

Mudulazioni –

- diminuisca a distanza di A è di u difensoru.
- Fà i dispiazzamenti marchjendu
- metta un partinariu cù A.
- D v'ò nò à difenda à nantu à eddu : quand'eddu devi difenda ,A ùn passa micca, quandu ùn hà à difenda, A passa..

Situazioni 3

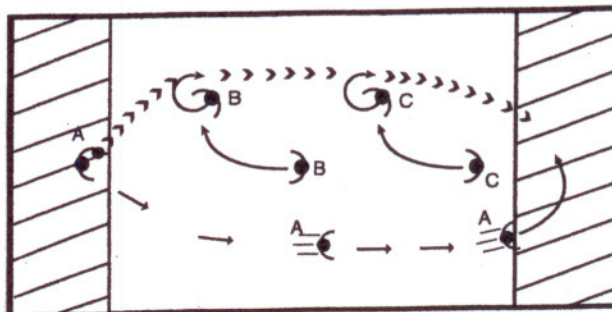
Metta i dispiazzamenti è i passi pà urganizà in ligna.

Scopu

Marcà 1 puntu par via di 3 passi , 1 chjama è 1 corsa di rippiazzamentu.

Urganisazioni :

1 discu pà 3.



Cunsigni

A hà u discu, B faci una chjama à nantu à eddu, dopu à u so colpu, gira è passa à C ch'è vinutu à fà una chjama. Dopu à a so passa, A corri pà andà à riceva u discu di C in a zona di i punti. I passi sò in sta situaciona riversu. Si metti in piazza a listezza situaciona cù un dimarcamentu versu à manca di i non purtadori (è a dritta di i purtadori), intrinendu passi in colpi dritti.

Criterii di riescita

- Riescia à purtà u discu sinu à 2 volti sopra 3
- Un passà micca daretu à u partinariu ch'è corri
- Fà una rutazona versu u fora (versu à a dritta pà una passa in riversu versu a manca pà una passa in colpu drittu).

Prublemi scontri è suluzioni

- Tempu è vitezza di corsa pà ghjunghja à u bon mumentu in a zona sibula → metta un partinariu à nantu à u cantu ch'è briona « hop » quandu u partinariu devi parta
- Passi imprecisi

Mudulazioni +

- Ghjunghji nanzi à un antru gruppu
- Alluntanà i piottuli l'unu da l'altu
- Ghjucà à nantu à un tarrenu sanu sanu in lunghezza
- Ghjucà à nantu à un mezu tarrenu in larghezza
- Metta i difensori à nantu à unu o parechji sculari
- Fà a situaziona à 4 : A hè passoru , B hè prima chjama , C hè siconda chjama ; D hè terza chjama. Si B ùn' hè micca statu sirvutu, difenda à nantu à A.

Mudulazioni –

- Fà i spiazamenti marchjendu
- avvicinà i piottuli l'unu da l'altu

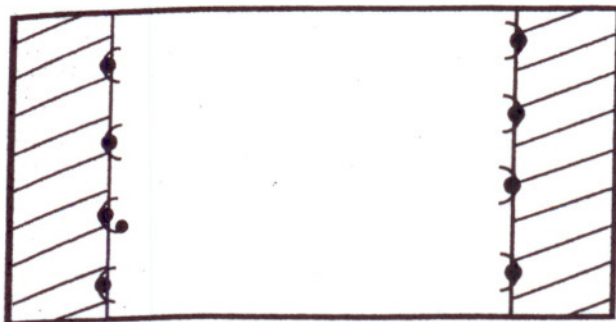
Situazioni 4

Marcà più mori punti cà l'avversariu aplicchendu i recli

Scopu

Ghjucà à 4 contru à 4 à nantu à tuttu u tarrenu

Urganisazioni



Cunsigni

- Ghjucà rispittendu è fendu rispittà i recli di u ghjocu
- A ogni falzi passi : passa in riversu versu à a dritta o in colpu drittu versu à a manca ; passa versu à un partinariu ùn dimarcassi ; passà senza a rutaziona c'hè un « turn-over » . Ci sò i rippidi di u ghjocu solamentu quandu a ligna hè piazzata.

