

Il lancio del gioco

Sistemi aperti per attaccare lo spazio

Premessa

- Viene definito “**lancio del gioco**” l’avvio del gioco da mischia e da touch da parte della squadra che ha diritto all’introduzione in mischia e al lancio in touch.
- Nel gioco moderno a causa delle grandi capacità difensive ormai sviluppate da ogni squadra, il lancio del gioco ha assunto **un’importanza fondamentale** per la squadra in attacco di determinare uno squilibrio a proprio favore e quindi giocare in seguito contro una difesa.

Quale obiettivo

Nel lancio del gioco di gioco l'obiettivo che la squadra in attacco deve avere deve essere quello di **segnare la meta** e nel fare questo si deve necessariamente rispettare l'“**essenza**” del gioco.

L'obiettivo minimo da raggiungere con il lancio del gioco è comunque **squilibrare** il sistema difensivo, giocando sul suo debole (cioè dove è più facile avanzare) e continuando ad avanzare tramite i sostegni.



1. Efficaci da mischia no contest



2. Efficacia da touche



S
I
M
U
L
T
A
N
E
O

S
I
M
U
L
T
A
N
E
O

CONQUISTA

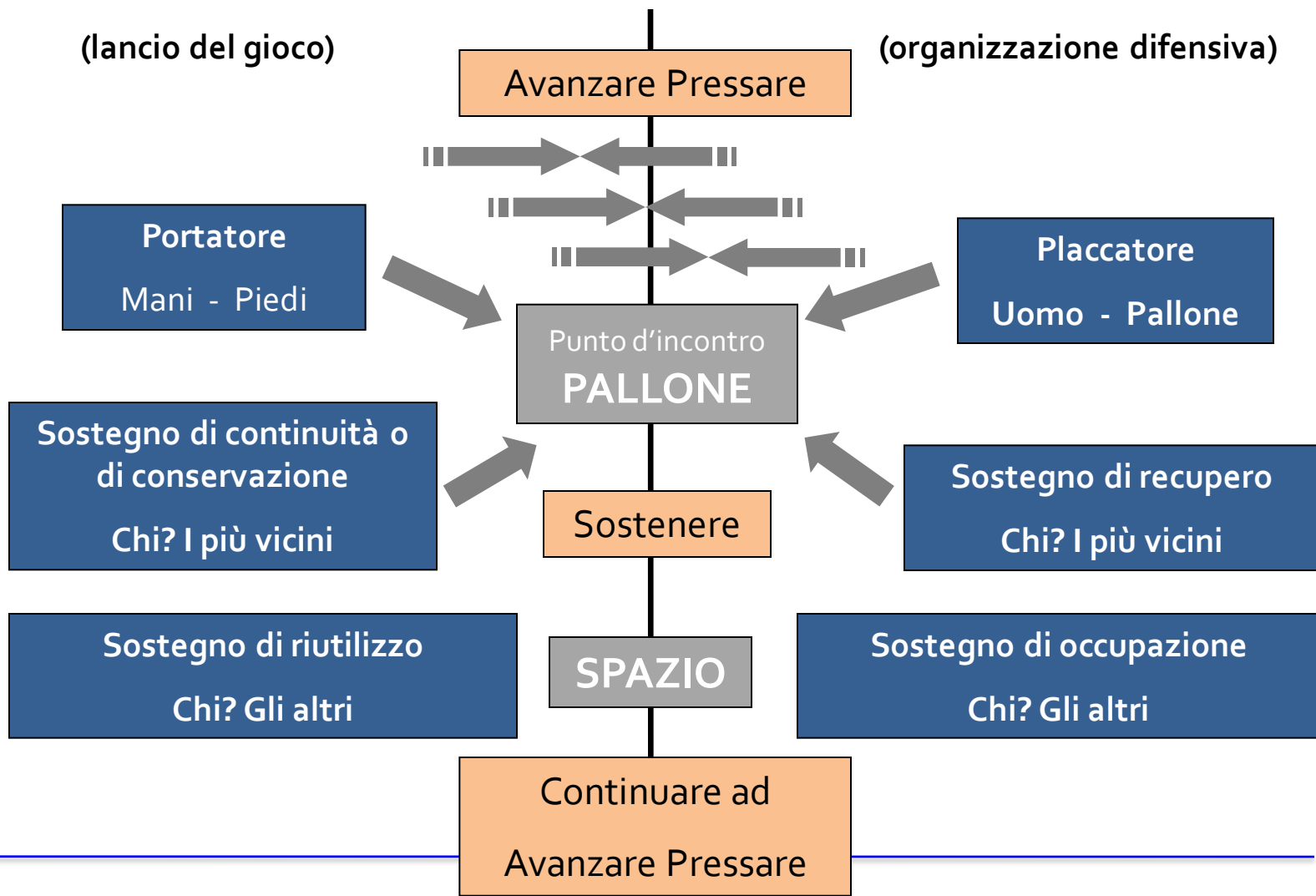
ATTACCO

(lancio del gioco)

Linea del vantaggio

DIFESA

(organizzazione difensiva)



Parole chiave

- Regolamento
 - Conquista
 - Utilizzo
 - Atto tattico
 - Strategia
 - Linea del vantaggio
 - Multi opzioni
 - Alternanza mani/piede
 - Immediatezza dei sostegni
 - Distribuzione e redistribuzione
 - Abilità tecniche individuali e collettive
-

Il regolamento

- Nel lancio del gioco nella relazione attacco/difesa il **regolamento** determina una serie di conseguenze sui cui andare a ragionare:
 - **Alta concentrazione dei difensori in una ristretta parte del campo:** il regolamento in mischia e in touch condiziona gli avanti e il giocatore in posizione di mm in una zona assai limitata di campo.
 - **Linee di “fuori gioco”:** il regolamento in mischia e in touch impone alla difesa una serie di linee di fuori gioco che allontanano la difesa (come l’attacco però...) dalla linea del vantaggio

