

Federazione Italiana Rugby



RIMESSA LATERALE:

3° Livello

Carlo Orlandi

MEGA
THEATRE

SportOdds

Odds



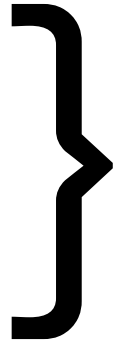
F.I.R.
Centro Studi
2005-2006

Statistiche RWC 2003

- 50 mete hanno avuto inizio da una propria Touch (assieme a 22 da mischia ordinata sono il 47% delle mete totali).
- *Il 67% delle Touch sono state contestate in aria dalla difesa.*
- *Circa l'80% dei propri lanci sono stati conquistati.*
- Circa 35 Touch per partita.

TOUCH ATTACCO

Cosa è necessario per una buona Touch offensiva?

1. Un lanciatore preciso.
 2. Buona coordinazione della piramide di Salto.
 3. Più possibilità di conquista.
 4. Evoluzione logica del lancio del gioco.
 5. Strategia.
- 
- 2° livello**

4 Evoluzione logica del lancio del gioco.

- **Zona 1:** dopo la conquista, raggruppamento penetrante 90%, gioco al largo 10%.
- **Zona 2:** dopo la conquista, raggruppamento penetrante 60%, gioco al largo 40%.
- **Zona 3:** dopo la conquista, raggruppamento penetrante 40%, gioco al largo 60%.

4 Evoluzione logica del lancio del gioco.

**ZONA 1: dopo la conquista, raggruppamento penetrante 90%
Gioco al largo 10%.**

- **GIOCO RAGGRUPPATO:**
 - Spinta nell'asse di conquista
 - Spinta non nell'asse di conquista
 - Pell off nel corridoio dei 5 mt.
- **GIOCO AL LARGO:**
 - Non è la condizione ideale, forzatura per avere la palla e poter giocare
 - Necessiterà di un 1° PI non lontano dalla zona di conquista

4 Evoluzione logica del lancio del gioco.

**ZONA 2: dopo la conquista, raggruppamento penetrante 60%
Gioco al largo 40%.**

- **GIOCO RAGGRUPPATO:**
 - Spinta nell'asse di conquista
 - Spinta non nell'asse di conquista
- **GIOCO AL LARGO:**
 - Zona di conquista minima per portare il gioco al largo
 - Attenzione possibili giocatori della struttura che portano pressione insieme alla 1° linea di difesa.

4 Evoluzione logica del lancio del gioco.

**ZONA 3: dopo la conquista, raggruppamento penetrante 40%
Gioco al largo 60%.**

- **GIOCO RAGGRUPPATO:**
 - Spinta nell'asse di conquista
 - Spinta non nell'asse di conquista
 - Pell off verso il centro dei pali
- **GIOCO AL LARGO:**
 - Zona di conquista ottimale per portare il gioco al largo
 - Definire quali sono i primi sostegni

5 Quale strategia.



- *Tramite lo studio e l'analisi degli avversari, individuare:*
 - I loro saltatori e sollevatori migliori
 - Come difendono nelle varie zone di campo (aria o terra)
 - Con quanti blocchi aria difendono
 - Dove e chi lasciano nel corridoio
 - Dove e chi lasciano come mm

Filosofia di gioco



Forme di gioco

- *La scelta del gioco e del tipo di conquista, deve tener conto delle seguenti condizioni:*

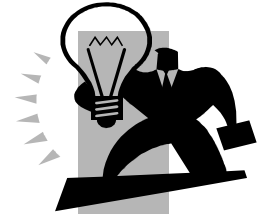
Punteggio e tempo di gioco.

Posizione in campo.

Condizioni climatiche.

Rapporto di forza per reparti con la squadra avversaria.

5 Quale strategia.



- **Conquista + raggruppato penetrante:**
 - Segnare, richiamare i difensori, avanzare con possesso.
- **Conquista + pell off:**
 - Segnare, impegnare i difensori esterni, liberazione veloce.
- **Palla veloce x 10:**
 - Segnare, cercare intervalli all'esterno.
- **Conquista, 2 → 9:**
 - Schieramento iniziale senza m.m., fissare i difensori dello schieramento di touch.

