

# Federazione Italiana rugby



La Programmazione e la pianificazione tecnica per la formazione del giocatore di alto livello

Francesco Ascione



Tirrenia 13 marzo 2003



# Quale giocatore?

L'obiettivo, e la costruzione di un giocatore efficace :

- n Capace di comprendere la situazione e di risolverla, in anticipo sull'avversario e secondo criteri di efficacia;
- n Che sappia utilizzare sia abilità tecniche proprie del ruolo e sia, in maniera polivalente, abilità tecniche comuni a tutti, dettate dall'esigenza del gioco stesso;
- n Atleticamente e muscolarmente preparato;
- n Perfettamente integrato in un progetto di squadra per un gioco d'alto livello



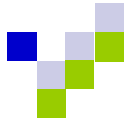
**FORTE MENTALMENTE**

Centro Studi FIR - Corso R.D.O. 2003



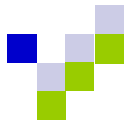
# Quale giocatore?

- n Il punto di riferimento essenziale rimane la prestazione d'alto livello da cui consegue la formazione di giocatori capaci di poterlo esprimere
- n tale formazione, passa attraverso un iter programmatico scientificamente determinato e caratterizzato da grande quantità di lavoro da svolgere così come dalla adeguata mentalità per portarlo avanti



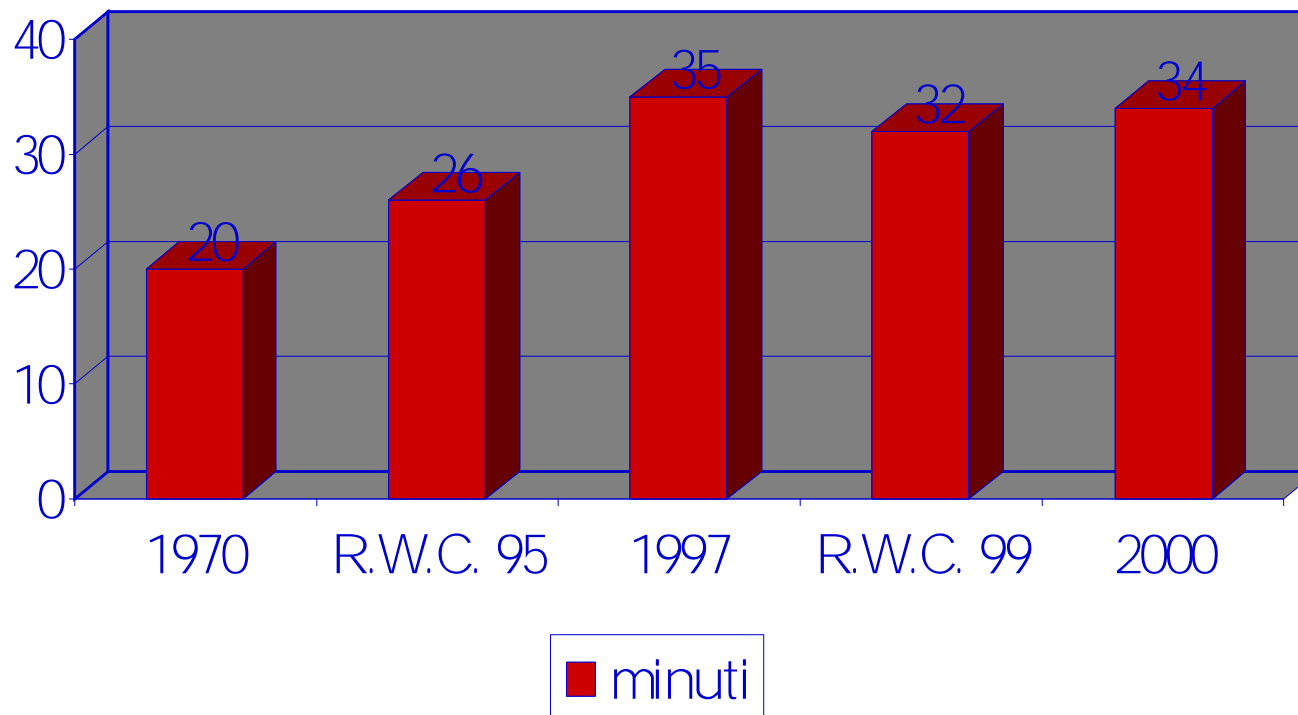
# Quale gioco?

Grande volume di gioco efficace  
sviluppato ad alti ritmi e grandi  
accelerazioni