- Ogni puntu marcatu pà un coplu drittu conta trè volti , è ogni puntu marcatu in fini di ligna par un ghjucadoru in pusiziona di 3 chjama dinò.
- L'avversari poni chjamà sbagliu quand'eddi pensani ch'è un ghjucadoru di l'altra squadra avaria duvutu fà un colpu drittu. Si a chjama hè ghjusta, c'hè « turn-over », ma si ùn l' hè micca rinculeghja di 15 metri versu à a zona di i punti .

Criteria di riescita :

- Ripusiziunassi in ligna in menu di 5 s (u difensoru in prissiona à nantu à u purtoru, conta in altu).
- ùn sbagliassi di cantu di corsa in qualità di siconda chjama.
- ùn sbagliassi di cantu di corsa in qualità di terza chjama.
- Essa senza difesa di manera certa una volta pà partita
- Pruvà u colpu drittu 1 volta à nantu à 2 quand'eddu devi essa fattu.
- Chjappà senza « drupà » 1 discu pà 2 ricevuti.
- Riescia à tuccà un partinariu in colpu drittu 1 volta à nantu à 2 provi.
- ùn fà alcuna passa di sopra o « in traversu » à u difensoru.
- Cuntribuisca à u menu à una diciziò d'arbitrasgiu.
- Riescia à u menu 1 intercezzioni pà partita
- Marcà à u menu 1 puntu par via di una passa versu una terza chjama.

Prublemi scontri è soluzioni

- Dimarcaghji pocu efficaci
- passi imprecisi

Mudulazioni +

- cambià u raportu di forza di i coppii attaccanti / difensori.
- fà tutti i passi in colpu drittu

Mudulazioni –

- cambià i raporti di forza di i coppii attaccanti/ difensori.
- difenda bracci in u spinu, cù una distanza di difesa più o menu maiò.
- ùn difenda chè in u mezu tarrenu.

Sianza 6

Situazioni 1

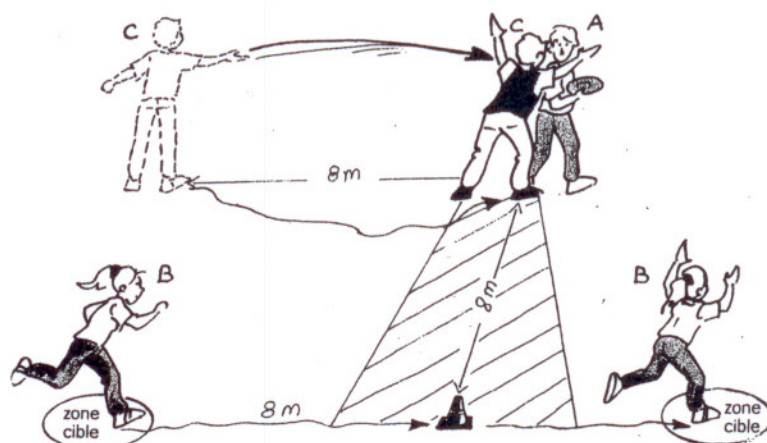
Dimarcà si è passà fora di a zona par marcà punti.

Scopu

Girà si pà passà malgradu un difensori à una parsona fora di a zona d'ombra.

Urganisazioni

1 discu par 3.



Cunsigni

C passa u discu à A u quali hà da difenda. B faci una chjama surtendu di a zona d'ombra (in a quali faci neci di dimarcassi), sia cuntinuendu d'avanzà o sia ripartendu in daretu ; B scegliu una dirizziona è vè sinu à a zona sibula. In funzioni di a dirizziona scelta, A li faci sia un colpu drittu sia un riversu. I sculari passani 3 volti in u listessu rolu nanzi di cambià ne.

Criterii di riescita

- à nantu à 3 provi, riescia à tuccà B 2 volti è riescia 1 colpu mori precisu.
- tena in mani tutti i dischi tocchi.

Prublemi scontri è suluzioni

- Corsa par smarcassi micca bona
- Passa micca precisa (pà causa di un micca bonu svogliu)
- Dumandà à C di firmà tostu, bracci scartati, una vola in faccia di A.

Mudulazioni +

- piazzà un difensori à nantu à B
- aumentà a distanza trà A è B
- C conta è A devi fà a passa in menu di 5 s.

