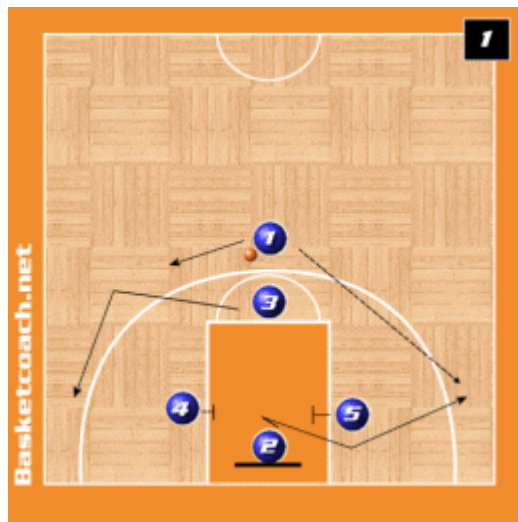


## 0016 – PARTENZA DOPPIA USCITA CON VARIANTI

**Obiettivo:** Innescare blocchi in uscita per gli esterni dopo che i rispettivi difensori si sono impegnati a contenerne l'1c1.

(Diag 1) 2 esce dietro uno dei due blocchi bassi mentre 3 esce in ala sul lato opposto a 2. 1 passa a 2 e si sposta sul lato opposto.



2 ha quattro possibilità, che deve scegliere in un attimo:

a – *Tiro*

b – *penetrazione sul fondo*

c – *penetrazione centrale*

d – *passaggio di ribaltamento a 5*

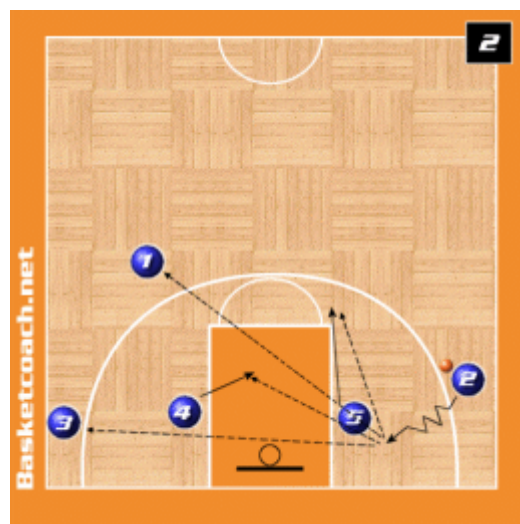
**a – Tiro:**

- tiro da fuori, se manca poco allo scadere dei 24"

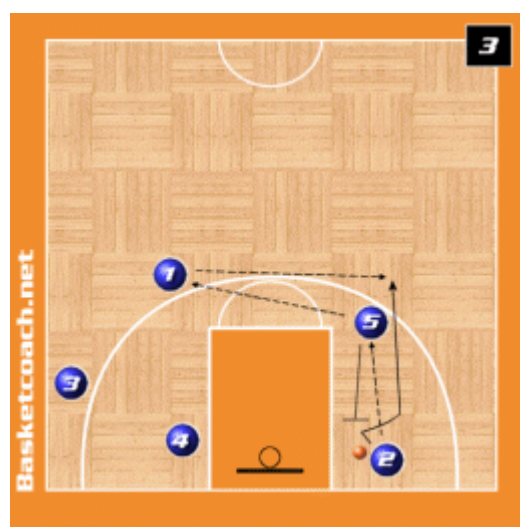
- ricciolo, attenzione all'aiuto del lungo lato opposto

