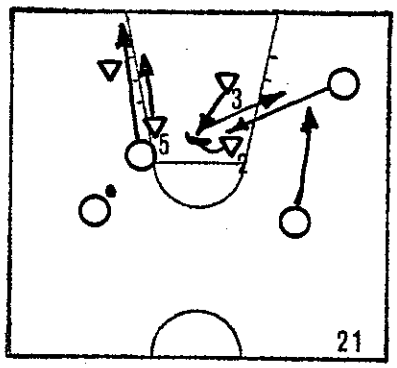
Le cose dette sinora sono regole base, non dettagli specifici.

TAGLI

Regola base: seguire i tagli sino a quando non si può fare un cambio con un compagno.



Taglio di O2 verso la palla
(fig.20)
2 segue il taglio sino a che non può cambiare con 3.
Sulla rotazione di palla 2 esce su O3 che sale.



Taglio di O3 (fig. 21)
3 accompagna il taglio di O3 sino a che non cambia con 2. Sulla rotazione di palla 3 esce su O2 che scende.

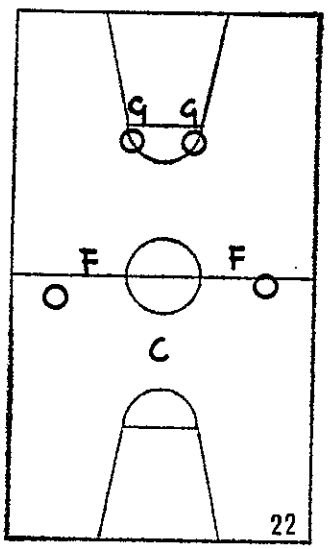
Dopo un passaggio cambia la situazione e diventa difesa ad uomo: l'importante è che si dia sempre l'impressione di una difesa a zona.

DIFESE PRESS

Si vuole una grande pressione perchè:
1) Si trae vantaggio dal fatto che alcune squadre hanno dei cattivi passatori
2) Permette di realizzare più facilmente ed in velocità.

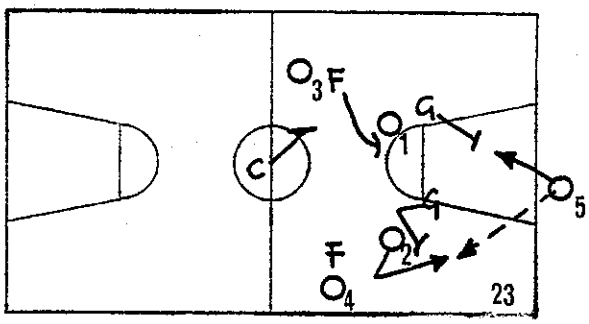
Il tipo di difesa varia a seconda di chi realizza il canestro.

CANESTRO DELLA GUARDIA - DIFESA 11 (uomo-pressing)



Le due G anticipano forte.
Le due F devono anticipare per almeno 5".
Il centro C non marca nessuno.
(fig. 22)

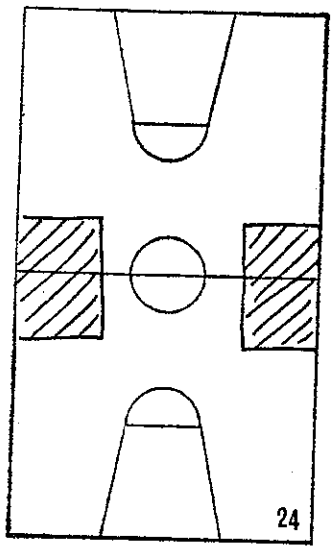
Quando la palla va in campo diventa una difesa ad uomo secondo la seguente rotazione (fig. 23):



G1 marca chi ha fatto la rimessa.
G2 marca il suo uomo che riceve.
F1 ruota su O1.
F2 rimane sul proprio uomo.
C ruota su O3.

