

Tokyo, 20 agosto 2020.

Ai giochi olimpici estivi la nazionale di basket italiana è andata al di là di ogni pronostico, e solo il Dream Team USA ha avuto la meglio sugli azzurri in semifinale.

Oggi si sta giocando la gara che aggiudicherà la medaglia di bronzo, un sogno che era impensabile alla vigilia delle Olimpiadi. Ma ora è un traguardo a portata di mano.

Tu sei il coach dell'Italia e dovrai condurre la tua squadra alla gloria del podio olimpico. Ma la partita non è iniziata nel migliore dei modi: la Francia, squadra avversaria e acerrima rivale, vi sta surclassando e dopo il primo tempo state perdendo 40-60.

Vi rimangono venti minuti di gioco e per vincere la medaglia dovrete recuperare ben venti punti di scarto: una media di un punto al minuto.

Come se ciò non bastasse, il tuo giocatore di maggior talento, Fabrizio Tramontana, ha accusato una brutta botta al ginocchio e non è più utilizzabile. A essere delusi non sono soltanto i tifosi italiani, ma anche gli appassionati di Tokyo accorsi numerosi alla Saitama Super Arena per ammirare il loro beniamino.

Tramontana, infatti, milita nella squadra locale ed è il giocatore più forte del campionato di basket giapponese. Qui lo hanno soprannominato il "kamikaze", che nell'idioma nipponico significa letteralmente "vento divino".

E dire che oggi erano in molti a pensare che questa sarebbe stata la partita di Tramontana. Un forte tifone sta per abbattersi su Tokyo e fuori dal palazzetto imperversano già violentissime raffiche di vento. Un segno del destino per il "kamikaze" da

parte degli dei del basket, si diceva. E invece, eccolo lì costretto a riposare in un angolo della panchina con il ginocchio gonfio...

REGOLAMENTO

Le tue capacità come allenatore di basket sono rappresentate da tre valori: Motivazione, Tattica e Analisi.

Motivazione indica il tuo carisma e la tua capacità nel motivare la squadra; **Tattica** è la tua abilità nell'elaborare tattiche e schemi per mettere in difficoltà la squadra avversaria; **Analisi** è il valore che rappresenta come sai leggere le situazioni di gioco e intervenire prontamente per girarle a tuo favore.

Hai 6 punti di base in tutti e tre i parametri. Ora tira un dado: il risultato ottenuto sono i punti bonus che puoi liberamente assegnare ai tre valori (esempio: se ottieni 3 puoi portare tutte le abilità a 7; oppure una a 8, una a 7 e lasciare l'altra a 6).

Quando una delle tue abilità viene messa alla prova, tira due dadi: con un risultato pari o minore al valore della caratteristica in questione superi la prova, con uno superiore la fallisci.

Ora segna nel tabellone sottostante che l'Italia ha 40 punti e la Francia 60. Ogni volta che nel testo ti viene detto che sono stati segnati dei punti, aggiorna i punteggi nel tabellone in modo da monitorare costantemente il risultato.

SCORE	
ITALY	FRANCE

Riuscirai a ribaltare i venti punti di scarto e a conquistare per l'Italia una gloriosa medaglia di bronzo? Per scoprirlo, vai all'**1**.

1. Sei negli spogliatoi della Saitama Super Arena, durante l'intervallo tra il primo e il secondo tempo. I venti punti di svantaggio segnano i volti dei tuoi giocatori, che sembrano quasi rassegnati. Vuoi fare una sfuriata per suscitare una reazione di orgoglio nella squadra (**31**) o ti concentri sulle strategie da adottare nel secondo tempo (**9**)?
2. Lo schema che hai disegnato funziona: la palla arriva alla guardia totalmente smarcata e l'Italia segna 3 punti! Vai al **43**.
3. Le tue contromosse danno l'esito sperato: l'Italia fa 6 punti, la Francia 2. Finisce il terzo quarto e vai al **30**.
4. Semplicemente ti arrendi al talento di Marin, che schiaccia a canestro altri 2 punti per la Francia. Vai al **17**.
5. Prova su *Tattica*: se la superi vai al **37**, se la fallisci al **25**.
6. Alzare il ritmo mentre stai vincendo non è una buona idea: fai il gioco della Francia, che ricuce con un 3-7. Vai al **23**.
7. Nelle due azioni seguenti l'arbitro fischia quarto e quinto fallo al tuo centro per contatti veniali. Protesti in modo veemente contro la decisione (**48**), abbassi il quintetto mettendo giocatori più piccoli e veloci (**26**) o inserisci il centro di riserva per non regalare il dominio dei rimbalzi agli avversari (**32**)?
8. La vostra difesa a uomo è asfissiante e le guardie francesi vanno in confusione: 5-2 per l'Italia, e la Francia si trova

costretta a chiamare time out al **49**.

