

Prublemi scontri è suluzioni

I passi sò fatti par sopra o par sotto à i bracci di u difenditori → metta un avversariu daretu à u purtori, chè li dici indù sò stati fatti i passi → dissinà i marchi in terra, indù A devi andà à spona u so pedi mubili (afini d'agrandiscia a distribuzioni).

Mudulazioni +

- Aumentà a distanza trà A è C ;
- Metta u difensori à nantu à C chi devi sorta di a zona da marcà punti ;
- Diminuiscia u tempu chè t' hà A pà passà ;
- I 3 alevi devini rializà ugnunu una passa più rapida cà l'altri gruppi.

Mudulazioni –

- Metta un terzu alevu in ricivitori da chè A avissi 2 pussibilità di passa, à manca è à dritta di a zona d'ombra
- Diminiscia a distinza trà A è C.
- Aumentà u tempu chè A t' hà pà passà,
- B in difesa ùn busgia micca.

Situazioni 2

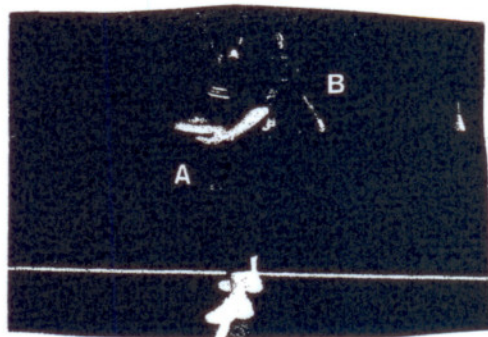
Applicà i reculi d'azzioni di u riversu tesu versu à un cumpagnu chè corri.
Passà é dimarà a so corsa rapidamentu.

Scopu

- Marcà un « puntu » incù u discu ;
- Impediscia u discu di passà trà 2 piottuli.

Urganisazioni

1 discu par 2



Cunsigni

- A è B sò unu in faccia à l'altu. U discu in manu, piazzatu in pusizioni d'invia, A aspetta chì B busgessi. Quandu B si spiazza versu à un cantu, A devi invia u discu trà i piottuli prima chì B passessi davanti à i piottuli, B parti senza fà fisighetti. B devi impediscia A di « marcà un puntu ».
- L'alevi facini 4 provi in u listessu rolu nanzi di scambià.

Criterii di Riescita

- Par A : marcà 1 puntu à nantu à 3 provi (i 2 disfatti sò colpi di un' intercizzioni di B è à un lintà mancatu).
- Par B : tuccà 1 passa à nantu à 3.

Prublemi scontri è suluzioni

Passa imprecisa parchì a pusizioni di lintà hè incurretta.

→ dissinà i marchi in terra, chì servini di riperu à A par pona u so pedi di svogliu nanzi di passà.

Mudulazioni +

- Aumentà a distanza trà A è B ;
- Diminuiscia a distanza trà A è B ;
- Diminuiscia a distanza trà B è i piottuli ;
- Impona un tippu di passa (riversu o colpu drittu) ;
- Metta un difinsori immubili in A ;
- B pò fà una fisichetta nanzi di dimarà. Si B parti à dritta , fà un colpu drittu s'eddu parti à manca, fà un rinversu.
- Aghjustà un difenditori à nantu à B.

Mudulazioni –

- Diminuiscia a distanza trà A è B ;
- Aumentà a distanza trà A è B ;
- Aumentà à distanza trà B è i piottuli.

Situazioni 3

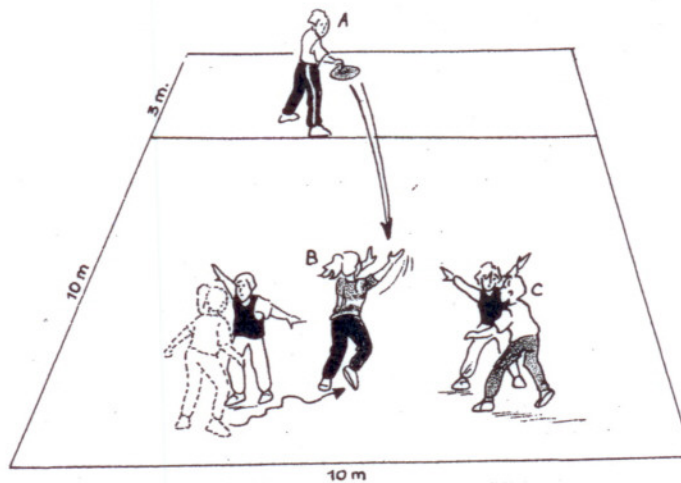
Francassi di a «dissuazioni » di u difenditori.

