

Evoluzione della difesa

Fonte: Alex Ferro

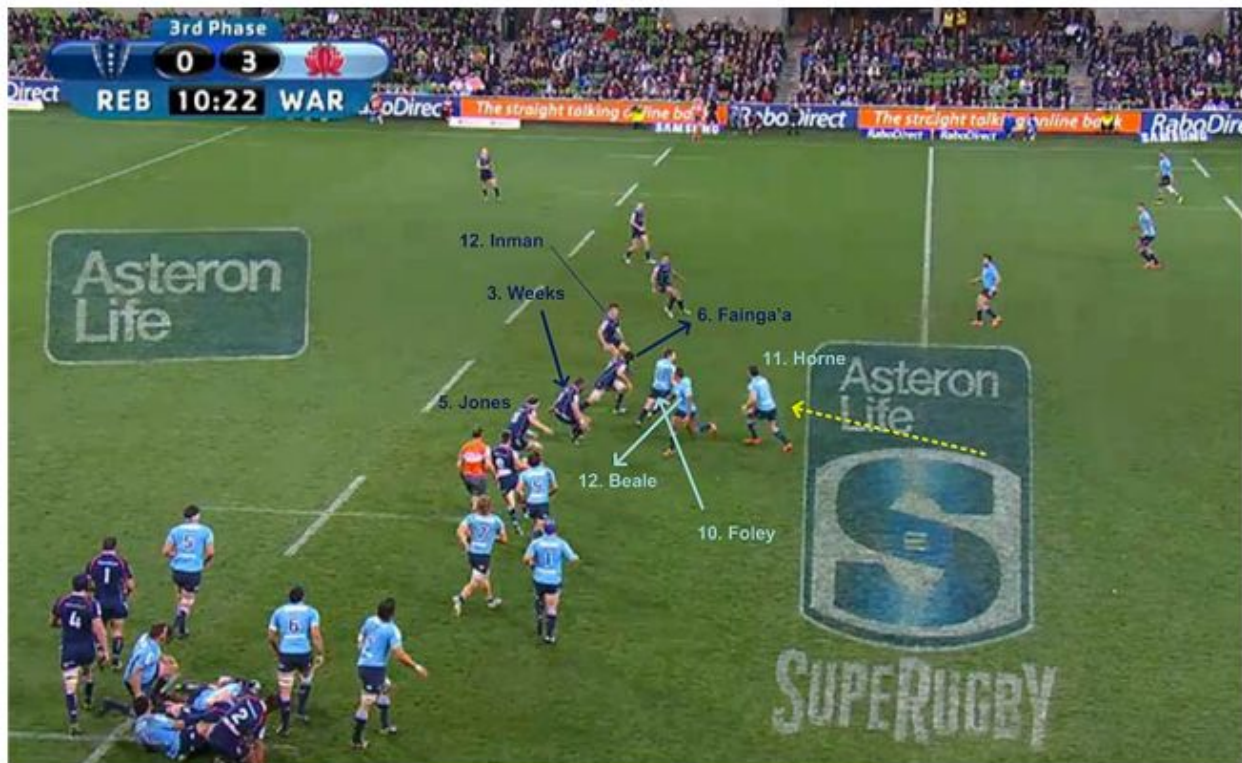
Traduzione: Stefano Bonanomi e Nicolò Colombo

Anni '80 – '90

La difesa domina il gioco a causa dei 7 giocatori per squadra in campo.

Viene utilizzata la difesa “uomo su uomo” che limita l'efficacia del movimento di palla.

L'attacco è costretto ad evolversi introducendo nuove opzioni, inizialmente l'incrocio (Switch) e successivamente una giocata più astuta, il dummy switch (finta di incrocio con probabile scarico successivo, vedi foto, la palla ce l'ha il 10 azzurro.).



Qualunque cosa succeda

Per contrastare l'incrocio la difesa “uomo su uomo” deve semplicemente fermarsi sull'attaccante se incrocia all'interno, il che è un minimo mutamento della tattica.

Tuttavia se l'incrocio ritorna nel lato corto della difesa, e la difesa lo segue, questo causa un'altro problema.

Da qui nasce la teoria del “non Inseguire”.

