

MalpensaNews

Axpo, tutto in una notte: per salvarsi deve vincere a Piacenza

Damiano Franzetti · Wednesday, May 22nd, 2019

Si decide tutto in una partita secca: **Bakery Piacenza e Axpo Legnano** si affronteranno questa sera (mercoledì 22, dalle **20,30**) sul parquet degli emiliani per la **Gara5 della finale playout**, quella che alla sirena consegnerà un **verdetto senza appelli**: ci vince resta in A2, chi perde torna in B.

Una partita in cui – come sempre avviene in questi casi – i **valori tecnici contano in modo relativo**, mentre crescono di importanza la tenuta mentale e la motivazione che i singoli giocatori e le due squadre riescono a darsi. La **serie fino a questo punto è stata equilibratissima**: due vittorie per parte, anche rocambolesche e con scarti spesso risicati e con una sola partita (la terza, vinta da Legnano) in cui il divario è apparso netto.

Piacenza può contare sul pubblico di casa e su un giocatore come l'americano **Appling che è un vero fattore offensivo**; occhio anche alla enorme esperienza di Marques **Green**, inversamente proporzionale alla sua taglia fisica. Sui due stranieri si fonda il grosso dell'attacco emiliano, e questo può essere un vantaggio per una Axpo che ha a disposizione un **cast italiano forse superiore**; chiaro però che anche la squadra di Mazzetti ha in **Raffa e Thomas – i due americani – le due carte principali** da giocare.

«Andiamo a Piacenza per **riprenderci la vittoria gettata in gara 4** – ha detto Mazzetti a *LegnanoNews* – . L'unico obiettivo è vincere. Chi, mentalmente sarà più forte, avrà la meglio e **daremo tutto** per essere noi quella squadra». La partita sarà diretta dai signori Masi, Pierantozzi e Wassermann; presente al PalaBakery una buona rappresentanza del tifo organizzato degli Knights.

This entry was posted on Wednesday, May 22nd, 2019 at 11:16 am and is filed under [Sport](#)
You can follow any responses to this entry through the [Comments \(RSS\)](#) feed. You can leave a response, or [trackback](#) from your own site.