CANESTRO DELL'ALA - DIFESA 22 (2 - 2 - 1zone press)

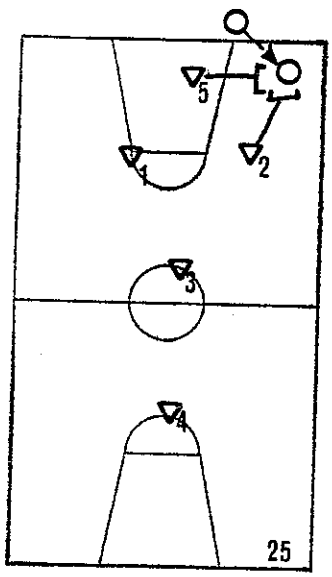
Si cerca di non fare arrivare la palla in centro. Questo tipo di difesa è morbido nella prima parte di campo, si esegue piano sino alla linea di metà campo, dopo di che si eseguono raddoppi di marcamento. (ifg. 24)



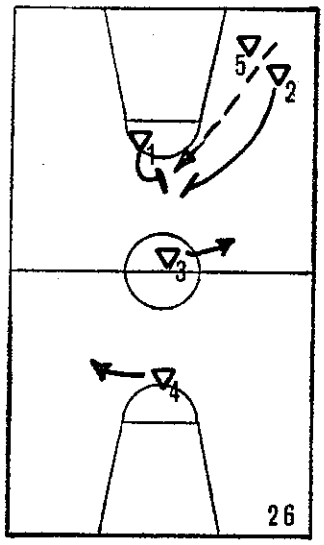
Zone di raddoppio.

CANESTRO DEL CENTRO - DIFESA 33 (POINT PRESS tutto campo)

Questa difesa parte dal presupposto di avere in punta l'uomo di centro in quanto ha realizzato (fig. 25).



1 e 3 forzano la palla a lato, assolutamente non in centro. Appena la palla va a finire nella zona determinata (fig. 25) si esegue un raddoppio di marcamento.
L'obbiettivo a questo punto è di far ritornare la palla indietro.



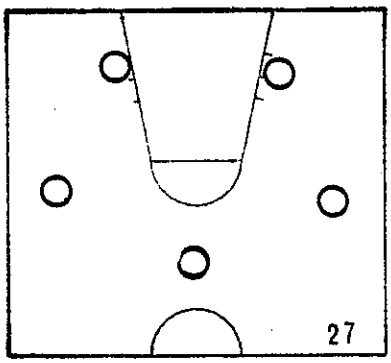
(fig. 26)
Rotazione nel caso che la palla penetri.

I vantaggi di queste difese possono essere più evidenti giocando in casa oppure usandole all'inizio del II tempo.
Questo perchè Gavitt pensa che molte squadre rientrino in campo deconcentrate e sentano l'adeguato riscaldamento.

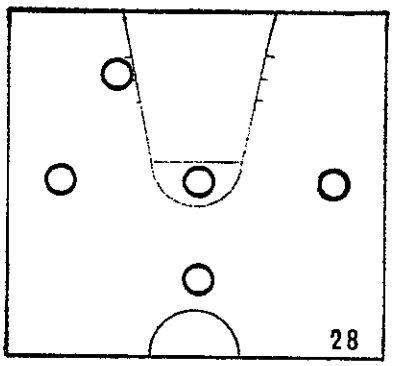
PASSING - GAME

Viene usato sia contro le difese individuali che contro la zona, comporta una continuità di mivimento sia della palla che dei giocatori. Aumenta l'abilità del passaggio e quindi si adatta molto bene anche per squadre giovanili.
E' proprio lo sviluppo del "passing-game" che ha portato all'adozione del terzo arbitro, in quanto questo attacco prevede molti blocchi e veli lontano dalla palla.
Questo sistema non prevede quasi mai blocchi per il giocatore con la palla.
Un altro grande vantaggio è la facilità di continuità tra contropiede e "passing-game".

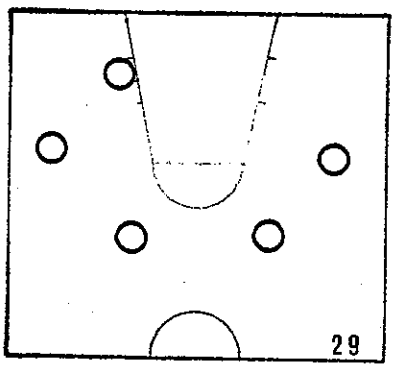
SCHIERAMENTI



Double-Post - Passing-game
(fig.27)