I mediani e link esterni vengono istruiti a NON inseguire lasciando il sovra numero all'attacco sul lato aperto, preferendo dedicare un numero maggiore di difensori per contrastare l'attacco.

Questo conia la tattica di stare all'esterno del proprio uomo e dire che "se taglia all'interno è tuo", questo è il primo passo verso la "Shut down" e la fine della "uomo su uomo".

Il Dummy switch significa che se la difesa si ferma sul giocatore che finta l'incrocio, l'attacco ha il sovra numero, da qui nasce il concetto difensivo di "Qualunque cosa succeda".

La semplice teoria dietro al "qualunque cosa succeda" sfruttava il fatto che in campo ci fossero 3 mediani, il mediano centrale usciva in caccia del portatore in ogni direzione "qualunque cosa succeda", mentre gli altri giocatori NON lo inseguivano "qualunque cosa succeda", e il mediano centrale NON si ferma sull'incrocio "qualunque cosa succeda". Questo fermò l'incrocio e il dummy switch.

Dagli anni '90 ai 2000

Rendendo l'incrocio inefficace l'attacco comincia a diventare molto più diretto.

I mediani in difesa inseguivano in ogni direzione e i difensori venivano a concentrarsi in un solo lato, quindi le armi a disposizione dell'attacco diventano il dump e lo scoop (raccolta veloce a una mano da parte del mediano in attacco).

Gli attaccanti andavano dritti tra il mediano all'inseguimento, mettendolo in fuori gioco al momento del tocco, e il mediano esterno che era distante e all'esterno del proprio avversario.

Shut down

Questa strategia d'attacco fu il trampolino necessario allo sviluppo completo della "Shut down defence".

Da tutti considerata la pietra miliare della moderna difesa, la Shut Down aveva un modo di intendere la difesa completamente nuovo.

Essa si basa sul principio "**so che che hai intenzione di correre ma ti costringo a passare**".

L'obbiettivo

L'idea della Shut down è quella che, dopo il tocco il difensore torni sul suo lato corto lasciando un buco tra se il suo mediano esterno.

Questo inciterà il mediano in attacco a correre nel buco, mentre tutti i difensori esterni sono pronti a tornare all'interno per chiudere il buco.

La teoria

La teoria è che se tutti chiudono all'interno, allora il sovra numero può essere solo in un punto, all'ala.

Per saltare 3 o più difensori era richiesto un passaggio molto difficile e raro da possedere in quel periodo, il pericolo maggiore pertanto, era che il mediano potesse correre tra i difensori o scaricare la palla nello stretto, ma entrambe le opzioni venivano eliminate da questa strategia di difesa.

Fine anni '90

Alla fine degli anni '90 il gioco diventò a 6 giocatori in campo.

La cosa creò più spazio in attacco ma non costò rilevanti cambiamenti all'efficacia della Shut down, almeno fino all'arrivo della "Phase play" (gioco a fasi).

L'attacco in seconda fase prevede che la difesa chiuda verso un lato e l'attaccante passi la palla da terra nella direzione opposta.

Questo permette alla palla di arrivare all'ala senza un unico passaggio a saltare i difensori.

L'attacco in seconda fase rimane una valida contromisura alla shut down fino all'introduzione della "Drift defence" e quasi 10 anni più tardi quando una tattica come la "Tread" viene sviluppata.

Drift defence

La Drift funziona esattamente come la Shut down con dei piccoli aggiustamenti mirati a neutralizzare il gioco in seconda fase.

Invece di restare larghi e invitare l'attacco a prendere il buco la difesa parte stretta.

Il mediano esterno copre il buco e spinge l'attacco a prendere lo spazio tra sé e il link.

L'effetto che si ottiene è, che se avviene un dump o un passaggio in seconda fase, la difesa invece di "chiudere" all'interno "deborda" verso l'esterno correndo nella direzione della palla invece che contro.

Questo genera una grande possibilità di chiudere l'attacco e impedire la meta.

Dal 2002 al 2009 "I" defence

Ideata per contrastare lo stile di gioco Neozelandese, specialmente il "quickie" (nient'altro che il gioco veloce sui 5 metri).

