

TESINA 3° LIVELLO

DI

Andrea Gerosa

LA DIFESA YO-YO SUGLI HANDLER

Premessa:

L'obiettivo della difesa a yo-yo è quello di fare collassare il gioco avversario sul centro del campo. Si parte pertanto da un tipo di difesa che forza il centro (FM) marcando i ricevitori da dietro e inibendo il più possibile una linea di reset pulita (faccia a faccia no dump, come in figura).

Lo yo-yo:

Il nome di questo tipo di difesa deriva appunto dal movimento dello yo-yo che si avvicina e allontana.

Allo stesso modo dovranno difendere i giocatori che marcano i portatori; più nello specifico possiamo evidenziare due tipologie distinte:

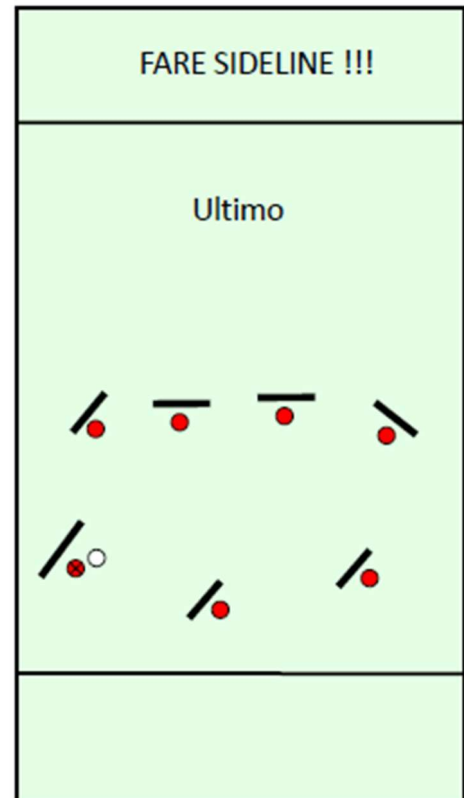
1. VICINO – LONTANO – VICINO
2. LONTANO – VICINO – LONTANO

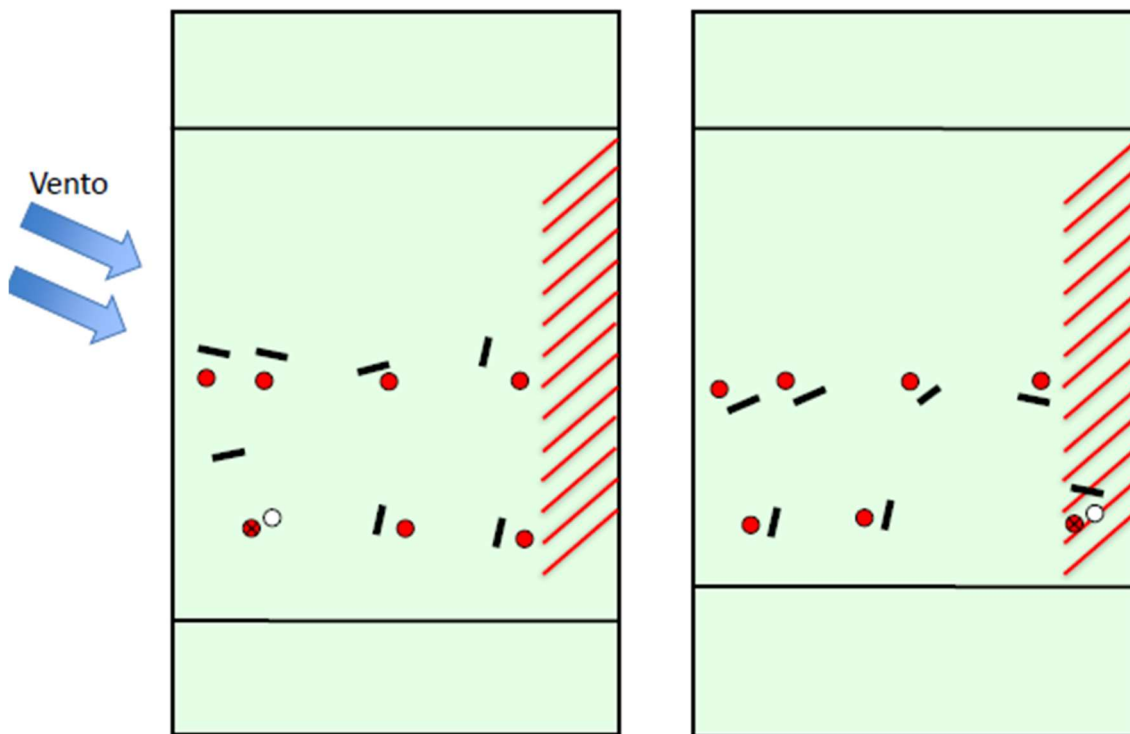
Nel primo caso si cerca di restare il più **vicino** possibile al proprio uomo per evitare a tutti i costi di farlo ricevere e cercando l'intercetto. Se il portatore riesce a ricevere, il difensore battuto deve subito **allontanarsi** per coprire la linea di passaggio più probabile per la continuazione (chiude il flusso di gioco); una volta bloccata questa opzione torna subito **vicino** al lanciatore alzando la pressione difensiva aiutato dall'alzarsi del conteggio.