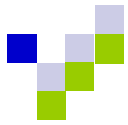


# Gioco alto livello

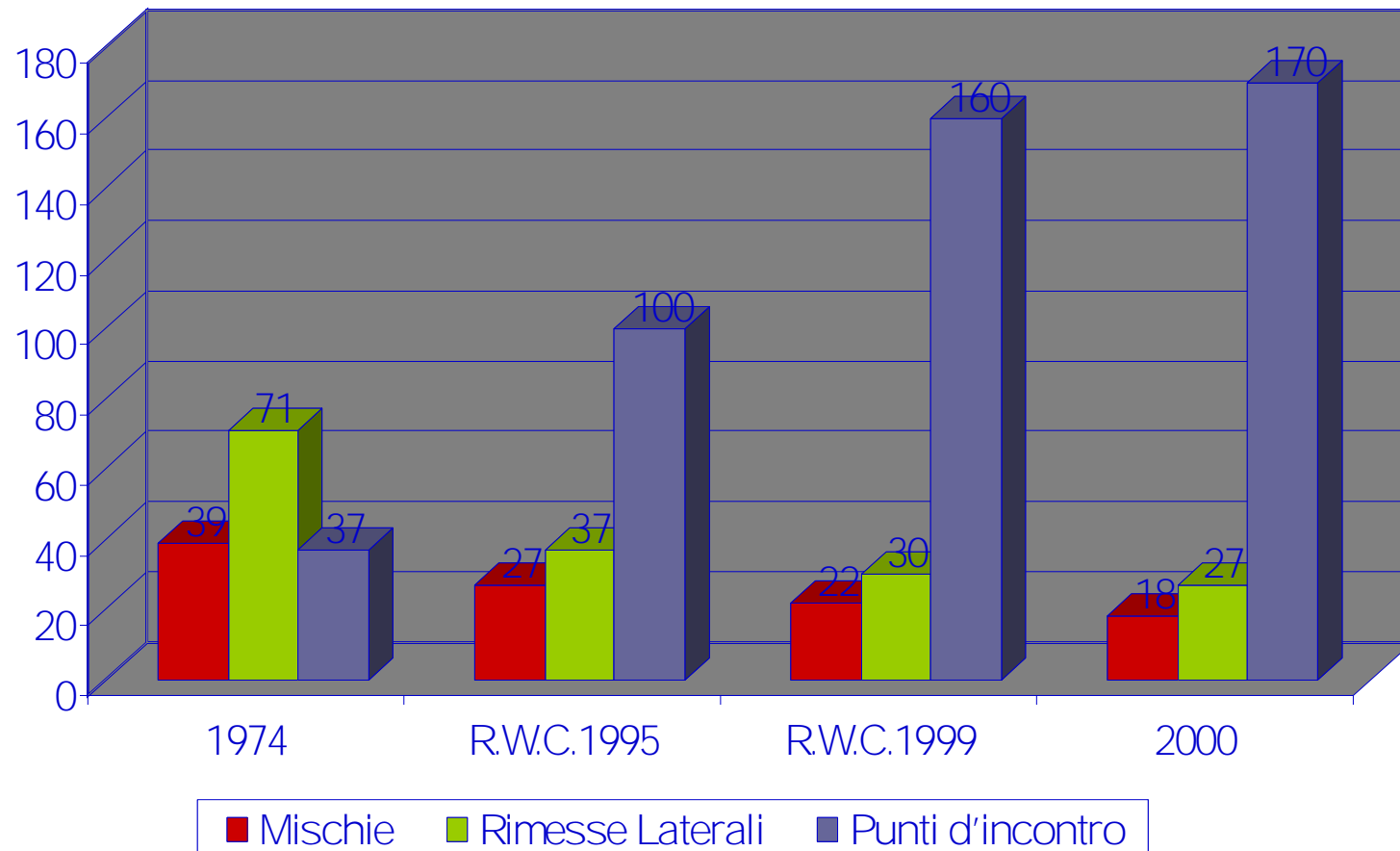
Tempi effettivi



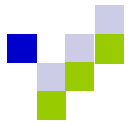
Centro Studi FIR - Corso R.D.O. 2003



# Gioco alto livello

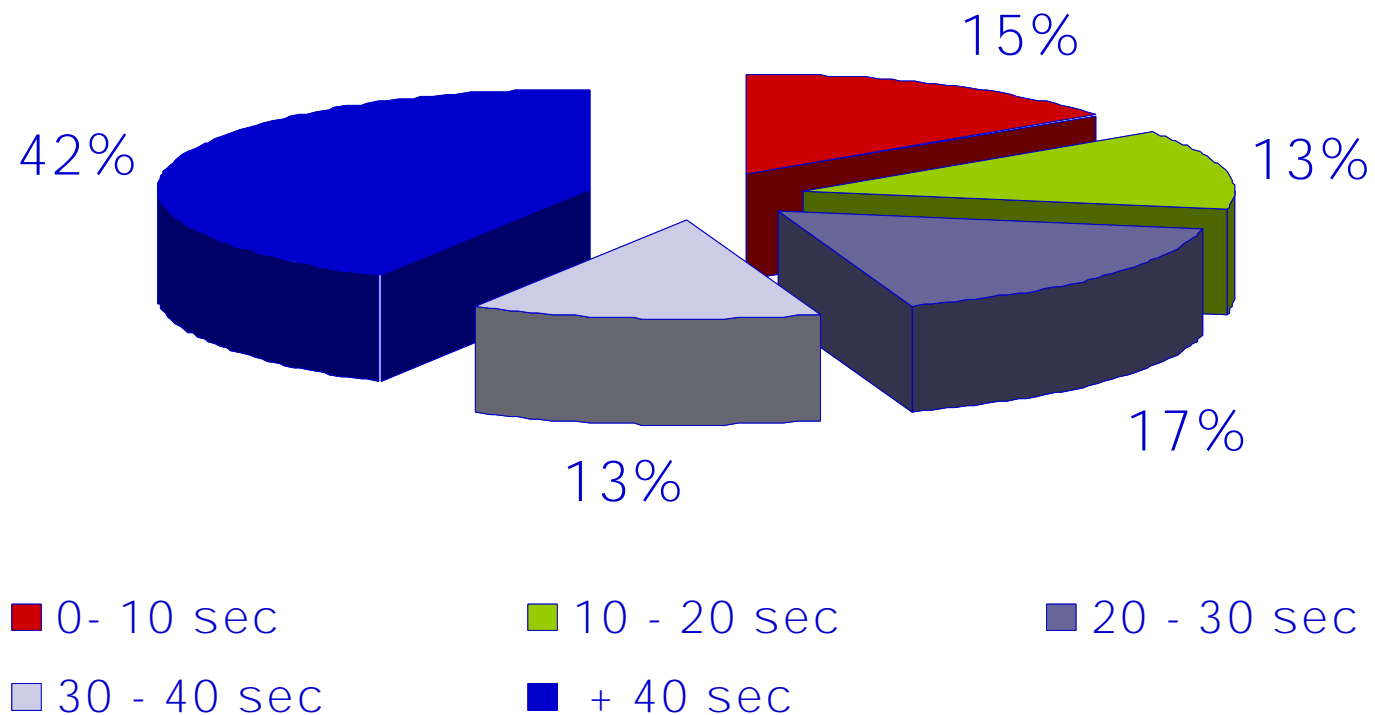


Centro Studi FIR - Corso R.D.O. 2003

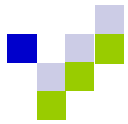


# Gioco alto livello

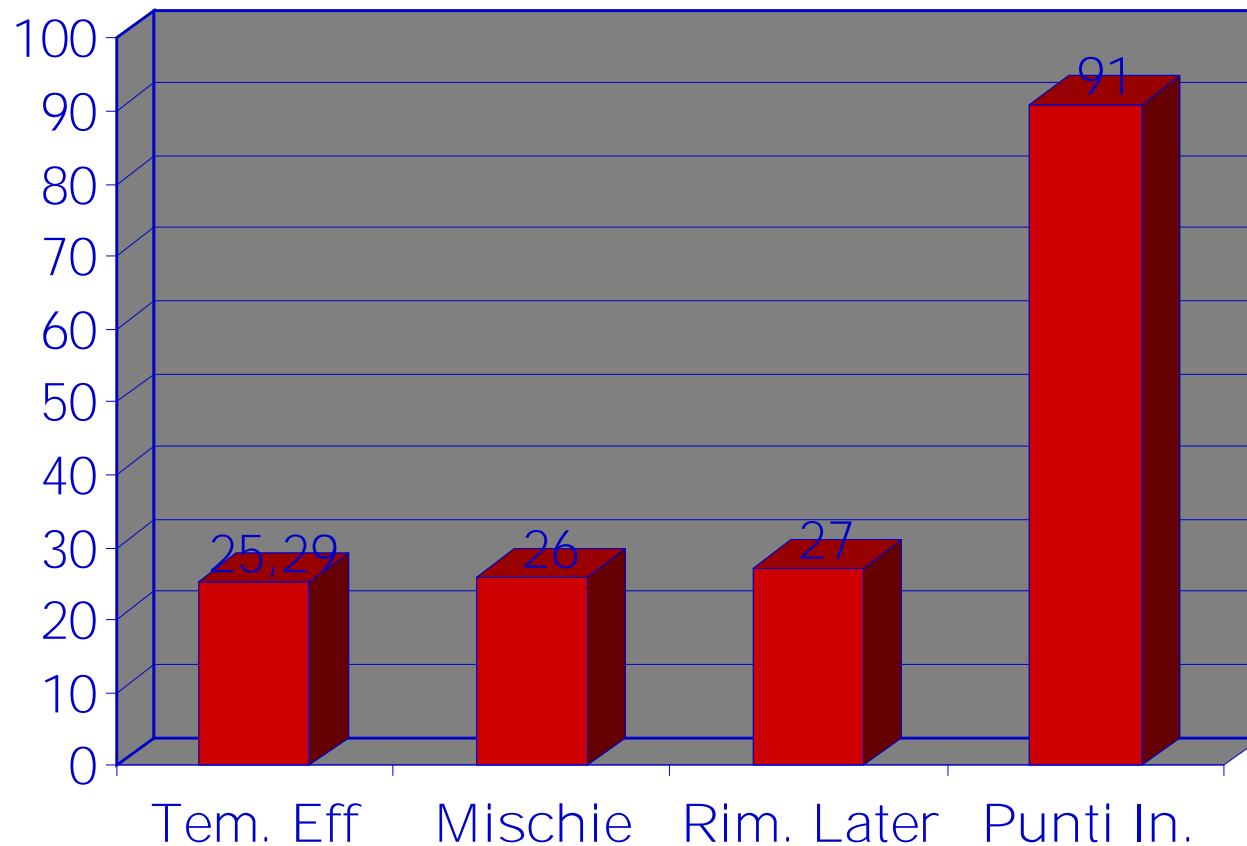
Sequenze 3 Nation 2001



Centro Studi FIR - Corso R.D.O. 2003

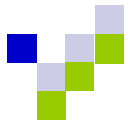


# Top ten Italia

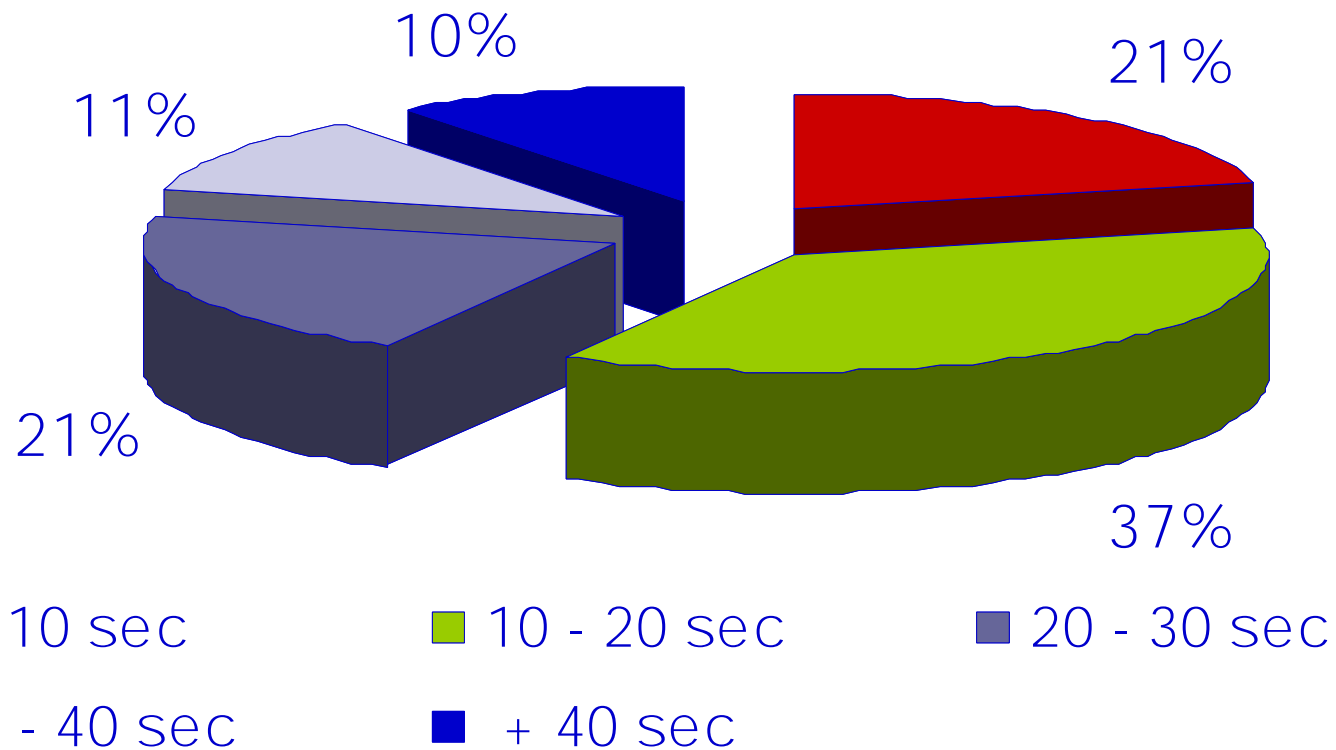