Scopu

Marcà à 3 contra à 2.

Organisazioni

- 1discu par 5 ;
- Ghjocu à nantu à u quartu di tarrenu.



Cunsigni

- A hà u discu è u devi metta in ghjocu fendu una passa à B o à C chì devini smarcassi. Dopu A v'è à aiutalli à marcà 1 puntu, ma ùn pò riceve u discu chì quandu si trova in a zona di marcà ;
- I sculari facini 2 provi in listessu rolu nanzi di cambià ne .

Criterii di riescita

- Marcà in 3 passi à u massimu, cù a passa di missa in ghjocu;
- Marcà 1 volta à nantu à 2 ingaghjamenti ;
- Tena in manu tutti i dischi tuccati ;
- Riescia à u menu una intercezzioni.

Prublemi scontri è suluzioni

Dificultà à smarcassi

Mudulazioni +

- Diminuisca i puteri d'azzioni di i difensori ;
- Diminuisca u spaziu di ghjocu (6mx10m invece di 10mx10m) ;
- Crescia u spaziu di ghjocu ;
- Metta u difensori nantu à A
- Solu B pò marcà ;
- Solu C pò marcà ;
- Tutti poni marcà ;
- Marcà in 2 passi à u massimu.

Mudulazioni -

- I difensori aspettani l'ingaghjamentu à nantu à u cantu di u tarrenu, in u quali entrini solamentu quandu a passa hè fatta ;
- Diminuisca u puteri d'azzioni di i difensori.

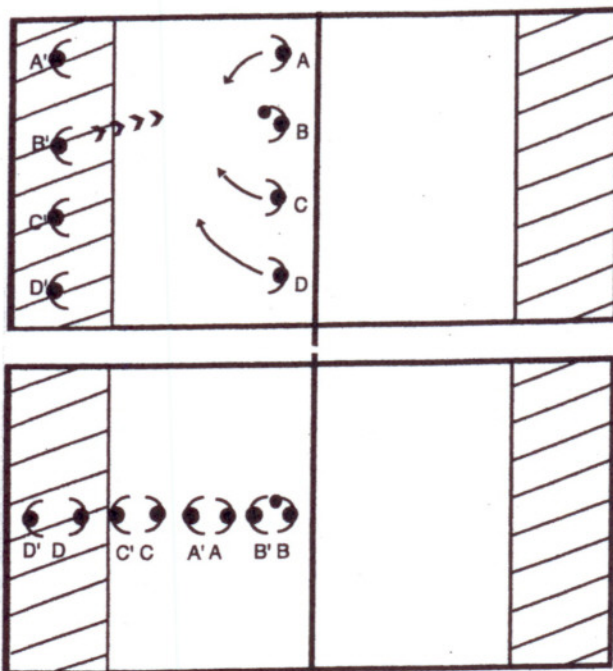
Situazioni 4

Marcà più punti chè l'avversariu rispittendu i reculi di l'ultimate.

Scopu

Ghjucà à 4 contru à 4 à nant' à un mezu tarrenu in attacca è in difesa.

Urganisazioni



Cunsigni :

B' ingaghja fendu una passa precisa versu à un avversariu è a so squadra v' à difenda . Quandu u discu hè presu (pà B pa asempiu), A, C è D si piazzani fendu a ligna pà attaccà in 1, 2, 3 chjama (a 3 chjama si trova in a zona di i punti). Si i difensori riesceni à bluccà, si u discu casca o si 1 puntu hè marcatu, tutti i ghjucadori si ripiazani in pusizioni iniziali è un' antru difensori ingaghja. I roli stani i listessi sinu à chì i 4 difensori si siani ingaghjati, diventani allora attaccanti.