Efficacia riferita al gioco.

- Nel gioco moderno, strutturato e/o per sequenze, l'efficacia deve rispondere alle seguenti domande:

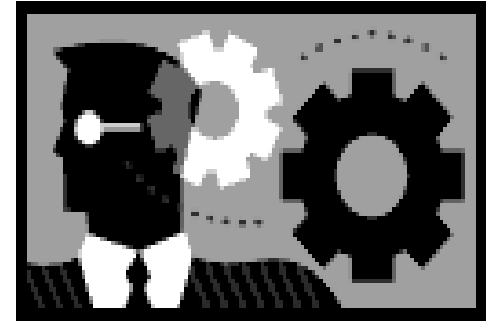
– CHI ?

– DOVE ?

– QUANDO ?

– COME ?

CHI ?



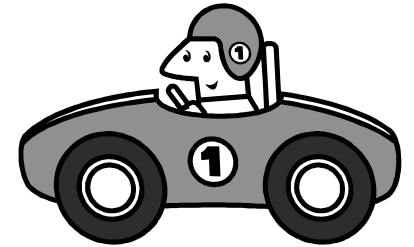
- Quanti giocatori nello schieramento di conquista.
- ***Quali giocatori ho impegnato nella conquista (salto).***
- ***Quali possono essere i primi sostegni per un raggruppamento penetrante.***
- Quanti e quali sono fuori dallo schieramento.

DOVE ?



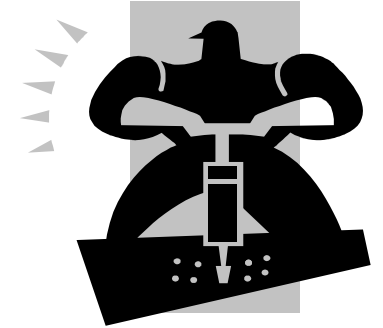
- Dove voglio attaccare?
- Il gioco strutturato aiuta i giocatori perché possono anticipare il punto dove si cerca di superare la difesa.
- ***Le loro linee di corsa saranno tali da fissare e/o anticipare i difensori e idonee a risolvere le possibili opzioni di gioco che si presenteranno.***

QUANDO ?