9. Prova su *Tattica*: se la superi vai al **47**, se la fallisci al **38**.

10. Le espressioni sui volti dei tuoi giocatori cambiano, e l'Italia al rientro in campo riceve con un parziale di 6-0. Vai al **43**.

11. Vuoi che Tramontana faccia da esca aprendo spazi per gli altri (**46**) o che sia lui il fulcro dell'attacco (**28**)?

12. La palla entra sulla sirena! 3 punti per l'Italia allo scadere! La partita è finita: hai più punti della Francia (**50**) o no (**14**)?

13. Le tue urla fanno tremare i muri dello spogliatoio e sai toccare le corde giuste. Al rientro in campo i ragazzi hanno gli occhi della tigre: l'Italia segna 7 punti, la Francia 4. Vai al **29**.

14. Se hai pareggiato, ci sei andato molto vicino ma dopo aver rimontato 20 punti, la squadra ha dato fondo a tutte le energie e perde al supplementare. Se invece hai perso durante i tempi regolamentari... be', hai perso. In ogni caso, la medaglia di bronzo vola a Parigi e a te rimangono solo i complimenti per la buona Olimpiade. Ma se vuoi... puoi sempre riprovare!

15. Prova su *Tattica*: se la superi vai al **2**, se la fallisci al **35**.

16. Fallo tecnico! I tifosi italiani si infuriano e minacciano l'arbitro, i tuoi giocatori si caricano di rabbia. L'atmosfera si fa infuocata e l'Italia si aggiudica un parziale di 8-1! Vai al **41**.

17. Ormai manca poco e dagli spalti si leva un coro: “Kamikaze! Kamikaze!” I tifosi vogliono la canotta n.20 di Tramontana in campo, ma lui è ancora dolorante. Lo rischi (**11**) o no (**33**)?

18. Nell’azione successiva anche il centro francese commette fallo e deve andare in panchina. La situazione si riaggiusta: l’Italia segna 5 punti, la Francia 3. Vai al **41**.

19. In questo momento sei in vantaggio (**6**) oppure no (**42**)?

20. Esatto! La sfida per l’ultimo possesso sarà tra i due numeri 20, Tramontana e Marin! La palla va a Tramontana, che tira da 3 e... lancia un dado: ottieni un numero pari (**12**) o dispari (**39**)?

21. L’ultimo quarto inizia con un canestro per parte. Aggiungi 2 punti a entrambe le squadre e vai al **43**.

22. La squadra prende male il tuo sfogo e ottieni l’effetto contrario di innervosire ulteriormente i giocatori. Al rientro in campo l’Italia segna 2 punti, la Francia 6. Vai al **29**.

23. Jacques Marin, la stella transalpina, mette in difficoltà la tua difesa. Prova su *Analisi*: se la superi vai al **44**, se la fallisci al **4**.

24. Cerchi di mettere una pezza senza grandi risultati: l’Italia fa 2 punti, la Francia 5. Finisce il terzo quarto e vai al **30**.

25. Hai chiesto più imprevedibilità, ma la difesa francese non è sorpresa e chiude ogni linea di passaggio: 3-5 per loro. Vai al **23**.

26. La mossa è azzeccata: i lunghi francesi non stanno dietro alle tue guardie, e l'Italia porta a casa un parziale di 7 a 4. Vai al **41**.

27. Le percentuali dei francesi non accennano a diminuire! L'Italia fa 4 punti, la Francia 6. Devi chiamare time out al **49**.

28. Tramontana è troppo dolorante e non incide come vorrebbe: una sua palla persa chiude un parziale negativo di 4-6. Chiami time out per organizzare l'ultimo attacco. Vai al **40**.

29. A rimbalzo i vostri avversari vi stanno sovrastando. Il tuo centro più forte è in panchina con tre falli, e con cinque sarà espulso: rischi e lo mandi in campo (**7**) o lo preservi (**18**)?

30. È l'intervallo tra terzo e quarto quarto: se stai perdendo di 10 punti o più, puoi cercare di motivare la squadra (**45**). Altrimenti disegni uno schema d'attacco (**15**) o dici di continuare così (**21**)?