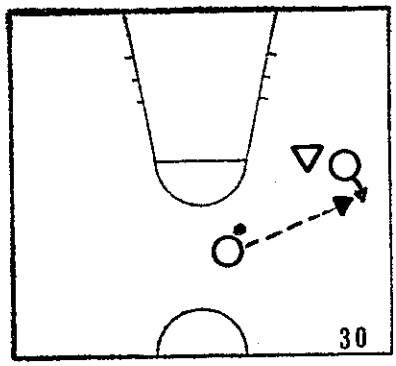
Hig-low - Passing-game
(fig.28)



Single-post - Passing-game
(fig.29)

REGOLE PER TUTTI E TRE GLI SCHIERAMENTI

1) Passare lontano dal difensore (fig.30)



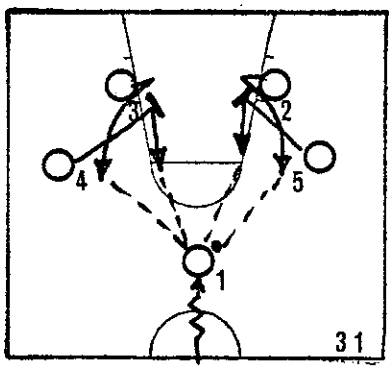
2) Tutti i passaggi fatti con 2 mani.

3) Per il giocatore senza palla: non giocare più di 2 secondi nello stesso posto.

4) Nessun palleggio se non per concludere a canestro (è anche utile per togliere la cattiva abitudine di palleggiare appena si riceve la palla).

5) Quando si cambia posizione si hanno 2 possibilità:
   a) andare a bloccare per il giocatore più vicino
   b) fare back-door

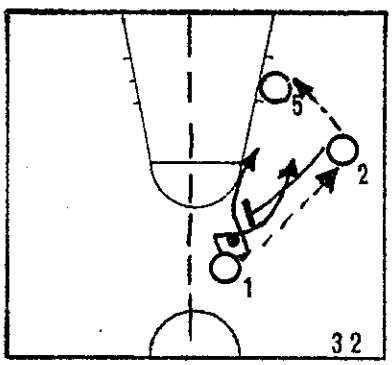
DOUBLE LOW-POST



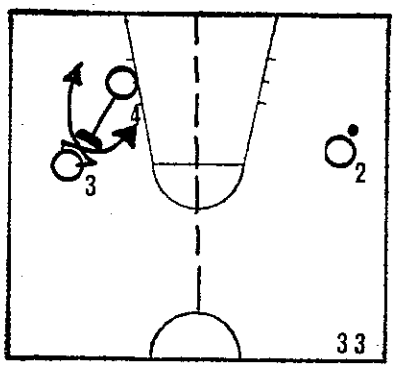
Serve per:
- sviluppare una continuità d'attacco sia per le didese individuali che per quelle a zona.
- O4 e O5 bloccano per favorire la ricezione di O2 e O3.
- Abbiamo così diverse possibilità di passaggio.

(fig. 31)

BALL - SIDE (fig. 32)

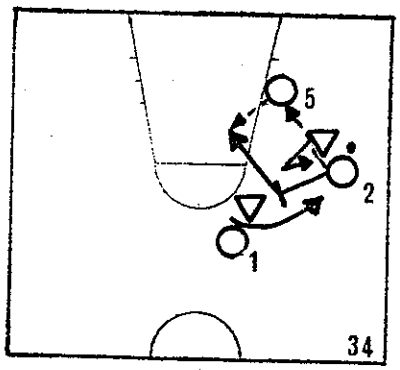


Palla al post (Split)
- chi ha passato la palla va a fare un blocco sull'attacante più vicino. O2 per O4.
- l'uomo che riceve il blocco deve aspettare che il blocco sia stabilito.
- il blocco va portato sempre all'interno della difesa, riferendosi alla spalla del difensore. (Creare dei contatti)

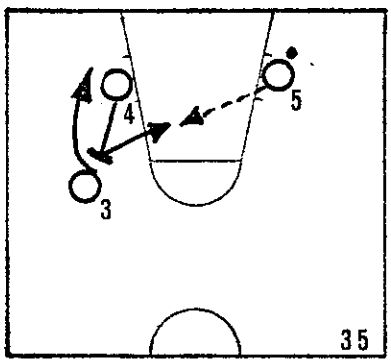


WEAK - SIDE Blocco cieco (fig.33)