Centro Studi FIR - Corso R.D.O. 2003

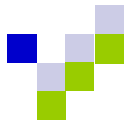




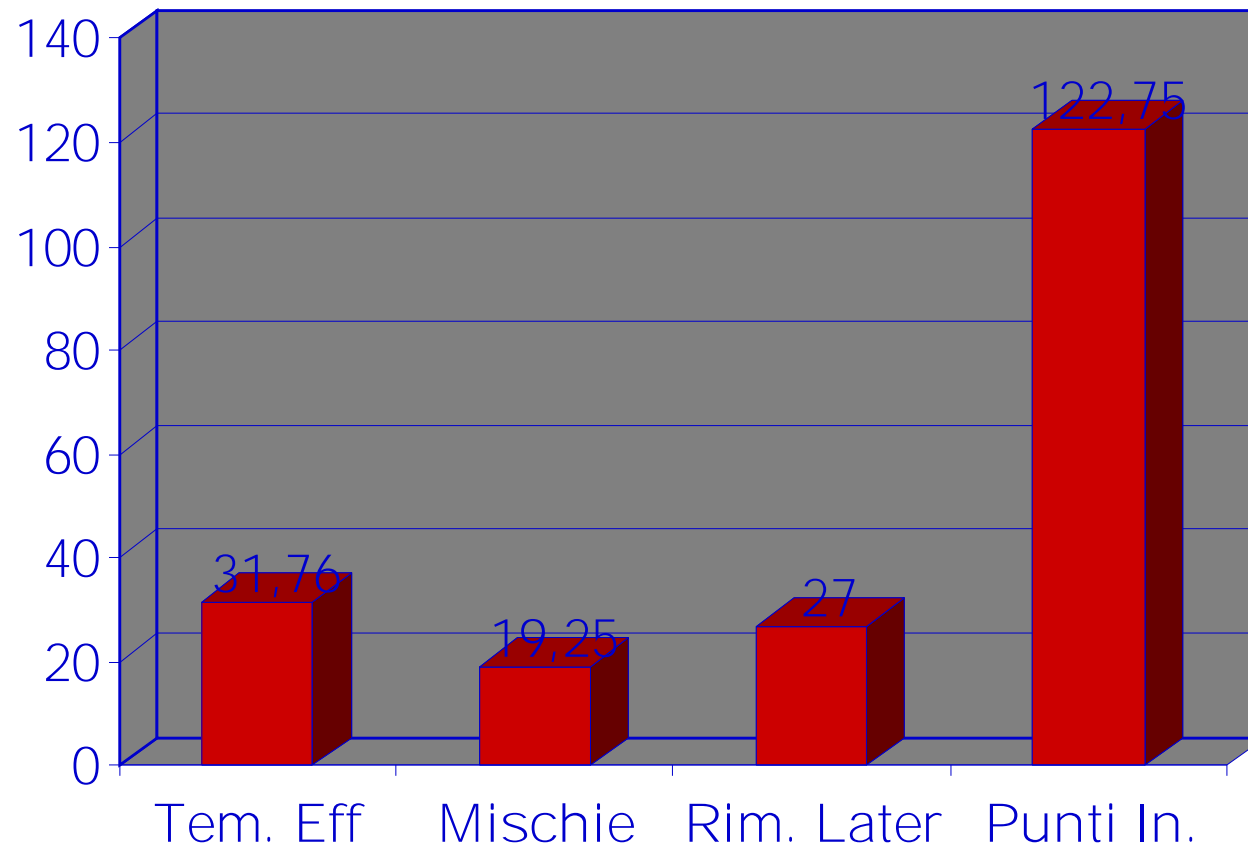
# Top ten Italia



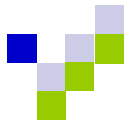
Centro Studi FIR - Corso R.D.O. 2003



# Att. Internazionale U.18

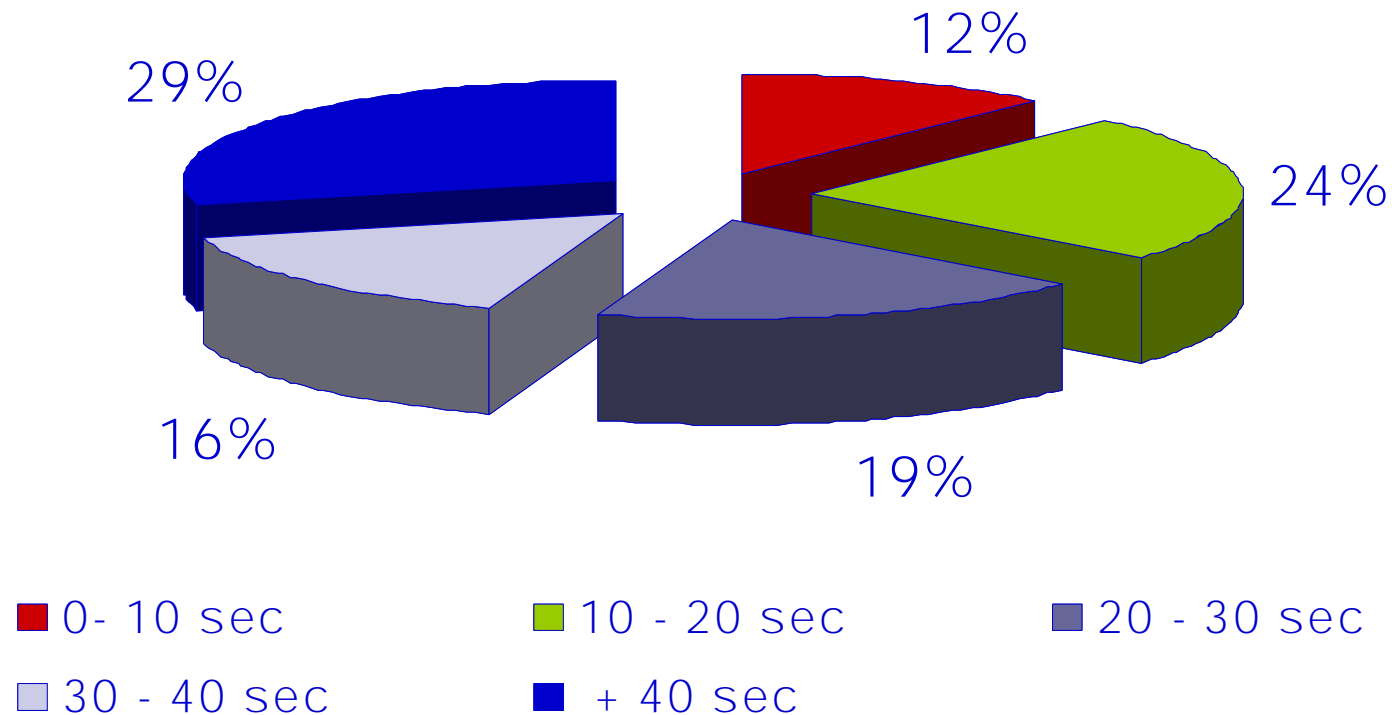


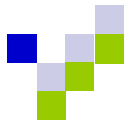
Centro Studi FIR - Corso R.D.O. 2003



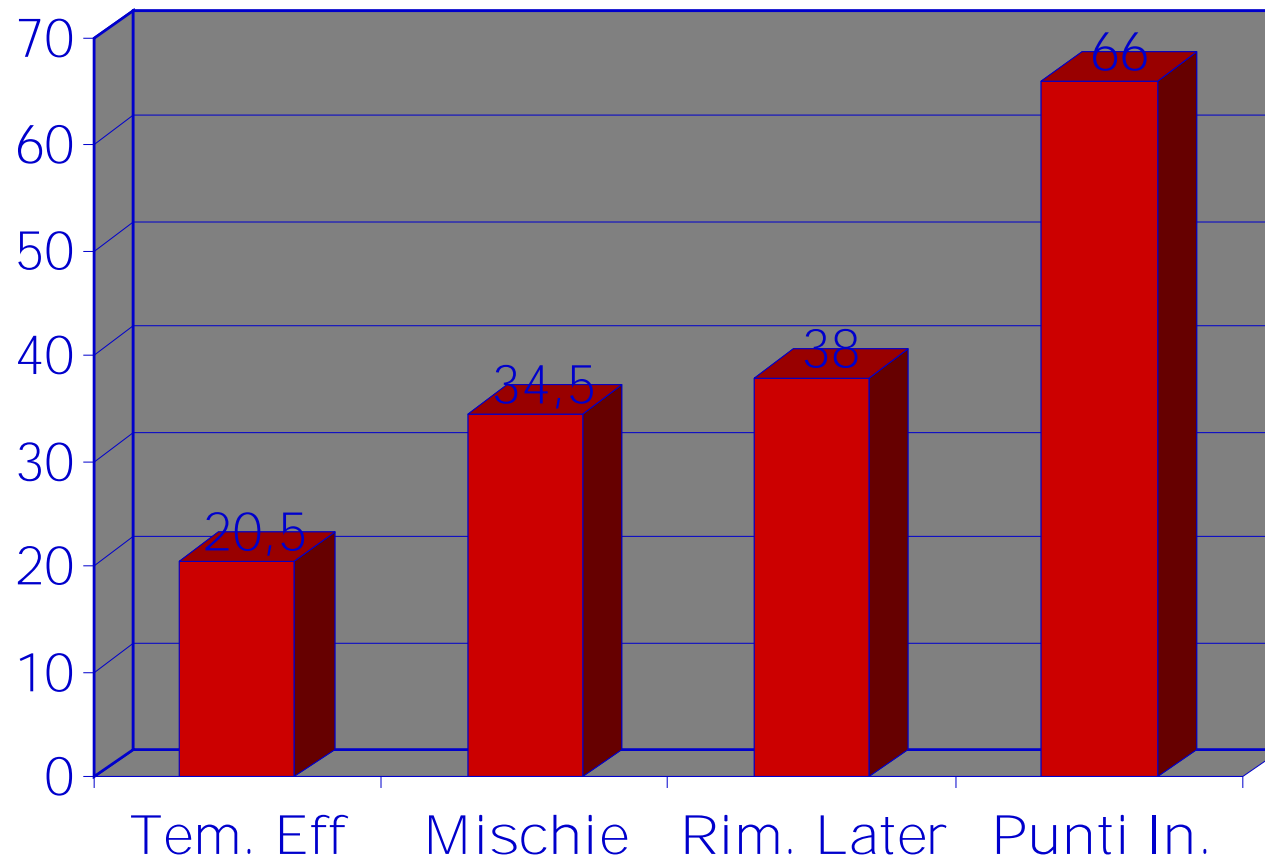
# Att. Internazionale U.18

## Sequenze

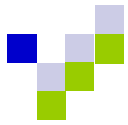




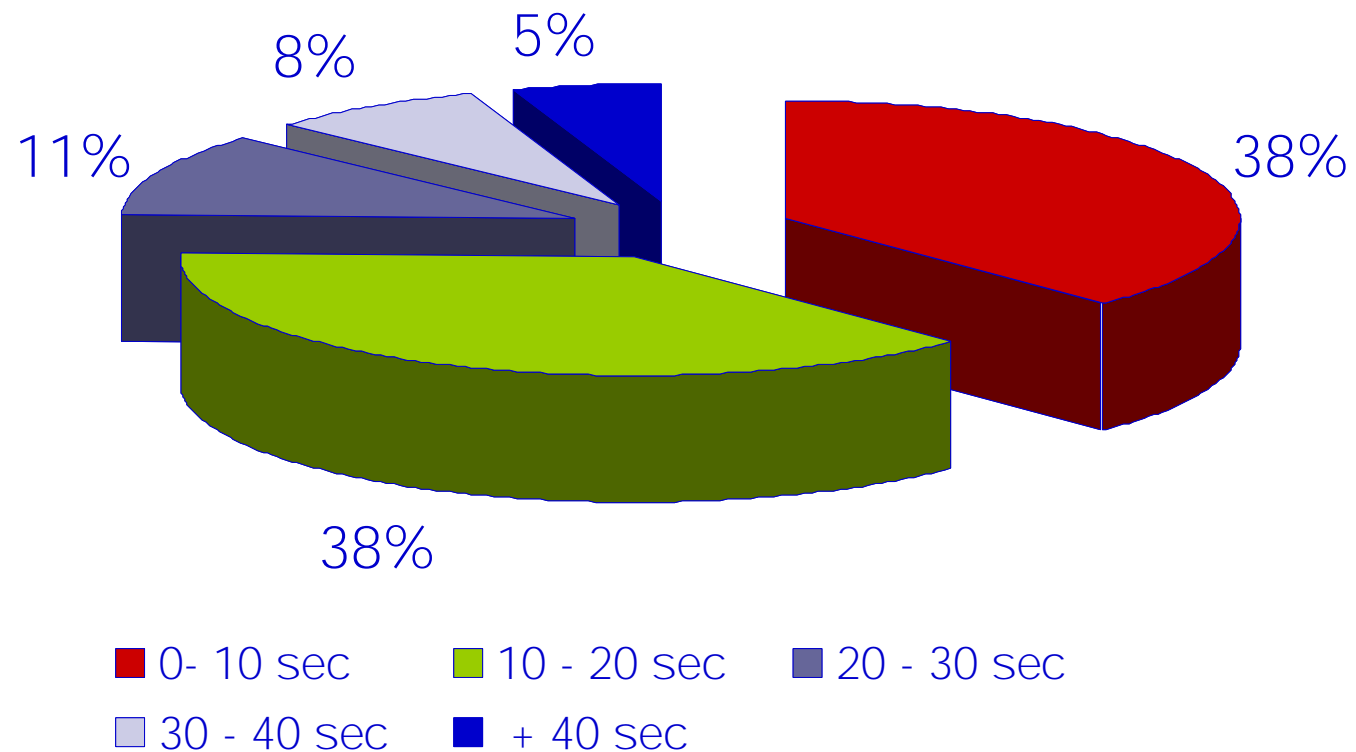
# Campionato Naz. U. 19



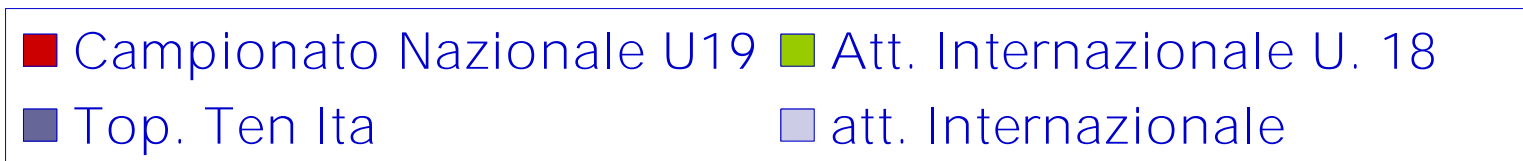
