

LO STACK LATERALE “STORMO”

Questo tipo di giocata offensiva rientra tra le giocate **RESET PLAY**.
Le giocate di RESET sono quei sistemi di gioco che la squadra deve utilizzare una volta che si sono esauriti i flussi iniziali creati dai SET PLAY.

SET PLAY: sono le giocate iniziali da pull che hanno lo scopo di fornire linee guida per creare spazi d'attacco, così definiti (fig.1):

- DEEP SPACE
- UNDER SPACE
- SWING SPACE
- DUMP SPACE

Lo stack laterale STORMO, oltre a risolvere le situazione di blocco d'avanzamento del disco è utile in altre due situazioni di gioco:

- da pull ricevuto in campo
- dopo un turnover a proprio favore

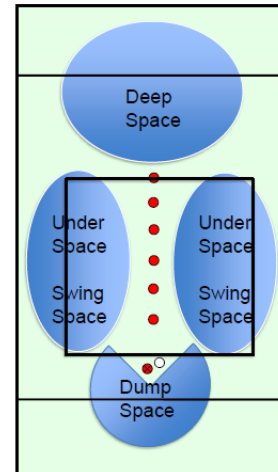


Figura 1 esempio di SET PLAY (stack Japan)

Caratteristiche principali:

Lo schema si basa sulla **creazione di ampi spazi** (fig. 2) per aumentare le possibilità di smarcarsi **uno contro uno** (“Isolation Cutting”)

- Si utilizza **un solo portatore** per ampliare gli spazi di Dump e Swing
- Gli altri sei attaccanti si dispongono **verticalmente sul lato** del campo (preferibilmente il lato chiuso, in modo da sfruttare l'ampio “lato aperto” così creato)
- I sei giocatori in stack si dispongono a una distanza dal disco di massimo 5m, e occupano una lunghezza totale di **15m** (la cosiddetta “**distanza magica**”, che costituisce un lato dell'ipotetico quadrato 15m x 15m dove far accadere i tagli 1vs1)
- I tagli sono a completa discrezione del giocatore che esce, singolarmente, dallo stack; possono essere a L o V, deep-under o viceversa, l'importante è leggere la posizione del proprio difensore e usare l'ampio spazio a disposizione.
- Per mantenere il flusso dopo il primo passaggio i giocatori dello stack devono **anticipare gli scatti**;
- Se non si riceve è essenziale **liberare velocemente** l'Under Space per permettere ad altri di uscire dallo stack e usare quello spazio. Anche il giocatore

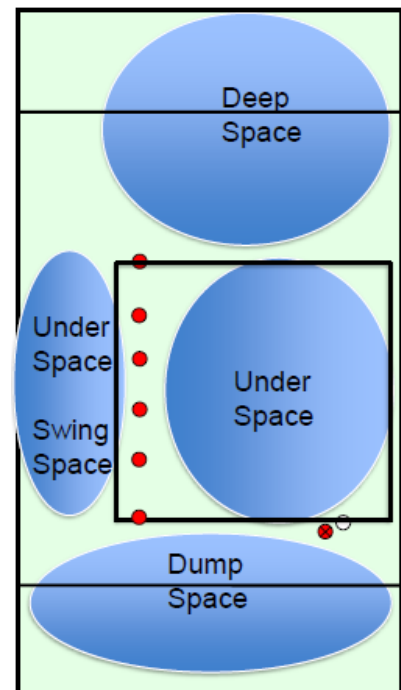


Figura 2 Stack laterale "Stormo"

che ha appena passato il disco deve pulire immediatamente dentro lo stack facendo attenzione a non intralciare il flusso di gioco; Il punto di pulizia dopo uno scatto si trova nel centro dello stack, meglio se nella parte bassa.

- In caso di emergenza il giocatore dello stack in posizione 1 (più vicina al disco) deve fornire il **reset nel Dump space**.

Punti di forza:

- Si creano ampi spazi per l'1 vs 1
- È utile quando i propri giocatori hanno una buona tecnica di movimenti offensivi o superiorità atletica
- È veloce da organizzare dopo un turnover, ideale quindi come opzione offensiva per la linea di difesa

Punti deboli:

- La pulizia degli spazi ed il ritorno in stack se fatti troppo lentamente bloccano lo spazio di ricezione e lo sviluppo del flusso

Variante: Stormo da Capitan America

se l'attacco si trova di fronte a:

- **assenza di flusso** up-field
- presenza **poach** difensivi davanti al disco

la soluzione è ribaltare il lato di attacco (fig. 3)

Fase 1: situazione senza flusso

Fase 2:

- **Dump di reset** con il giocatore in posizione 1 dello stack
- I giocatori in posizione 2, 3, 4, 5 spostano lo stack correndo dritti sul **lato opposto** del campo
- Il giocatore in posizione 6 (ultimo dello stack) finta deep e cambia direzione per **ricevere under nello spazio vuoto** appena creato (come da schema Capitan America/USA)