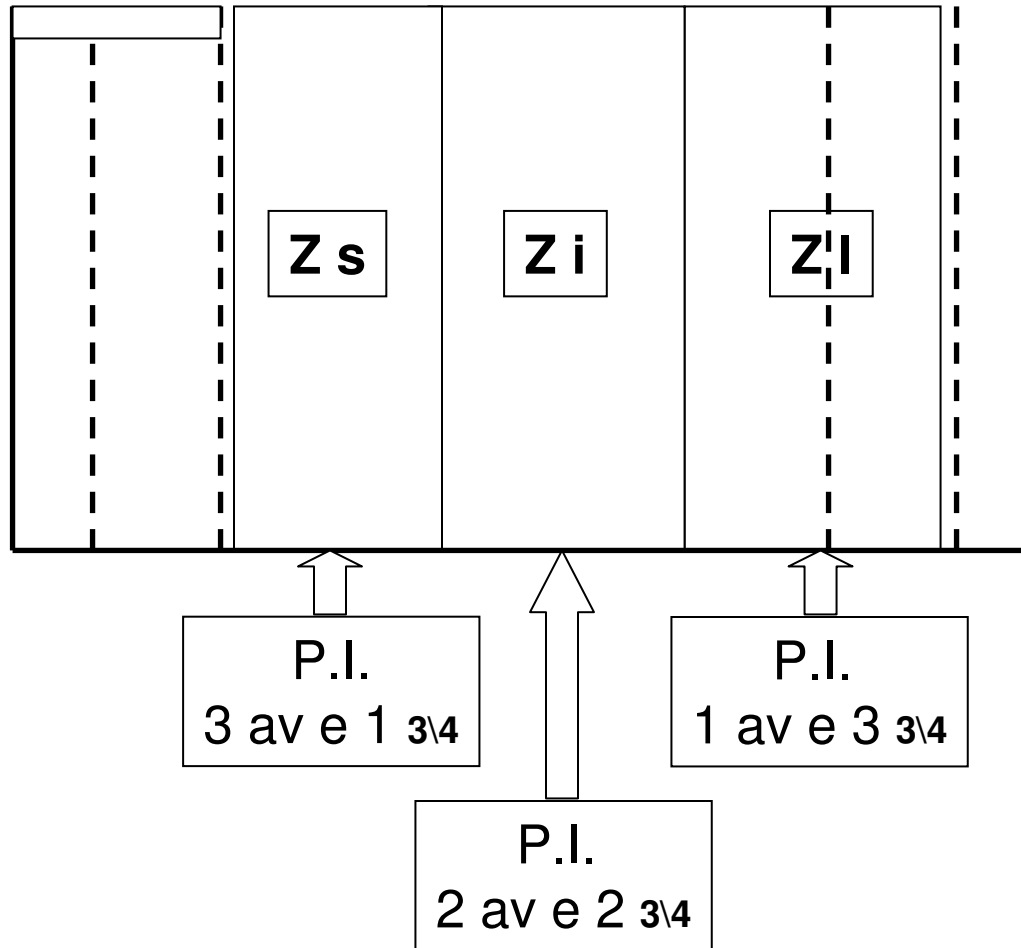
- Essendo a conoscenza del tipo di gioco e della zona che si vuole attaccare, gli interventi dei sostegni devono essere in anticipo rispetto ai difensori.
- ***Intervento immediato quando si presenta la situazione da risolvere.***

COME ?



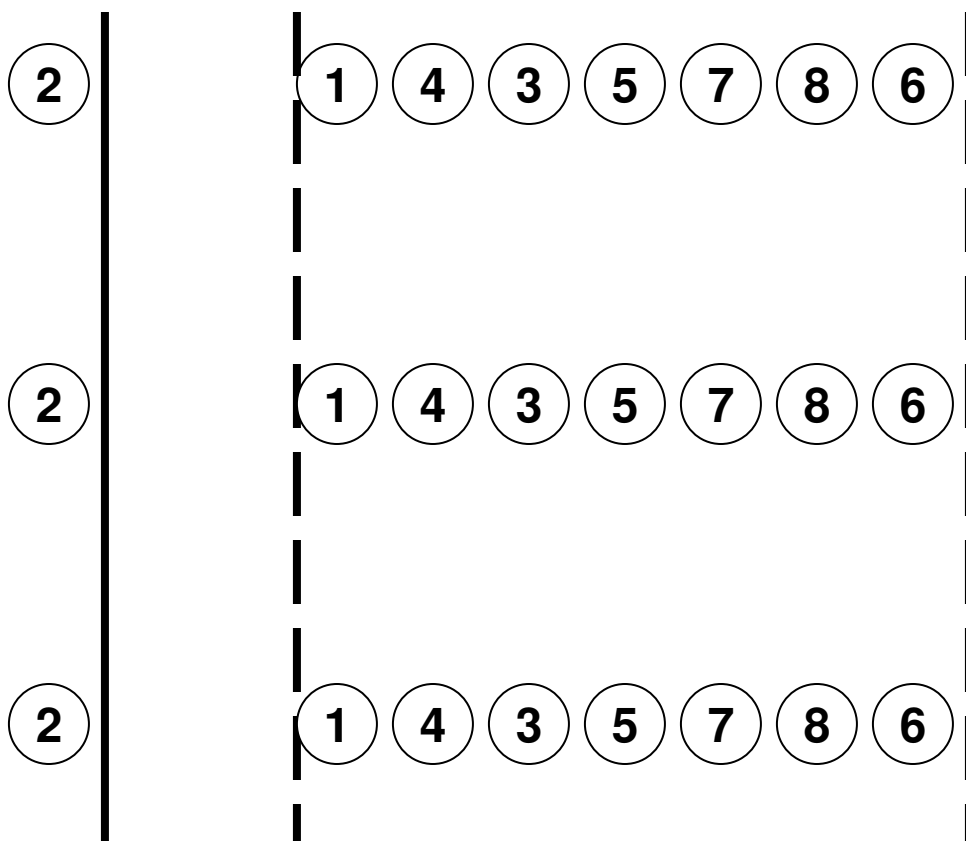
- Un gioco è efficace, quando ha una distribuzione dei giocatori che fissa e/o apre spazi utili d'attaccare. Una volta scelto lo spazio, il portatore deve avere i sostegni per risolvere la situazione creata (rispettando il principio di utilità palla-spazio).
 - ***Sostegno per una continuità diretta***
 - ***Sostegno per una continuità indiretta***
 - ***Sostegno di conservazione***