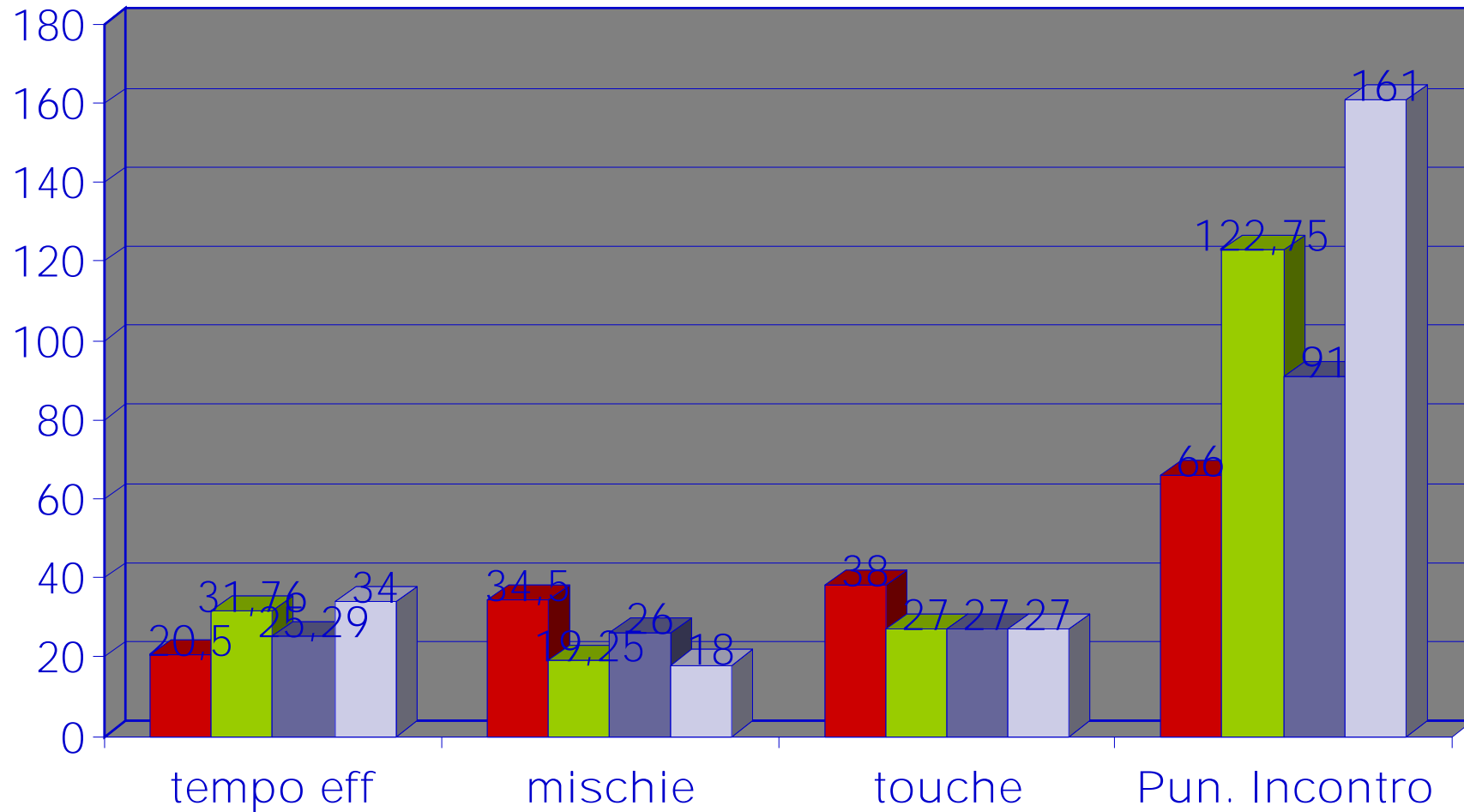
Centro Studi FIR - Corso R.D.O. 2003

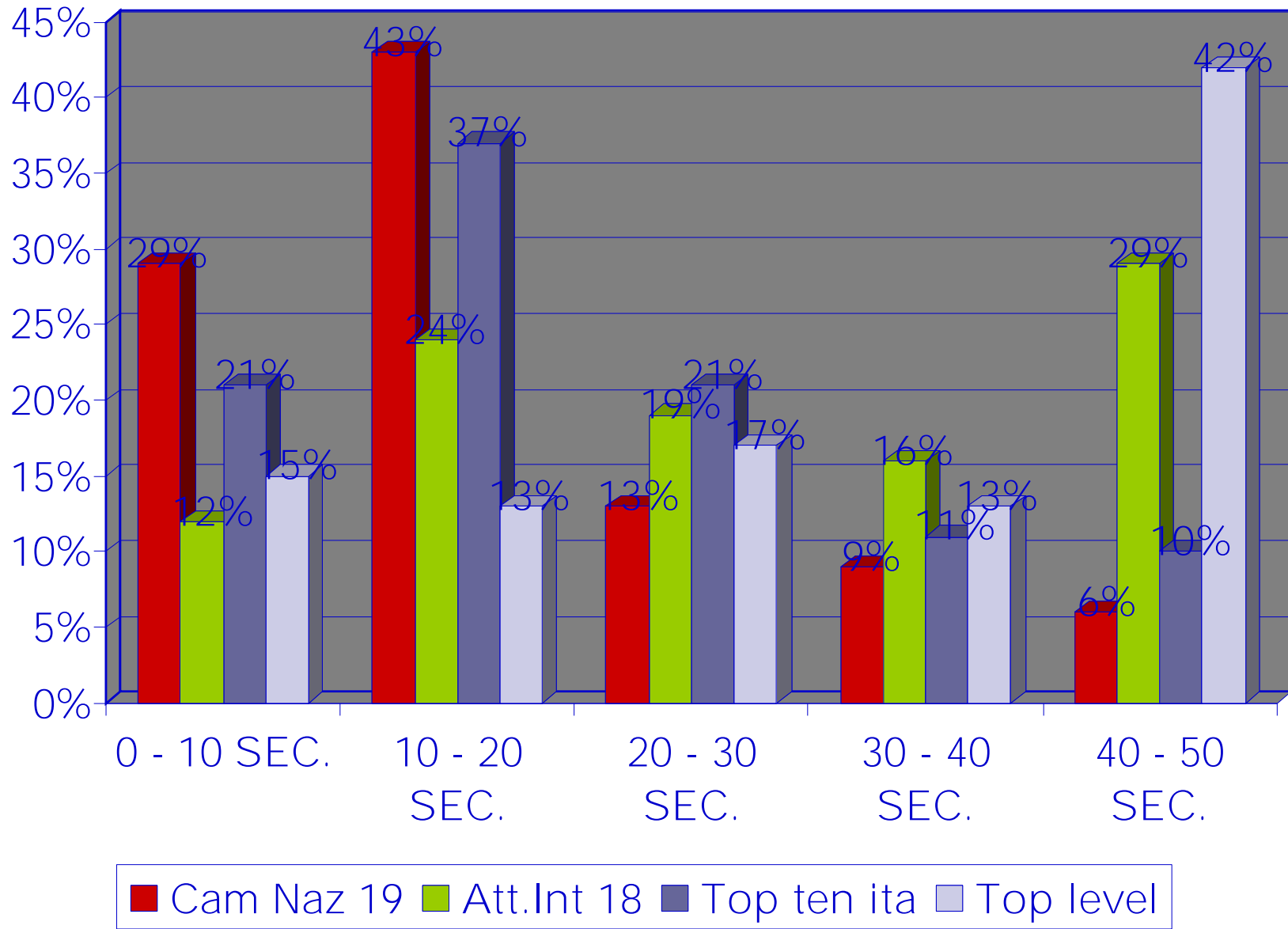


# Campionato Naz. U. 19



Centro Studi FIR - Corso R.D.O. 2003





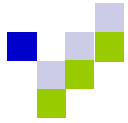
Centro Studi FIR - Corso R.D.O. 2003



# RUGBY

- o SPORT DI SITUAZIONE E DI COMBATTIMENTO
- o CARATTERIZZATO DA ALTO NUMERO DI GIOCATORI IN CAMPO
- o I COMPORTAMENTI DEI GIOCATORI NELLO SPAZIO DI GIOCO SONO REGOLATI :
  - o UN RAPPORTO DI COOPERAZIONE TRA I GIOCATORI DI CIASCUNA SQUADRA.
  - o UN RAPPORTO DI OPPOSIZIONE TRA I GIOCATORI DELLE DUE SQUADRE

