

Zeitschrift: Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport
Band: 40 (1983)
Heft: 10

Artikel: Sistemi di gioco nell'hockey su ghiaccio : basi e metodologia della tattica di squadra
Autor: Schafroth, Jürg / Croce, Fausto
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1000362>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 31.10.2024

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Sistemi di gioco nell'hockey su ghiaccio

Basi e metodologia della tattica di squadra

di Jürg Schafroth
adattamento: Fausto Croce

Introduzione

Obiettivi

Ogni sistema di gioco applicato in competizione porta al successo una squadra nella misura in cui tutti i giocatori realizzano i compiti tattici ricevuti nell'ambito del concetto di gioco comune, e in che modo il sistema scelto viene adattato alla tattica della squadra.

Questo principio, conosciuto sicuramente dalla maggioranza degli allenatori, rispecchia l'importanza e la problematica dei sistemi di gioco per giocatori ed allenatori. Contemporaneamente questa osservazione deve richiamare l'attenzione sul *doppio obiettivo* di questo articolo:

1. Procurare le *basi* teoriche della *sistematica* (conoscenza delle basi) allo scopo di semplificare il processo di decisione dell'allenatore al momento della scelta dei sistemi
2. Mostrare i *principi metodologici* dell'istruzione tattica di squadra in

vista dell'attitudine dei giocatori a superare in modo ottimale nella partita i compiti di tattica di squadra.

Con ciò si vuol porre rimedio alla mancanza di documentazione in lingua italiana nell'ambito del capitolo «Tattica». Inoltre è un tentativo di creare una base per un'istruzione tattica di squadra più effettiva a favore dei nostri giocatori, lato negativo che da anni è criticato da allenatori qualificati svizzeri e stranieri (a confronto del livello internazionale). Nelle pagine seguenti vengono trattati esclusivamente gli *aspetti basilari* dei sistemi tattici. Il trattare dettagliatamente i singoli sistemi con le relative varianti esulerebbe dal quadro di questo articolo, sarebbe tuttavia auspicabile in futuro quale complemento della presente documentazione.

Sistemi di gioco e tattica di squadra

Cosa intendiamo con il concetto «Sistemi di gioco» oppure «Tattica di squadra»? Un sistema è principalmente uno *schema di organizzazione* nel quale le attività di tutti i giocatori sono ordinate e combinate tra loro. La tattica di squadra, spesso parificata a «sistema», è una componente del sistema e non deve contrariarne la defini-



zione. Sotto sistemi di gioco nell'hockey su ghiaccio si intende il modo sicuro e fondamentale del gioco di squadra in attacco ed in difesa. In questo caso

ogni singolo giocatore, linea blocco e tutta la squadra ha dei compiti (doveri) precisamente assegnati da svolgere su tutta la superficie di gioco durante tutta la partita oppure in determinate circostanze.

Significato dei sistemi di gioco nell'istruzione tattica

L'istruzione sistematica è il grado più alto nella gerarchia della metodologia dell'istruzione. In seguito alla sua complessità presenta le più alte esigenze ai giocatori ed agli allenatori nell'ambito dell'esercitazione tecnico-tattica e presuppone una *istruzione di base metodologicamente corretta* e completa.

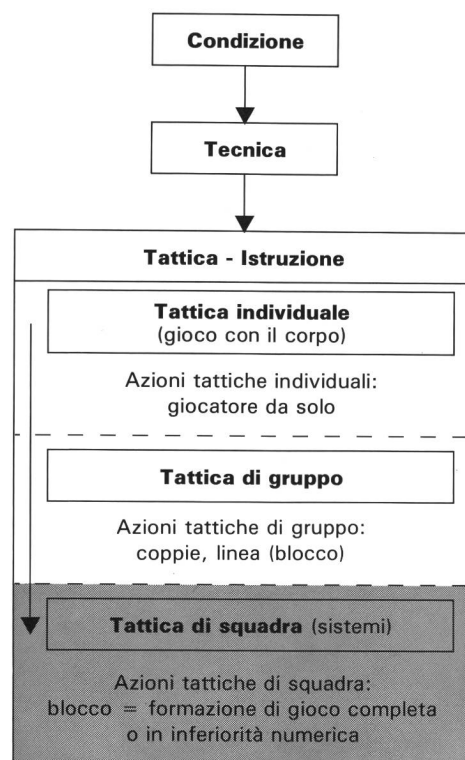


Fig. 1: Lo sviluppo delle forme di azione tattiche.

La base di ciascun allenamento tattico è l'esercitare la parte pratica, che è molto complessa, a gruppi di 2 o di 3 in modo da preparare le diverse forme di azioni tattiche in vista dell'allena-

mento dei sistemi con i blocchi. L'istruzione tattica dei sistemi non deve avvenire in relazione all'istruzione ricevuta precedentemente. Questa porterà al miglioramento delle prestazioni solo quando tutti i singoli elementi vengono padroneggiati al livello più basso (condizione, tecnica e tattica individuale e di gruppo):

Il miglior sistema di gioco è senza effetto, se il singolo giocatore perde tutti i duelli o non è in grado di ricevere un passaggio!

Con ciò vengono pure evidenziati i limiti delle possibilità di applicazione delle tattiche di gioco. L'istruzione sistematica non ha una grande importanza in funzione del gioco ed occupa il proprio posto per ogni livello di squadra nell'ambito del programma di insegnamento. L'importanza dell'istruzione tattica è sempre in relazione qualitativa e quantitativa con il livello dell'istruzione stessa: più alto è il livello, tanto più difficile sarà la scelta del sistema con un impiego di tempo più importante per l'istruzione tattica globale. La scelta del sistema deve essere fatta in funzione delle capacità dei giocatori, e non il contrario.

Conoscenze dei giocatori → Scelta del sistema

La tattica di gioco quale *fattore che influisce sulla prestazione* nella competizione aumenta di importanza parallelamente all'elevarsi del livello di gioco. A differenza dei livelli più bassi, dove successo e insuccesso sono da cercare nei fattori tecnici e di condizione, a livello più alto la prestazione tattica agisce spesso quale *fattore influente* la prestazione. Questo vale principalmente quando due squadre condizionalmente e tatticamente uguali si trovano di fronte.

Aspetti fondamentali della tattica di gioco

Il concetto di gioco nell'hockey su ghiaccio

«L'essenza del gioco forma un'unità tra attacco e difesa. Le azioni di attacco e di difesa si compenetrano continuamente durante il gioco: una dipende dall'altra, si collegano e si sormontano a vicenda.» (Horsky, 1967). Non si potrebbe delineare in modo più significativo l'idea di gioco relativa all'hockey su ghiaccio. Questa disciplina singolare, condizionata dalla piccolezza del campo, dal basso numero di giocatori sul ghiaccio e da regole speciali, è da considerare come limitazione nei confronti degli altri giochi di squadra. Una caratteristica supplementare da

abbinare a questo concetto di gioco è la «funzione polivalente» di tutti i giocatori:

Tutti i 5 giocatori sono contemporaneamente «attaccanti» rispettivamente «difensori» a seconda della situazione di gioco.

Ogni compito assegnato a ciascuno

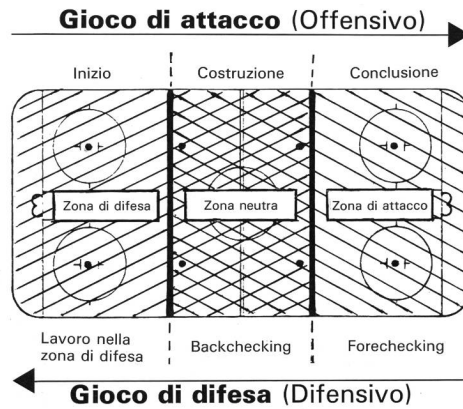


Fig. 2: Le forme di azione tattica (sistemi) suddivise a seconda delle zone del campo.