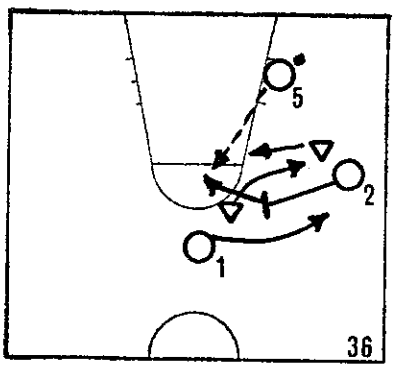
- Sul lato debole si vuole un blocco cieco:
  per impegnare tutti i difensori e non favorire le condizioni di aiuto.



- Se sullo split i difensori operano un cambio difensivo, è sufficiente che l'attaccante O2 giri dentro per una buona ricezione. (fig. 34)

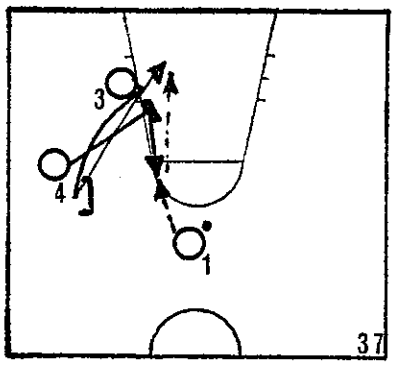


- Anche sul blocco cieco se si opera un cambio difensivo, il bloccante O5 deve fare un giro verso la palla.
  (fig.35)

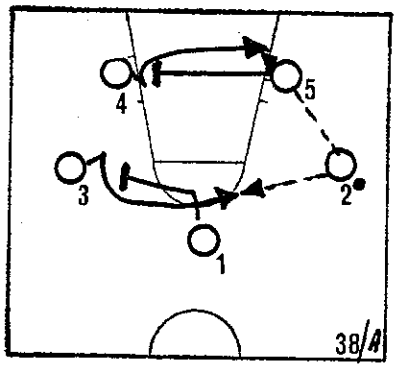


- Se X2 si allarga per permettere ad X1 di passare, anche O2 si allarga per una ricezione e tiro in sospensione.
  (fig.36)

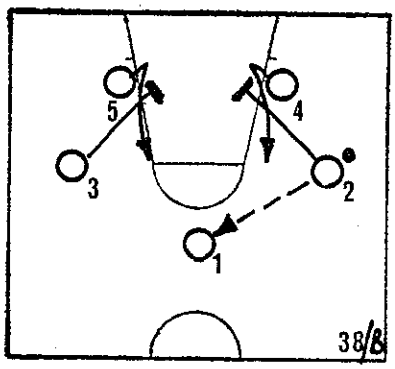
IN CASO DI FORTE ANTICIPO



O5 dopo aver bloccato per O3 sale forte in lunetta per un buon back-door di O3.
(fig. 37)



- Palla da O1 a O2
  Dai e cambia con O3.
- O4 con la palla sul suo lato fa un blocco orizzontale per O5.
  (fig. 38/A)



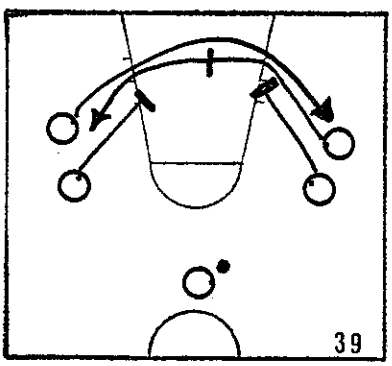
Blocco delle due ali (fig.38/B)

Se la palla ritorna a O1, entrambe le ali scendono a bloccare.

