

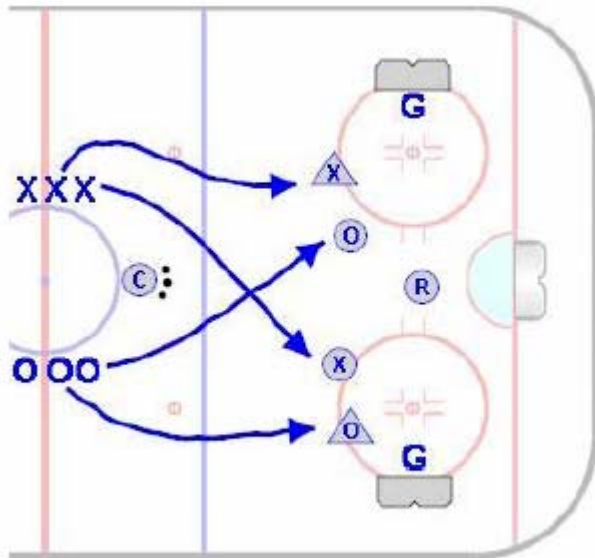
# 2 on 1 Rover

ETA': tutte le categorie

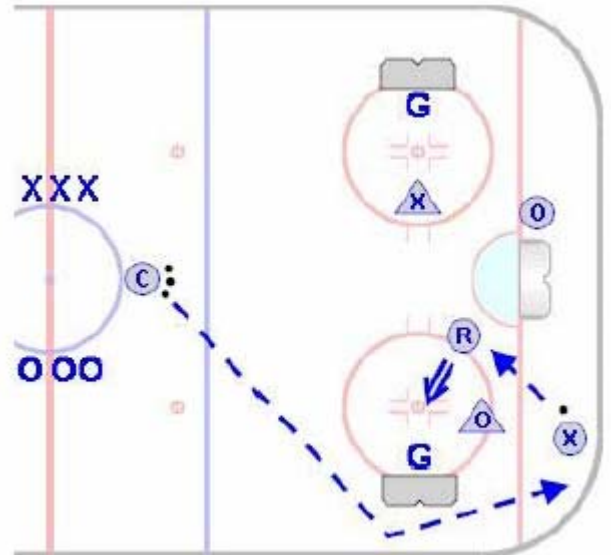
Durata: da 8' a 10' minuti

Cambio: 25" - 40" secondi

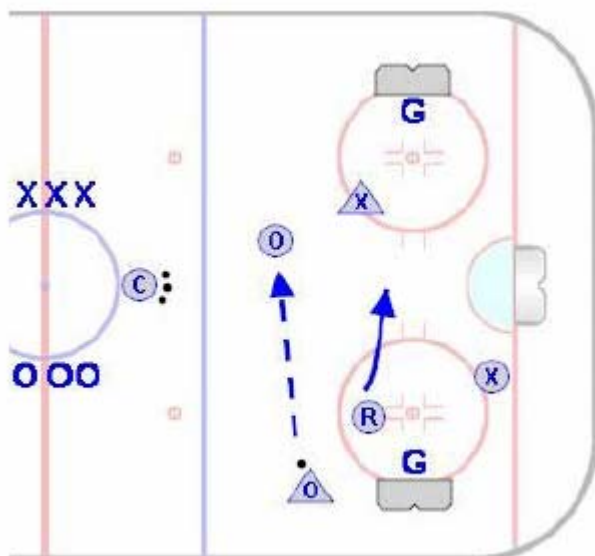
Obiettivo: simulare una situazione di gioco 2 Vs 1 ed insegnare come ritardare e dare supporto in situazioni di superiorità numerica



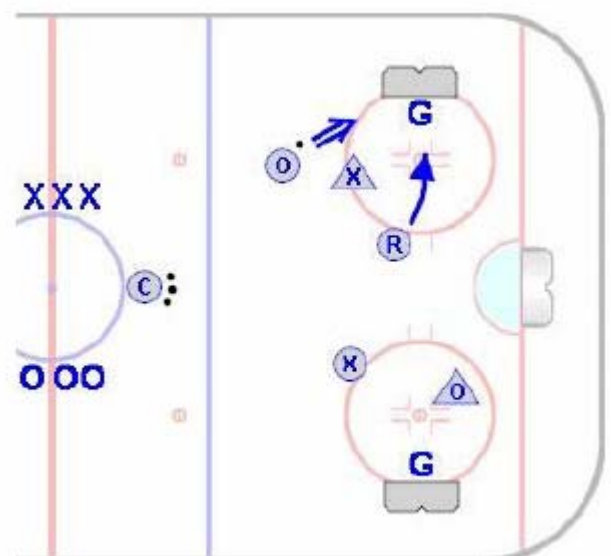
- Porre le reti sui punti esterni dei cerchi di ingaggio
- Iniziano un giocatore offensivo ed uno difensivo per ogni squadra. Nessuno di loro può superare la metà zona di competenza.
- Entra nel gioco anche un "Pirata"



- Il "Pirata" può andare dove vuole e gioca sempre con la squadra in attacco.
- Il gioco inizia tirando il disco in zona ed il "Pirata" gioca con la squadra che conquista il disco.



- Conquistato il disco i difensori diventano attaccanti ed il "Pirata" gioca sempre con la squadra in possesso del disco
- Gli attaccanti potrebbero ritardare il gioco in attesa del rinforzo del "Pirata"



- È importante che i giocatori offensivi e difensivi non oltrepassino mai la linea ideale al centro.
- Prestare attenzione alla stanchezza del "Pirata"