

Difesa con ultimo uomo

In Ultimate frisbee la difesa con ultimo uomo viene intesa come una difesa in cui il difensore più lontano dal disco marchi da dietro l'attaccante, facendo ciò si forza un gioco avversario verso dal fondo dello stack, mentre tutti gli altri compagni in difesa saranno pronti verso.

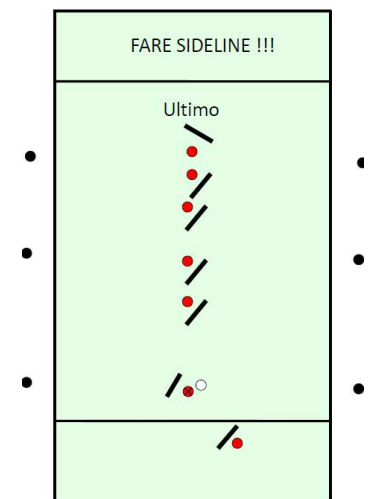
Questo tipo di difesa prevede una buona preparazione tattica precedente perché un errore potrebbe essere molto difficile da recuperare. La difesa con l'ultimo necessita di grande comunicazione e aggressività della difesa infatti, la posizione dell'ultimo uomo invita l'avversario a giocare verso, questo crea situazioni ottimali per il turnover; anticipando con il corpo gli scatti lunghi verso la metà la squadra di attacco sarà costretta a contrarsi avvicinandosi al disco sia l'ultimo uomo in stack sia gli altri suoi compagni di squadra; questo accade perché se eseguito alla perfezione nel momento in cui l'ultimo uomo non lo è più dato che il suo uomo si è spinto verso il disco, un altro difensore sarà l'ultimo uomo e dovrà ruotare dietro le spalle del attaccante. La difesa riesce quando tutti i difensori sono reattivi e attenti rispetto la posizione del disco in campo, questa tecnica difensiva infatti prevede anticipazioni dei movimenti avversari proprio per prevenire i passaggi a scavalcare.

L'ultimo uomo nella difesa a uomo dovrà seguire da dietro il proprio avversario ma non per questo lo lascerà andare nel lato aperto, dunque il suo compito è forzarlo nel lato chiuso assumendo una posizione difensiva a "tre quarti dietro", ovvero difendendo da dietro ma pur sempre tenendo un lato, allo stesso modo la difesa sul disco dovrà essere aggressiva e forzare inside senza farsi bucare around altrimenti per l'ultimo uomo sarebbe difficile difendere; lasciando le giocate inside si spinge consciamente il gioco avversario a contrarsi ulteriormente non solo rispetto alla profondità del campo come anticipato prima, ma anche restringendo lo stesso così da lasciare poco spazio per liberarsi e giocando spesso a ridosso dello stack (rischioso per i poach) o logorando gli handler costringendoli a serie infinite di passaggi sterili.

La rotazione del corpo rispetto alla posizione dell'attaccante è un aspetto fondamentale di questa difesa, se i difensori non sono coordinati tra loro, affidandosi anche a un lavoro di sideline dei compagni che avvisano l'ultimo uomo di esserlo o non esserlo più, si vengono a creare buchi difensivi gravi, ad esempio se due giocatori si ritrovano a marcare da dietro probabilmente il gioco verso degli attaccanti sarà difficile da fermare e ancora più grave è il caso in cui nessuno ruota alle spalle dell'ultimo lasciando gli avversari liberi di scavalcare lo stack e cercare direttamente la metà. Questa rotazione deve avvenire nel momento in cui l'ultimo seguendo nel lato aperto o chiuso l'uomo, che abbassandosi sotto il numero 4 dello stack non è più ultimo, così facendo la sideline e gli uomini in campo devono comunicare celermente al difensore nello stack di ruotare.

Nella difesa con ultimo uomo, si possono creare variabili mantenendo sempre questa tattica di restringere il campo agli avversari marcando da dietro:

Difesa lato con «Ultimo»

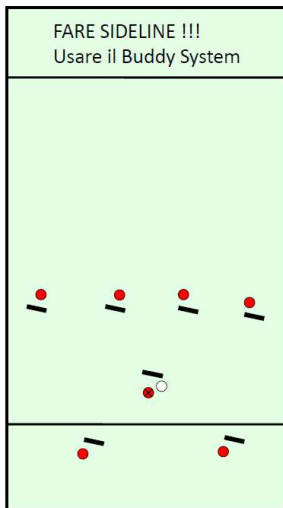


1- Ultimo a uomo (spiegata sopra)

2- Ultimo a uomo con lo switch.

3- Ultimo a Zona.

Quando si parla di Switch bisogna sempre essere cauti perché è una tecnica assai funzionale ma complicata da eseguire e con un alta componente comunicativa che non sempre in campo si riesce ad ottenere; la difesa con ultimo che “cambia” sta a esemplificare una scelta difensiva in cui



l'ultimo uomo deve essere sempre lo stesso senza mai cambiare o ruotare, quindi per ogni avversario che andrà verso la meta se ne lascia uno fermo in stack o che sta correndo verso, in tal modo la difesa risparmia energie

(←Ultimo uomo nella disposizione a cane deve essere uno dei difensori laterali nel lato chiuso)

perché l'estremo difensore è sempre pronto a seguire tagli lunghi mentre agli altri difensori non spetta altro che recuperare sull'uomo lasciato solo (probabilmente l'ultimo dello stack o il “cane” nel lato chiuso). Questo tipo di settaggio prevede un mismatch fisico sul nostro difensore ultimo, ovvero dovrà essere un giocatore alto o agile e veloce in modo tale da recuperare le distanze nel caso di lanci in meta e con una buona elevazione. Lo switch però può avvenire solo in certe situazioni, cioè quando due avversari corrono in direzioni opposte nello stesso terzo di campo e può essere un arama a doppio taglio poiché un minimo errore renderebbe gli sforzi inutili lasciando spesso un avversario completamente libero e un altro raddoppiato.

Infine la difesa con l'ultimo nella zona è un settaggio comune, in ogni zona è previsto un difensore a protezione del deep space, che orchestra i movimenti delle ali o della seconda coppa poiché è l'unico ad avere una visione totale del campo uomini e disco compresi. Chi è ultimo uomo dovrà alzarsi o abbassarsi, avvicinandosi alla seconda coppa negli istanti in cui non ci sono minacce in meta e inseguendo possibili uomini che si allargano e avvicinano alla meta; come in ogni zona l'idea è quella di anticipare o prevedere i movimenti quindi dovranno essere giocatori esperti o con grandi capacità fisiche.

Per concludere la difesa con l'ultimo è un'ottima tattica per risparmiare energia e tendere delle trappole agli avversari facendogli credere di avere molto spazio libero dietro di loro ma forzandoli a giocare solo verso, innervosendo così i portatori avversari e raddoppiando su lanci a scavalcare, necessita di molta comunicazione da bordo campo coinvolgendo tutta la squadra rendendo tutti partecipi alla manovra difensiva.