Distribuzione logica dei sostegni. (1 portatore 3 sostegni)



Distribuzione dei sostegni (touch completa)

Per un attacco al largo:



1° P.I.: 6 – 8 – 7

2° P.I.: 7 – 5 – 2

3° P.I.: 3 – 4 – 1

1° P.I.: 6 – 8 – 4

2° P.I.: 4 – 1 – 2

3° P.I.: 7 – 5 – 3

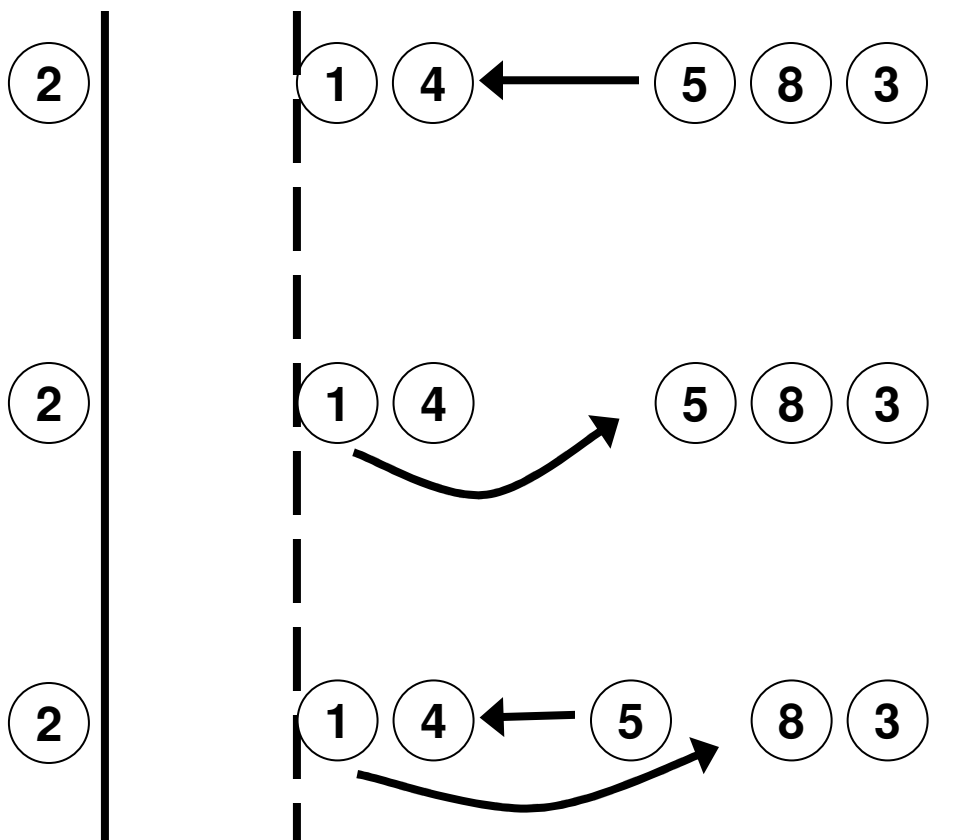
1° P.I.: 5 – 3 – 4

2° P.I.: 4 – 1 – 2

3° P.I.: 6 – 8 – 7

Distribuzione dei sostegni (touch ridotta)