Questa difesa necessita che il mediano alla guida salga molto più del normale e che si porti il link con sé.

È anche necessario che l'altro mediano resti a una profondità di 3-5 metri e che stia molto stretto rispetto al mediano che è uscito "appena oltre la spalla interna".

La "I" defence praticamente chiude tutti i buchi tra i giocatori costringendo l'attacco alla palla lunga grossomodo come la drift, ma produce un attacco a fionda del difensore arretrato sul portatore di palla successivo al tocco.

Se messa in pratica correttamente, marcando all'esterno della spalla, anche una palla lunga o una seconda fase può essere annullata.

La "I" defence era molto efficace anche contro il movimento della palla, perchè permetteva ai giocatori di girare le spalle ed inseguire la palla in volo.

Ad ogni modo tra la fine degli anni 2000 e i primi 2010 divenne vittima di giocate e movimenti di palla in controsenso, che attaccano cioè il senso opposto di dove si sposta la difesa.

Dal 2010 al 2013

A differenza che in passato nel gioco moderno esistono molti giocatori che sono in grado di saltare facilmente 3 o 4 giocatori ed arrivare direttamente all'ala.

Questo elimina virtualmente la shut down dalle squadre migliori.

La difesa deve essere in grado di combattere il pericolo maggiore, che è il gioco "alla mano".

Nel gioco di oggi le squadre migliori adottano una (o una variante) di queste strategie difensive.

- Shut down
- Channeling
- Man on man
- High link

Channeling

È una combinazione tra Shut down, man on man e drift, è usata per eliminare il gioco alla mano costringendo l'attacco a correre invece che passare.

Il difensore si posiziona a metà tra il buco che intende lasciare libero e il giocatore che vuole marcare. (shut down + man on man).

L'idea è "**so che vuoi passare ma ti costringo a correre**" (all'opposto della shut down)

Si ottiene girando le spalle verso l'esterno e facendo capire all'attaccante che si ha intenzione di correre verso l'esterno per non concedere il sovra numero. (Drift)

Questo costringe l'attacco a correre nel buco, che ciò che si desiderava e ci si aspettava, a quel punto si girano le spalle e si chiude verso l'uomo (Shut down)

High link

È una variante della "I" defence e della man on man.

Richiede che uno, e alcune volte entrambi i link salgano a innervosire l'attacco, mentre i mediani restano più in profondità pronti a sparare o a controllare gli avversari.

Questa difesa è attualmente utilizzata, eccetto nelle squadre Neozelandesi.

Questo schema risulta molto efficace contro il gioco alla mano e contro quello di corsa quando la palla o le linee di corsa vanno in una sola direzione.

È anche estremamente utile contro un attacco che necessita di essere impostato su di un dump molto aggressivo per essere efficace.

Tattiche difensive

Ci sono diverse tattiche che possono essere usate in assistenza di determinati schemi.

Una è chiamata "tread"

L'altra "no bite"

Tread

Utilizzata per annullare il gioco in seconda fase.

Prevede che i giocatori chiudano (SHUTTING DOWN) e riducano lo spazio e il tempo concessi all'attaccante che cerca un dump in seconda fase.

In ogni caso il giocatore NON va al tocco.

Al contrario il difensore temporeggia sull'attaccante, dando tempo al suo giocatore interno di recuperare.

Questo può portare a un "No touch" o a un riallineamento della difesa.

No bite

È utilizzata contro squadre che giocano molto sugli spostamenti laterali della palla costruendo un gioco molto ampio.

Prevede il movimento a specchio sul portatore di palla e di tutta la difesa, ma senza andare al tocco.

Il più tardi la difesa prende una decisione meglio è, poiché l'attacco è portato a prendere una decisione prematura o sbagliata.

Se eseguita correttamente questa tattica porta l'attacco a retrocedere per riallinearsi o a fare un dump troppo vicino alla difesa che può salire e invadere la linea di passaggio.

Riassumendo

Shut down defence

La Shut down va utilizzata nel caso in cui l'attacco sia in possesso di una buona corsa ma non di un ottimo passaggio. L'idea è **"So che vuoi correre quindi io ti mosto uno spazio e poi ti**

costringo a passare, perchè se attacchi lo spazio vieni inevitabilmente chiuso”. La shut down va eseguita con le spalle rivolte verso l'interno, e i difensori che chiudono molto velocemente. L'unico sovra numero è all'ala.