Criterii di riescita

- Riescia à tuccà un cumpagnu in colpu drittu 1 volta sopra à 3 provi ;
- Ripusiziunassi in ligna in menu di 5 s;
- ùn sbagliassi di cantu di corsa in qualità di 2 chjamà chè 1 volta à nantu à 3.
- ùn sbagliassi di cantu di corsa in qualità di 3 chjamà chè 1 volta à nantu à 4.
- Stà senza difensori di manera certa à u menu 1 volta par macciu;
- Marcà 1 volta par 3 attacchi ;
- Perda u discu 1 volta par 3 attacchi ;
- Chjappà 1 volta par 3 attacchi ;
- Fà i boni passi di u bon cantu.

Prublemi scontri è suluzioni.

Assucià l'organizzazioni in ligna è a vulintà di vincia un macciu.

→Quali sia u purtoru , quandu eddu entri in pussessiononi di u discu, stinza u bracciu versu à u centru di a zona di i punti è ùn u cala solamentu cà quandu i so tré partinari sò piazzati. Quandu eddu u cala, u difensoru pò cuntà (sinu à 10).

Mudulazioni +

- Ghjucà à 4 cuntru à 3 ;
- Scambià u raportu di forza di i coppii attaccanti / difensori ;
- Fà tutti i passi in colpu drittu ;
- Quandu i difensori chjappani u discu senza fà lu cascà, poni cuntrà attaccà è marcà subbitu in a zona di i punti ch'eddi difindiani.

Mudulazioni -

- Micca difensori à nantu à a 3 chjama (in a zona di i punti) ;
- Scambià u raportu di forza di i coppii attaccanti / difensori ;
- Difenda bracciu in u spinu, incù una distanza di difesa + / - maiò.

Sianza 5

Situazioni 1 «di basa »

Applicà i reculi d'azzioni di u riversu, di u colpu drittu è di a rutazona malgradu un difensoru è assucià una corsa versu u davanti

Scopu

- Passà à un amicu chì hè piantatu in faccia di un difensoru.
- Ripiddà st'azzioni pà travirsà u tarrenu.

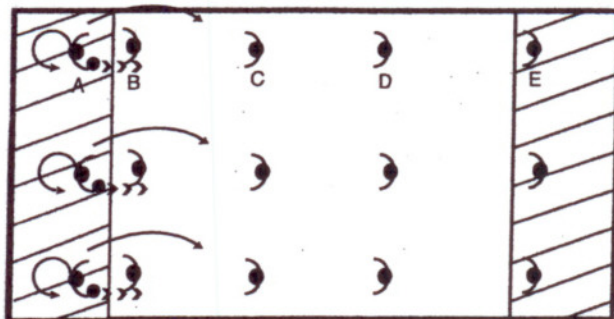
Urganisazioni



Cunsigni

A hè in faccia di B chì difendi à nantu à eddu, B tocca u piattu, A t'hà 10 sicondi pà riescia a passà à C ; quandu hà riisciutu (cù una rutazona), eddu corri versu à C. Quistu quì dà u piattu é A cerca di passà à D duranti chì C difendi à nantu à A. Quandu A hè ghjuntu à a fini di a ligna, tutti i ghjucadori si dispiazzani di una piazza è B faci i passi. B, C, D è E si sò piantati, i bracci sparti à 1 metru di u purtadori.

A Cerca u tippu di passa ch'eddu voli fà. In situazona di passa imprecisa, i destinatori facini u so pussibuli pà intuppà u discu.



Criteria di riuscita

- U ghjucadori destinatori di a passa devi bluccà u piattu senza busgià 1 volta à nantu à 3.
- Riescia à andà sinu à E, senza fà cascà u discu .
- ùn fà passi sottu à u bracciu di u difensori.