Riferimenti per i giocatori

Una lancio del gioco è efficace se prima di tutto **in conquista** questi riferimenti sono rispettati:

- **Conquista efficace:** ossia che metta pressione sul dispositivo avversario
- **Conquista finalizzata all'utilizzo:** ossia la finalità della conquista non è fine a sé stessa ma è collegata all'utilizzo che si farà del pallone verso l'obiettivo di segnare la meta. Quindi per un gioco sullo spazio la conquista deve **rallentare creando un dubbio** ai giocatori provenienti dalla fonte ossia dalla conquista.



Riferimenti per i giocatori

Una lancio del gioco è efficace se **sull'utilizzo** questi riferimenti sono rispettati:

- **Attacco della linea del vantaggio:** ossia che permetta il superamento della stessa prima del dispositivo avversario per mettere pressione e garantire maggior possibilità di continuità di avanzamento
- **Utilizzo di più opzioni (sistema aperto):** ossia avere più opportunità di scelta su chi andrà a penetrare nella difesa e scegliere chi è davanti alla porta in cui è più facile avanzare
- **Immediatezza d'intervento dei sostegni:** sul pallone per garantire la continuità dentro e/o oltre la difesa, sullo spazio per riutilizzare in seguito ad arresto dell'avanzamento sul pi



4. Tante opzioni e immediatezza



5. Poche opzioni poca incertezza per la difesa



Sistema aperto

Ora analizzeremo nello specifico il concetto di **“sistema aperto”** e come poterlo allenare con i giocatori nella fase di specializzazione.

Il concetto di sistema aperto nel lancio del gioco sullo spazio risponde all'obiettivo di **non dare punti di riferimento** alla squadra avversaria su chi e in che modo andrà a penetrare la difesa, ed inoltre determina la possibilità di avere **più opzioni** che, nell'atto tattico, possano determinare chi è il giocatore che con più facilità possa avanzare in base alla difesa (numero, schieramento, salita ..).

