



Checco D'Arrigo resta alla Vis. SarÃ responsabile del settore giovanile e coordinatore dell'area tecnica

Descrizione

Ha ricevuto tante offerte (specie dalla sua Sicilia) per fare il capo allenatore in squadre ambiziose, ma la sua volontÃ di restare a **Reggio Calabria** e lavorare in un settore giovanile in forte espansione come quello bianco/amaranto ha avuto il sopravvento. **Checco D'Arrigo** per il settimo anno consecutivo sarÃ un uomo **Vis**. GuiderÃ il settore giovanile, con l'obiettivo di portare avanti lâ€™importante lavoro, iniziato tre anni or sono, finalizzato alla crescita dei ragazzi e, contestualmente, svolgerÃ il ruolo di coordinatore dell'area tecnica, pronto con la sua esperienza a supportare il nuovo coach **Giuseppe Polimeni** proveniente dal **Val Gallico** che siederÃ sulla panchina dei reggini.



Checco D'Arrigo, curerÃ il settore giovanile della Vis Reggio



à " passare gran parte del tempo al settore giovanile " ha detto l'allenatore
n di Sicilia " " stata una mia scelta, motivata dalla necessit di proseguire e
p il lavoro iniziato tre anni fa. Come settore giovanile abbiamo raggiunto un certo
livello. Un livello destinato a crescere ulteriormente con attivit di reclutamento e accordi con varie
societ dell' hinterland reggino. Vogliamo creare giocatori di pallacanestro che un domani
andranno a implementare il roster della prima squadra. Il tutto, ovviamente, sar fatto senza
trascurare gli ambiziosi obiettivi societari nell'allestimento della compagine che disputer la C
silver.

Il dg **Luigi Di Bernardo** mira cos a far diventare il settore giovanile della Vis un punto di riferimento
stabile nel panorama cestistico regionale. Oltre alla conferma di D'Arrigo come responsabile del
settore giovanile in palinsesto ci sono partnership con altre societ reggine e l'acquisto dei
cartellini di interessanti prospetti che andranno a rinforzare le compagini giovanili bianco/amaranto.

Categoria

1. Pallacanestro
2. Serie C Maschile

Data di creazione

13 Giugno 2017

Autore

redazione

default watermark