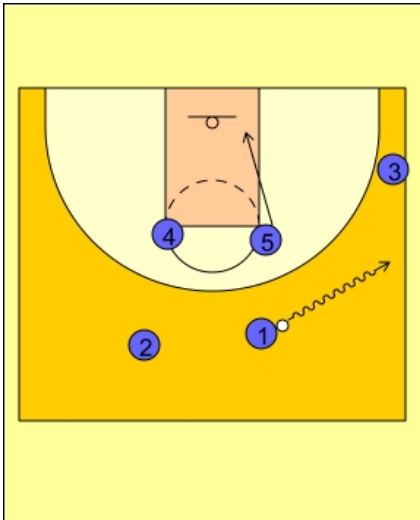


## Zona



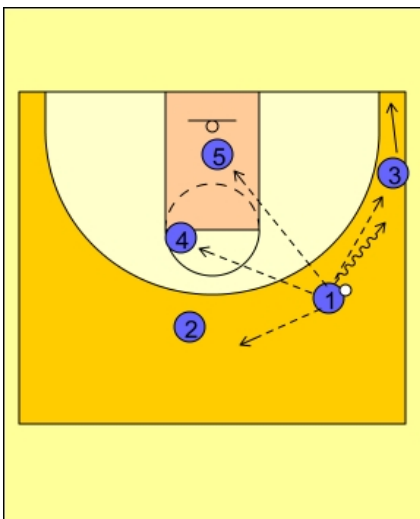
Posizionamento iniziale con 2 guardie e due post alti sui gomiti mentre 3 funge da pendolo stando su lato forte e cambiando quindi lato ad ogni posizionamento della palla

Si dovrebbe quindi partire con soprannumero alto, frontale, per giocare ad ottenere soprannumero laterale (concetto di pendolo).

4 può:

- giocare cercando posizione sui gomiti (Vedi successivi step)
- giocare saltando fuori da linea 3 punti (quindi le due guardie si allargano E LO USANO PER RIBALTARE)
- giocare bloccando i difensore della prima linea: se blocca la spalla interna al campo allora, nel caso in cui l'altro difensore (Se 2-3) aiuta/raddoppia, subito passaggio fa guardie e tiro. Se invece blocca la spalla esterna del difensore della prima linea, allora aiuta il ribaltamento

utile al soprannumero laterale (pendolo)



1 in questo caso ha 4 linee di passaggio:

- in angolo per 3 che poi cercherebbe 5 in post basso,
- 4 in post alto
- 2 fuori dalla linea da 3 punti che cercherebbe un tiro diretto,
- battuto a terra per 5 che è già in post basso

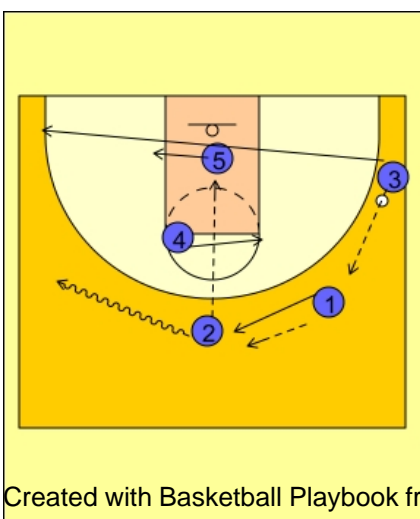
1 può inoltre spingere 3 in angolo palleggiando, 2 allora rispetterebbe la spaziatura accorciando verso 1.

4 gioca sui gomiti, cercando posizione sul gomito opposto al lato forte e facendo tagli flash verso la palla.

Se 1 passa in angolo può tagliare a centro area (non rappresentato) ed uscire lato opposto.

In sostanza l'idea è scambiare di posizione 1 e 2

Se 4 fosse saltato fuori, allora potrebbe esserci un taglio di 2 che da guardia/ala opposta (dove si è posizionato per spaziatura dopo che 4 è saltato fuori), taglia dietro le spalle dei due difensori della prima linea, verso la palla (non rappresentato): se riceve arresta e tira, altrimenti torna al suo posto



Se non si realizza nulla allora, sempre tenendo presenti finte di tiro, di passaggio, penetrazioni e scarico per attaccare la zona e farla stringere, si procede ad un ribaltamento di gioco evitando passaggi orizzontali (prevedibili, lenti, lunghi).

3 dopo aver iniziato il ribaltamento cambia lato per andare a creare un soprannumero.

Nel disegno sono rappresentati tutti i movimenti e ribaltamenti: fondamentale attendere 3 per giocare con lui, ottenendo un soprannumero e fondamentali i tagliafuori offensivi di 5 che cerca palla secondo il suo movimento, stando attento a non commettere infrazione di 3".

4 va sul gomito opposto per distanziarsi inizialmente dalla palla, poi può tagliare flash verso la palla