(attaccante o difensore) è condizionato dalle funzioni base che egli svolge nel quadro della squadra. Le singole azioni tattiche nell'ambito del gioco offensivo e difensivo vengono separate e definite in relazione al luogo dove queste vengono compiute (vedi fig. 2).

maggioranza delle cosiddette «frazioni di gioco».

Il predominio delle frazioni di gioco lo si ottiene tramite un buon gioco offensivo. Dobbiamo però anche curare il gioco difensivo in modo da evitare di perdere, per esempio, 8:9. Le squadre che giocano sul contropiede lasciano spesso certe frazioni di gioco offensivo all'avversario, costringendo l'avversario a trascurare il gioco difensivo. Così succede spesso che squadre migliori con gioco offensivo superiore ma con una peggior capacità di realizzazione, perdono giocando contro squadre più deboli ma tatticamente meglio impostate (buon lavoro difensivo e ottima capacità realizzativa). Come si arriva individualmente alla predominanza di frazioni di gioco, dipende rispettivamente molto dalla tattica di gioco (avversario, sistema di gioco) ed entrerà in considerazione più tardi.

Il significato della regola del fuori gioco nella tattica di gioco

Le regole del gioco e le relative demarcazioni del campo influenzano, in ogni gioco, gli schemi tattici. Oltre all'«Icing» (liberazione vietata), che



Gli obiettivi tattici base di gioco

L'obiettivo che è alla base del concetto di gioco è: segnare reti, rispettivamente non subire reti. Secondo la tattica di gioco ciò significa:

È evidente che quella squadra che si trova in possesso del disco, avrà più possibilità di segnare e di conseguenza anche di vincere. È provato statisticamente che di regola quelle squadre che vincono più ingaggi, più duelli e fanno meno passaggi sbagliati, vincono la partita. Normalmente è decisiva la

deve garantire il gioco di combinazioni e la fluidità del gioco e il «passaggio di due linee», la regola del fuori gioco («Blu-Line-Offside») ha *influssi decisivi sulla tattica* generale di gioco. Le due linee blu esistenti in seguito a questa regola, dividono il campo in tre zone che hanno significato tattico sia per il gioco offensivo che per quello difensivo. Questo «pensare a zone» lo si può considerare come base di tutte le riflessioni tattiche di gioco. I principi, rispettivamente gli obiettivi di questa tattica a zona, risultano dalle due figure seguenti:

Gioco offensivo



Fig. 3: Significato delle regole del gioco e delle linee blu per la tattica di gioco.

- ① Portare il disco nel terzo centrale, oltrepassando la linea blu, in modo da allontanarlo dalla zona di tiro pericolosa.
→tutti i giocatori avversari devono uscire dalla nostra zona di difesa.
- ② Portare il disco nel terzo di attacco, oltrepassando la linea blu più avanzata, in modo da allontanarlo dalla zona pericolosa per il contropiede.
→tutti i giocatori avversari sono costretti a rientrare nella loro zona di difesa.

Gioco difensivo

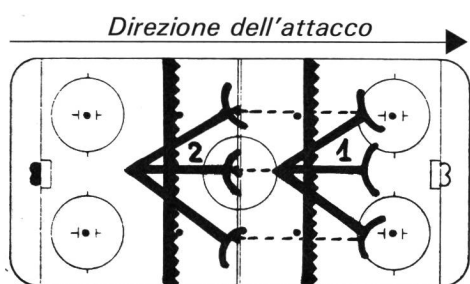


Fig. 4: Significato delle regole del gioco e delle linee blu per la tattica di gioco

- ① Non lasciar uscire l'avversario dal suo terzo di difesa superando la linea blu, per portarsi nel terzo centrale.
→rimaniamo nella zona di tiro pericolosa dell'avversario (nessun pericolo per la nostra porta).
- ② Non lasciar entrare l'avversario nel nostro terzo di difesa.
→nessun pericolo immediato per la nostra porta, possibilità di effettuare un contropiede.

Le linee blu, sono una specie di «Fortificazioni», che nel gioco offensivo sono da superare, e nel gioco difensivo servono quale sostegno. Il principio del pensare a zone è l'attaccare rispettivamente il difendere le due linee blu e ha un'importanza tattica essenziale comparabile a quella del terzo di attacco e di quello centrale. La zona neutra ha una funzione dominante; qui le due squadre lottano per la supremazia sapendo che la squadra che in questo terzo mantiene maggiormente il possesso

del disco, potrà crearsi maggiori possibilità per segnare reti. Il terzo centrale è pericoloso soprattutto perché da una parte, nel gioco offensivo, una perdita del disco (passaggio diagonale) condurrebbe ad una *veloce contropiede* (break nel senso opposto alla direzione dell'attacco) e, d'altro canto, nel gioco difensivo, il sacrificare questa zona (cattivo Backchecking) causerebbe immediatamente delle situazioni pericolose davanti alla propria porta. L'osservanza di questi principi tattici elementari condizionati dalla regola del fuori gioco, è *condizione* indispensabile per la scelta di un sistema di gioco. In quale forma, rispettivamente con quali varianti del sistema questi principi vengono realizzati, è di secondaria importanza (vedi principi del sistema di gioco offensivo e difensivo).

Ogni sistema, costruito su queste basi tattiche, è *fondamentalmente corretto e porterà al successo nelle corrispondenti situazioni di competizione (adattato all'avversario)*.

Tattica di gioco e ripartizione dello spazio

Nella tattica di gioco, la ripartizione dello spazio assume un ruolo importante. In relazione alla costruzione di sistemi di gioco, essa mostra diversi *elementi di base* generali che si basano sull'idea di gioco dell'hockey su ghiaccio. L'utilizzazione ottimale dello spazio sul campo è un mezzo efficace nella tattica: vale perciò la pena vedere più da vicino gli *spazi di azione* che stanno alla base dei sistemi di gioco di attacco e di difesa. Nell'esposizione che segue viene evidenziato nuovamente l'incrocio reciproco tra gioco d'attacco e gioco di difesa.

Prendiamo il gioco offensivo quale punto di partenza: l'obiettivo del gioco di attacco è quello di segnare reti seguendo la via *più breve* e nel modo più rapido possibile. Questo significa che l'attaccante cerca di portarsi direttamente davanti alla porta passando per il centro del campo. Di conseguenza chi difende cercherà di proteggere questa zona pericolosa per mezzo di una *formazione al centro* in modo da obbligare l'avversario a spostarsi sulle fasce laterali, che sono meno pericolose. Visto che per l'attaccante la via diretta e naturale è diventata difficile e pericolosa, proverà a portarsi davanti alla porta passando lateralmente *lungo la palizzata* in modo da aggirare l'avversario. Questo principio che possiamo chiamare «pensare a spazi» vale allo stesso modo per l'inizio, la costruzione e la penetrazione dell'attacco nella zona offensiva (vedi fig. 5).

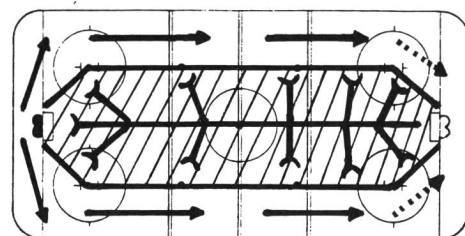


Fig. 5: Ripartizione dello spazio tra difensori ed attaccanti (squadra che difende - squadra che attacca).