31. Prova su *Motivazione*: se la superi vai al **13**, se no al **22**.

32. Purtroppo la riserva non è all'altezza dei lunghi francesi e la musica non cambia: l'Italia fa 4 punti, la Francia 7. Vai al **41**.

33. La Francia mette a segno 5 punti contro 2: sei obbligato a inserire Tramontana, è la tua ultima speranza! Vai all' **11**.

34. Impappinarsi mentre motivi la squadra non era la migliore idea... l'ultimo quarto inizia con un 4-3 per la Francia. Vai al **43**.

35. L'allenatore avversario ti legge nel pensiero: la difesa recupera palla e lancia il contropiede, così la Francia segna 2 comodi punti con una schiacciata a due mani. Vai al **43**.

36. L'arbitro accetta le scuse ma è indispettito. I giocatori sono distratti dal siparietto, e subisci un parziale di 2-6. Vai al **41**.

37. La difesa francese è palesemente spiazzata dal vostro cambio di soluzioni offensive: la partita riprende con un parziale di 5-2 per voi. Vai al **23**.

38. I giocatori non ti ascoltano nemmeno. Forse è meglio così, nemmeno tu sei molto convinto delle tue tattiche. Al rientro in campo l'Italia segna 3 punti, la Francia 5. Vai al **29**.

39. La palla danza sul ferro del canestro, ma alla fine viene sputata fuori. Suona la sirena che sancisce il termine della partita: hai più punti della Francia (**50**) oppure no (**14**)?

40. Le squadre in campo si equivalgono. Mancano 20 secondi e c'è tempo per un ultimo attacco. Disegni lo schema e analizzi le marcature: il numero 6 dell'Italia è marcato dall'8 della Francia, il 13 dal 10, il 15 dal 3 e il 4 dal 17. Indovina il numero di chi marcherà Tramontana e vai al paragrafo corrispondente.

41. La panchina francese apporta energia e dinamismo e siete in affanno. Prova di *Analisi*: se la superi vai al **3**, se la fallisci al **24**.

42. Pressing e contropiedi veloci mettono in difficoltà la Francia.

Recuperi con un parziale di 7-3! Vai al **23**.

43. Soffrite il tiro da tre: metti una difesa a uomo sulle guardie avversarie (**8**) o le sfidi confidando in percentuali più basse (**27**)?

44. Ordini un raddoppio di marcatura che riesce a ingabbiarlo: sulla sua palla persa l'Italia fa un canestro da 3 punti! Vai al **17**.

45. Prova su *Motivazione*: se la superi vai al **10**, altrimenti al **34**.

46. Tramontana è abile a servire i compagni: 7-3 per l'Italia. Chiami time out per organizzare l'ultimo attacco. Vai al **40**.

47. Spostare l'attenzione sul lato tecnico è stata una buona idea. Grazie alle tue sapienti tattiche, al rientro in campo l'Italia segna 8 punti, la Francia 3. Vai al **29**.

48. L'arbitro minaccia di fischiarti un fallo tecnico. Reiteri le proteste (**16**) o ti calmi e gli chiedi scusa (**36**)?

49. In questo time out chiedi alla squadra soluzioni più imprevedibili in attacco (**5**) o di alzare il ritmo di gioco (**19**)?

50. Congratulazioni, sei riuscito a condurre l'Italia sul podio olimpico! Questa medaglia di bronzo vale come fosse oro e i tuoi tifosi sono in delirio. Molti dei giocatori hanno le lacrime agli occhi, questo è il momento più bello della loro carriera... e anche della tua!

SOLUZIONI ENIGMI

In tutto il corto c'è solo un enigma, al paragrafo 40.

L'enigma chiede di indovinare il numero di canotta che marca Tramontana. Per risolverlo bisogna innanzitutto aver fatto caso che al paragrafo 17 c'è scritto che Tramontana ha la canotta n.20. Il suggerimento per risolvere l'enigma è dato dall'inizio del paragrafo: "le due squadre in campo si equivalgono". Infatti bisogna calcolare in modo che la somma dei numeri in campo delle due squadre siano uguali. In questo modo si dovrebbe ottenere che Tramontana è marcato dal n.20. Infatti:

Numeri dell'Italia: 20 6 13 15 4 (somma = 58)

Numeri della Francia: 8 10 3 17 (somma = 38)

Quindi manca 20 perché le due somme si equivalgano.