Mudulazioni –

- caccià un difensori à nantu à A.
- A è B decidini à l'avanza indù B hà da parta

Situazioni 2

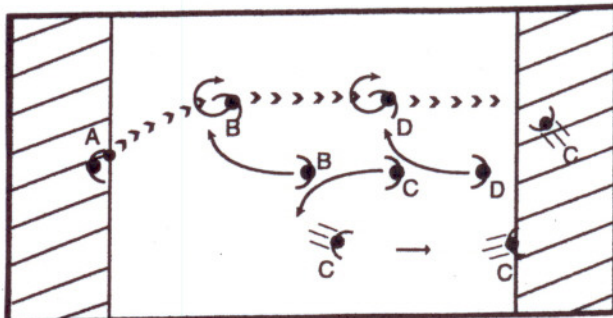
Scopra u rimpiazzamentu in a ligna di chjama non servuta.

Scopu

- marcà 1 puntu essendu « una chjama micca servuta ».
- fà una vulanta à unu di i so camarati.

Urganisazioni

1 discu par 4.



Cunsigni

A hà u discu, B veni versu à eddu, C hà dà fà una chjama da l'altra banda ; quiddu chi ùn hè servutu da A (C in u schema) v'è curèndu à piazzassi in fondu di a ligna suvitendu u bordu di a tocca. Prova in seguita di bluccà u discu ch'è D li hà inviatu , ch'è hè vinutu riceva a passa di B (in qualità di 3 chjama). I passi sò, in stu casu, i colpi dritti ; a listessa situazione, cù un dimarcamentu versu à a dritta di quiddu ch'è un portini micca serviti versu à a manca di A, intrena i passi in riversu.

Criterii di riescita

- riescia una passa à nantu à 2 mori precisa.
- C devi avè u discu 2 volti à nantu à 3.
- Tutti i dischi tocchi sò tinuti in manu.

Prublemi scontri è suluzioni

- svogliu di u gattivu cantu → piazzà un camaratu à nantu à u cantu di u tarrenu, à l'altezza di u bluccamentu, un purtadori devi pudè di si eddu alza o nò i bracci nanzi di fà a passa (segnu chì à u mumentu datu, a so faccia, saria stata di u cantu fora di u tarrenu)
- passa micca pricisa

Mudulazioni +

- Metta unu o parechji difensori à nantu à unu ò parechji ghjucadori ;
- Andà in furia versu à a zona par marcà i punti cà l'altri gruppi ;
- Diminuiscia o allargà a zona di ghjocu.

Mudulazioni -

- Fà i dispiazzamenti marchjendu.

Situazioni 3

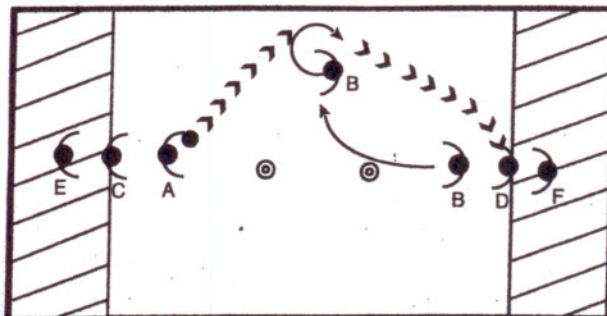
- Applicà i reculi d'azzioni di u colpu drittu simpliciu è di u riversu versu à un camaratu chì corri
- Applicà i reculi d'azzioni di chjama.

Scopu

- Passà à un camaratu chì corri.
- Intuppà u discu currendu dopu à una chjama.

Organisazioni

- 1 discu par 6 ;
- I zitteddi sò à 15 metri di i piottoli ;
- I zoni di sibula sò à 6 metri di i piottoli è à 8 metri di i purtadori.



Cunsigni

A hà u discu ; B corri versu à eddu ; à l'altezza di i piottuli, faci una chjama versu à a so dritta . A li manda un riversu ; dopu à u so ghjocu , B gira versu à fora è passa à D, è v' à piazzassi daretu à E. Dopu à a so passa, A corri versu à D (ch'è hà u discu) ; à l'altezza di u piottulu, faci una chjama, D li adrezza un riversu. Dopu avè bluccatu, A faci una passa à C è v' à piazzassi daretu à F, ecc.....
I passi sò, in stu casu riversi. Pudemu ancu metta in piazza a listessa stuazioni incù un dimarcamentu versu à a manca di i non purtadori, intrinendu i passi in colpu drittu.