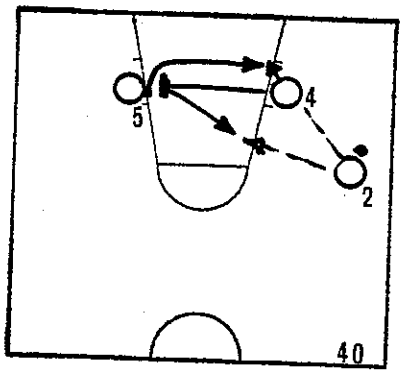
REGOLE

- Con palla a lato vogliamo: BLOCCO ORIZZONTALE
- Con palla in fondo : BLOCCHI VERTICALI

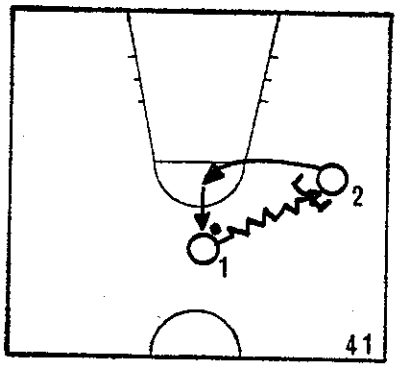
OPZIONI



Cambio fra O2 e O3 iniziale.
(fig. 39)

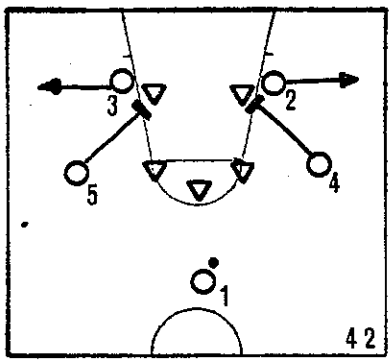


Se i difensori sul blocco orizzontale di fondo effettuano un cambio facciamo salire O4 in lunetta.
(fig. 40)

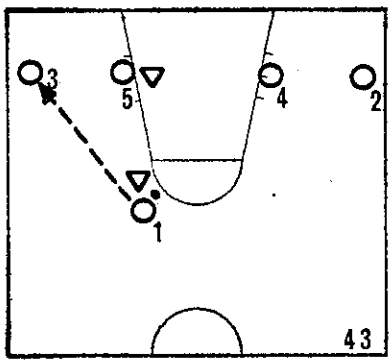


Se O2 è anticipato forte O1 va in palleggio a lato.
O2 va in post e poi esce per curare l'equilibrio.
(fig. 41)

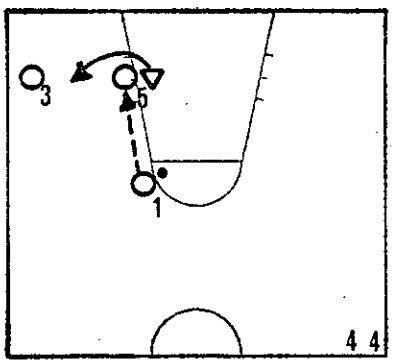
PASSING GAME 3-2 CONTRO ZONA 3 - 2



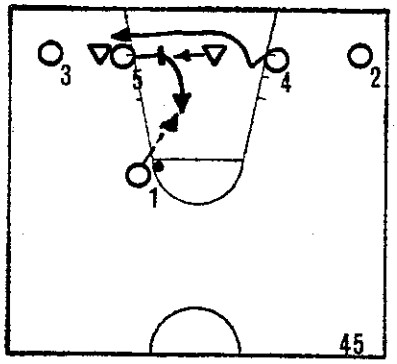
Contro la zona invece di sfruttare il blocco portato da O4 e O5, O2 e O3 fanno un'allontanamento verso l'angolo.
(fig. 42)



Come si vede dalla figura 43 c'è immediatamente una possibilità di tiro in sospensione dall'angolo per O3 essendo X5 bloccato da O5.

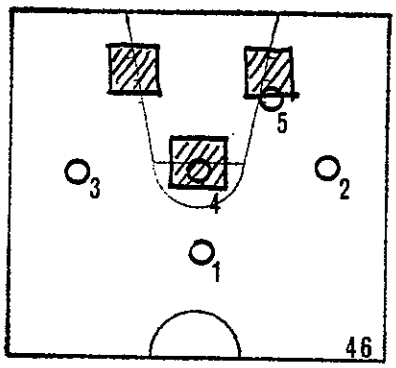


Se il difensore X5 riesce ad uscire dal blocco di O5 vi è la possibilità di passare a O5 in posizione di post basso.
(fig. 44)