Sistema aperto

Un **sistema aperto** quindi si differisce da **uno chiuso** perchè:

- Crea un numero **più alto di opzioni di gioco** (ossia possibili penetranti)
- Lascia ai giocatori **la decisione** di chi sia la **“miglior opzione”** per poter avanzare e continuare ad avanzare in base al riconoscimento della difesa e non in base a ciò che aveva stabilito la “giocata” o “l’allenatore”.



I parametri di efficacia

Un **sistema aperto** di lancio del gioco per essere efficace deve rispondere a questi parametri:

- 1. Utilizzare tutti i giocatori come opzioni:** mediano i mischia, ala dal lato chiuso ed estremo non devono essere degli spettatori, né tantomeno devono essere lasciati sulla profondità per “timore” di perdita del possesso e gioco al piede dell'avversario.
- 2. Utilizzare tutta la larghezza che si può utilizzare:** poter utilizzare più spazio (in relazione alle abilità tecniche) determina maggior problemi alla difesa e genera la possibilità di un alternanza nell'uso delle mani (passaggi) e dei piedi (varie tipologie di calci).



I parametri di efficacia

3. **Utilizzare uno schieramento che determini minor punti di riferimento alla difesa:** un giocatore già piazzato è un riferimento più facilmente leggibile per la difesa di uno che attacca una porta all'ultimo momento.
4. **Attaccare la linea del vantaggio** in relazione a:
 - **Quale zona** si vuole attaccare come iniziale idea strategica: in relazione a mantenere spazio e tempo per potere effettuare passaggi prima dell'incontro con gli avversari
 - **Quale tipo di salita** sta effettuando il sistema difensivo: in relazione alla capacità di leggere la salita difensiva per poi poter decidere come batterla



Schieramento con pochi riferimenti



I parametri di efficacia

- 5. In relazione al tipo di difesa** giocare attraverso:
- Fissazioni (direzione e velocità di corsa) per impegnare gli avversari
 - Movimenti dei giocatori senza pallone (cambi di angolo o allargamenti) per aprire intervalli o poter attaccare una spalla debole
 - Passaggi efficaci (varie tipologie in base alla distanza)
 - Penetrazione e sostegno immediato (gioco nella difesa)

Quali tipo di salite

La difesa può adottare essenzialmente tre tipologie di salite:

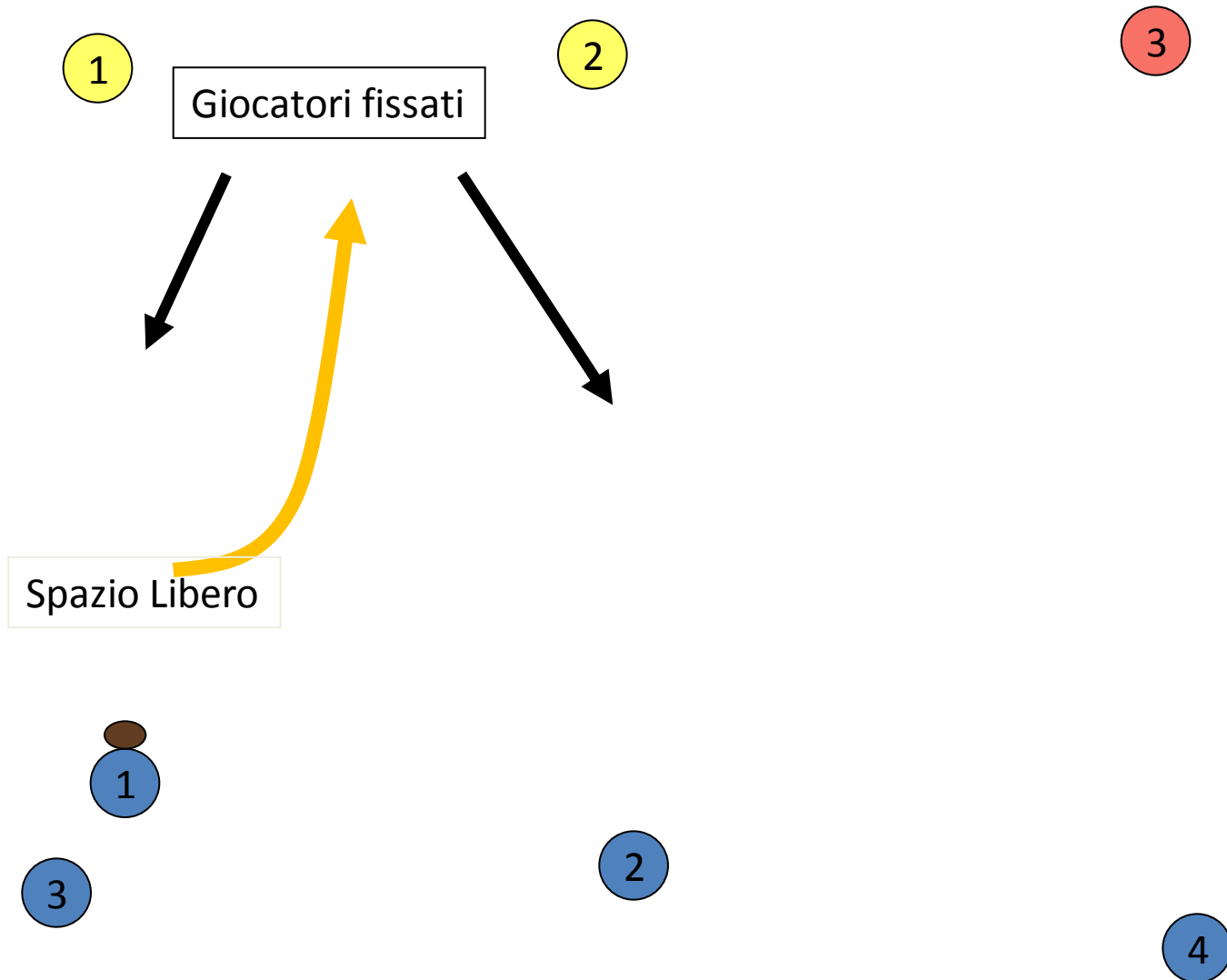
- Uniforme con velocità alta e direzione di corsa molto verticale:
mira a togliere spazio/tempo e ridurre l'utilizzo delle opzioni sullo spazio esterno.

Come batterla: ha il limite, legato alla velocità, di non riuscire a difendere bene gli intervalli sui cambi di angolo o le penetrazioni improvvise dall'asse del ala chiusa o del n15.

Importante per il n.10 attaccarla e non indietreggiare per timore di subire la pressione, è facile fissarla in quanto con la velocità alta i difensori si fissano da soli.

Evitare passaggi lunghi o molti passaggi e dirigere l'attacco nella zona 1 o 2 del campo.

Difesa che avanza molto veloce e verticale



Quali tipo di salite

- **Uniforme con velocità controllata e direzione di corsa marcatamente dall'interno all'esterno:** mira a essere fortemente coperta dal giocatore interno ed a recuperare lo spazio esterno sul tempo di volo del pallone spingendo l'attacco verso la touch.

Come batterla: ha il limite, legato alla bassa velocità, di non portare pressione. Va attaccata alta e con velocità sostenuta. Necessita una buona capacità di fissazione del n.10 e del secondo utilizzatore.

E' utile su questa difesa il movimento dei giocatori senza pallone di linea per cambiare gli angoli al fine o di attaccare una spalla debole o fissare un giocatore e rompere in tal modo la linea che può diventare debole all'esterno. Evitare i passaggi fatti molto lontano dalla linea di difesa in quanto permettono di scalare.