Criterii di riescita

- ùn passà versu u daretu di u partunariu ch'è corri.
- Pruducia i corsi di chjama cù una fischedda accilirendu à u massimu.
- Riescia 1 passa à nantu à 2 mori pricisi (ch'è ghjunghji in a zona di sibula in u listessu tempu ch'è u non purtadori) ;
- Tutti i dischi tocchi sò tinuti in manu
- Fà in seguita passi senza fà cascà u discu.

Prublemi scontri è suluzioni

- Passi imprecisi => quandu A passa, C daretu li dici « hop » quandu pensa ch'è A devi fà a passa. => Armà u so colpu è aspittà di smarcassi stendu attenti par passà.

Mudulazioni +

- Metta un difendori à u centru di u tarrenu.
- Ritruv' a so piazza di u cuminciamentu nanzi à l'altri gruppi (spezia di leia)
- Ingrand' i distanzi trà i sculari.

Mudulazioni –

- Fà dispiazzamenti marchjendu
- Diminuiscia i distanzi trà i sculari

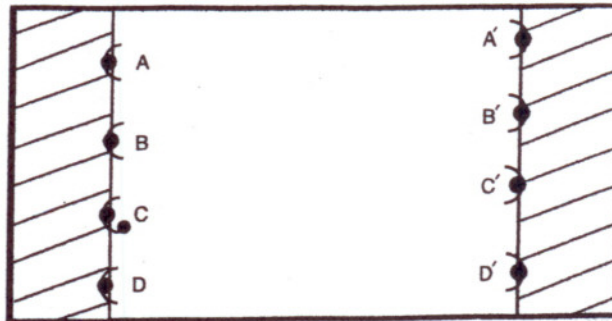
Situazioni 4

Ghjocu à 4 contru à 4à nantu à tuttu u tarrenu.

Scopu

Marcà più punti ch'è l'avversarii rispittendu i recli di u ghjocu cù u discu.

Urganisazioni



Cunsigni

- Ghjocu à 4 contru à 2, po à 3 contru à 3 (C' entri), po à 4 contru à 4 (D' entri), po à 3 contru à 4 (A sorti), è à 2 contru à 4 (B sorti). U raportu di forza cambia tutti i minuti. A squadra chì hà u menu di punti à a fina di i 5 minuti stà à nantu à u tarrenu ;
- Rializà colpi dritti par passà « à dritta ». Si un colpu drittu hè fattu com'eddu ci voli versu u bon camaratu à u bon mumentu è chì u discu casca in tarra (parchì a passa ùn hè micca stata rializata totalmenti di manera curretta), u ghjucadori chì hà fattu a passa teni u benefiziu di u discu à u locu indù u discu hà tuccatu u tarrenu ;
- Micca fà passi falzi sottu à a pressioni difensiva. Sintimu par passi falzi, passi rializati in pusizioni micca efficaci o « micca vulendu »(discu micca urizuntali), o lubati, o micca pricisamenti inviati di manera approssimativa in daretu.
- Dimarcassi è chjamà u discu à DPE ; u purtadori ùn hà micca limiti di tempu par fà a so passa.

Criterii di riescita

- Essa senza difensori di manera certa almenu 1 volta par incontru.
- Pruvà u colpu drittu 1 volta à nantu à 2 quand' eddu devi essa rializatu
- Riescia à tuccà u partinariu in colpu drittu 1 volta à nantu à 3 provi ;
- Intuppà senza *drupà 1 discu à nantu à 2 ricivuti*
- Cuntribuiscia à u menu à 1 dicizioni d'arbitrasgiu ;
- Ùn fà alcun passu par sopra ò « à traversu » à u difensori.

Prublemi scontri è suluzioni

- Colpu drittu micca precisu
- Passi falzi (tutti i passi vulendu à più di 2 metri d'altezza o caschendu à più di 4 metri di u partinariu o tutti i passi essendu fatti malgradu u difensori) → a squadra perdi u discu, ci hè un « turn over »

Mudulazioni +

- Cambià u raportu di forza di i gruppi di i 2 attaccanti/difensori ;
- Fà tutti i passi in colpu drittu.

Mudulazioni –

- Cambià u raportu di forza di i gruppi di i 2 attaccanti/difensori ;
- Difenda i bracci in u spinu, cù a distenza di difesa +/- maiò.