Principio del «movimento della squadra» quale direzione comune (collettiva) negli spostamenti

Nell'hockey su ghiaccio moderno, la squadra difende ed attacca con 5 uomini. Condizione per realizzare efficacemente questa idea direttrice, è la *coordinazione* dei movimenti di tutti i giocatori. Dovrebbero dunque spostarsi tutti contemporaneamente nella stessa direzione, cioè in avanti per attaccare e indietro per difendere. Non appena un giocatore si muove nella direzione contraria, la squadra non può più far capo alla *forza tattica* che si basa sull'impiego contemporaneo di tutti 5 i giocatori. In seguito ad un movimento contrario in seno alla squadra, si crea una *situazione* momentanea di *inferiorità numerica* che conduce all'indebolimento dell'azione. Ciò vale per esempio in modo speciale al momento dell'inizio dell'attacco: due attaccanti prendono lo slancio in profondità nella zona di difesa e contemporaneamente l'altro attaccante si sposta in direzione della porta avversaria e trovandosi già sulla linea blu. Per la costruzione a 3 dell'attacco, il giocatore più avanzato è praticamente «perso» perché la *distanza* per una collaborazione effettiva è troppo grande. Lo stesso vale pressappoco quando i difensori impostano un attacco mentre gli attaccanti prendono lo slancio in senso contrario. Per evitare simili *movimenti contrari che disturbano* la pressione del gioco, è necessario considerare i principi seguenti:

Generale

Tutti contemporaneamente in movimento nella stessa direzione

Gioco offensivo

1. *Presa di slancio coordinata* dei 3 attaccanti al momento dell'inizio dell'azione (assieme, circa alla stessa altezza, tutti in movimento).
2. *Collaborazione difensori-attaccanti*: i difensori dovrebbero aspettare (= gioco tra difensori), fino a quan-

do gli attaccanti raggiungono la posizione giusta per ricevere il passaggio.

3. *Passaggio indietro degli attaccanti* ai difensori dopo aver vinto il disco, specialmente nel terzo centrale, per poter prendere velocità (nessun «dribling» rispettivamente nessun tentativo di attacco «statico»).

Gioco difensivo

1. Dopo aver perso il disco nella zona di attacco, *cambiare* subito sul *gioco difensivo*: a seconda del sistema, difendere attivamente (Forechecking) oppure ripiegare (Backchecking).
2. Nella zona centrale, tutti i giocatori sono orientati all'indietro: aiuto ai difensori tramite *il ritorno e il disturbatore* (non speculare sul contropiede = preparazione prematura dell'attacco).
3. Nella zona di difesa, lasciare la posizione difensiva per cambiare sul gioco offensivo solo dopo aver riguadagnato il disco con sicurezza: *pensare alla sicurezza*.

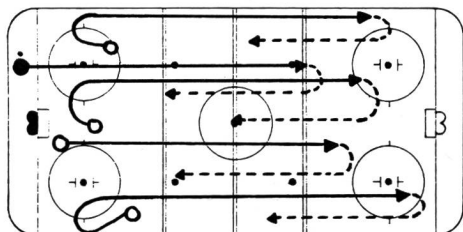


Fig. 6: La coordinazione della direzione dei movimenti

Principi dei sistemi di gioco di attacco e di difesa

Il sistema quale unità del gioco di attacco e di difesa

Come è stato accennato, il sistema base del gioco si compone di compiti offensivi e difensivi. In questo senso non c'è però né un sistema «puro» di attacco né un sistema «puro» di difesa, ma i sistemi di gioco offensivi e difensivi *dipendono direttamente uno dall'altro*. Non è dunque possibile combinare qualsiasi sistema offensivo con un sistema difensivo già stabilito: un sistema è efficace solo quando le due parti sono combinate tra loro in modo ottimale.

L'adattamento del sistema difensivo ad un sistema offensivo stabilito o viceversa, avviene secondo i seguenti punti di vista:

- compiti e funzioni dei giocatori con le relative posizioni ed attività, come pure



Fig. 7: Dipendenze reciproche tra sistema offensivo e difensivo.

- comportamento dell'avversario nel gioco

nella *fase del cambiamento* da offensivo a difensivo o viceversa (= perdita del disco, recupero del disco). Per comprendere meglio, un esempio: se applichiamo il sistema del contropiede veloce cioè attaccando con 1 o 2 giocatori, dopo il tentativo di concludere l'attacco non potremo praticare il «pressing», cioè fare un «Forechecking» con 2-3 giocatori. In alcuni sistemi *prevale l'attività offensiva*, cioè un sistema di attacco che domina su un sistema di difesa o viceversa. Anche in questi sistemi non è possibile separare l'attacco dalla difesa che sono da considerare come una sola unità.

La dipendenza del sistema in funzione del gioco dell'avversario

Riguardo alla scelta di un sistema stabilito per una partita, distinguiamo principalmente 2 possibilità:

- A. *Sistema «scelto liberamente»* = indipendente dall'avversario. Obiettivo: dominare l'avversario, deve adattarsi (contro avversari più deboli, giochiamo il «nostro gioco»).
- B. *Sistema «scelto»* = adattato all'avversario. Obiettivo: equilibrio-preominio delle forze per mezzo dell'adattamento (contro avversari della stessa forza e più forti, giochiamo «tatticamente»).

Nelle tesi seguenti partiamo dalla situazione B, che sicuramente è la più comune. Occorre tuttavia procedere ad una chiara limitazione: si può solamente scegliere un sistema che corrisponda alle *capacità dei propri giocatori*. Evidentemente ogni squadra dovrebbe padroneggiare almeno due sistemi alternativi, ma a volte è meglio lasciar giocare il «proprio» gioco anche contro squadre più forti, piuttosto che costringerla a giocare un sistema non confacente. Ciò condurrebbe sicuramente all'insuccesso (prontezza alla prestazione?).

Avversario Propria squadra

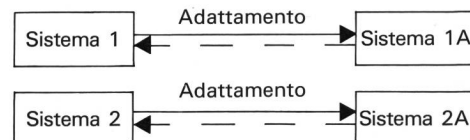


Fig. 8: Adattamento del sistema di gioco all'avversario.

Molto spesso l'adattamento tecnico all'avversario, porta, nelle partite, a delle conseguenze. L'avversario sensibilmente disturbato nel suo gioco dal comportamento tattico dell'altra squadra, reagisce per mezzo di un *cambiamento di tattica*. I ruoli vengono invertiti e ciò può condurre ad un'ulteriore reazione. Normalmente vince la squadra che sa cambiare, rispettivamente adattare efficacemente la propria tattica, sempre a condizione che i giocatori padroneggiano più varianti dei sistemi (= imparate negli allenamenti).

I sistemi di gioco fondamentali

I sistemi base nell'hockey su ghiaccio traggono la loro origine dalla pratica. Essi contengono le esperienze pluriennali tecniche e tattiche generali delle migliori squadre e scuole di *tutto il mondo*. Si sviluppano assieme alle regole e vengono continuamente completati e perfezionati. Nell'hockey su ghiaccio attuale vengono utilizzati 5 sistemi di gioco fondamentali che costituiscono il «nimbo» dei «sistemi classici».

Essi sono (Horsky, 1967):

1. Il sistema dell'attacco sviluppato
2. Il sistema del contropiede veloce
3. Il sistema del (Pressing) gioco di pressione
4. Il sistema in superiorità numerica (Powerplay)
5. Il sistema in inferiorità numerica.

