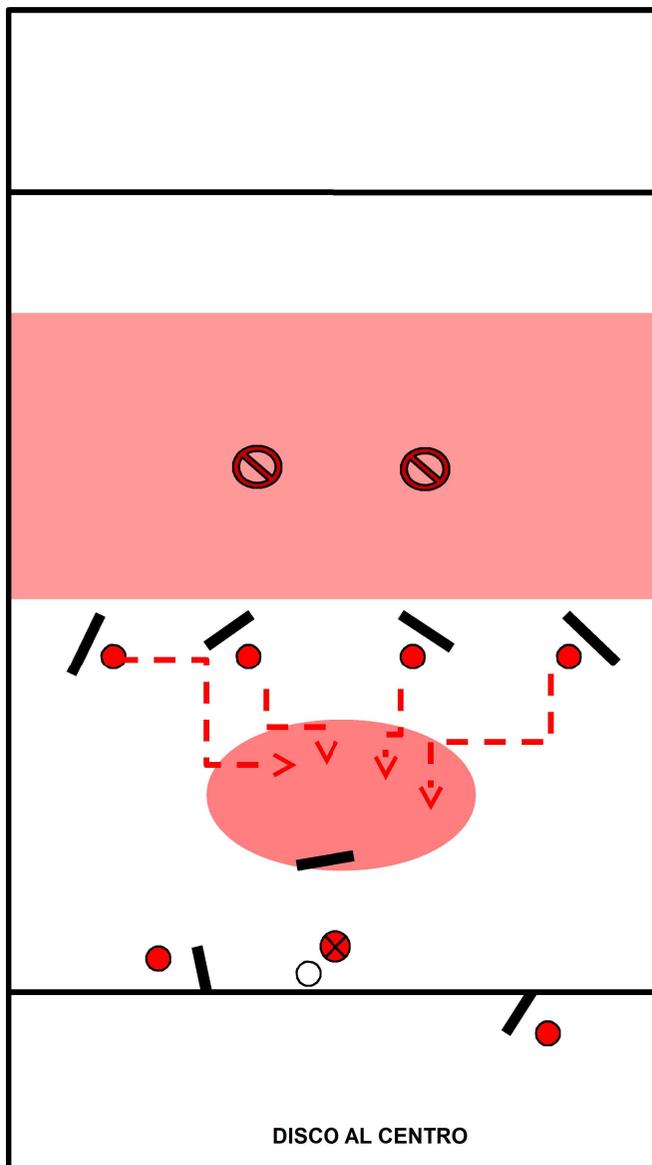


DIFESA YOYO



L'**obiettivo** è negare l'opzione lunga ai cutter, facendo collassare il gioco al centro del campo mandando in confusione gli attaccanti, poiché il lanciatore si troverà a lanciare a cutters che raddoppiano gli scatti.

Sul lanciatore

La marcatura sul disco è sempre Forza Centro.

Ci sono due modi di mettere pressione al lanciatore che danno il nome Yoyo:

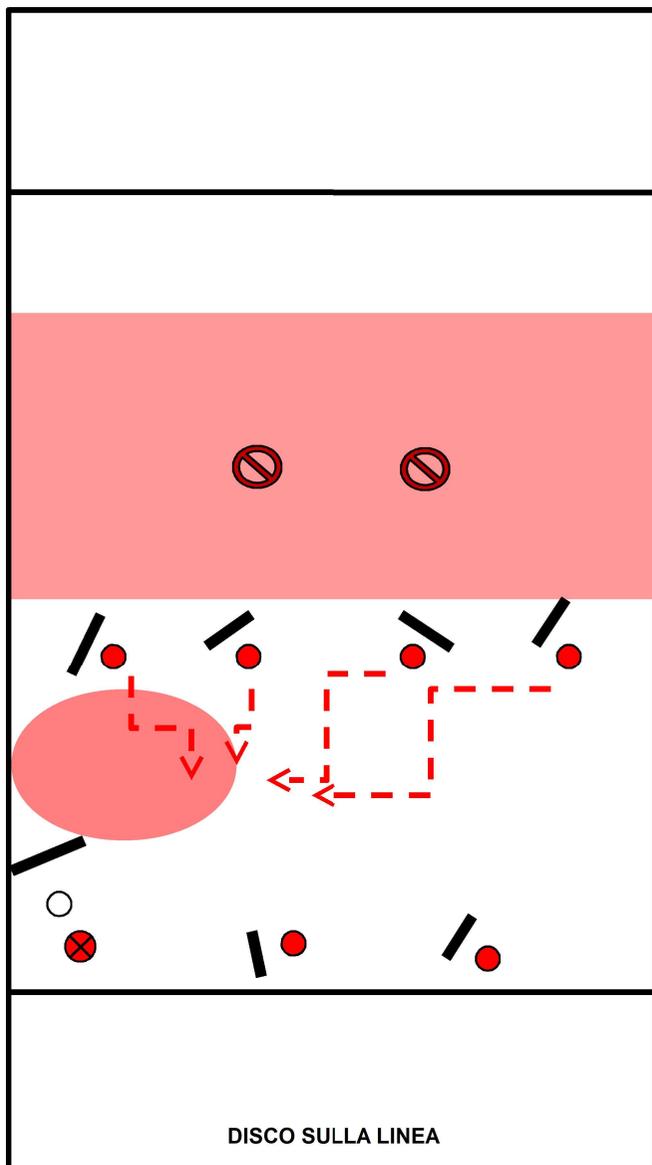
1)VICINO – LONTANO – VICINO

Quando il proprio avversario riceve il disco bisogna restare il più vicino possibile per 2/3 secondi, per poi allontanarsi per chiudere la linea di passaggio più probabile da stall in 4 a stall in 7, per poi tornare vicino per ripristinare la pressione difensiva con l'alzarsi del conteggio.

2)LONTANO – VICINO – LONTANO

Quando il proprio avversario riceve il disco bisogna allontanarsi per chiudere la linea di passaggio più probabile per 2/3 secondi, per poi da stall in 4 a stall in 7 riavvicinarsi per mettere pressione difensiva, per poi tornare ad allontanarsi negli ultimi secondi.

DIFESA YOYO



Sui portatori senza disco

Bisogna difendere faccia a faccia, escludendo il reset a tutti i costi.

Questo è il ruolo più impegnativo, perché in mancanza di una pressione costante sul disco il lanciatore avrà meno difficoltà a dare il reset.

Sui cutters

Bisogna difendere da dietro negando lo scatto lungo. Il posizionamento dei difensori deve invogliare i cutters a tagliare sul centro del campo. In questo modo si creeranno sovrapposizioni di scatti e zone di conflitto.

Il difensore deve essere pronto sullo scatto verso per cercare l'intercetto in caso di lancio impreciso.

Quando utilizzarla

Questa difesa è un ottimo diversivo, ideale per spezzare il ritmo e la continuità di un attacco che ha preso fiducia con lanci lunghi o mete di breve durata. Per questo è consigliabile usarla una o due volte poco prima dell'half o poco prima della fine, quando gli attaccanti sono più stanchi e faticano a leggere le situazioni.