Prublemi scontri è soluzioni

- I passi sò fatti par sopra o par sottu à u bracciu di u difensori → metta un usservatori daretu à u purtoru, chè li dici indù i passi sò stati fatti → Dissinà i marchi à nantu à u tarrenu, à nantu à u quali A devi andà à pona u so pedi di spiazamentu (par crescita a so rotazioni).
- Passi imprecisi .

Mudulazioni +

- Crescia a distanza trà i sculari.
- Andà più à a lestra chè l'altri squadri.
- Fà tutti i passi in colpu drittu.
- U difensoru imponi un colpu dicalendusi à drittu o à manca di l'assu di prugrissiona.
- U difensori s'avvicina à « un discu », di u purtadoru.
- U difensoru hè attivu.

Mudulazioni –

- u difensoru teni i bracci u longu di u corpu.
- i difensori si pò metta di u cantu indù u purtoru hà fattu un ghjiru (sorta di a zona d'ombra).

Situazioni 2

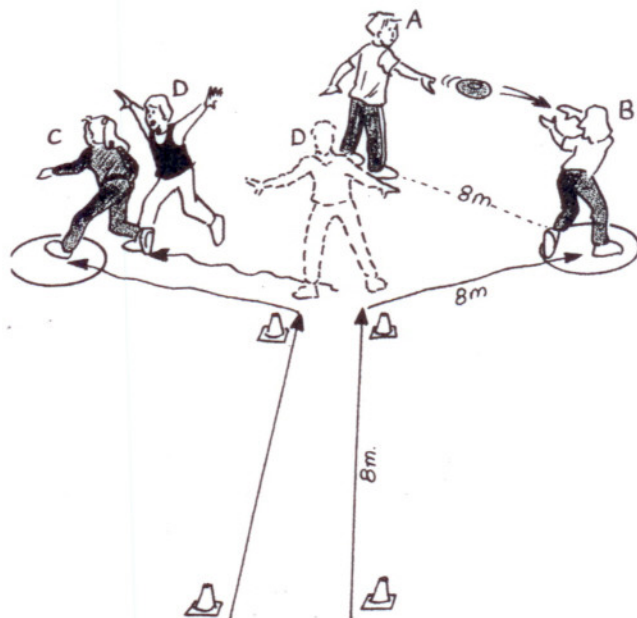
Fà una passa solamenti versu à un' amicu dimarcatu.

Scopu

- Fà una passa à un partinariu dimarcatu.
- Chjappà u discu currendu.
- Fà fizichetta à un difensoru.

Organisazioni

1 discu par 4



Cunsigni :

B è C (attacanti) corroni versu à D (difensoru) ; ghjunti à a so altezza, partini u più lestru pussibili à manca è à dritta. U difensoru scegli unu di i dui è u suvita ; A devi passà à a lestra à l'altu in a zona sibula. Quiddu di B o di C chi hà u discu hà da piddà a piazza di A ; A vè in difesa. D è quiddu di B o di C ch'ùn hà micca avutu u discu vani à spiazassu in attacca.

Criterii di riescita :

- Ùn passà mai à un partinariu marcatu.
- Fà 2 passi precisi (chjappati dà u partinariu) sopra à 3 pruvati in riversu è sopra à 2 in colpu drittu.
- Fà una passa mori precisa (chjappati dà u partinariu senza ralintiscia) sopra à 2 pruvati in riversu è sopra à 3 in colpu drittu.

Prublemi scontri è suluzioni

- passi imprecisi
- passa senza urientazione → (o di riversu cù l'appoghji di i colpi dritti) D hè in faccia à A è B o C di spinu à A) è D dici à A di chi cantu hà da difenda pà parmetta à A d'anticipà u so spiazamentu. Dessinà i marchi à nantu à i quali A devi andà a pona i so pedi di spiazamentu o aghjustà un' usservatoru chi si spiazza in u spinu di u scularu ch'ùn hà da passà è/o à nantu à u cantu o in u primu casu aiutà, à veda indù ci voli à passà briunendu riversu o colpu drittu, in u sicondu casu, li dà l'infurmazione à nantu à a qualità di a passa fatta.

Mudulazioni +

- Aumentà a distanza di A è u difensoru.
- A parti in pusizione (neutra) di pettu à D.