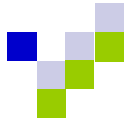




# RUGBY

n Regole fondamentali:

- ∅ Segnare la meta
- ∅ Placcare
- ∅ Il tenuto
- ∅ Il fuori gioco / Passaggio non in avanti



I I rispetto di tali regole nel gioco determinano i diritti e i doveri dei giocatori in campo:

G I L portatore può/deve avanzare; può passare; può calciare

G I I compagno può/deve avanzare; può/deve aiutare il compagno ad avanzare; può ricevere il pallone

G I I difensore può/deve: avanzare per bloccare correttamente il portatore; recuperare per contrattaccare

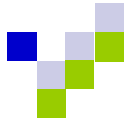


## Attacco

◆ Ciascun giocatore in campo al fine di rispettare la prima regola fondamentale – segnare la meta - deve avanzare e tale avanzamento deve essere portato nello spazio più opportuno – (creare e utilizzare lo spazio libero)

## Difesa

◆ Ciascun giocatore della squadra che non ha il possesso del pallone ha il diritto di avanzare velocemente (pressare) per placcare/bloccare il portatore, recuperare il pallone e riavanzare per segnare la meta.



Tali comportamenti determinano che:

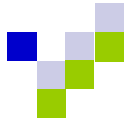
◆ Ciascun giocatore al fine di essere utile alla conservazione del possesso del pallone (ATTACCO), o al suo recupero (DI FESA), deve essere in gioco – (RISPETTO DELLA REGOLA DEL FUORI GIOCO) – per sostenere:

- IN ATTACCO:

il PORTATORE, intervenendo in suo aiuto, ancor prima che questi non sia più in grado di garantire l'avanzamento o la conservazione del pallone

- IN DI FESA

Il PLACCATORE, al fine di recuperare il pallone, o impedire ulteriori avanzamenti da parte dell'attacco.



Inoltre, ciascun giocatore nel momento in cui, placcato viene messo a terra deve liberare il pallone (Tenuto), al fine di permettere ad un suo compagno di continuare ad avanzare nello spazio utile o permettere alla difesa di entrare in possesso del pallone (recuperare) per avanzare a sua volta nello spazio utile.

Tali comportamenti determinano, se vengono riprodotti rispettando i parametri di efficacia, la continuità di gioco.



Regole	Principi	Parametro di riferimento
Segnare la meta	Avan/press.	Spazio
Placcare	Avan/press.	Pallone /Spazio
Fuori gioco-Pass. avanti	Sostenere	Pallone
Tenuto	Continuare	Spazio

# RAPPORTO DI OPPOSIZIONE

## CONQUISTA

MOVIMENTO OFFENSIVO



MOVIMENTO DI FENSIVO

AVANZARE *insieme per segnare*  
utilizzando forme diverse di gioco:  
*Penetrazione – asse*  
*Largo – spazio lat.*  
*Piede*

AVANZARE *insieme per placcare e/o recuperare* (sia sul punto che occupando opportunamente lo spazio laterale e quello profondo)

SOSTENERE per conservare – trasf.  
diretta - pallone verso sostegno;  
trasf. indiretta - sostegno verso pallone  
Chi? I più vicini – attenzione sul pallone (sost. di conservazione)

PLACCARE/RECUPERARE  
E SOSTENERE

Chi? I più vicini – attenzione sul pallone (sost. di recupero)

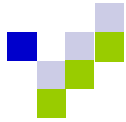
OBBLIGO DI CONTINUARE  
Chi? I più lontani – attenzione sullo spazio  
(sostegno. di riutilizzo)

OBBLIGO DI OCCUPARE

Chi? I più lontani – attenzione sullo spazio  
(Sostegno. di occupazione)

RAPPORTO DI COLLABORAZIONE

RAPPORTO DI COLLABORAZIONE



I° CICLO 6 – 8 ANNI

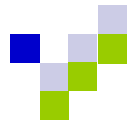
## Comportamenti Osservabili

- *Assembramenti*
- *“grappoli” di giocatori intorno al pallone*
- *paura del contatto fisico – pallone utilizzato come scudo del corpo –*
- *giocatori “satelliti”*
- *sostegno presente ma solo in attesa del passaggio*
- *rifiuto della perdita di equilibrio*
- *aggiramenti e corse laterali*
- *passaggi non necessari*
- *giocatori dominanti sul piano fisico*



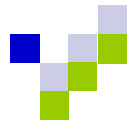


OBIETTIVI	
Educativi	Didattici
Piano affettivo: socializzare, vincere la paura del contatto con il suolo e l'avversario, favorire l'iniziativa individuale	Regole fondamentali del rugby: Segnare la meta ed placcare; tenuto, passaggio in avanti, fuori gioco
Piano cognitivo: organizzare un progetto individuale tenendo conto di spazio e tempo; conoscere e rispettare le regole	Principi fondamentali del rugby <i>In attacco</i> : avanzare per segnare la meta, dare vita al pallone senza perderne il possesso - sostenere per continuare ad avanzare. Risolvere il grappolo. <i>In difesa</i> : avanzare per non far avanzare il portatore del pallone; cercare di recuperare lo stesso per riavanzare e segnare la meta <u>Abilità individuali</u> relative al livello di gioco sviluppato dal gruppo
Piano motorio: schemi motori di base, capacità coordinative e rapidità	



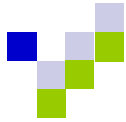
# Metodo operativo

- n Proporre tutti gli esercizi sotto forma di gioco, utilizzare il pallone da rugby il più possibile come supporto di lavoro.
- n Le esercitazioni e giochi propedeutici dovranno essere svolti in regime di velocità e mirare anche a sviluppare gli schemi motori di base (correre, saltare, afferrare, lanciare, rotolarsi e arrampicarsi, ecc.) L'insegnamento del gioco del rugby, nel senso stretto del termine, seguirà il seguente sviluppo:
  - n gioco con opposizione estremamente semplificato



# Metodo operativo

- n stimolare l'efficacia dell'azione individuale nel rapporto di opposizione attaccante / difensore (legarla ai principi fondamentali del gioco)
- n risolvere immediatamente il problema affettivo del contatto al suolo /avversario
- n stimolare comportamenti creativi individuali
- n introdurre progressivamente le quattro regole fondamentali: segnare la meta,placcaggio, tenuto, passaggio in avanti, fuori gioco.

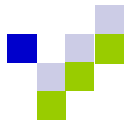


## II° CICLO 9 - 10 anni

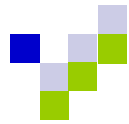
Introduzione delle regole complementari - Inizio della formazione del  
giocatore

*Attivazione della cooperazione*

- Interesse di tutti i giocatori
- Il portatore di palla utilizza
- Acquisizione del concetto di corpo ostacolo – liberazione a contatto
- Il bloccaggio può evolvere in placcaggio
- Il sostegno interviene per continuare
- Il grappolo si va trasformando in raggruppamento
- Prime forme di gioco largo “corto”
- Si formano delle linee difensive di occupazione



OBIETTIVI	
Educativo	Didattico
Piano affettivo: sentire il bisogno dell'altro e la ricerca della competizione, sicurezza in se stesso e nelle proprie capacità	Regole complementari del rugby Touche, mischia, calcio di invio, rinvio, ecc..
Piano cognitivo: esigenza dell'organizzazione per un compito comune; elaborazione di progetti comuni che tengano conto dei compagni e degli avversari: prevedere situazioni, elaborare programmi, realizzare azioni adeguate al compito; iniziativa individuale / compito di gruppo;	Principi fondamentali del rugby Stimolazione della determinazione finalizzata all'avanzamento efficace; comprensione del concetto d'utilità d'intervento pallone/spazio; miglioramento dei requisiti della "conquista". In difesa: avanzamento, collettivo, placcaggio; recupero del pallone <u>Abilità individuali relative al livello di gioco sviluppato dal gruppo</u>
Piano motorio: capacità coordinative; velocità, forza veloce; mobilità articolare	



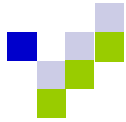
# Metodo operativo

- n tutta una vasta serie di esercizi e giochi, svolti in regime di velocità, da effettuarsi possibilmente con un pallone da rugby, che abbiano come fine la comprensione dell'obiettivo prioritario del gioco: la meta mediante l'avanzamento collettivo;
- n lavoro finalizzato all'acquisizione dei concetti di opposizione:
  - forte - debole
  - combattere - evitare
- n lavoro finalizzato alla stimolazione e alla ricerca di collaborazione e alla comprensione dei rapporti di gioco:
  - portatore – sostegno di conservazione / placcatore - sostegno di recupero;
  - Distribuzione / occupazione degli spazi laterali per riutilizzo/recupero



# Metodo operativo

- n lavori non stereotipati sulla tecnica individuale e sul uno contro uno, due contro uno, due contro uno più uno, tre contro due, tre contro due più uno in regime di velocità .
- n sviluppo delle capacità coordinative (adattamento motorio, reazione, equilibrio, differenziazione, accoppiamento fantasia motoria sempre in regime di velocità ecc.)