Fase 3:

- 6 riceve da 1 e lancio avanti (deep-space) su 5 che esce dallo stack laterale

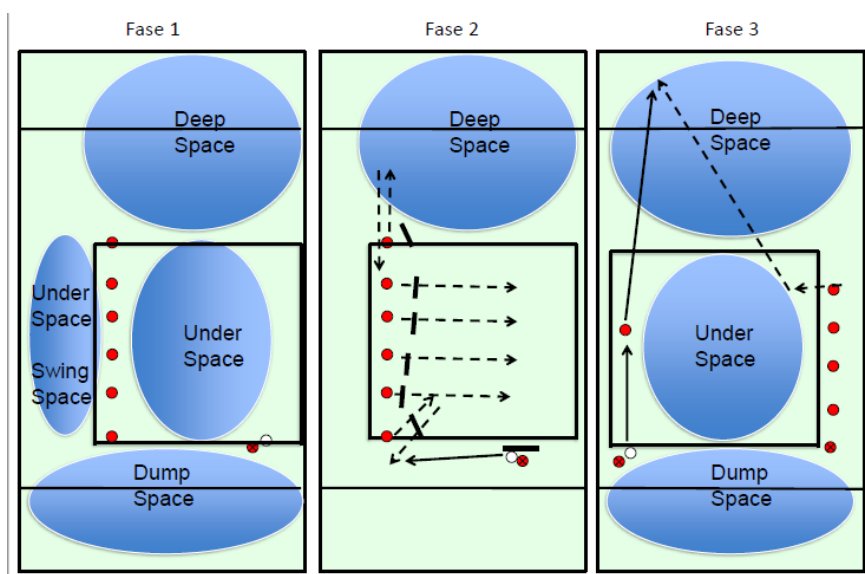


Figura 3 STACK LATERALE «STORMO da CAPITAN AMERICA»
inversione punto d'attacco

Esempio pratico: squadra Revolver (San Francisco, USA)

Fonte: ultiworld.com, articolo del 23/7/2014 "The New Fundamental: Revolver's Isolation Cutting".

Nell'articolo gli autori analizzano uno dei punti chiave dell'attacco dei Revolver: la loro abilità di smarcarsi 1vs1, creando ampi spazi vuoti (Isolation Cutting), dove portatori e ricevitori non coinvolti stanno sempre lontani dalla singola azione. Uno dei vari modi utilizzati per ottenere queste condizioni è lo **stack laterale**, come quello descritto finora.

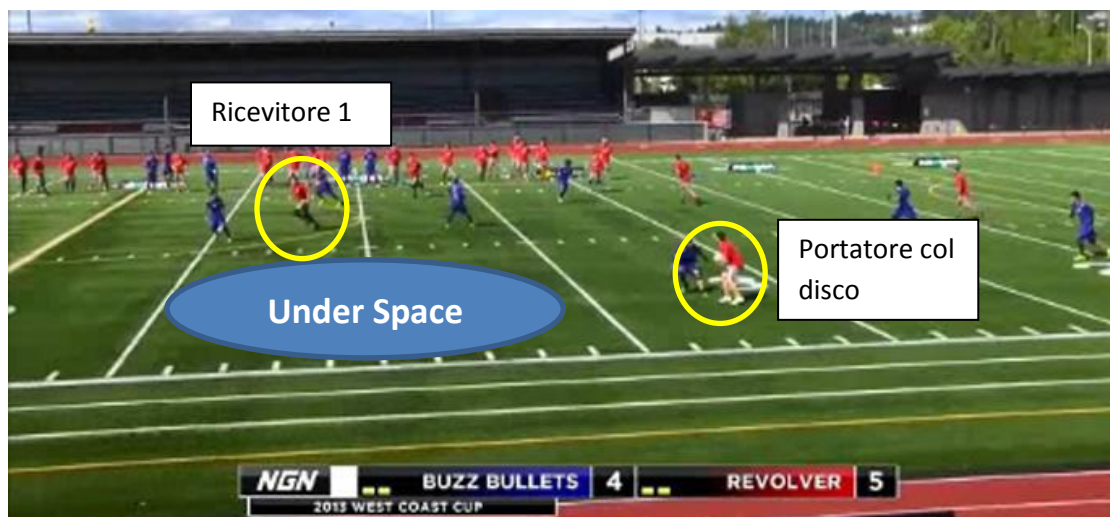


Fig. 4 – Il ricevitore 1 esce dallo stack e punta inizialmente la meta (deep-space)



Fig. 5 – Il ricevitore 1 cambia direzione per ricevere verso (under-space)



Fig. 6 – Il ricevitore 1 riceve e lancia lungo (deep-space) sul ricevitore 2, anch'esso uscito dallo stack laterale