Per un attacco al largo:



1° P.I.: 6 – 7 fuori
2° P.I.: 3 – 8 – 2
3° P.I.: 5 – 4 – 1

1° P.I.: 6 – 7 fuori
2° P.I.: 3 – 4 – 2
3° P.I.: 8 – 5 – 1

1° P.I.: 6 – 7 fuori
2° P.I.: 5 – 4 – 2
3° P.I.: 3 – 8 – 1

Parametri d'efficacia nel gioco al largo completa

- Conquistata la palla, i primi *sostegni anticipano* (precedendo gli avversari) la corsa verso la zona d'attacco.
- I sostegni successivi, corrono verso la direzione in cui il gioco prosegue, senza andare troppo oltre l'asse della palla.
- Qualsiasi intervento dei sostegni deve arrivare *dall'asse o interno*,

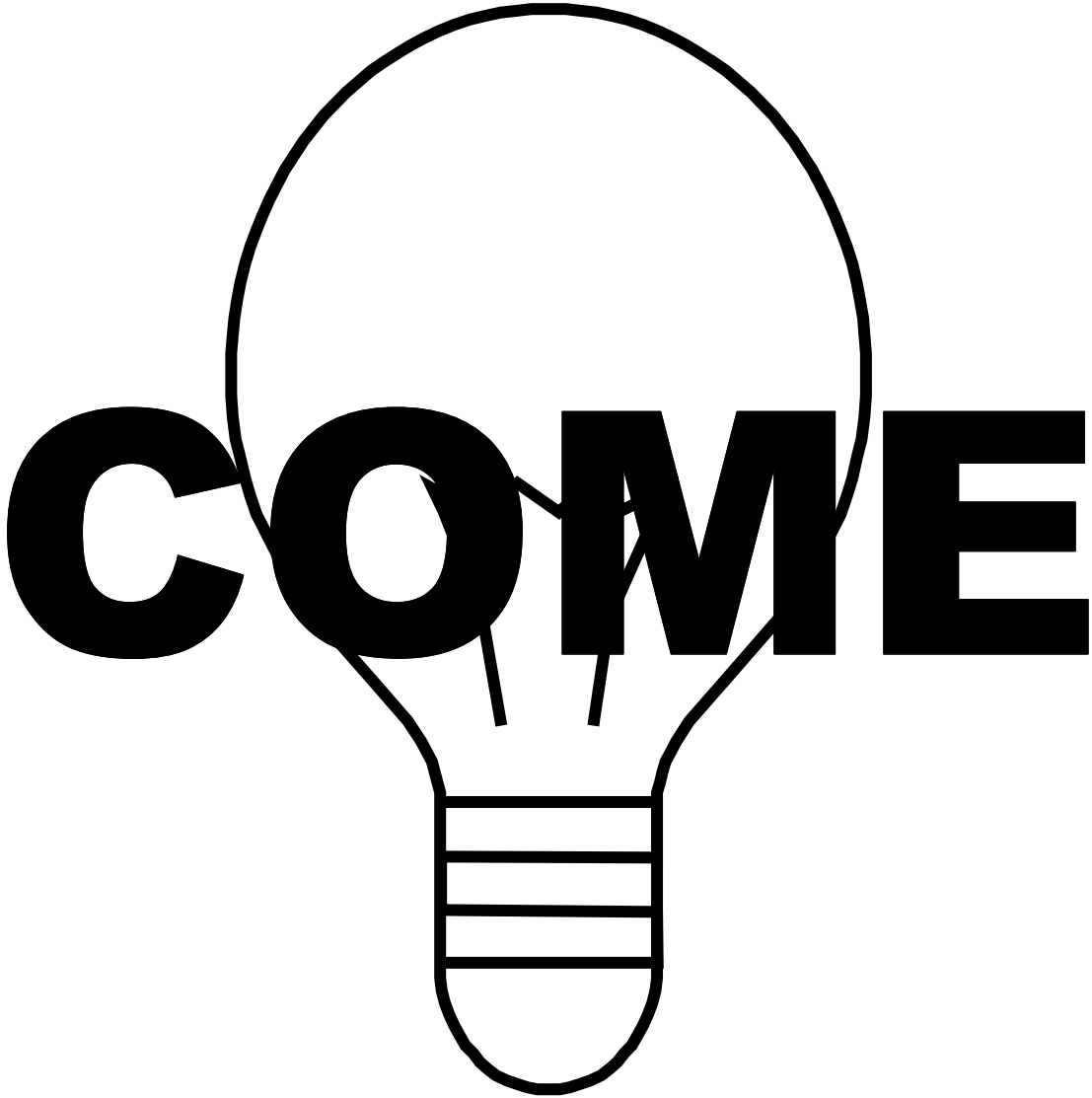
immediatamente.

