

WUGC VANCOUVER 2008 (MONDIALI X NAZIONE)

ITALIA OPEN ATTACCO



“Ogni disco è prendibile, basta solo capirlo subito e non fermarsi MAI, spara il colpo più duro amico.....
NON MI FAI PUARA!!!”

PRIMA DELLA PARTITA

REQUISITI PSICOLOGICI

Voglia e determinazione.

L'attacco é la chiave della partita, spesso si pensa che giocare in attacco sia un premio o un qualcosa che ti eleva al di sopra degli altri giocatori della squadra, ma è proprio qui che si cade in errore.

La squadra ha deciso i suoi uomini d'attacco perché a loro ha riconosciuto una maggior manualità e una maggior lettura del gioco, è per questo che si deve capire il sacrificio fatto da tutta la squadra, la quale si è messa al servizio e a disposizione della squadra di attacco, confidando che questa svolga il suo compito e cioè **SEGNARE IL PUNTO**.

E' per questo motivo che verso tutta la squadra c'è un dovere di dare il massimo di concentrarsi su ogni punto, su ogni lancio e su ogni singolo scatto, che deve essere fatto al massimo, tenendo ben presente che se l'attacco avrà percentuali alte, sicuramente la partita prenderà una direzione positiva.

Infine bisogna aver ben chiaro il fatto che se l'attacco segnerà, si darà la possibilità a tutta la squadra di entrare in partita, potendo così cambiare le linee di difesa in maniera più uniforme, creando un martello continuo contro l'attacco avversario, aggiungendo qualità è intensità a tutta la partita, componente essenziale per arrivare alla vittoria finale.

Attenzione.

Se il segnare il punto risulterà facile o la squadra avversaria sembrerà apparentemente deconcentrata, non bisognerà abbassare il livello di concentrazione, saltando passaggi o trovando soluzioni più complicate per auto crearsi una difficoltà maggiore nel segnare, ma bensì continuare sulla stessa linea di intensità e di rendimento.

Calma.

La bravura dell'attaccante sta nel riuscire a modulare le velocità di gioco, spesso è proprio questo che fa la differenza tra un attacco mediocre e un attacco ottimo, il capire che non si può giocare sempre ad una sola velocità di gioco, in particolare questo è il problema del gioco all'italiana, l'arrivare come uno tsunami fino alla linea di meta avversaria e poi pensare che segnare il punto sarà un sciocchezza.

A medio livello e soprattutto a livelli alti, è praticamente impensabile segnare un punto facilmente nel lato aperto, o con un appoggio di mezzo metro, spesso ci si trova a dover creare dei ribaltamenti di gioco per aprire gli spazi, l'errore che si può fare in questi casi tenersi il disco "trappato" sulla linea e non utilizzare la semplice regola del DUMP e SWING.

Iniziativa e aggressività.

Ogni giocatore deve essere un soggetto attivo all'interno del gioco, non deve pensare a fare solo il suo compito e poi restare in attesa che qualcun altro sbrogli le difficoltà e faccia la giocata che risolve, spesso si possono aprire degli spazi e delle letture di gioco che neanche pensiamo, semplicemente facendo scatti decisi e fino in fondo che potrebbero essere orizzontali, verticali, diagonali profondi o brevi, l'importante è guardarsi con i compagni e non tagliarsi gli scatti a vicenda, il "RUNNER" si mette a disposizione del lanciatore, offrendogli opzioni di gioco di vario tipo ed efficacia, starà poi all'uomo con il disco in mano decidere se sentirsi il lancio o no, l'importante è far tutto con decisione.

Fiducia.

Fidarsi del proprio compagno, metterlo in condizione di ricevere il lancio migliore possibile che cada con la migliore inclinazione, essere fiduciosi nel fatto che il nostro compagno quel disco se lo mangerà, anche perché spesso con le pressioni difensive contro le quali ci si troverà a giocare, sarà necessario dare dischi a compagni che probabilmente saranno riusciti a ritagliarsi non più di un paio di metri di vantaggio(quando andrà bene) .