Difesa che avanza controllata a scivolare

1

2

3



1

3

2

4



10. Difesa che controlla



11. Difesa che controlla più complesso

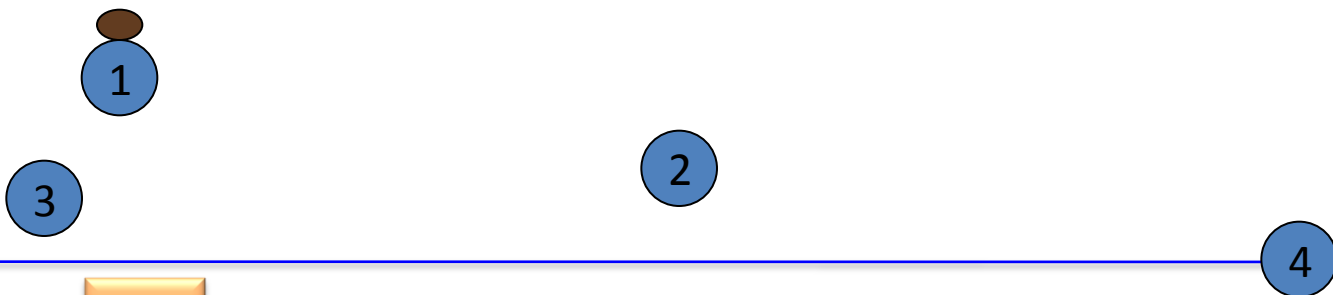
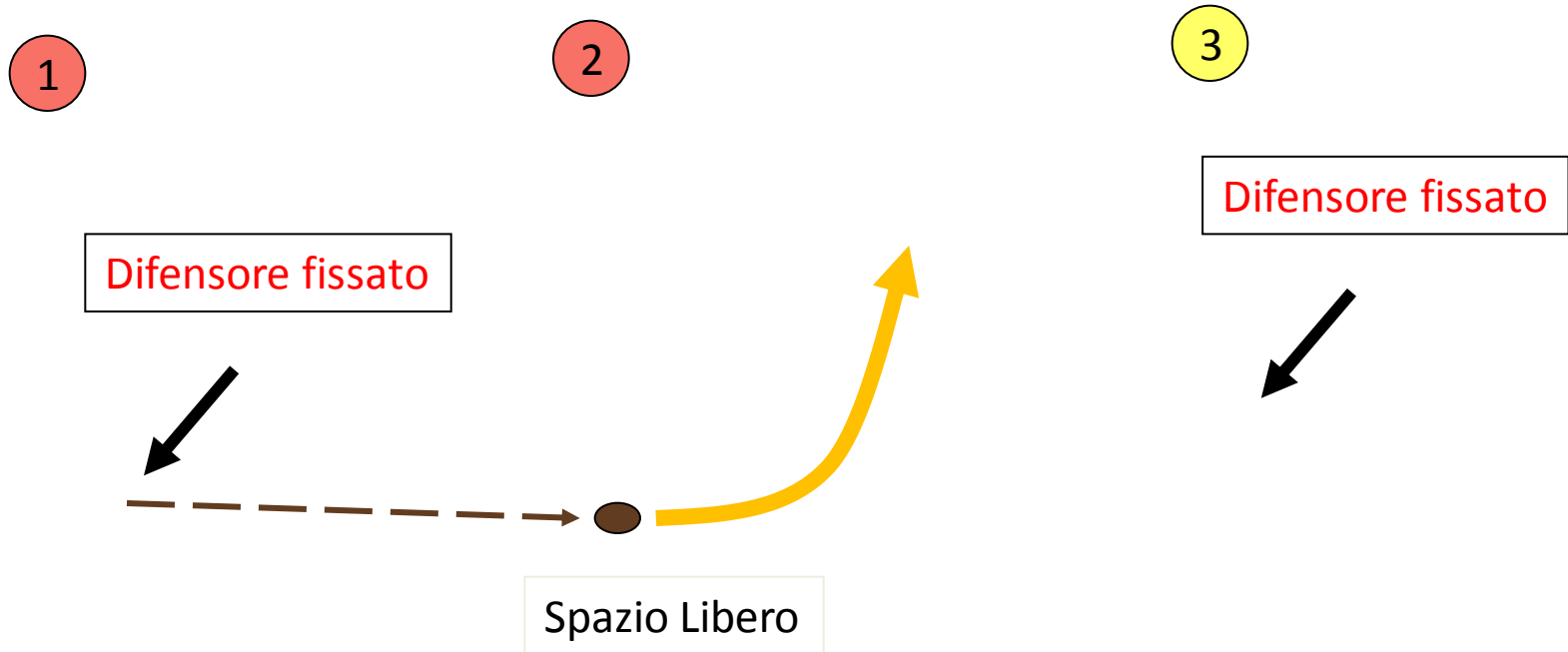
Quali tipo di salite

