RL a 5 - **MILANO**

* Ci sono **3** possibili SALTATORI che codifichiamo: **J1**-**J2**-**J3**
* Ci sono diverse CONFIGURAZIONI possibili: **1-1-1-1-1** ; **2-2-1** ; **1-2-2** ; **2-3** ; **3-2** ; **2-1-2**
* Il principio di massima per la scelta della configurazione è quello di creare una zona dove il BLOCCO DIFENSIVO non potrà essere completo (in quanto numero dispari, quindi blocco di 3 e di 2) inoltre anche nello schieramento le scelte possono essere fatte in base alla lettura difensiva andando a saltare dove la difesa NON ha un blocco completo

Esempio**:**

**Potenziale ZONA SALTO**

**S1**

**2**

**J2**

**J3**

**J1**

**S2**

**9**

**X X X X X**

* Il RICEVITORE è generalmente il **9** oppure un altro **Avanti (S3)** se vogliamo impostare una **NERA**
* Qualsiasi chiamata con **aggiunta di colore** significa che ci sarà uno **SWITCH,** ovvero che sul movimento del blocco IN REALTA’ andrà a saltare quello che è il SOSTEGNO POSTERIORE, **es:**

**S1**

**J2**

**J3**

**J1**

**S2**

**a)**

**b)**

**S1**

**J2**

**J3**

**J1**

**S2**

**ZONA SALTO**

**c)**

**S1**

**J2**

**J3**

**J1**

**S2**

* Il tempo e la chiamata della **ZONA DI SALTO** viene indicato chiamando TRE coppie di numeri dove
* **ASOLA** annulla la chiamata a beneficio di quella RICHIAMATA
* **PUGNO** si intende come FINTA CARICO SALTO, rimanendo a terra, per far PERDERE IL TEMPO ALLA DIFESA

**OPZIONE 1:** **FLASH -** Salto **VELOCE** in **ZONA 1, configurazione** **1**- **2** -**2** ; UTILE per DRIVE

1. Veloce FINTA di **J1** che si gira come per sollevare **J2**, mentre avanza contemporaneamente **J3**
2. Immediatamente **J1** riprende direzione corretta e si sposta INSIEME a **J2** (che è il SOLLEVATORE POSTERIORE) verso **S1** per saltare in **ZONA 1**
3. Questo è un lancio utile per impostare **NERA (drive)** mantenendo fuori DUE uomini
4. Ci può essere la chiamata **PUGNO**

**CONFIGURAZIONE 1-2-2**

**S1**

**2**

**J2**

**J3**

**J1**

**S2**

**9**

a)

**ZONA SALTO**

**S1**

**2**

**J2**

**J3**

**J1**

**9**

**S2**

b)

**S1**

**2**

**J2**

**J3**

**J1**

**9**

**S2**

c)

Se **NERA**:

* Avremo il blocco di salto **S1**-**J1**-**J2** con **J3** e **S2**, chiude il **2**

**OPZIONE 2:** **COMO -** Finta salto su **J1** e poi **SWITCH** con **J2** per salto in **ZONA 2**;

**configurazione 1** – **3** – **1**

1. Al termine della chiamata numerica **J1**-**J2** avanzano verso **S1**
2. Quasi a “fine corsa” **J1** entra nel corridoio (per un tagliafuori)
3. Immediatamente **S1** e **J2** vanno indietro andando ad incontrare **J3**, che nel frattempo è avanzato, a formare il VERO blocco di salto **S1**-**J1**-**J3**

**CONFIGURAZIONE 1-3-1**

a)

**S1**

**2**

**J2**

**J3**

**J1**

**S2**

**9**

***switch***

**S1**

**2**

**J2**

**J3**

**J1**

**9**

**S2**

b)

TAGLIAFUORI NEL CORRIDOIO

**S1**

**2**

**J1**

**J3**

**J2**

**9**

**S2**

c)

Se **NERA**:

* Avremo il blocco di salto **S1**-**J2**-**J3** con **J1** che andrà a “strappare” e sostegno di **S2** che andrà a fare il secondo sostegno, con **2** a chiudere

**OPZIONE 3:** **LECCO -** Finta salto su **J1** in **ZONA 1** e poi **TURN** di **J2** per foramre blocco di salto in **ZONA 2 con J2**-**J3**-**S2** ; **configurazione 1**– **2 - 2**

1. Il movimento con **J1**-**J2** che si muovono per andare in **ZONA 1** con **S1** che avanza, mentre **J3** verifica la zona di salto libera
2. Dopo qualche passo **J2** SI GIRA per andare a fare il SOSTEGNO FRONTALE del saltatore **J3**, nel blocco di salto **J2**-**J3**-**S2**

**CONFIGURAZIONE 1-2-2**

**S1**

**2**

**J2**

**J3**

**J1**

**9**

**S2**

**S1**

**2**

**J2**

**J3**

**J1**

**9**

**S2**

**OPZIONE 4:** BLACK + COLORE- saltoin **ZONA 2-3** per **palla veloce** o **drive**: **configurazione 2-1-2**

1. Questa è la configurazione “**jolly**” che ci consente di poter saltare in tutte le zone, in modo particolare PRIVILEGIANDO la **ZONA 2** e **ZONA 3**
2. **Se chiamo COLORE significa che facciamo uno SWITCH con il saltatore del “finto blocco” che ENTRA NEL CORRIDOIO per fa passare il SOSTEGNO ANTERIORE che andrà a sollevare il VERO SALTATORE che sarebbe il sostegno posteriore del “finto blocco”**
3. Il tempo e la chiamata della **ZONA DI SALTO** viene indicato chiamando TRE coppie di numeri dove la ZONA è il **SECONDO NUMERO** della **SECONDA COPPIA** (es: SALTO DI **J2**, avremo 34-4**2**-31)

**CONFIGURAZIONE 2-1-2**

**S1**

**2**

**J2**

**J3**

**J1**

**S2**

**9**

**1^ opzione, chiamata COLORE (switch):** **S1**-**J1** step INDIETRO mentre **J2** AVANZA come per comporre blocco **S**-**J1**-**J2**, invece **J1** finta salto e SWITCH (entra nel corridoio) consentendo a **S1** di procedere mentre **J2** si sposta per USCIRE dalla difesa, andando ad incontrare **J3** che arriva da DIETRO, formando cosi il blocco di salto **S1**-**J2**-**J3** es.chiamata =31**-42-**67 **BLACK ROSSO**

**S1**

**2**

**J2**

**J3**

**J1**

**S2**

**9**

a)

***VERO saltatore***

***FINTO saltatore***

***switch***

**S1**

**2**

**J2**

**J3**

**J1**

**9**

**S2**

TAGLIAFUORI NEL CORRIDOIO

**OPZIONE 3:** **SUD AFRICA**- Rapido salto in **ZONA 2** con il blocco **J1**-**J2**-**J3**; **configurazione 1-1-1-1-1**

**CONFIGURAZIONE 1-1-1-1-1**

**S1**

**2**

**J2**

**J3**

**J1**

**9**

**S2**

E’ una palla che viene data al **2** che arriva mentre il **9** si allarga per ricevere da FUORI i 15 mt

**S1**

**2**

**J2**

**J3**

**J1**

**9**

**S2**