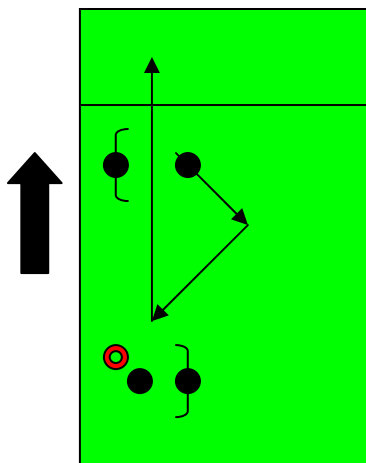


Modalità di lancio e scatto.

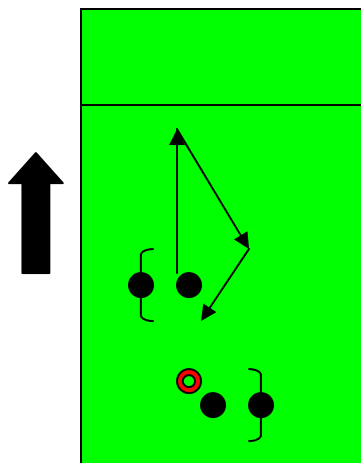
Ogni lancio dovrà essere messo davanti alla retta di corsa del compagno, mai in contro tempo, usare astuzia ed andare ad attingere ad ogni opzione, ad ogni soluzione che si ha nel proprio bagaglio tecnico, piegarsi su ogni lancio dare un bel colpo di polso e nella maggior parte dei lanci lunghi o in contro o nello spazio, DARE DISCHI PIATTI, in modo il compagno riesca a recuperare con una progressione o un tuffo, l'errore del lancio, o che comunque riesca ad aumentare il suo vantaggio sul difensore.

Fare scatti che vadano a cercare prima giocate nel lato chiuso, fintare nel lato chiuso in modo da creare nella testa del difensore, la paura che si possa ricevere un buco, creando così uno sbilanciamento di questo per una miglior ricezione, o fare l'opposto, finta nell'aperto per ricevere un buco. Vi sono vari modi e tipologie di scatto per sbilanciare e battere il difensore, in ognuno di questi è consigliabile puntare sempre il difensore (esempio puntarlo sul piede d'appoggio durante il cambio di direzione) per creare un maggior vantaggio.

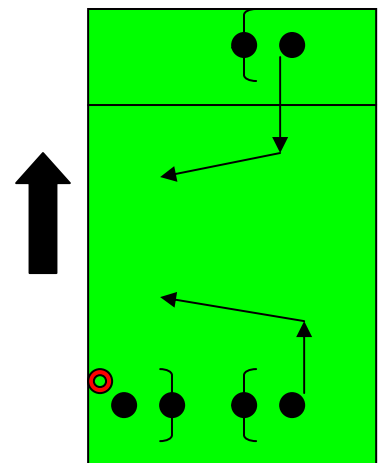
Es1. Scatto verso:
chiuso, aperto,
lungo.



Es2. Scatto lungo
con ritorno verso.



Es3. Scatto lungo/
verso, con
Taglio ORIZ.



ATTENZIONE!!! Non tagliare gli scatti ai compagni (bastano finte brevi).

LEGENDA:

● = Attaccante

● = Difensore

↑ = Direzione dell'attacco

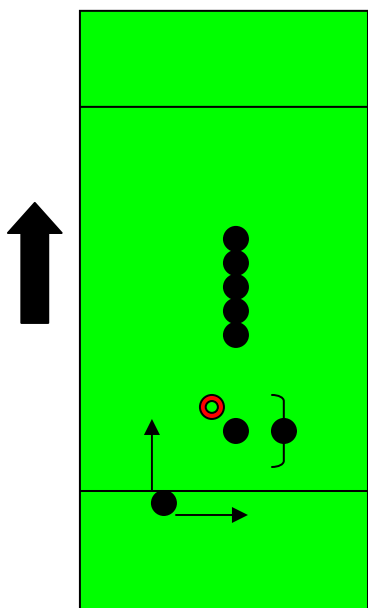
→ = Direzione del lancio → = Direzione di scatto ○ = disco

MOVIMENTI OFFENSIVI.