La figura 9 cerca di dare una *veduta generale* sui principi e le particolarità dei primi 3 sistemi.

Si rinuncia qui ad entrare nelle differenti varianti e singolarità tattiche (vedi «Concetti tattici di gioco e alternative ai sistemi»).

	Sistema dell'attacco sviluppato	Sistema del contropiede veloce	Sistema del gioco di pressione (pressing)
Principio del sistema	<i>Attacco e difesa hanno la stessa importanza</i>	<i>La difesa prevale sull'attacco</i>	<i>L'attacco prevale sulla difesa</i>
Qualità generali del sistema	<p><i>Gioco di combinazioni = «richiamare» reti</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Attività principale = smarcarsi (movimento) Combinazioni e sistemi esercitanti (organizzazione di gioco offensiva e difensiva) Sviluppo del gioco a seconda della situazione 	<p><i>«Lasciar venire» l'avversario contropiede</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Stretta marcatura a uomo di tutti i giocatori nel momento dell'attacco avversario Aspettare gli errori eventuali dell'avversario nelle zone centrale e di difesa Contropiede = situazione di superiorità numerica 	<p><i>Impedire all'avversario di «entrare nel gioco» = pressione d'attacco/disturbare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Affaticare l'avversario per mezzo di un attacco e Forechecking costanti (psicologico + fisiologico) Alto ritmo di gioco = schiacciare
Tattica offensiva	<p><i>Combinazioni di passaggi sicuri = costruzione di molte possibilità per realizzare reti</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Inizio dell'attacco da parte del difensore all'ala vicino alla palizzata, passaggio al centro ed in seguito all'altra ala Costruzione e conclusione dell'attacco con combinazioni 	<p><i>Lunghi passaggi in profondità all'ala, ma buone possibilità per realizzare reti</i></p> <ul style="list-style-type: none"> pochi passaggi, combinazioni esercitate Dopo il recupero del disco, inizio veloce dell'attacco (sorpresa) Il centro segue arretrato 	<p><i>Portare il disco nel terzo di attacco più in fretta possibile</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Tirare il disco nella zona d'attacco Passaggi veloci Tirare molto Nessuna combinazione complicata
Tattica difensiva	<p><i>Difesa organizzata in egual misura in tutte le zone</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Copertura prevalentemente a zona Zona di difesa: 2-1-2 	<p><i>Accento sul backchecking = copertura a uomo nella zona centrale con almeno 2 uomini</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Combinazione tra copertura a uomo e a zona Tutti i giocatori sono orientati in modo estremamente difensivo: raggiungere gli avversari prima della linea blu 	<p><i>Difesa aggressiva su tutto il campo = gioco con il corpo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Dopo aver perso il disco, cercare di recuperarlo subito Pressing-Forechecking (da 2 a 3 uomini)
Sistema adatto per una squadra	<p><i>Forte tecnicamente e tatticamente (voglia di giocare)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Spirito di squadra/lavoro collettivo Creativo e con intelligenza di gioco Giocatori lenti Specialmente per giocatori giovani 	<p><i>Squadra difensivamente forte = disciplina di gioco + molto pattinaggio</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Giocatori con gran volontà («sacrificarsi») Attaccanti veloci Forti dal punto di vista della condizione fisica (tecnica) 	<p><i>Squadra molto combattiva e con buona condizione fisica</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Impiego del corpo (forza, coraggio, durezza) Velocità Impegno completo (desiderio di fornire una prestazione)
Contro avversario rispettivamente sistema	<p><i>Opposizione al gioco di pressione = rallentamento del gioco</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Generalmente contro ogni sistema, se giocato in modo ottimale (<i>dominare l'avversario</i>) 	<p><i>Contro avversari tecnicamente forti = specialmente contro il gioco di pressione</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Anche contro l'attacco sviluppato (<i>lasciar scegliere il gioco all'avversario</i>) 	<p><i>Contro avversari tecnicamente forti, ma eventualmente psicologicamente aggressivi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Contro l'attacco sviluppato Non contro avversari difensivamente forti (contropiedi!) (<i>Determinare completamente il gioco</i>)

Fig. 9: Veduta comparativa dei 3 sistemi base di gioco con effettivi completi (in appoggio ad Horsky, 1967).

Per questione di spazio, in questo articolo non ci addentriamo nei problemi della tattica speciale del gioco in superiorità ed inferiorità numerica e dei principi tattici delle situazioni degli ingaggi (rimessa in gioco).

Il sistema dell'attacco sviluppato può essere considerato il sistema di base propriamente detto sul quale gli altri due si ampliano modificandosi. Ogni squadra, ma specialmente le *squadre giovanili*, dovrebbero padroneggiare

questo sistema molto esigente per i giocatori e spettacolare per gli spettatori, prima di rivolgersi agli altri che sono da utilizzare in funzione della tattica dell'avversario. Questo sistema corrisponde al pensiero di gioco originario

dell'hockey su ghiaccio, il quale esige l'equilibrio tra azioni d'attacco ed attività difensive. Gli europei hanno sviluppato fino alla perfezione questo sistema basato sulle combinazioni mentre prima i giocatori d'oltre oceano praticavano prevalentemente un gioco in direzione del «*contropiede veloce*» con lavoro difensivo accentuato (Backchecking). I russi hanno sviluppato un *nuovo sistema ottimale*, a giudicare il successo che ha avuto, ed è una combinazione tra i sistemi dell'attacco sviluppato e quello del gioco di pressione. Le grandi nazioni hockeyistiche giocano attualmente uno dei sistemi di base rispettivamente una *combinazione tra i diversi sistemi* a seconda della situazione di gioco e dell'avversario. È sottinteso che questi sistemi di base vengono interpretati in modo diverso, cioè con diverse varianti tattiche, riconoscendo appena la loro forma originale.

Concetti tattici del gioco e alternative ai sistemi

Gioco offensivo

L'obiettivo chiaro del gioco offensivo è quello di segnare reti. Il mezzo per realizzare questo obiettivo è generale, cioè indipendente dal sistema tattico usato, il

Raggiungere una situazione di superiorità numerica

Situazione di partenza → Situazione finale



All'inizio di un'azione offensiva immediatamente dopo la conquista del disco, ci troviamo in una specie di «*situazione di parità*» 5:5. In ogni caso, il nostro obiettivo sarà quello di raggiungere una posizione ottimale per tirare a rete nel modo più semplice e veloce. La possibilità di segnare una rete diventerà più grande migliorando la situazione di superiorità numerica davanti alla porta avversaria rendendola più immediata ed evidente. Concludere azioni in situazioni come 3:2 oppure 2:1 è già molto vantaggioso, ma non ancora come nel caso della *situazione ideale* 1:0, dove il giocatore si presenta solo ed indisturbato davanti alla porta pronto per il tiro.

Significato delle distanze coperte

Per stabilire i concetti tattici di attacco, i percorsi e le distanze che i giocatori devono percorrere partendo dalla loro posizione di partenza al momento

dell'inizio dell'attacco, giocano un ruolo predominante. I percorsi di ogni singolo giocatore, nell'ambito di una combinazione di attacco su tutto il campo, devono corrispondere dai punti di vista dello *spazio* e del *tempo*.

