SALTO RL COMPLETE CON VARIAZIONI

**Nome MASCHILE- formazione di 2 BLOCCHI con opzione di scelta sul lancio in base alla ZONA utile**

* Il “timing di chiamata è sempre costituito da **3 COPPIE** numeriche dove la **SECONDA cifra** della **COPPIA CENTRALE** determina **BLOCCO DI SALTO**
* La **PAROLA CHIAVE** per la variazione di salto è **NOME MASCHILE**, che può essere messa in qualsiasi punto durante la chiamata
* Il **SALTATORE** del blocco **NON** coinvolto, se il lancio è BLOCCO 2, cerca di non impedire la totale visuale al lanciatore**.**

**CONFIGURAZIONE 3-2-2**

**Es:** 43-5**2**-61 **CARLO**, il lancio sarà sul **BLOCCO 2** (in ZONA 2-3)

**S1**

**J1**

**J2**

**J3**

**2**

**J4**

**S3**

**FINTA DI SALTO AVANTI** di **J1**, verso **S1**, con sostegno posteriore di **J2**

**S2**

Subito **J1**-**J2** TORNANO DIETRO, andando a formare il **BLOCCO 1** con **S2** posteriore; contemporaneamente **J3** si GIRA per essere sostegno del **BLOCCO 2**

In base alla giocata possiamo scegliere il BLOCCO adeguato

**S1**

**J1**

**J2**

**J3**

**2**

**J4**

**S3**

**S2**

**S1**

**J1**

**J2**

**J3**

**2**

**J4**

**S3**

**S2**

**BLOCCO DI SALTO 2**

**BLOCCO DI SALTO 1**

**In questa chiamata rimane anche l’opzione FURBA con utilizzo di S1**

**Nome COLORE – Il giocatore DAVANTI a quello chiamato è quello che fa lo SWITCH**

* Il “timing di chiamata è sempre costituito da **3 COPPIE** numeriche dove la **SECONDA cifra** della **COPPIA CENTRALE** determina **il SALTATORE che riceve lancio**
* La **PAROLA CHIAVE** per la variazione di salto è un **COLORE**, che può essere messa in qualsiasi punto durante la chiamata
* Il **giocatore chiave** è quello DAVANTI al saltatore chiamato, perché sarà quello che FINTA il SALTO per poi fare lo **SWITCH** (con tagliafuori nel corridoio)

**1°)**

**CONFIGURAZIONE 3-2-2**

**Es:** 43-5**2**-61 **ROSSO**, il lancio sarà su **J2**, con lavoro di SWITCH di **J1**

**S1**

**J1**

**J2**

**J3**

**2**

**J4**

**S3**

**S2**

**COLORE - salta J2**

**J1**-**J2** avanzano come per saltare in **ZONA 1**, con finta salto di **J1** che poi SWITCH lasciando spazio a **S1** che torna DIETRO insieme a **J2** per formare il blocco **S1**-**J2**-**S3**

**S1**

**J1**

**J2**

**J3**

**2**

**J4**

**S3**

**S2**

**SWITCH**

**BLOCCO DI SALTO 1**

**S1**

**J1**

**J2**

**J3**

**2**

**J4**

**S3**

**S2**

**In questa chiamata rimane anche l’opzione FURBA con utilizzo di J1**

**2°)**

**Es:** 43-5**3**-61 **ROSSO**, il lancio sarà su **J3**, con lavoro di SWITCH di **S2**

**S1**

**J1**

**J2**

**J3**

**2**

**J4**

**S3**

**S2**

**COLORE - salta J3**

**J1**-**J2**-**S2** avanzano verso **S1** come per saltare in **ZONA 1**, con finta salto di **J1**, QUESTA VOLTA sarà **S2** a fare lo SWITCH lasciando spazio a **J2** che torna DIETRO per fare sostegno anteriore a **J3** per formare il blocco **J2**-**J3**-**J4**, nel frattempo **J3** ha avuto modo di scegliere lo spazio per saltare

**S1**

**J1**

**J2**

**J3**

**2**

**J4**

**S3**

**S2**

**SWITCH**

**BLOCCO DI SALTO 1**

**BLOCCO DI SALTO 2**

**S1**

**J1**

**J2**

**J3**

**2**

**J4**

**S3**

**S2**

**Notare IMPORTANZA di S2, in quanto dopo lo SWITCH diventa il sostegno posteriore di J1 che può essere una opzione di salto nel BLOCCO S1-J1-S2**

Infine per **J4** sarà la stessa cosa, con finta salto J3, che poi fa lo SWITCH consntendo a **S2** di fare il sostegno anteriore di **J4** per il **BLOCCO** **S2**-**J4**-**S3**