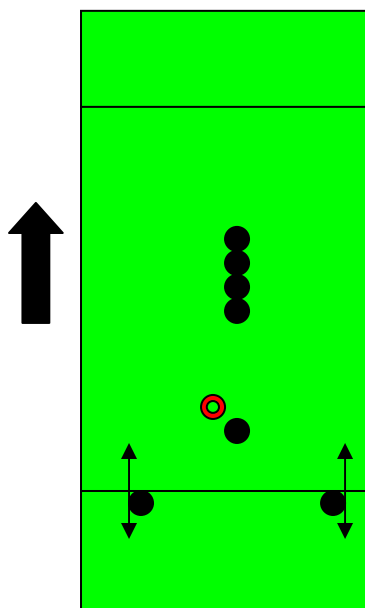
E' essenziale specificare le rotazioni necessarie e i posizionamenti, con relative caratteristiche di:portatori, middle, runner.

Nei vari moduli e schemi dei portatori a nostra disposizione,sono stati scelti tre moduli,con 2/3/4portatori, con i relativi movimenti di uscita dalla linea e avanzamento.

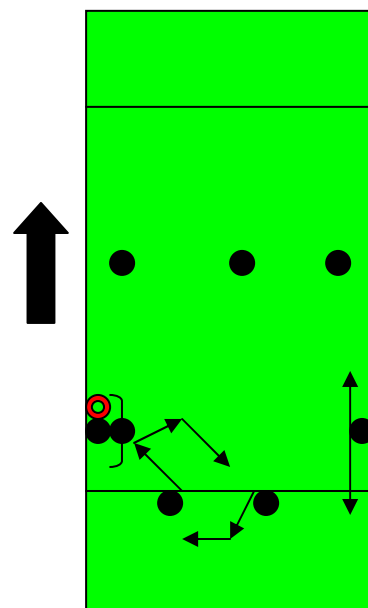
Es1. Stack con 2 portatori.



Es2. Stack/Cane con 3 portatori



Es3. Stack/cane con 4 portatori



Nell'esempio1 con due portatori, la posizione del portatore senza disco è a 45 gradi nel lato aperto questo per permettere sia il dai e vai in avanti "alla svizzera", che sarebbe un inside in avanti tra i 2 portatori(esecuzione tra le varie opzioni più difficile, ma che se utilizzata, mette nel difensore una certa pressione psicologica, dato che si dovrà preoccupare non solo dei lanci in linea o in dump, ma anche dei lanci in avanzamento.

La seconda opzione da ricercare per rendersi pericolosi è il classico dump e swing, la terza invece potrebbe essere un scatto alle spalle del compagno con il disco, andando a prendere un dump nel lato chiuso(dump a bucare), con un relativo immediato lancio, subito dopo la ricezione nel lato chiuso, sui giocatori dello stack che si troveranno con lo scatto libero nel lato chiuso.

Nell'esempio2 con tre portatori, ho direttamente le opzioni dell'esempio1, ma in più mettendo entrambi i portatori a 45gradi nell'aperto e nel chiuso, si evita o almeno si rende più inefficace, l'utilizzo da parte della difesa del pouch nel lato aperto, va inoltre sottolineata la posizione dei due portatori senza disco, i quali devono sempre stare sotto la linea del disco, questo IN OGNI CASO, anche quando il portatore con il disco sarà trappato in linea. Infine nell'esempio3 i portatori sono quattro e messi a mezza luna per favorire un avanzamento individuale del reparto, che potrebbe essere utilizzato nel caso in cui si abbiano portatori più forti o nel caso in cui le punte siano marcate faccia a faccia e non si riescano a smarcare. Alcuni accorgimenti vanno evidenziati per l'uscita dalla linea, come si può vedere nella figura, i due portatori centrali si scambiano in modo da



liberarsi lo spazio a vicenda per un dump uno swing e se necessario un'ulteriore swing sul portatore della fascia opposta, il quale a sua volta per creare un avanzamento del disco, potrà se necessario fintare uno scatto lungo e tornare a prendere il secondo swing.

MOVIMENTI E POSIZIONAMENTI DELLO STACK

Uno dei problemi principali che si può riscontrare nel giocare a stack è il taglio degli scatti tra compagni di squadra, il quale poi andrà a generare un disordine in campo che poi porterà ad un turn over, o comunque ad una non chiara lettura del gioco da parte del detentore del disco.