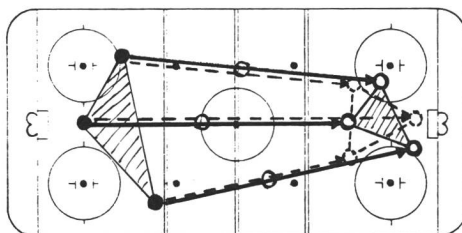


Fig. 10: Correlazione tra posizioni di partenza e posizioni al momento della conclusione sulla base di identiche distanze percorse (— = posizione finale illogica, distanze percorse differenti).

Le posizioni dei giocatori al momento dell'inizio dell'attacco corrispondono alle posizioni al momento della conclusione, se le combinazioni di attacco che portano alla *conclusione diretta* (= *rapida*) sono condotte in modo concreto. Decisivo per ogni variante tattica è l'identica distanza da percorrere da parte di tutti i giocatori. In questo modo non è possibile che il centro, iniziando l'attacco come uomo più arretrato, agisca nella posizione più avanzata al momento della conclusione senza che subentri un rallentamento dell'attacco (frenata delle ali avanzate = l'avversario organizza la difesa) facendo perdere la situazione di superiorità desiderata.

Entrare nella zona di attacco

Se non riusciamo a portare un attacco direttamente nella zona di tiro pericolosa ed a tentare immediatamente la conclusione (l'avversario marca molto bene la fascia centrale), proviamo innanzitutto a portare il disco nella *zona d'attacco*. Per far questo ci sono due possibilità:

- *tirare il disco* nella zona, in seguito cercare di raggiungerlo dietro la porta prima dell'avversario, oppure
- «*portare*» il disco negli angoli della zona d'attacco (lateralmente lungo la palizzata).

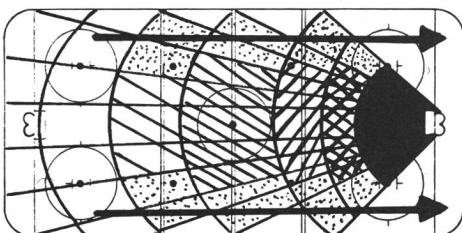


Fig. 11: Zone debolmente difese che permettono un'entrata sicura nella zona d'attacco (in nero = zona pericolosa fortemente difesa).

Distribuzione degli spazi nella zona di attacco

Quando siamo con sicurezza all'interno della zona di attacco (nella maggior parte dei casi dietro la linea di porta), tutti i giocatori prendono la loro posizione base e cerchiamo di raggiungere una posizione di tiro con un gioco di passaggi e smarcamenti. Chi e in quale posizione si trova è di importanza secondaria, importante è che tutte le posizioni di base siano occupate. I difensori alla linea blu devono essere chiamati in gioco dai passaggi all'indietro degli attaccanti in modo da obbligare l'avversario a uscire dalla sua posizione a «*riccio*». Contemporaneamente lo costringiamo ad aprire lo *spazio di tiro davanti alla porta*.

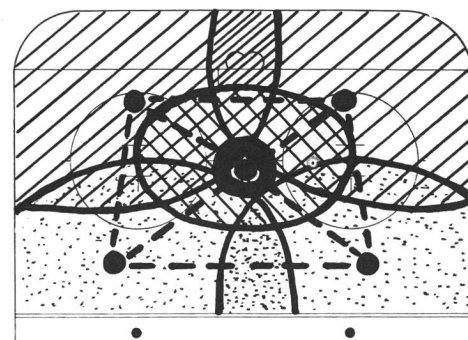


Fig. 12: Posizione base e spazi d'azione dei singoli giocatori nella zona d'attacco.

Concetti di base del gioco tattico nelle azioni d'attacco

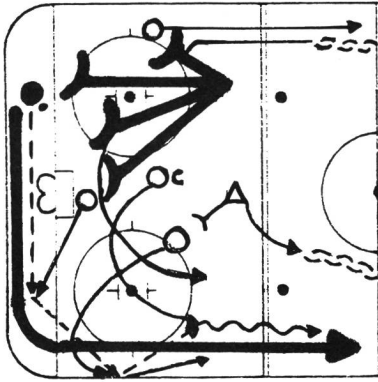
Analogamente ai 3 sistemi di base (vedi «I sistemi di gioco fondamentali») anche per il gioco offensivo risultano concetti tattici fondamentali. Le illustrazioni che seguono danno una panoramica dei rispettivi principi di comportamento tattico al momento dell'inizio, costruzione e conclusione dell'attacco. Questi sono logicamente sempre in *relazione con la tattica di gioco dell'avversario*. Non si tratta qui di indicare un'unica soluzione valida (dunque molto brevemente riassunta), ma piuttosto di evidenziare il principio di un sistema tattico, *sull'esempio di una variante*. In questo caso, per esempio, se è il centro che inizia l'attacco oppure se lo stesso vien costruito da un'ala, è di secondaria importanza. Dal punto di vista tattico il sistema relativo rimane sempre lo stesso.

Gioco difensivo

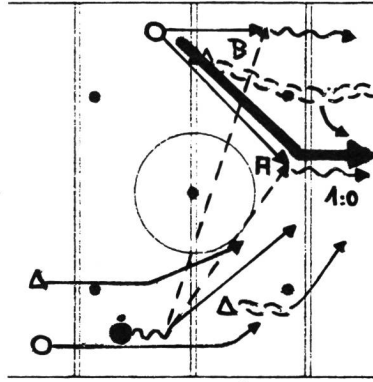
Idea tattica di base

Mirando alla polarità con il gioco offensivo, l'obiettivo tattico di base delle azioni difensive è da intendere:

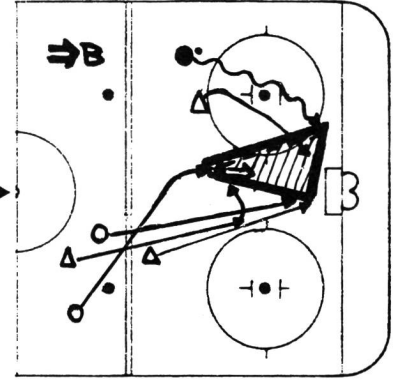
Tattica difensiva nell'«attacco sviluppato» specialmente contro il «gioco di pressione»



Principio = spostamento rapido del gioco
 Contro un Forechecking di 2 o 3 uomini su una parte.
 Costruzione sull'altra parte tramite un'ala che agisce in profondità.

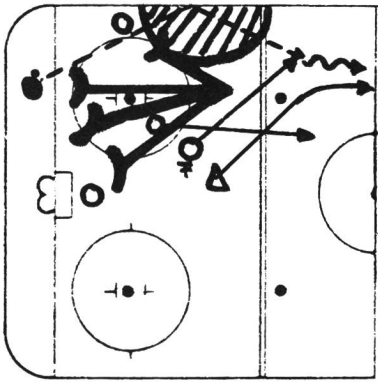


Principio = passaggio in profondità
 Situazione d'attacco 2:2, variante A = l'ala pattina in profondità smarcandosi, conclusione 1:0.

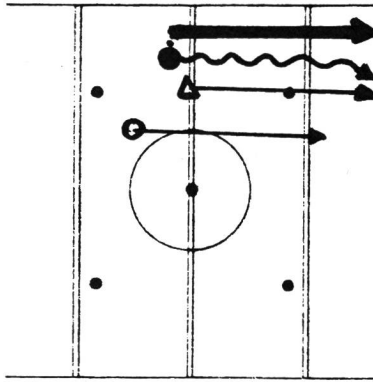


Principio = 3° attaccante arretrato
 Fintare la conclusione 2:2, passaggio all'indietro al 3° attaccante che incrocia posteriormente.

