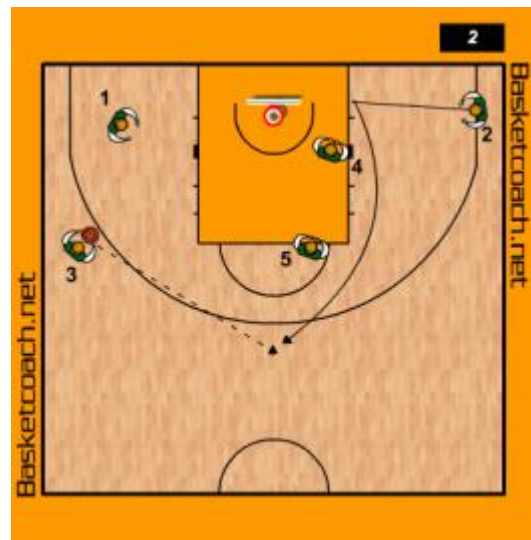


## 004 - Transizione offensiva

**GIOCO BASE Diag. 1:** con l'introduzione dei 24 secondi in attacco il nostro obiettivo e' quello di entrare nel movimento offensivo nel minor tempo possibile senza perdere tempo nel chiamare il gioco. Il palleggiatore deve spingere in contropiede, esistono diverse scuole di pensiero, se spingere lateralmente o centralmente la palla, noi voglia spingere dove non c'e' la difesa. Nel diag. 1 vediamo che il giocatore n. 1 si porta lateralmente fermandosi (palleggio vivo) sul prolungamento ideale della linea del tiro libero. Il giocatore n. 2 occupa la posizione di angolo sul lato della palla, n. 3 ala lato debole. Il giocatore n. 4 taglia forte in area come primo rimorchio (questo giocatore deve lottare per la posizione all'interno dell'area), n. 5 arriva come secondo rimorchio e si arresta sulla linea dell'arco da tre punti, riceve da 1 e ribalta su 3. Mentre la palla viene ribaltata, n. 1 prendera' un blocco da n. 4 per tagliare forte in area e poi uscire nell'angolo opposto.



**Diag. 2:** con palla che ha cambiato lato n. 4 e n. 5 portano due blocchi stagger per n. 2 che nel frattempo ha stretto gli spazi verso canestro portando il suo uomo a sbattere contro i blocchi, esce in punta e riceve da n. 3 per un tiro.



**Diag. 3:** se n. 2 non ha un tiro aperto, n. 4 e n. 5 continuano con uno stagger orizzontale per il giocatore n. 1 che si era allargato in angolo sx.



**Diag. 4:** n. 1 riceve in ala dx ma non tira. Il nostro movimento di attacco continua con un blocco cieco di n. 4 per n. 2. Se non c'e' soluzione terminiamo il gioco con un Pick and Roll tra n. 5 e n. 1.