**b – Penetrazione sul fondo** (Diag. 2):

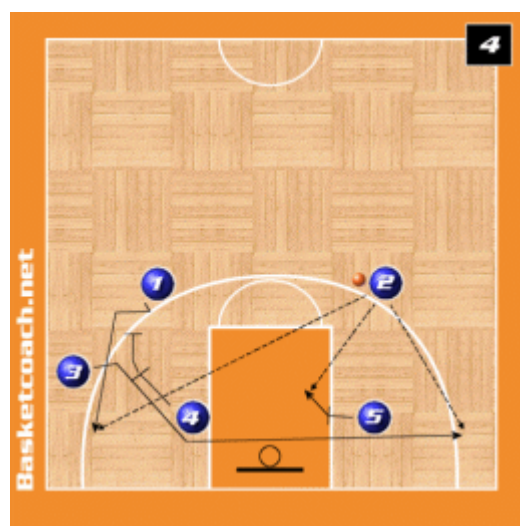
Come 2 riceve 5 sale sul gomito stesso lato, 1 va in guardia lato opposto, 3 scivola verso l'angolo lato opposto, 4 taglia dentro l'area. 2 gioca uno vs uno verso il fondo con possibilità di scaricare la palla agli altri quattro compagni.



(Diag. 3) Se non c'è soluzione la palla deve arrivare il prima possibile a 1 tramite ribaltamento su 5. Con palla a 1, 5 blocca verticale per 2.

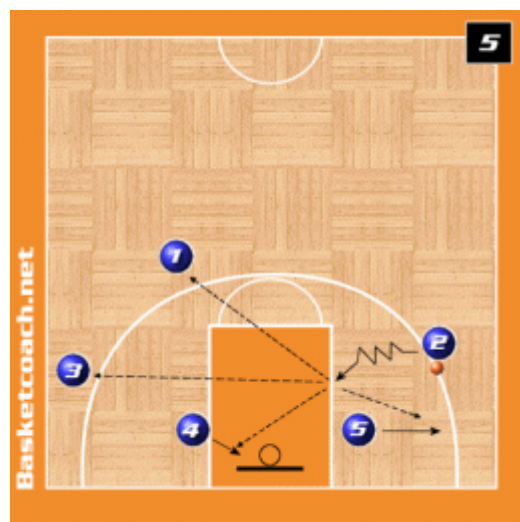


(Diag. 4) Come 2 riceve 4 blocca cieco per 3 che esce sul blocco di 5 sul lato di 2. Poi 4 porta un altro blocco cieco per 1 che taglia dietro.



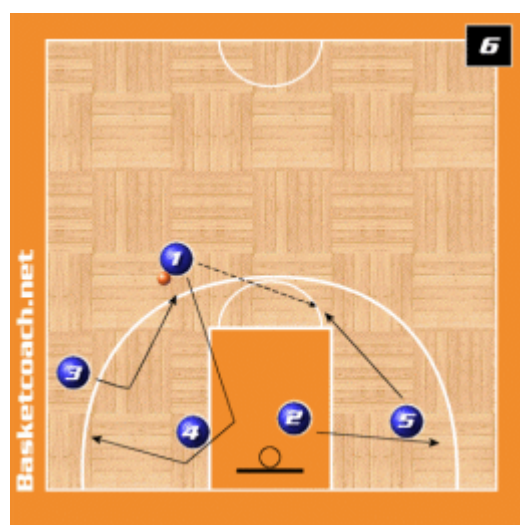
**c – Penetrazione sul centro**(Diag. 5):

Se 2 penetra sul centro 5 si sposta in mezzo angolo, 4 si fa vedere sotto canestro mentre 1 e 3 sono sul lato opposto pronti a ricevere lo scarico di 2 su eventuali aiuti difensivi.



**d – Passaggio di ribaltamento** (Diag. 6)

Se la palla va a 1, 2 esce in angolo, 5 sale sul gomito per una ricezione e tiro (o uno vs uno). 1 passa a 5 e taglia in area, per poi uscire dietro 4, mentre 3 lo rimpiazza in guardia.



(Diag. 7) 5, se non ha soluzione, ribalta su 3 e porta un blocco verticale per 2 e poi prosegue per lo stagger per 1. Poi 4 porta blocco cieco per 3.