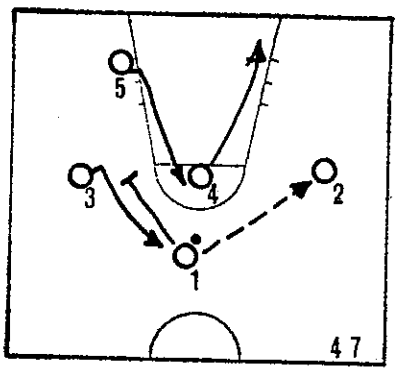
Se non vi è la possibilità di passaggio a O5 o O3, O5 blocca per O4 e sale in post alto.
O4 prende il posto di O5.
(fig. 45)

PASSING GAME - SCHIERAMENTO 1 - 3 - 1



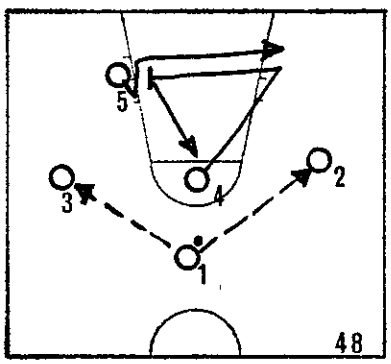
HIGH-LOW POST

O4 e O5 lavorano in coppia ed occupano le zone contrassegnate.
O1 O2 O3 non possono occupare dette zone.
(fig. 46)

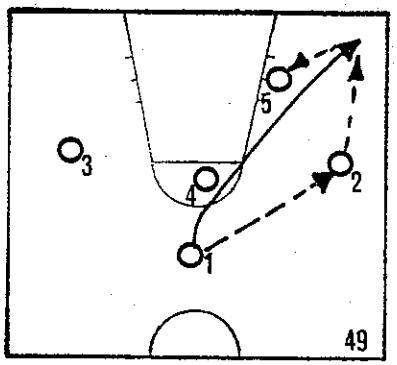


Movimenti

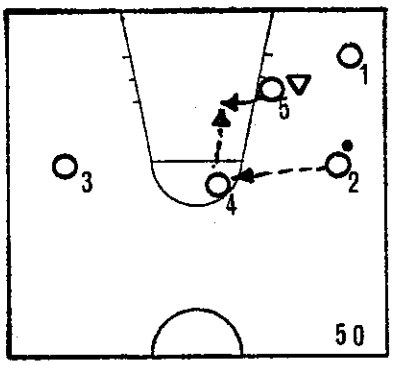
O1 passa a O2 e cambia per O3, O4 e O5 ruotano nelle loro zone verso la palla.
(fig. 47)



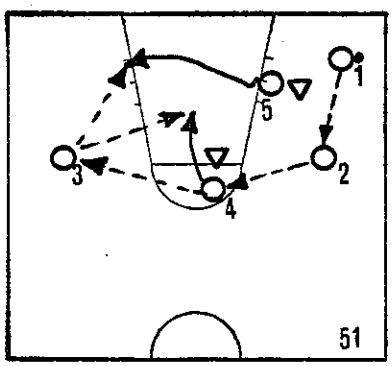
(fig.48)



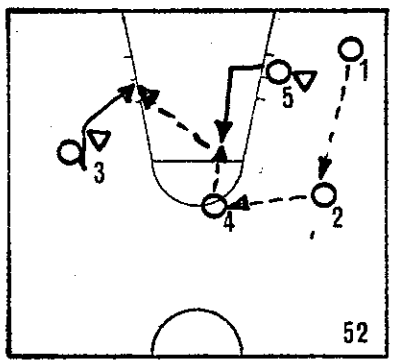
Soluzione per un taglio di O1 in angolo.
Taglio in angolo di O1 - ricezione - possibilità di servire O5.
(fig. 49)



Marcamento d'anticipo di O5 - high pivot - ritorno di palla con giro e smarcamento di O5.
(fig. 50)



Ritorno di palla veloce per un back-door di O5 o un forte dai e vai di O4.
(fig. 51)



Se O3 sul ritorno di palla è anticipato possiamo fare un back-door per lui.
O5 sale e riceve in lunetta.
O5 fa un forte passaggio a O3 in back-door.
(fig. 52)

Questo tipo di attacco è buono, perchè come abbiamo già detto non lascia mai in riposo la difesa, ma mantiene sempre la pressione.