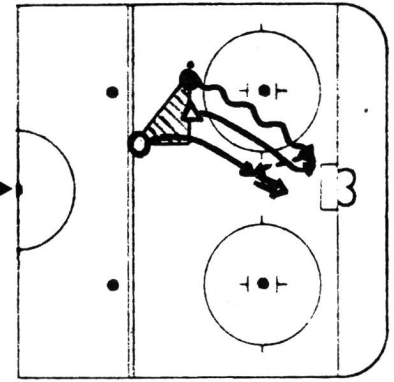
Tattica offensiva nel «contropiede veloce» specialmente contro il «gioco di pressione»



Principio = uscita via «Zone morte»
 Contro un forte Pressing, costruzione e sorpresa con un passaggio contro la palizzata per contropiede dell'ala.

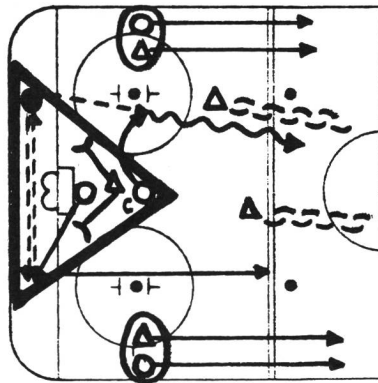


Principio = «Break» 2:1 con l'ala
 Situazione di superiorità su un lato in seguito al pattinaggio (movimento) dell'ala.

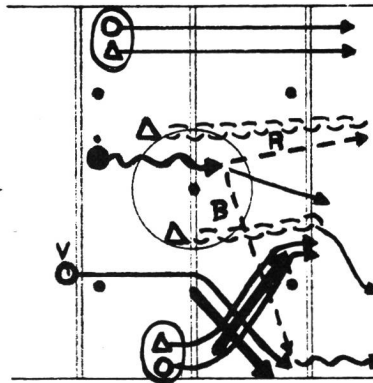


Principio = scaglionatura 2:1
 Conclusione 2:1 con passaggio all'indietro (conclusione eventuale con l'ala stessa 1:0).

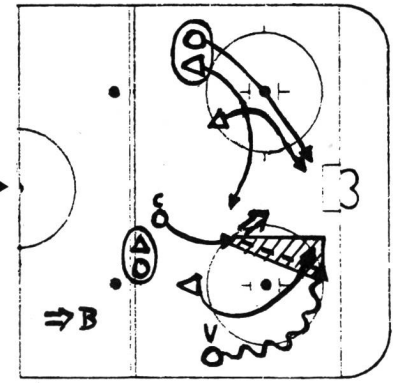
Tattica offensiva nell'«attacco sviluppato» specialmente contro l'«attacco veloce»



Principio = collaborazione del difensore con il centro
 Contro il Forechecking di 1 uomo il centro viene liberato dal passaggio del difensore (triangolo).



Principio = difensore come attaccante
 Situazione d'attacco 3:4, variante B: obiettivo 4:4 con «l'ala falsa» (incrociare).



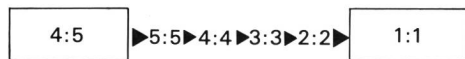
Principio = «assorbere» l'attaccante
 Fintare la conclusione 2:3 = 2 avversari marcano contemporaneamente 1 attaccante, il 3° attaccante viene «dimenticato», superiorità 3:2.

Fig. 13: I concetti tattici di base del comportamento offensivo in funzione della tattica dell'avversario.



Obiettivo = equilibrio numerico («situazione di parità»)

Situazione di partenza → Situazione finale



Dopo aver perso il disco immediatamente dopo l'inizio dell'attività difensiva, ci troviamo di regola in una specie di *situazione di inferiorità numerica*. Dobbiamo cercare di conseguire di bilanciare immediatamente questa sfavorevole situazione di gioco per mezzo dell'organizzazione del dispositivo di difesa. Più presto raggiungiamo l'equilibrio, più grandi saranno le possibilità di neutralizzare rapidamente l'attacco avversario. Secondo il principio del *marcamiento uomo a uomo*, applicando il relativo comportamento difensivo, costringiamo l'avversario ad assumere un comportamento offensivo poco efficace come «Dribbling», passaggi precipitati oppure tiri da posizione sfavorevole. Questa pressione che deve verificarsi al più tardi con una situazione di 1:1 immediatamente davanti alla nostra porta, costringe l'avversario a commettere *errori* con la conseguente perdita del disco o almeno all'impossibilità di segnare la rete. La situazione difensiva più favorevole sarebbe naturalmente l'inferiorità numerica dell'avversario (1:2) difficilmente realizzabile contro squadre forti.

Il lavoro di marcatura

Indipendentemente dalla variante tattica del sistema vale, in relazione alla *cosiddetta marcatura a uomo* nel gioco di difesa, una *regola fondamentale*: tanto più vicino alla porta l'avversario si trova, tanto più stretta è la marcatura a uomo — tanto più lontano dalla

porta, tanto prevalente sarà la marcatura a zona.

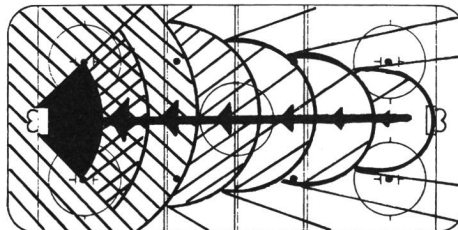


Fig. 14: Aumento della marcatura a uomo (in nero) in relazione alla zona pericolosa di tiro.

Marcatura a uomo - marcatura a zona

In tutti i sistemi difensivi ci si pone sempre la domanda: giochiamo con la marcatura a uomo o a zona. Per comprendere correttamente questi concetti, occorre prima di tutto una definizione chiarificatrice.

MARCATURA A UOMO =

Ogni giocatore marca un avversario di-



retto, cioè marca sempre lo *stesso giocatore* indipendentemente dalla sua posizione, seguendolo dappertutto (principio del «sacco da montagna»)

Vantaggio: definizione dei compiti chiara e semplice

Svantaggio: giocatori lenti o deboli nei duelli (contrasti - durezza?) vengono superati o bloccati

Adatto: per giocatori veloci e volenterosi (disciplina), prevalentemente forti fisicamente e psichicamente (individui combattivi).

MARCATURA A ZONA =

Ogni giocatore marca l'avversario che si trova nello *spazio assegnatogli* dal sistema, cioè marca rispettivamente solo il giocatore che entra nella «sua» zona di difesa.

Vantaggio: flessibile nella sua azione («aiutare»)

Svantaggio: distribuzione libera dei compiti = decisioni difficili là dove le competenze si incrociano (malintesi)

Adatto: per giocatori creativi e con buona «intelligenza di gioco» (visione di gioco, capacità di realizzare le situazioni di gioco)

Nell'hockey su ghiaccio moderno viene usato prevalentemente, in special modo nella zona di difesa, una *marcatura combinata uomo/zona*. Questa richiede però un allenamento di più anni della collaborazione tra più giocatori. La marcatura a uomo nella forma pura è indicata piuttosto per il sistema del contropiede veloce, dove l'accento si situa sul «backchecking» nella zona centrale.



L'unità del sistema di difesa

Come per la tattica di gioco offensiva, anche in tutte le varianti del sistema difensivo i percorsi dei singoli giocatori giocano un ruolo importante. «Forechecking», «backchecking» e lavoro nella zona di difesa devono essere considerati come un'unità e, in relazione alle posizioni dei giocatori, dipendono direttamente dalle distanze percorse. In ogni sistema di difesa i compiti tattici sono da *adattare reciprocamente*, in modo che i giocatori possano compiere la loro funzione e percorrendo le tratte di ugual lunghezza. È dunque impensabile che, in un «forechecking» 1-2-2 dove è il centro che attacca, debba quest'ultimo essere l'attaccante che ritorna per primo ad agire quale uomo più arretrato davanti alla nostra porta al momento di un attacco rapido dell'avversario, in quanto è colui che dovrebbe compiere la strada più lunga.