III° CICLO - 12-13 anni  
Formazione del giocatore di rugby  
*Inizio della specializzazione*

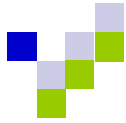
I comportamenti osservabili nel gioco sono da identificare in:

- Prese di iniziative individuali da trasformare immediatamente in progetto collettivo
- Organizzazione delle linee offensive e difensive
- I concetti di sostegno di conservazione e di riutilizzo per l'attacco e, di sostegno di recupero e di occupazione prendono completo significato
- I giocatori assumono un atteggiamento più critico e sentono il bisogno di acquisizioni più evolute





OBIETTIVI	
Educativo	Didattico
Piano affettivo: Stimolo e controllo della combattività; acquisizione dell'autocontrollo, fiducia in se stesso e nelle proprie capacità	Principi fondamentali del rugby <ul style="list-style-type: none"><li>© rispetto nel gioco dei principi fondamentali;</li><li>© rispetto del concetto di utilità;</li><li>© ricerca dell'equilibrio di occupazione e d'utilizzo dello spazio</li><li>© miglioramento della "conquista" come presupposto ad un efficace "avvio" del movimento</li><li>© produzione di un volume grezzo</li></ul>
Piano cognitivo: Elaborazione di progetti comuni che tengano conto dei compagni e degli avversari: prevedere situazioni, elaborare programmi, realizzare azioni adeguate al compito	<u>Abilità individuali relative al livello di gioco sviluppato dal gruppo</u>
Piano motorio: Capacità coordinative; velocità, forza veloce; mobilità articolare	



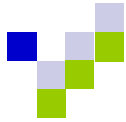
# GENESI DEL GIOCO

- n 1-Assestramento anarchico
- n 2- Assestramento indifferenziato ( gioco amorfo)
- n 3- Assestramento differenziato
- n 4- Assestramento – Grappolo
  - (traslazione nello spazio dell'assestramento)
  - In contemporanea esame approfondito funzionale delle situazioni di 1x1 - Costruzione dell'avversario.
- n 5-Raggruppamento orientato (spinta collettiva)
  - Abbozzo di cooperazione dall'assestramento al raggruppamento



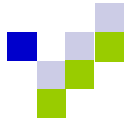
# GENESI DEL GIOCO

- n **6- Raggruppamento orientato. (palla alla periferia)**
  - Problema della canalizzazione della palla nel raggruppamento
- n **7- Raggruppamento organizzato.**
  - Portatore di palla / sostegni - (1,2,3,4)
- n **8-Nascita del gioco spiegato corto.**
  - Favorire e valorizzare l'idea del giocatore che rilancia, prima da solo e poi con un partner.
  - L'opposizione si costituisce come un specchio



# GENESI DEL GIOCO

- Parallelemente e in complementarità proposte di situazioni di 2 c 1
  - Costruzione del partner.
- n 9-Migliorare la liberazioni di palla sui raggruppamenti.
- (Palloni portati e palloni sul suolo – corpo ostacolo)
- n 10-Alternanza –
- gioco che aggira - gioco che penetra.
  - Il perfezionamento della difesa di linea (con il piazzamento a specchio) rende inefficace il gioco che aggira quindi: necessità di penetrare e favorire la continuità su questa penetrazione



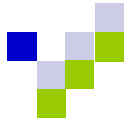
# GENESI DEL GIOCO

- n **11** Migliorare la capacità di trasformare il gioco
  - (scelta e realizzazione – rispetto dei principi)
- n **12-** perfezionamento della forma di gioco alla mano e organizzazione collettiva difensiva.
  - (Ricerca d'intervalli – portatore sostegno)
- n **13-**Alternanza gioco alla mano-gioco al piede.
  - L'alternanza del “gioco che aggira” / “gioco che penetra” é inefficace perché tutta la difesa gioca all'altezza del pallone. Bisogna utilizzare lo spazio libero profondo tramite il gioco al piede con l'idea di portare pressione per recuperare



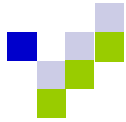
# GENESI DEL GIOCO

- Gioco al piede: Condiziona la difesa a liberare in parte lo spazio all'altezza del pallone e a occupare lo spazio profondo .... per così permettere di nuovo il gioco alla mano.
- n 14- Lavoro dei lanci del gioco su fasi di conquista.
  - (Principi: scelta e realizzazioni dei lanci)
- n 15- Migliorare la conquista della palla su fasi di conquista.
  - (Mischia , Touche , C. Invio e Rinvio).
  - La scelta dopo la conquista dipende dalla qualità della conquista.



# GENESI DEL GIOCO

- n 16- Distribuzione e redistribuzione dei giocatori dopo le fasi di conquista e punti d'incontro.



Under 14 / under 15  
lavori sull'essenza 85%.  
lavori sull'organizzazione 15%

## *PORTATORE*

- n **Deve vivere l'AVANZAMENTO -  
PRESSIONE nel punto debole  
dell'avversario.**
- n *"Stimolare ad uscire dal frontale"*
- n **Deve utilizzare il pallone in avanzamento  
*come?***





Under 14 / under 15  
lavori sull'essenza 85%.  
lavori sull'organizzazione 15%

## PORTATORE

n *Prima della difesa*

- creare incertezze allo schieramento difensivo  
uscita dal canale
- utilizzo in avanzamento nella ricerca  
dell'intervallo giusto spostando il pallone e  
cambiando l'asse di penetrazione (passaggio  
– sostegno) fissazione – penetrazione



Under 14 / under 15  
lavori sull'essenza 85%.  
lavori sull'organizzazione 15%

## PORTATORE

### n Sulla difesa

- determinazione nell'andare oltre
- Uscita dal frontale Idea della continuità diretta
  - n palla in mano    Impatto passaggio - 2 su 1 -  
prime forme ragg. Penetrante
  - n Palla a terra    passaggio da terra palla a  
disposizione – tecnica

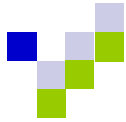


Under 14 / under 15  
lavori sull'essenza 85%.  
lavori sull'organizzazione 15%

## PORTATORE

### Oltre la difesa

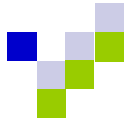
- continuità di utilizzo con il passaggio prima di altri impatti
- nessuna caduta del ritmo dell'avanzamento



Under 14 / under 15  
lavori sull'essenza 85%.  
lavori sull'organizzazione 15%

## SOSTEGNO

- n Il gioco senza pallone deve essere messo in risalto e deve esserne evidenziato l'efficacia.
- n Risolvere immediatamente il problema dell'anticipazione del sostegno e della velocità di corsa.



Under 14 / under 15  
lavori sull'essenza 85%.  
lavori sull'organizzazione 15%

## Sostegno di continuità

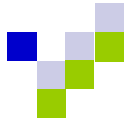
- comprensione delle direzioni di corsa e inizio della costruzione del sostegno interno – asse -esterno (specificarne l'efficacia).
- ricerca del gesto tecnico attitudinale del collegamento sul P.I
- palla in mano            continuità diretta - 2 su 1
- palla a terra            continuità diretta - mini ruck



Under 14 / under 15  
lavori sull'essenza 85%.  
lavori sull'organizzazione 15%

## Sostegno di riutilizzo

- ricerca dell'anticipazione di ripiazzamento del sostegno di riutilizzo per continuare ad avanzare in verticale;
- Distribuzione su tutta la larghezza con due linee di attacco
- Gestire il sovrannumero
- Cambi di angolo per ribaltare la pressione in caso di difesa che recupera e/o in parità
- Prime forme di gioco al piede tattico



Under 14 / under 15  
lavori sull'essenza 85%.  
lavori sull'organizzazione 15%

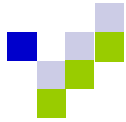
*“In ogni momento dell'evoluzione del gioco  
si deve notare il campo occupato”*

*Chi interviene sul pallone*

*I più vicini*

*Chi interviene sullo spazio*

*i più lontani*



Under 14 / under 15  
lavori sull'essenza 85%.  
lavori sull'organizzazione 15%

## MOVIMENTO DIFENSIVO

- n Il rispetto del principio “AVANZAMENTO - PRESSIONE” deve essere prodotto come salita difensiva collettiva.
- n Deve essere risolto contemporaneamente l'intervento difensivo
  - sul pallone (punto di incontro placcatore - sostegno di recupero) rispetto regolamento – (stimolare il gioco in piedi)
  - l'intervento sullo spazio (sostegno di occupazione) rispetto regolamento (fuori-gioco).
- n Vanno eliminate al più presto le posizioni inutili:
  - si interviene sul punto di incontro o ci si organizza nullo spazio interno od esterno





Under 14 / under 15  
lavori sull'essenza 85%.  
lavori sull'organizzazione 15%

## MOVIMENTO DIFENSIVO – Sul Pallone

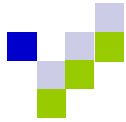
- “ Costruzione dell'intervento del placcatore e del sostegno di recupero “immediato” (placcaggio determinato - gesto tecnico attitudinale del recupero nel rispetto del regolamento).
- “ Conoscenza delle posizioni delle guardie e asse comprensione del principio difensivo della parità



Under 14 / under 15  
lavori sull'essenza 85%.  
lavori sull'organizzazione 15%

## MOVIMENTO DIFENSIVO – sullo spazio

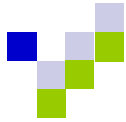
- comprensione del principio difensivo della parità
- Conoscenza delle posizioni nella linea difensiva (gli intervalli non devono essere troppo allargati per avere la possibilità di “difendere insieme”).
- Qualità della salita: insieme, dall'interno verso l'esterno
- Conoscenza dell'evoluzione della salita difensiva (salire - chiudere - ripiegare) e conoscenza dell'intervento difensivo individuale (zona di difesa, posizione un po' interna rispetto all'avversario per difendere sull'interno - sull'asse e sull'esterno).
- Ricostruzione della struttura Pallone - spazio
- Comprensione dell'efficacia della comunicazione



Under 14 / under 15  
lavori sull'essenza 85%.  
lavori sull'organizzazione 15%

## MISCHIA E LANCIO DEL GIOCO

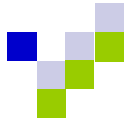
- “ concetto di produttività di una posizione collettiva stabile e compatta – posizioni individuali corrette
- “ L'entrata deve essere collegata al tallonaggio ed all'utilizzo del pallone il più velocemente possibile (liberazione del canale d'uscita)
- “ Il lancio del gioco deve essere collegato ai principi:
  - n aggredendo la linea del vantaggio
  - n Negli intervalli difensivi opportuni
  - n rientrando “nell'essenza del movimento del gioco” e creando in anticipo i presupposti di una continuità efficace.