- **Non uniforme con giocatori che individualmente escono dalla linea:** mira a isolare con una forte pressione uno o più giocatori a scapito della copertura collettiva.

Come batterla: ha il limite, legato alla non uniformità, di avere porte aperte.

E' fondamentale la capacità di riconoscimento della porta aperta da attaccare ed avere opzioni interne per attaccare il difensore che anticipa ed esterne per attaccare il difensore che ritarda.

Difesa non uniforme (n_1 e n_3 salgono più veloci)



Comunque garantire sempre...

- **La comprensione** dei compiti collettivi ed individuali prima dell'allenamento
- **Allenare** alla velocità più alta dei giocatori
- **Verificare** che gli attaccanti guardino i difensori il più a lungo possibile prima di passare o ricevere il passaggio
- **Incoraggiare** i giocatori a mantenere la velocità di corsa mentre si passa (evitare passaggi rallentando o abbassando il ritmo)

Come allenare

Come sempre la **“comprensione”** di questa situazione specifica del gioco e la **“capacità di realizzarla”** in maniera sempre più fine sono i due aspetti verso i quali l'allenatore dovrà indirizzarsi dal punto di vista metodologico.

Il processo dell'allenamento dovrà quindi essere impostato in maniera che i giocatori non siano solo **“esecutori”** della volontà dell'allenatore, ma che diventino gli attori di una situazione di gioco che ha alla base la **comprensione individuale e collettiva di ciò che si sta facendo.**

Riferimenti metodologici

Allenare la comprensione come presupposto dell'azione:

- **Dal semplice al complesso**
- **Dal generale al particolare**
- **Dal conosciuto all'ignoto**
- **Dal grezzo al fine**

Mettendo al centro del processo d'insegnamento l'atleta coinvolgendolo (porgli domande), sapendolo ascoltare (ascolto attivo), creandogli situazioni problema ed aiutandolo a risolverle incoraggiandolo e sostenendolo in questo.

Riferimenti metodologici

Fondamentale per un allenamento efficace:

- **Ricreare le effettive condizioni del contesto** (nel caso il lancio del gioco) sia che si lavori a livello collettivo, sia che si lavori a ranghi ridotti.

Quindi mettere **sempre in ogni esercitazione l'opposizione e i riferimenti del regolamento** (linee di fuori gioco). L'opposizione in relazione al periodo della stagione e delle esigenze potrà essere condizionata a non placcare, ma comunque a bloccare l'avversario per ricreare le condizioni (tattiche e tecniche) più vicine alla realtà.

Riferimenti metodologici

Fondamentale per un allenamento efficace:

- **Proporre situazioni problema adeguate al livello sia di comprensione che di abilità dei propri giocatori** (es. modulare i vari tipi di difesa che si possono proporre)
- **Aiutare il processo di apprendimento attraverso interventi appropriati (non generici) e tempestivi**



13. Collettivo



14. Ranghi ridotti mischia



15. Ranghi ridotti touch