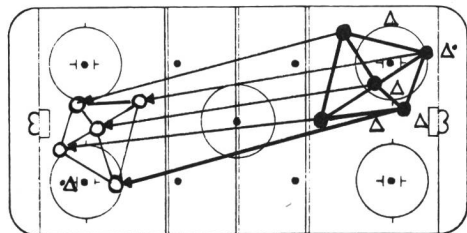


Fig. 15: Correlazione tra la posizione dei giocatori al momento del «forechecking» ed il lavoro nella zona di difesa sulla base delle distanze da percorrere nell'esempio del «forechecking» con l'ala 2-1-2.

È molto importante tenere in considerazione la lunghezza dei percorsi nei sistemi difensivi per poter stabilire il dispositivo di difesa nel caso di un *veloce attacco avversario*. Nella propria zona di difesa si potrebbe giocare un sistema di difesa diverso che sia indipendente dalla tattica del «forechecking» ma in questo caso singoli giocatori de-

vono assumere compiti transitori dei compagni non ancora rientrati, fino a quando il gioco non si è calmato e tutti i giocatori hanno assunto le loro posizioni normali (cambiamento di posizione).

Distribuzione degli spazi nella zona di difesa

Il sistema di difesa più giocato e che è diventato praticamente il «*modello standard*» è basato sulla formazione 2-1-2. Fino a poco tempo fa si conosceva il sistema 1-2-2, proveniente dal Canada e allora prevalente, nel quale le ali marcano le ali avversarie anche nella zona di difesa mentre il centro si occupava contemporaneamente dei due difensori. Dato che nell'hockey moderno i *difensori hanno maggiori compiti offensivi* e sanno tirare sensibilmente molto più forte, sarebbe impensabile farli marcare alla linea blu da

un sol giocatore (tiri da lontano). Il sistema difensivo attuale rappresenta una combinazione tra marcamento a uomo e a zona. L'idea di base di questa tattica è la suddivisione del terzo in *5 zone o spazi di azione*, nelle quali ogni giocatore deve coprire un avversario. Le sovrapposizioni degli spazi di azione, prevalentemente nell'ambito della zona di tiro pericolosa, serve quale *sicurezza* nel caso di errori difensivi. Quale giocatore in quale zona ed in che modo difende è di secondaria importanza e differente da sistema a sistema.

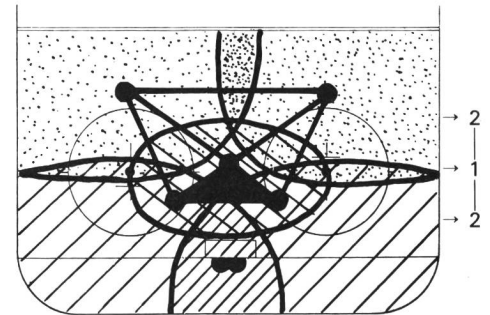


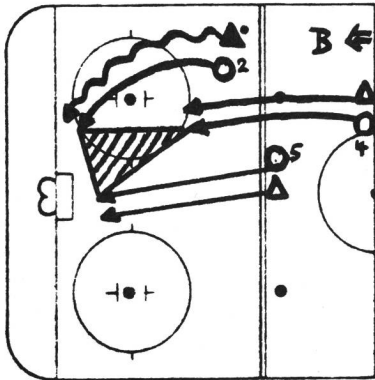
Fig. 16: Separazione di base degli spazi di azione di ogni giocatore nella zona di difesa.

Concetti di base del gioco tattico nelle azioni di difesa

Le illustrazioni seguenti danno una panoramica schematica sui concetti tattici fondamentali del «forechecking», «backchecking» e del lavoro nella zona di difesa. Sulla base di singoli esempi vengono indicati i *principi di base del comportamento tattico* in funzione della tattica dell'avversario. Ogni allenatore può scegliere personalmente una variante tattica sulla base di questo concetto generalmente valido, corrispondente alle capacità e alle possibilità dei propri giocatori.

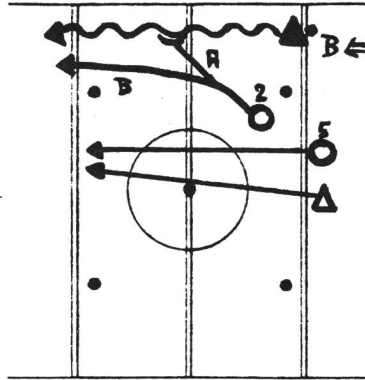


Tattica difensiva nel «gioco di pressione» specialmente contro «l'attacco sviluppato»



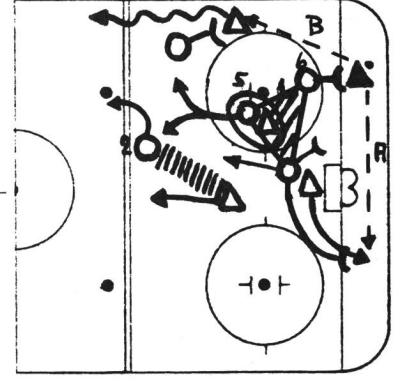
Principio = conseguente marcatura a uomo

Ritorno e marcatura uomo contro uomo fino davanti alla porta (situazione 3:3).



Principio = centro quale difensore

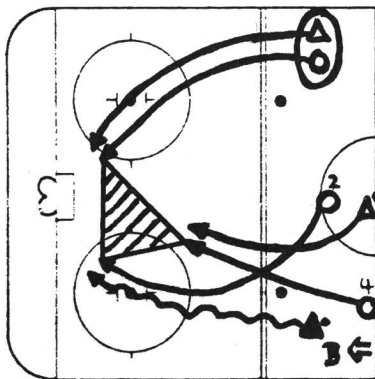
Cambiamento delle posizioni e delle consegne: il difensore destro prende l'ala destra, il centro marca l'ala sinistra.



Principio = Pressing rischioso

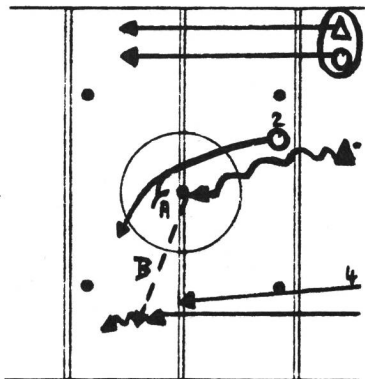
Forechecking di 2x3 uomini (es. 2-2-1/3:2): pressione immediata dalla parte di colui che porta il disco = inizio dell'attacco stroncato sul nascere (provocare gli errori).

Tattica difensiva nell'«attacco sviluppato» specialmente contro i «contropiede veloce»



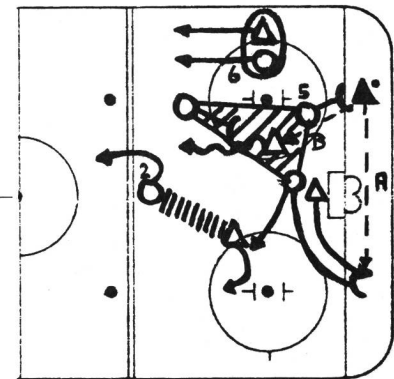
Principio = cambiamento della posizione, cambiamento delle consegne

Concentrazione su un lato: il difensore prende la posizione di «libero» e si occupa del portatore del disco (uomo più avanzato), il 2° attaccante marca l'attaccante avversario arretrato.