Parametri d'efficacia nel gioco al largo ridotta

- I sostegni fuori dallo schieramento possono essere utilizzati come: *portatori, fissatori, sostegni.*
- I sostegni successivi, corrono verso la direzione in cui il gioco prosegue, senza andare troppo oltre l'asse della palla.
- Qualsiasi intervento dei sostegni deve arrivare *dall'asse o interno,*
immediatamente.

Parametri d'efficacia nel raggruppato penetrante

- I sollevatori devono chiudere il saltatore *invadendo il corridoio*.
- Il saltatore deve posizionarsi *basso* con la palla vicino al corpo.
- Chi strappa si deve *allontanare* dal saltatore rimanendo basso.
- I sostegni devono arrivare *bassi in spinta* isolando dietro il portatore di palla.



- In ogni seduta di touch utilizzare come riscaldamento *esercizi per la piramide di salto (tecnica)*. (4'-6')
- Ripetizione della *struttura di conquista senza avversari (movimento 10'-12')*.
- Ripetizione della *struttura di conquista con avversari e conseguente utilizzo*. (Percezione dello spazio da utilizzare e movimento del sostegno nel gioco 10'-15').

TOUCH DIFENSIVE

Touch difensiva



Scegliere la difesa in base a:

1. Posizione nel campo
2. Qualità del gioco raggruppato penetrante e qualità di gioco al largo avversario
3. Tempo di gioco
4. Punteggio
5. Condizioni meteo
6. Qualità del lanciatore avversario
7. Qualità della conquista avversaria

1 Posizione in campo

- **Strategicamente determinare per la scelta di:**
 - contendere il lancio (con quanti blocchi)
 - difendere a terra (maul o sacking)
 - Misto terra e aria
 - Chi e quanti rinforzano la prima linea di difesa.

2 Qualità del gioco avversario

- Se gli avversari sono forti nel gioco raggruppato, prediligere una difesa a terra o salto + immediato sacking.
- Se gli avversari sono forti nel gioco al largo, lasciare almeno l'ultimo uomo dello schieramento nella prima linea di difesa.
- **La difesa deve cambiare nelle varie zone del campo.**

3-4 Tempo di gioco, Punteggio

- Tatticamente si può decidere se prendere dei rischi.
- Se abbiamo bisogno della palla, provare a contestare anche in una zona di pericolo.
- Se dobbiamo difendere il punteggio, provare a conquistare, ma predisporre per difendere il loro gioco migliore.
- **La miglior difesa è la conquista.**