Under 14 / under 15  
lavori sull'essenza 85%.  
lavori sull'organizzazione 15%

## TOUCHE E LANCIO DEL GIOCO

- In un 1° tempo la touche deve essere lavorata senza le costruzioni anticipate della Piramide di conquista (per sensibilizzare il saltatore e saltare e lottare individualmente per la conquista) facendo intervenire i sostegni dopo che il saltatore si è sollevato.
- In un 2° tempo di lavoro sulla costruzione del blocco di salto sul 1° e 2° saltatore e gli spostamenti di presalto.
- Conoscenza dell'organizzazione del raggruppamento sul 1° e 2° saltatore (da utilizzare in situazione difensiva per liberare o vicino l'area di meta avversaria per segnare).



Under 14 / under 15  
lavori sull'essenza 85%.  
lavori sull'organizzazione 15%

## TOUCHE E LANCIO DEL GIOCO

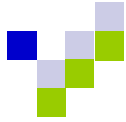
- “ Il lancio del gioco prevalentemente deve essere sviluppato attraverso l'utilizzo veloce del pallone della conquista (senza passare per il raggruppamento) ed ancora una volta deve essere collegato all'idea di aggredire la linea del vantaggio negli intervalli utili



Under 14 / under 15  
lavori sull'essenza 85%.  
lavori sull'organizzazione 15%

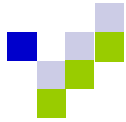
## DIFESA DA MISCHIA E DA TOUCHE

- Conoscenza della salita della 1^ linea di difesa con copertura interna. (piazzamento – comunicazione - salita (Int. /Est)
- Costruzione della 2^ linea di difesa più copertura profonda 3^ linea di difesa
- Occupazione interna – esterna ( chi asse? , chi guardia? Chi fuori? – chi interno?



UNDER 16 - 17  
MOMENTO DI ACQUISIZIONI QUALITATIVE  
LAVORI SULL'ESSENZA 70%  
LAVORI SULL'ORGANIZZAZIONE 30%

- n Consolidamento dell'idea dell'avanzamento -  
pressione attraverso repentini cambi di ritmo  
nell'uscire dal frontale avversario e cambi di  
angolo di corsa.
- n Qualità nell'utilizzo del pallone in avanzamento
- n Deve utilizzare il pallone in avanzamento  
*come?*



UNDER 16 - 17  
MOMENTO DI ACQUISIZIONI QUALITATIVE  
LAVORI SULL'ESSENZA 70%  
LAVORI SULL'ORGANIZZAZIONE 30%

## Prima della difesa

- n creare incertezze allo schieramento difensivo
  - uscita dal canale (individuale, di linea e di gruppo)
  - utilizzo in avanzamento nella ricerca dell'intervallo giusto spostando il pallone e cambiando l'asse di penetrazione(passaggio – sostegno)
  - utilizzo di due linee di attacco
  - a ridosso della linea difensiva - fissazione(con e senza pallone) passaggio – penetrazione



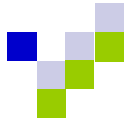


UNDER 16 - 17  
MOMENTO DI ACQUISIZIONI QUALITATIVE  
LAVORI SULL'ESSENZA 70%  
LAVORI SULL'ORGANIZZAZIONE 30%

## PORTATORE

### Sulla difesa

- determinazione nell'andare oltre
- Uscita dal frontale - cambi di angolo
- Idea della continuità diretta
- palla in mano
  - n Impatto passaggio
  - n 2 su 1
  - n 1 su 1 + ripartenza
  - n 1 su 1 + rilancio
  - n raggruppamento penetrante
- Palla a terra
  - n impatto passaggio terra
  - n palla a disposizione – *tecnica*

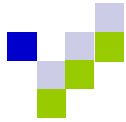


UNDER 16 - 17  
MOMENTO DI ACQUISIZIONI QUALITATIVE  
LAVORI SULL'ESSENZA 70%  
LAVORI SULL'ORGANIZZAZIONE 30%

## PORTATORE

### Oltre la difesa

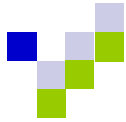
- Continuità di utilizzo aumentando il ritmo attraverso passaggi prima di ulteriori impatti (*passaggio sull'asse o laterale*)
  - difensori sparsi che recuperano – utilizzo sull'asse
  - difensori nettamente superati – utilizzo laterale all'altezza



UNDER 16 - 17  
MOMENTO DI ACQUISIZIONI QUALITATIVE  
LAVORI SULL'ESSENZA 70%  
LAVORI SULL'ORGANIZZAZIONE 30%

## SOSTEGNO

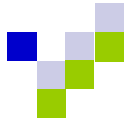
- Perfezionamento dell'idea dell'anticipazione (tempi di partenza – velocità di corsa e direzione di corsa)
- Nessun dubbio di Chi e come interviene sul pallone -  
Chi e come interviene sullo spazio
- Distribuzione su tutta la larghezza su due linee di attacco



UNDER 16 - 17  
MOMENTO DI ACQUISIZIONI QUALITATIVE  
LAVORI SULL'ESSENZA 70%  
LAVORI SULL'ORGANIZZAZIONE 30%

## Sostegno di Conservazione

- Idea della continuità diretta
- due nello stesso intervallo – intervento interno asse + 1 intervallo esterno:
- ricezione passaggio o raccolta del pallone + continuità di penetrazione sull'asse – intervento di collegamento palla in mano o ruck



UNDER 16 - 17  
MOMENTO DI ACQUISIZIONI QUALITATIVE  
LAVORI SULL'ESSENZA 70%  
LAVORI SULL'ORGANIZZAZIONE 30%

## Sostegno di riutilizzo

- n distribuzione su tutto il campo su due linee di attacco e chiarezza sul rapporto penetrante / sostegno
- n Gestire il sovrannumero
- n Cambi di angolo per ribaltare la pressione in caso di difesa che recupera e/o ben piazzata e presente
- n Gioco al piede tattico
- n Prime forme strutturate in rapporto a utilizzi lenti
- n “ In ogni momento dell'evoluzione” del gioco si deve notare il campo anticipatamente occupato da giocatori pronti ad intervenire nella continuità del gioco”



UNDER 16 - 17  
MOMENTO DI ACQUISIZIONI QUALITATIVE  
LAVORI SULL'ESSENZA 70%  
LAVORI SULL'ORGANIZZAZIONE 30%

## MOVIMENTO DIFENSIVO

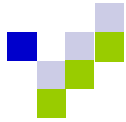
- n Miglioramento a ritmi alti del sistema difensivo:
- Qualità del piazzamento difensivo in rapporto a struttura base sul pallone (asse – guardie) - parità – larghezza intervalli – comunicazione - regolamento
  - Qualità salita difensiva con copertura interna – velocità - direzione
  - Qualità del placcaggio - recupero
  - Occupazione esterna - interna



UNDER 16 - 17  
MOMENTO DI ACQUISIZIONI QUALITATIVE  
LAVORI SULL'ESSENZA 70%  
LAVORI SULL'ORGANIZZAZIONE 30%

## MOVIMENTO DIFENSIVO

- Miglioramento dell'intervento del placcatore in rapporto alla posizione del P.I. rispetto alla linea del vantaggio e dell'immediato sostegno di recupero.
- Ricostruzione permanente del dispositivo difensivo sul pallone e sullo spazio in rapporto a attacchi evoluti ( II linee di attacco – cambi di angolo – attacchi vicini – attacchi lontani)
- Costruzione della 2<sup>a</sup> linea di copertura nel movimento del gioco anche dopo ripetuti punti di incontro - costruzione della copertura profonda



UNDER 16 - 17  
MOMENTO DI ACQUISIZIONI QUALITATIVE  
LAVORI SULL'ESSENZA 70%  
LAVORI SULL'ORGANIZZAZIONE 30%

## MISCHIA LANCIO DEL GIOCO

- Ottimizzazione dell'entrata collettiva corretta e tallonaggio veloce con utilizzo del 1° e 2° canale di uscita.
- Organizzazione dell'entrata / spinta / tenuta della pressione / doppia spinta
- Conoscenza dell'utilizzo tattico di piccole rotazioni della mischia per favorire il proprio utilizzo o sfavorire l'utilizzo avversario.
- Ottimizzazione del lancio del gioco che prevede di aggredire la linea del vantaggio negli intervalli tra gli avversari.
- Inizio costruzione combinazioni che prevedano una prima ed una seconda evoluzione con riferimenti precisi per il 1° e 2° sostegno degli avanti (inizio strutture complesse)





UNDER 16 - 17  
MOMENTO DI ACQUISIZIONI QUALITATIVE  
LAVORI SULL'ESSENZA 70%  
LAVORI SULL'ORGANIZZAZIONE 30%

## TOUCHE E LANCIO DEL GIOCO

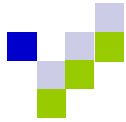
- Ottimizzazione della struttura lanciatore - blocco di conquista - utilizzazione sia nei lanci in anticipo (davanti) sia nei lanci in ritardo (dietro) sul 1° - 2° - 3° saltatore.
- Inizio variazioni in touche sia come cambio di posizione dei blocchi di conquista sia come riduzione di uomini / 3 + 1 / 1 + 3 + 1 / 3 + 3 ecc.
- Ottimizzazione dei raggruppamenti penetranti costruiti sui blocchi di conquista con conseguenti evoluzioni. (Da utilizzare prevalentemente in difesa per liberare o vicini all'area di meta per segnare).