Principio = lato destro dell'attacco è coperto

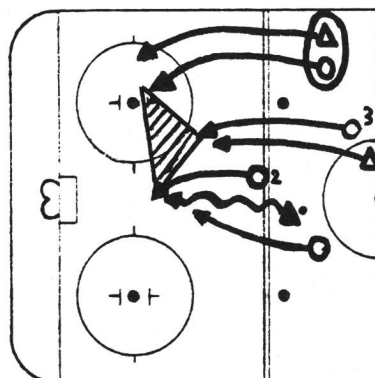
Consequente marcatura a uomo su un lato (1:1), difensore ed attaccante marcano assieme dall'altra parte (situazione 2:2).



Principio = Pressing con sicurezza

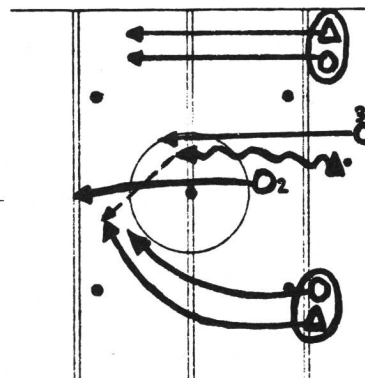
Forechecking con 2 uomini (es. 2-1-2, 2-1-1-1): pressione scagliata sul portatore del disco, sicurezza mediante conseguente marcatura a uomo dell'ala destra e di un difensore (marcatura a zona).

Tattica difensiva nel «contropiede veloce» specialmente contro il «gioco di pressione»



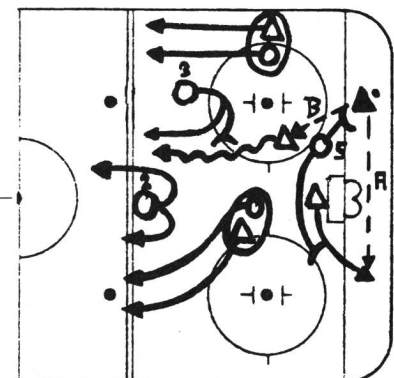
Principio = provocare gli errori per mezzo di una supremazia

Situazione finale 2:1 il difensore prende l'attaccante pressato dal nostro attaccante.



Principio = marcatura a uomo ala-ala

Assicurare gli spazi estremi per mezzo del «Backchecking» delle ali = il centro avversario non ha possibilità di passare il disco, i difensori sono in superiorità numerica.



Principio = Forechecking in sicurezza

Forechecking con 1 uomo (es. 1-2-2/1-1-2-1): disturbo a zona di 1 attaccante, gli altri sono arretrati.

Fig. 17: I principi del comportamento tattico nelle azioni difensive nell'ambito dei 3 sistemi di base in funzione della tattica dell'avversario.

Principi del gioco di posizione

Per il gioco di posizione del o dei singoli giocatori nella collaborazione all'interno del concetto di gioco tattico della squadra, valgono dei principi di comportamento stabiliti, *indipendenti da qualsiasi sistema* e validi in modo generale.

Movimento

Tutti i giocatori sempre in movimento: nessun gioco statico (effetto sorpresa/mulinello).

Cambiamento di posizione

Scambio di posizione: ogni posizione è sempre occupata, nessuna doppia occupazione (coordinazione).

Timing

Adattamento costante al disco/portatore del disco: posizione e velocità (tempo-percorso-sensibilità).

Velocità

Senza disco: pattinare/smarcarsi — con disco, passaggi veloci all'uomo più avanzato (gioco diretto).

Visione del gioco

Disco costantemente nel campo visivo — *prima* di toccare il disco, controllare la situazione di gioco (concentrazione/osservazione del gioco).

Presenza/Pressione

Non dar tranquillità all'avversario = impegnare o disturbare continuamente, non lasciare spazio (psicologico).

Cambiare

Cambiamento veloce dal gioco offensivo a quello difensivo e viceversa (nessun rallentamento del gioco = Handicap).

Gioco in profondità

Pressione continua in avanti per mezzo di passaggi in diagonale/profondità: nessun passaggio di traverso (nessun guadagno di spazio, pericolo di contropiedi).

Molestare

Pressare al momento del possesso del disco: attacco = tirare il disco nella zona, davanti alla porta = disco dietro la porta, inizio dell'attacco = rallentare/calmare il gioco per mezzo di interruzioni (ingaggio), liberazioni o passaggio con la mano.

Spostamento del gioco

Al momento del pressing o del concatenamento di giocatori su un lato: spo-

stamento dall'altra parte (passaggio di traverso/difensore).

Scaglionamento

In attacco ed in difesa: non restare alla stessa altezza o uno dietro l'altro (pericolo di essere separati e pericolo di passaggi sbagliati).

Superiorità

Per mezzo dello spostamento del gioco su un lato, creare una situazione di superiorità (situazione 2:1).

Metodologia dell'istruzione tattica di squadra

Condizione per esercitare i sistemi tattici è l'*addestramento tattico* finalizza-

to ed intensivo realizzabile per mezzo delle forme di tattica di gruppo, dove i singoli comportamenti tattici vengono automatizzati in forme ridotte (per es. in coppia). *L'apprendimento tattico dei sistemi* è, a causa della sua complessità (blocchi completi, influsso dell'avversario, velocità di gioco), estremamente impegnativo. Il cosiddetto *metodo di apprendimento globale* richiede dai giocatori la massima concentrazione e attenzione.

Se vogliamo raggiungere i relativi obiettivi, dobbiamo procedere in modo molto sistematico e metodologicamente corretto. Con la spiegazione (teoria/tavola) ed il conseguente allenamento della forma finale, si raggiunge raramente il risultato voluto. Il seguente procedimento metodologico garantisce, secondo le nostre esperienze, i maggiori successi:

Principio delle fasi di apprendimento e dei mezzi ausiliari

- ① Spiegare e disegnare il sistema di gioco completo (intellettualizzazione)
- ② Dimostrazione rallentata di tutta l'azione, eventualmente dimostrazione a velocità massima e con l'avversario (visualizzazione)
- ③ *Fase di esercizio* (mezzi ausiliari = condizioni facilitate)



In questo procedimento a tappe con l'impiego di mezzi ausiliari, le forme di azioni tattiche vengono *automatizzate* lentamente ma in modo efficace. Ogni tanto è necessario fare un passo indietro perché certi particolari non sono

ancora padroneggiati (si procede troppo in fretta).

Se questi principi metodologici vengono applicati regolarmente in allenamento, l'allenatore sarà in grado di tradurre in pratica le sue idee tattiche. Con ciò è posta la *base tattica dei sistemi* per l'inizio del gioco, una base che, a lungo termine, non lascerà solo al caso vittoria o sconfitta. □



Bibliografia

- Barnett J./Behn K.: Eishockey für Übungsleiter, lehrer und Trainer, 1980, Hoffmann, Schorn-dorf.
Bukac L./Safarik V.: Obrana V lednim Hokeyi, 1971, Prag CSSR.
Fahey T.: Hockey Soviet-Canadien, 1977, Brandon, Canada.
Fryzek V.: Eishockey im Bild, 1961, Artia, Prag.
Horsky L.: Eishockey, 1967, Limpert, Frankfurt.