5 Condizioni meteo

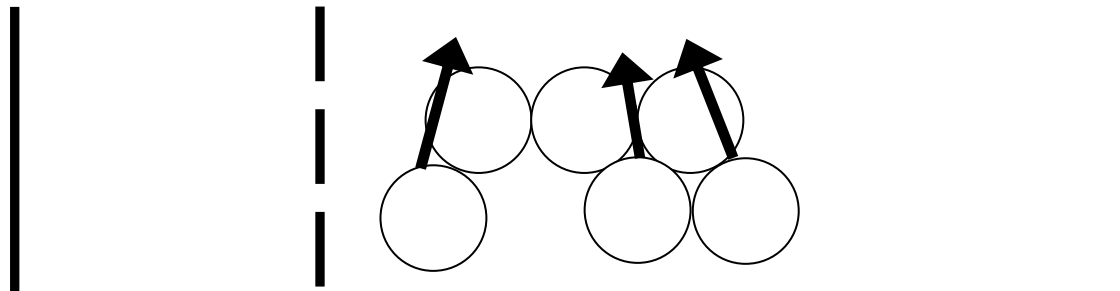
- Certe condizioni influenzano le possibilità di conquista.
- Il vento obbliga a un lancio in z1 e z2, perciò difesa nelle zone per forzare l'errore in z3.
- Pioggia e fango predilige un gioco raggruppato o un passaggio 9 → 10 più corto, più pressione con l'ultimo giocatore dello schieramento sul 10.

Quale difesa:

- **Blocco aria:**
 - La più utile
- **Difesa Maul:**
 - Protegge dal raggruppato penetrante, molti giocatori impegnati
- **Sacking:**
 - Attenzione alla penalità
- **Rinforzo 1° linea difensiva:**
 - Difende il gioco al largo.

