



DATA:

OBIETTIVO: GIOCARE PICK AND ROLL

0004

MIN	DESCRIZIONE
5'	#1 - 3C1: (Diag. 1) X1 rimane sul blocco, non c'è aiuto penetrare! Stessa situazione, arresto e tiro.
5'	#2 - 3C2 SHOW: (Diag. 2) X1 rimane sul blocco, X5 difensore del bloccante fa un aiuto deciso (show), 5 prende lo spazio dentro l'area attaccando deciso il ferro!
5'	#3 - 3C2 SPONDA: (Diag. 3) stesso lavoro, palla alla sponda, il bloccante rollato in area mantiene la posizione con vigore e riceve.
5'	#4 - 3C3 AGONISTICO: (Diag. 4) situazioni di gioco a meta' campo, su queste possibilità presentate finora.
5'	#5 - (Diag. 5) Esempio di inizio sequenza: 2c0
5'	#6 - (Diag. 6) Esempio di inizio sequenza: 3c1
1'	ACQUA
30'	#7 - (Diag. 7-8-9) Transizione tutto campo da rimessa e sviluppo del gioco a meta' campo.