UNDER 16 - 17  
MOMENTO DI ACQUISIZIONI QUALITATIVE  
LAVORI SULL'ESSENZA 70%  
LAVORI SULL'ORGANIZZAZIONE 30%

## TOUCHE E LANCIO DEL GIOCO

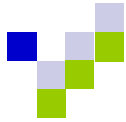
- Ottimizzazione del lancio del gioco che aggredisce la linea del vantaggio negli intervalli utili.
- Inizio costruzione di combinazioni che prevedono una prima ed una seconda evoluzione con riferimenti precisi al 1° e 2° sostegno degli avanti (inizio strutture complesse)



UNDER 16 - 17  
MOMENTO DI ACQUISIZIONI QUALITATIVE  
LAVORI SULL'ESSENZA 70%  
LAVORI SULL'ORGANIZZAZIONE 30%

**DIFESA DA MISCHIA E DA TOUCHE**

- Ottimizzazione della salita difensiva con copertura interna
- Ottimizzazione della costruzione della 2<sup>a</sup> linea di difesa più copertura profonda 3<sup>a</sup> linea di difesa.
- Ottimizzazione del compito della riserva nelle varie evoluzioni
- Da touche
  - n Difese su blocchi avanzanti (blocchi terra)
  - n Difese alternate (blocco aereo – blocco terra)
  - n Difese con blocchi aerei
- Da mischia
  - n Difese su rotazione indotte dall'avversario



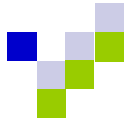
UNDER 18 - 19  
fine della specializzazione  
I lavori sull'essenza 60%  
lavori sull'organizzazione 40%

## PORTATORE

### Prima della difesa

- creare incertezze allo schieramento difensivo
  - n uscita dal canale (individuale, di linea e di gruppo)
  - n utilizzo in avanzamento nella ricerca dell'intervallo giusto spostando il pallone e cambiando l'asse di penetrazione(passaggio – sostegno)
  - n utilizzo di due linee di attacco
  - n a ridosso della linea difensiva - fissazione(con e senza pallone) passaggio – penetrazione
- utilizzo strategico del gioco al piede
- utilizzo tattico del gioco al piede

Centro Studi FIR - Corso R.D.O. 2003



UNDER 18 - 19  
fine della specializzazione  
I lavori sull'essenza 60%  
lavori sull'organizzazione 40%

## PORTATORE

### Sulla difesa

- n determinazione nell'andare oltre
- n Uscita dal frontale - cambi di angolo
- n Idea della continuità diretta
  - palla in mano
    - n Impatto passaggio
    - n 2 su 1
    - n 1 su 1 + ripartenza
    - n 1 su 1 + rilancio
    - n roll – aut
    - n raggruppamento penetrante
  - Palla a terra
    - n impatto passaggio terra
    - n palla a disposizione – *tecnica*
    - n squeeze ball

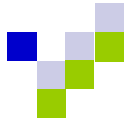


UNDER 18 - 19  
fine della specializzazione  
I lavori sull'essenza 60%  
lavori sull'organizzazione 40%

## PORTATORE

### Oltre la difesa

- Continuità di utilizzo aumentando il ritmo attraverso passaggi prima di ulteriori impatti (*passaggio sull'asse o laterale*)
  - difensori sparsi che recuperano – utilizzo sull'asse
  - difensori nettamente superati – utilizzo laterale all'altezza

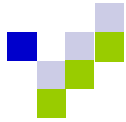


UNDER 18 - 19  
fine della specializzazione  
I lavori sull'essenza 60%  
lavori sull'organizzazione 40%

## PORTATORE

### Oltre la difesa

- Continuità di utilizzo aumentando il ritmo attraverso passaggi prima di ulteriori impatti (*passaggio sull'asse o laterale*)
  - difensori sparsi che recuperano – utilizzo sull'asse
  - difensori nettamente superati – utilizzo laterale all'altezza



UNDER 18 - 19  
fine della specializzazione  
I lavori sull'essenza 60%  
lavori sull'organizzazione 40%

## Sostegno di conservazione

- idea della continuità diretta
- ottimizzazione della qualità di intervento del sostegno interno - asse ed esterno.
- Chiarezza e capacità di innalzamento del ritmo nel collegamento sul P.I.





UNDER 18 - 19  
fine della specializzazione  
I lavori sull'essenza 60%  
lavori sull'organizzazione 40%

## Sostegno di riutilizzo

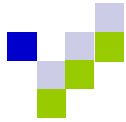
- Ottimizzazione della distribuzione su tutta l'ampiezza del campo su due linee di attacco e chiarezza sul rapporto penetrante / sostegno
- Gestire il sovrannumero
- Cambi di angolo per ribaltare la pressione in caso di difesa che recupera
- Cambi di angolo per ribaltare la pressione in caso di difesa piazzata e presente
- Strutture efficaci per aprire e attaccare gli intervalli che garantiscono la continuità e la conservazione
- Gioco al piede tattico
- Gioco al piede strategico
- forme strutturate evolute di ripartenze in rapporto a utilizzi lenti
- contrattacco



UNDER 18 - 19  
fine della specializzazione  
I lavori sull'essenza 60%  
lavori sull'organizzazione 40%

## MOVIMENTO DIFENSIVO

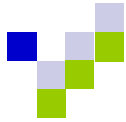
- Ottimizzazione a ritmi alti del sistema difensivo che si ripropone efficacemente senza affanni permanentemente:
- Ottimizzazione del piazzamento difensivo in rapporto a struttura base sul pallone (asse – Guardie) - parità – larghezza intervalli – comunicazione - regolamento
- Ottimizzazione salita difensiva con copertura interna – velocità - direzione
- Qualità del placcaggio - recupero
- Occupazione esterna - interna
- Ottimizzazione dell'intervento del placcatore in rapporto alla posizione del P.I. rispetto alla linea del vantaggio e dell'immediato sostegno di recupero.( intervento alto – Sul pallone)



UNDER 18 - 19  
fine della specializzazione  
I lavori sull'essenza 60%  
lavori sull'organizzazione 40%

## MOVIMENTO DIFENSIVO

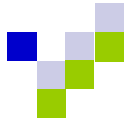
- Placcaggio/ recupero – modalità di riutilizzo
- Salite difensive in rapporto a soprannumero dell'attacco
- Difese adattate strategiche (rovesciate – a imbuto)
- Ricostruzione permanente del dispositivo difensivo sul pallone e sullo spazio in rapporto a attacchi evoluti ( Il linee di attacco – cambi di angolo – attacchi vicini – attacchi lontani)
- Costruzione della 2<sup>a</sup> linea di copertura nel movimento del gioco anche dopo ripetuti punti di incontro-costruzione della copertura profonda)



UNDER 18 - 19  
fine della specializzazione  
I lavori sull'essenza 60%  
lavori sull'organizzazione 40%

## n MISCHIA E LANCIO DEL GIOCO

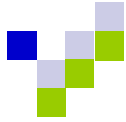
- Ottimizzazione della sincronia tra entrata - tallonaggio veloce - utilizzo immediato del pallone (tenere la pressione dopo l'entrata)
- Ottimizzazione dell'entrata - spinta - tenuta della pressione e doppia spinta.
- Utilizzo dei canali di uscita in maniera strategica
- Padronanza dell'utilizzo tattico della rotazione per favorire il proprio utilizzo o sfavorire l'utilizzo avversario.
- Ottimizzazione del lancio del gioco attraverso strutture che prevedano la possibilità di 2 o 3 evoluzioni avanzanti che si concretizzano sulla difficoltà di org. e riorg. difensiva avversaria.



UNDER 18 - 19  
fine della specializzazione  
I lavori sull'essenza 60%  
lavori sull'organizzazione 40%

## *TOUCHE E LANCIO DEL GIOCO*

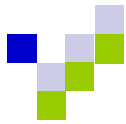
- Padronanza della struttura lanciatore - blocco di conquista - utilizzazione in tutti i tipi di lancio.
- Ottimizzazione delle variazioni in touche sia come cambio di posizioni del blocco di conquista sia come riduzione di uomini /3 + 1/1 + 3/1 + 3 + 1/3 + 3
- Padronanza dei raggruppamenti penetranti costruiti sui blocchi di conquista con conseguenti evoluzioni (da utilizzare prevalentemente in difesa per liberare o vicini all'area di meta avversaria per segnare).
- Ottimizzazione del lancio del gioco attraverso strutture che prevedono la possibilità di 2 o 3 evoluzioni avanzanti che si concretizzano sulla difficoltà di organizzazione e riorganizzazione difensiva avversaria.



UNDER 18 - 19  
fine della specializzazione  
I lavori sull'essenza 60%  
lavori sull'organizzazione 40%

## DIFESA DA MISCHIA E DA TOUCHE

- Padronanza della salita difensiva con copertura interna in rapporto a lanci evoluti
- Rotazioni da mischia e difese adattate
- Padronanza della costruzione della 2<sup>a</sup> linea di difesa più copertura profonda 3<sup>a</sup> linea di difesa.
- Continuità di ottimizzazione del compito della riserva nelle varie evoluzioni.
- ottimizzazioni
  - n Difese su blocchi avanzanti (blocchi terra) complete e ridotte
  - n Difese alternate (blocco aereo – blocco terra) complete e ridotte
  - n Difese con blocchi aerei complete e ridotte
  - n Difese strategiche adattate



Pilone ds

SX

Nome	Cognome	Anno	Società	Luogo	Contesto		
Peso		Altezza					
<b>Mischia Ordinata</b>							
Posizione prima dell'ingaggio	gambe		busto		inclinazione		
E' dominante sull'ingaggio?							
Posizione corpo sull'ingaggio - Angoli	gambe		busto		testa		
Posizione corpo durante la spinta - Angoli	gambe		busto		testa		
<b>Rimessa laterale</b>							
Mobilità							
Sostegno al saltatore							
Arti Inf.		Arti Sup.		Esplosività		Ritorno al suolo	
<b>Mentale</b>							
Disponibilità		Combattività		Concentrazione		Leader	

Centro Studi FIR - Corso R.D.O. 2003