Nella seconda opzione invece, sempre dopo una forte marcatura, alla ricezione del disco da parte dell'avversario il difensore rimane a contare **lontano** (2-3 metri) cercando di spostarsi e coprire la linea di passaggio più immediata; dopo di che, con l'alzarsi del conteggio, si **avvicina** per aumentare la pressione ed infine si **allontana** di nuovo negli ultimi secondi per evitare di commettere fallo in marcatura.

Abbiamo detto che la difesa di base è FM per far collassare il gioco sul centro e marcando quindi da dietro i ricevitori. Può essere integrata con un adattamento importante all'avanzare del disco in quanto la porzione di campo si accorcia e pertanto conviene "shiftare" e marcare tutti verso.

Si può ricorrere ad ulteriori adattamenti quando ci si trova in situazioni di vento laterale, producendo un misto di difesa yo-yo e FM.





Si adatta il tipo di difesa a seconda della posizione in cui si trova il disco: nel primo caso il disco è nella porzione UPWIND di campo, pertanto la difesa ottimale in questo caso è la yo-yo che inibisce un lancio lungolinea chiudendo quella traiettoria nei primi secondi di marcatura (i ricevitori sono tutti marcati da dietro); nel secondo caso invece, con il disco DOWNWIND, la difesa sarà FM marcando tutti i ricevitori verso (il lancio lungo in questa porzione di campo è molto improbabile).

Conclusioni e considerazioni:

In conclusione, la difesa a yo-yo è un tipo di marcatura a uomo molto evoluta, utilizzabile per lo più da squadre e giocatori il cui livello tattico è molto elevato. Occorre infatti un'ottima consapevolezza delle capacità della squadra avversaria, interpretazione delle condizioni di gioco a seconda di dove si trovi il disco e capacità di reazione, oltre che a un livello di concentrazione molto alto.

La sideline, quando viene applicato questo tipo di difesa, è a dir poco fondamentale, meglio ancora se integrata col sistema "buddy", che consente al marcatore di concentrarsi sulle parole d'aiuto di un singolo compagno di squadra.

Si tratta nel complesso di un tipo di difesa molto efficace, soprattutto contro squadre che prediligono il gioco lungo, o accelerare nel flusso con una serie di dai e vai. È molto faticosa ma se tenuta per un tempo di gioco attorno al minuto (per la maschile 40/45 secondi per la femminile) garantisce ottime possibilità di creare turnover.

Per la mia esperienza nel mondo dell'ultimate femminile, ho notato che è un tipo di difesa che funziona bene in quanto il disco gira spesso più lentamente rispetto alla maschile; questo aggiunto a una maggiore indisposizione ai lanci lunghi permette ai marcatori di avere una finestra temporale di maggiore durata per attuare le corrette rotazioni caratteristiche di questo particolare tipo di difesa.