E' essenziale che ogni qual volta si faccia uno scatto(se si fa uno scatto, farlo fino in fondo facendo vedere che si vuole il disco e tenendo ben presente le regole elencate nel capitolo scatti)bisognerà poi sempre rientrare in posizione di stack, al centro del campo e se si farà uno scatto lungo e non si riceverà il disco, liberare immediatamente la zona di meta per evitare di tappare gli eventuali successivi scatti lunghi dei compagni. Per quanto riguarda i posizionamenti dello stack quando il disco sarà sulla linea nel lato chiuso/aperto, si è deciso di applicare alcune modifiche, non si metterà più lo stack inclinato, ma bensì sempre perpendicolare il campo,per rendere pericolosa sia la zona di lancio in parte chiusa, che quella in parte aperta, ricordarsi che lo stack deve essere corto tra 7e10 metri dal portatore con il disco, per evitare una marcatura prevedibile.

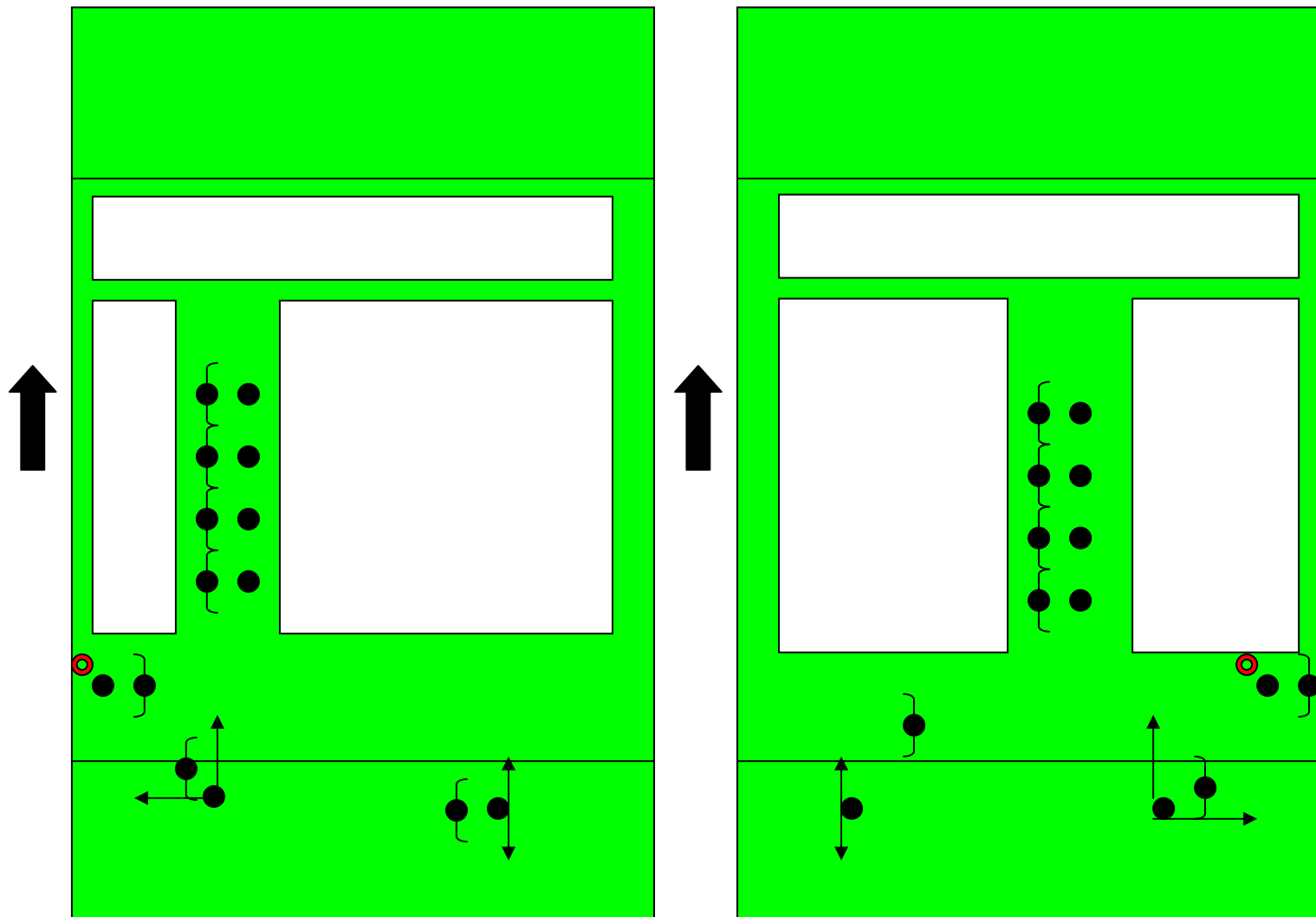
Es1. Disco trappato sulla linea.