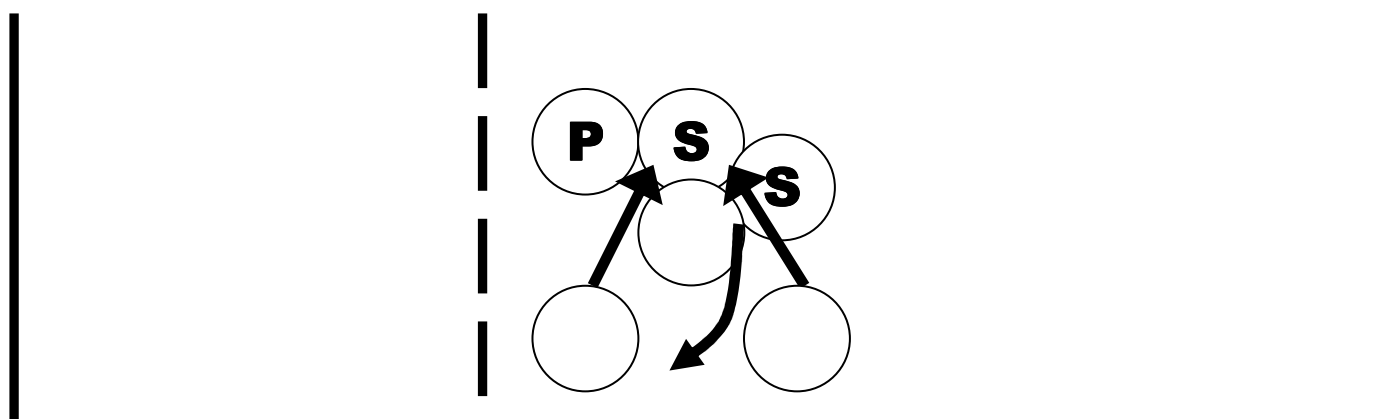
Difesa Maul

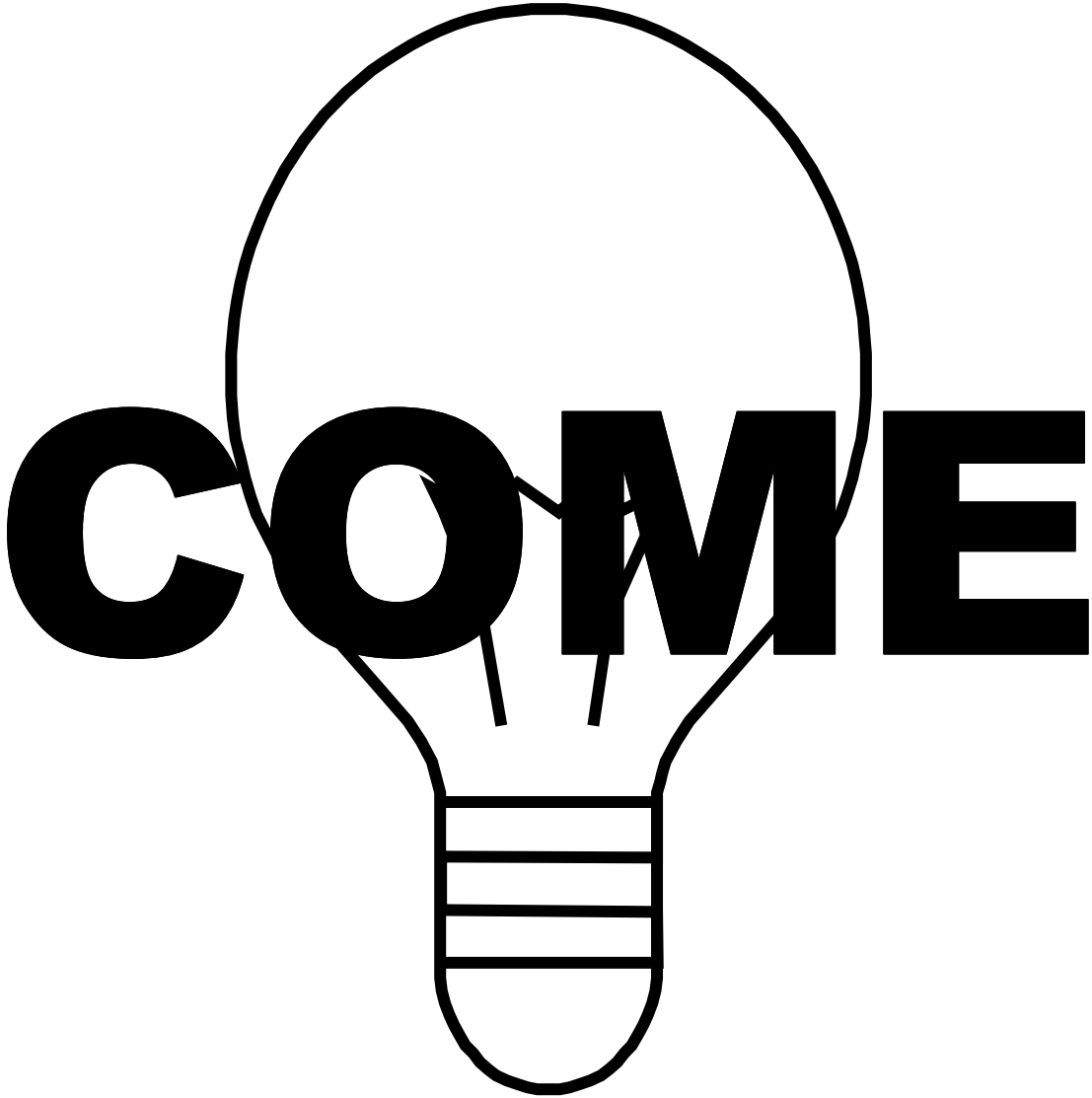
- Definire le zone di competenza
- *Anticipazione d'intervento*
- *Aggressività nell'intervento*
- **Tecnica d'intervento**
 - **Posizione di spinta, testa alta**
 - **Direzione verso il saltatore, togliere appoggi, individualmente**



Sacking

- Definire chi e la zona di competenza
- Seguire il saltatore nella discesa
- Tecnica (attenzione alle penalità)
- **Intervento dei sostegni di recupero**





- Utilizzando una piramide di salto in attacco, ripetere la tecnica di difesa di Maul e Sacking (3 giocatori a rotazione in difesa 6'-8').
- Utilizzare 2 schieramenti completi per definire e allenare le zone di competenza (7'-9').
- Gioco reale nelle varie zone del campo, per scegliere i vari tipi di difesa (10'-15').