In attacco

Questa difesa è vulnerabile ai passaggi lunghi e al gioco in seconda fase perchè si chiude dall'esterno verso l'interno. Ogni palla che supera un difensore obbliga il difensore a cambiare direzione, cosa che solitamente avviene ormai troppo tardi, soprattutto se all'ala.

Drift defence

La drift nega il gioco a fasi perchè il difensore resta nello spazio. L'idea è la stessa ma la differenza è che non viene lasciato un buco interno (tra i due mediani) ma esterno (tra mediano e link). Il mediano di salvataggio (quello più in profondità) resta stretto al mediano che esce per il tocco, coprendo il buco e sfidando l'attacco a correre tra i difensori, questo implica che i difensori devono avere le spalle girate all'esterno e quindi possono risalire e correre nella stessa direzione in cui l'attacco passa la palla o corre.

Il sovra numero resta all'ala ma la difesa non deve fermarsi e cambiare direzione, e in caso l'attacco corra le spalle sono girate verso l'esterno e la difesa può correre anch'essa verso il sovra numero.

In attacco

Questa difesa è vulnerabile a un gioco di passaggi lunghi molto veloci o a un attacco in controsenso.

Se si gioca contro una squadra che utilizza questo schema difensivo è bene adottare il gioco in seconda fase o sfruttare il sovra numero all'ala e in caso di drift utilizzare giocate in controsenso come Roosters, QB's, sweeper return e Lightning's. (che non so).

Man on man defence

Questa difesa funziona esattamente per come si chiama. Significa semplicemente che ogni difensore marca il proprio attaccante e lo insegue così da non generare sovra numero all'ala. È ottima contro squadre con un buon gioco alla mano ma che non sanno attaccare in maniera diretta (dump o scoop).

L'idea alla base è che **“Sono veloce quanto te se non di più, e tu partendo da mediano non puoi segnare”**.

Non vengono lasciati spazi, e la difesa sfida l'attacco al passaggio sapendo che tutti gli attaccanti sono marcati.

In attacco

Questa difesa è vulnerabile contro una squadra che attacca bene sulla corsa diretta sfruttando il dump o una raccolta del mediano, giocando l'uno contro uno con un difensore in fuorigioco. La cosa è particolarmente evidente perchè questi modelli di attacco eliminano il concetto del “non puoi segnare”.

È anche vulnerabile ad un incrocio che torna verso il lato chiuso del campo, perchè il link sul lato chiuso resta largo.

Se si gioca contro una squadra che adotta questa difesa bisogna giocare in maniera diretta attaccando sul giocatore in fuorigioco. Si gioca OLTRE la linea difensiva entrando nell'area di meta.

Channeling defence

L'idea di base è **“so che vuoi passare ma ti obbligo a correre”**.

Questo si ottiene tenendo le spalle girate verso l'esterno e lasciando il buco nel lato opposto, la posizione del corpo suggerisce all'attaccante che la difesa è intenzionata a correre fuori per non concedere il sovra numero.

L'attacco è portato allora a correre nel buco, a questo punto si girano le spalle e si chiude sull'attaccante.

In attacco

Questa difesa è vulnerabile contro squadre con un buon gioco alla mano nello stretto, e che sfrutta il gioco a fasi, perchè obbliga la difesa a chiudere (shutting down) e a lasciare spazi se gli attaccanti corrono seguendo una linea di corsa interna.

È altrettanto vulnerabile a giocate in controsenso, e al gioco a fasi sul lato corto (o chiuso). Ancora di più è molto vulnerabile se al momento del tocco la difesa non è già organizzata a dovere.

Se si affronta una squadra che adotta questa difesa, portare un mediano ad attaccare il lato corto e poi fare un dump veloce per giocare la seconda fase.

Si può anche rallentare il gioco per portare la difesa ai sei metri per fare un dump veloce prima che mediano e link in difesa riescano ad avere una buona organizzazione “pre-touch”, bisogna però essere certi di eliminare i tempi morti sul dump.