

Tesina esame Tecnico FIFD 3° Livello

Luca Fratton

Titolo/argomento: Come ricreare lo stormo (RESET PLAY) dopo una qualsiasi giocata dinamica da pull in campo.

Partiamo innanzitutto prendendo in considerazione le due giocate dinamiche in ricezione da pull in campo, pensate per sfruttare una situazione di contropiede iniziale, durante il posizionamento della difesa avversaria.

Stack laterale "Matrioska"

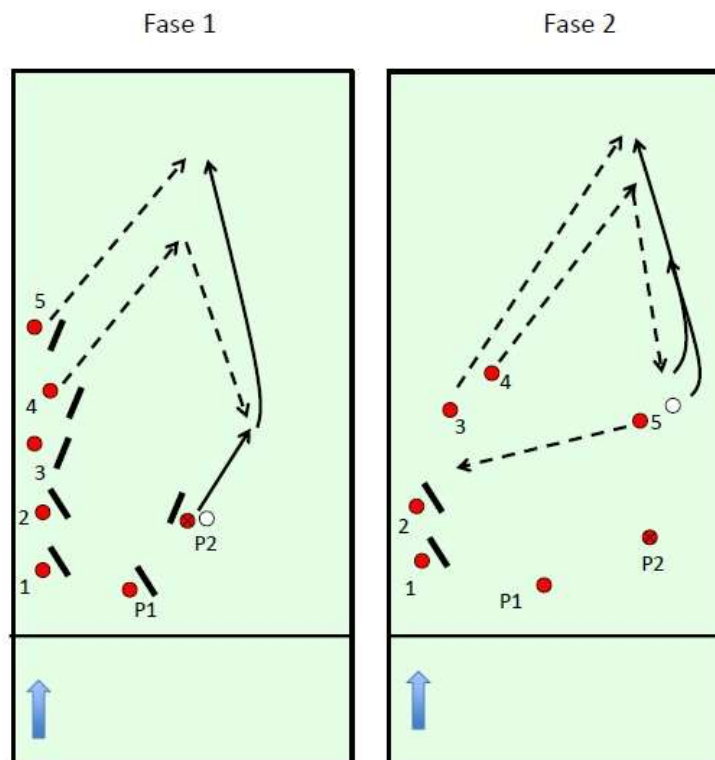


Figura 1

Si forma uno stack laterale dinamico mentre i portatori portano il disco nella posizione ideale, che deve essere possibilmente up-wind; dallo stack partono 5 e 4 puntando i loro difensori con l'obiettivo di prenderli in contropiede e generare un flusso. I cutter che non ricevono né lunghi né sul secondo scatto verso, liberano ricaricando lo stack laterale lasciando la zona Under libera al gioco dei tagli successivi e liberando gli scatti nel Deep Space al cutter 3.

L'importante è poter contare su movimenti di gioco a triangolo, con la fase di pulizia dei tagli che non hanno giocato che vadano a ricaricare lo stack.

La giocata di RESET PLAY è la riproposizione delle opzioni di attacco (creazione di flusso con 3-4-5 o 5-4-3 dallo stack, usando tagli a L o a V verso-lungo-verso, dopo aver ricreato uno stack laterale a 6 giocatori (Figura 2).

Ogni volta che non si trovano continuazioni upfield, si stanno subendo dei poach o si esauriscono le opzioni degli scatti perché il conteggio si alza e si è costretti a un reset, il reset play avviene caricando uno stack laterale e lasciando un solo portatore.

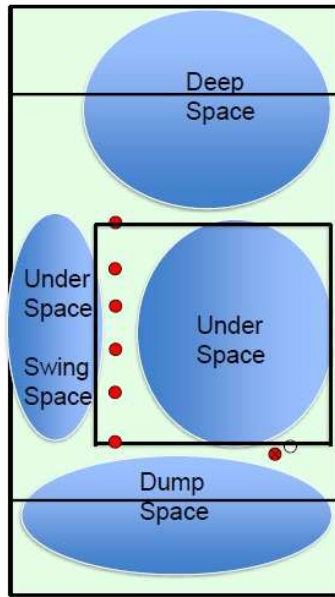


Figura 2

Le attenzioni da avere nel giocare questo schema sono quella di pulire subito se non si gioca il disco, mantenere il cutter 1 come reset di emergenza pronto a dare un ulteriore reset in zona Dump e che anche chi riceve e successivamente gioca il disco deve pulire immediatamente tornando in stack (clear zone dal mezzo).

Partendo dallo stesso schema di attacco dinamico da ricezione in campo sul pull, il secondo schema di reset è lo stack centrale 1-6 "Stack Japan". Esauriti gli scatti si forma lo stack centrale a sei giocatori: gli scatti partono sempre dai vertici dello stack a seconda della distanza dalla meta avversaria. Lontani dalla meta si predilige la partenza con continuazioni dal fondo (6-5-4) mentre in prossimità della meta avversaria si predilige la partenza da 1 con triangolazione o un isolamento.

Altra possibilità di gioco di questo schema è il primo passaggio a 1 come isolamento per poi giocare le continuazioni dal fondo.

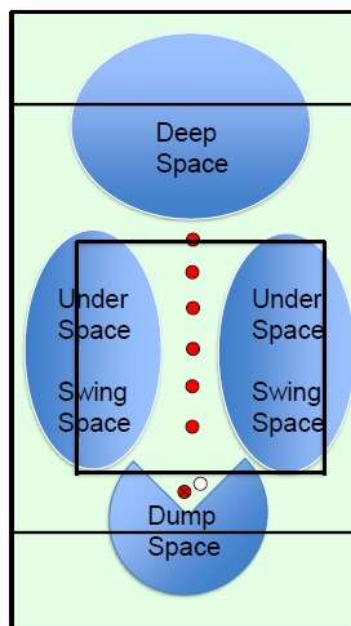


Figura 3

Questo tipo di reset play si può giocare dopo una “stormata” successiva alla rottura di tutti i SET Play dinamicizzati per gli schemi da stack orizzontale (Cane 1 in 3-4, Cane 4 in 1-2, Cane diamante, Anti-stack River, Mostro), nei quali, dopo i primi tentativi di flusso, se le giocate sono scoraggiate, le pulizie dei cutter possono proseguire con intenzione di stormo da stack laterale a stack centrale 1-6.