ZONE IN CHIARO = ZONE DI SCATTO = "NO SOSTA"

Es.1=+spazio lato chiuso, -lato aperto

Es2. Disco sulla linea nel lato aperto.

Es.2 =spazi di scatto uguali



Con questo tipo di posizionamento ci sarà permesso una miglior gestione degli spazi, e tenendo l'ordine in campo e ricaricando lo stack corto ci sarà sempre permessa l'opzione lunga che ad alto livello è essenziale.



NOTA BENE: in caso di difesa a clam/panino, direzionare gli scatti di 2 giocatori, verso il difensore che chiude le ricezioni incontro del disco.

SCHEMI D'ATTACCO VERTICALI

STACK schema "GATTO".

Lo schema gatto è molto semplice e viene applicato sui giocatori che sono in stack, i ruoli da dare sono 3:"PRIMO"-“GATTO”-“RUNNER”

OPZIONE 1 DA CERCARE.

Il giocatore chiamato "PRIMO" é solitamente quello che mettiamo come primo dello stack, il quale farà il primo scatto, lo scatto sarà verso per ricevere il disco, lo scatto seguirà il canone generico degli scatti:CHIUSO-APERTO e se non si riceverà il disco, partirà per il LUNGO.

Se il giocatore "PRIMO" riceverà il disco verso, guarderà subito il lancio lungo o l'incrocio in lato chiuso per il nostro "GATTO",che appunto sarà l'ultimo dello stack, il quale verrà verso nel chiuso e in caso di ricezione sparerà nel chiuso al "RUNNER" che avendo visto tutto lo sviluppo del gioco nel chiuso correrà a sua volta lungo per far meta nel lato chiuso(come "RUNNER solitamente viene scelto il secondo dello stack), mentre il terzo giocatore dello stack che apparentemente non ha avuto un ruolo nella giocata, seguirà le continuazioni del gioco per un'eventuale incrocio nel chiuso/aperto, a seconda delle necessità.

OPZIONE 2 DA CERCARE.

Facendo un passo indietro allo scatto del "PRIMO" che al 90% non riceverà, con le difese contro cui ci troveremo a giocare, il gioco dovrà andare comunque avanti, per cui il "PRIMO" correrà lungo per ricevere un lanciaone:

o direttamente dal portatore, o appunto dal nostro "GATTO", il quale venendo come ultimo uomo dello stack verso nel lato chiuso, cambierà poi direzione andando nell'aperto, probabilmente riceverà e sparerà(in questo caso il "RUNNER" e il terzo dello stack che non hanno fatto niente,si apriranno comunque uno nell'aperto e uno nel chiuso,per dare due opzioni di incrocio in caso di lancio lungo troppo rischioso da fare).



OPZIONE 3 DA CERCARE.

Lo schema detto GATTO in realtà ha come svolgimento completo la seguente sequenza, la quale nel 90% dei casi ci dovrebbe permettere di avere un ultimo scatto lungo da parte del giocatore più portato per correre e ricevere, per l'appunto il "RUNNER".

Quindi:

il "PRIMO" farà il suo scatto e non riceverà, farà una finta di andare lungo e nel momento in cui vedrà ricevere, o essere in procinto di ricevere il disco, il nostro gatto(che potrà ricevere nel chiuso o nell'aperto), "PRIMO" frenerà e tornerà verso, nel lato dove il "GATTO" avrà ricevuto il disco dal portatore.

A meno di pouch o cambi difensivi il nostro "GATTO" dovrebbe avere dai 2 ai 4 sec. per lanciare sul "RUNNER", il quale sarà partito lungo, o comunque in caso in cui non ci sia il lancione a scavalcare, ci sarà a disposizione l'incrocio sul terzo dello stack che potrà andare per la continuazione del gioco dove ce ne sarà bisogno.

Gli stessi schemi(nel caso in cui si disponga di buoni portatori che sanno bucare)sono ribaltabili ed eseguibili, con finte nell'aperto e scatti nel chiuso, permettendo così – potente ma + tecnico.

OPZ. 1

OPZ. 2

OPZ. 3

