Inferiorità e superiorità numerica nella pallanuoto

Autor(en): **Kónya, Istvan Kurt**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport**

Band (Jahr): **41 (1984)**

Heft 8

PDF erstellt am: **04.06.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-1000145

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Inferiorità e superiorità numerica nella pallanuoto

di Istvan Kurt Kónya

Il regolamento della pallanuoto lo indica: in seguito all'espulsione temporanea di un avversario o di un proprio giocatore, una squadra gioca in superiorità rispettivamente inferiorità numerica. In queste situazioni cercherà, nello spazio di 45 secondi, di segnare una rete, rispettivamente di evitare di subirne.
La squadra all'attacco deve tirare in porta entro 35 secondi, altrimenti perde la palla.

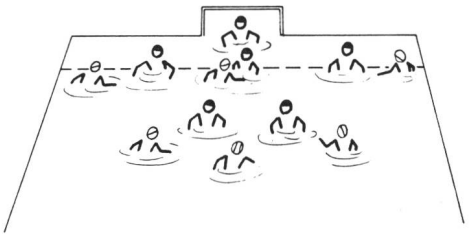
Attacco con un giocatore in più

Spesso una squadra si trova in superiorità numerica per l'espulsione di un membro della squadra avversaria. Questa squadra, se in possesso di palla, passa immediatamente all'attacco. Poiché teoricamente un giocatore è libero e può tirare indisturbato, la sua squadra deve segnare una rete nel più breve tempo possibile. In pratica però, l'avversario, in queste condizioni, abbandona la marcatura a uomo e passa a quella a zona.
Quali possibilità ha, in questa situazione, la squadra all'attacco?
Deve cercare, con la superiorità numerica del momento (tre giocatori contro due, quattro giocatori contro tre), di raggiungere più velocemente possibile l'area di rigore avversaria. L'avversario non ha il tempo di radunare tutti i suoi giocatori in quella zona, organizzare la marcatura a zona e rendere quindi difficili le conclusioni. Per gli attaccanti è offerta una buona possibilità di segnare velocemente una rete. Spesso però, la squadra in superiorità numerica nuota solo lentamente in avanti e lascia il tempo all'avversario di organizzare la difesa. Gli attaccanti si vedono così sfumare la possibilità di andare a segno.
Nell'attacco con sei giocatori contro cinque difensori, ci sono tre diverse varianti.

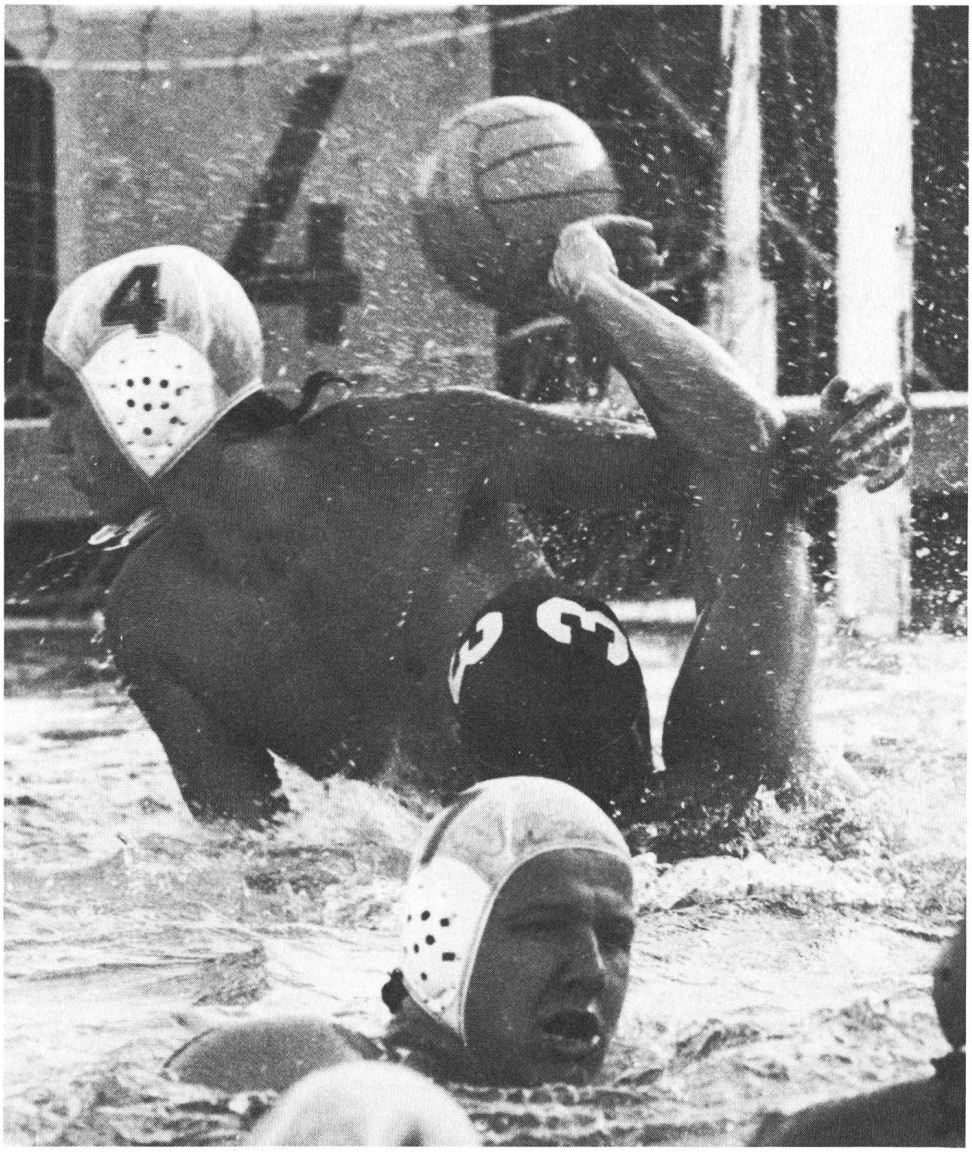
1. Tre giocatori si trovano sulla linea dei 2 m avversaria e tre altri a 3 - 4 m dietro.
2. Quattro giocatori sulla linea dei 2 m e due a 5 - 6 m.
3. Tutti i giocatori sparsi in campo senza formazione precisa. La distanza dalla linea di porta è di 5 fino a 10 m.

Variante 1

I giocatori sulla linea dei 2 m sono molto lontani l'uno dall'altro. Il primo è a destra presso la linea laterale, il secondo è di fronte alla porta e il terzo si trova all'estrema sinistra. La loro formazione: i due esterni in direzione dei rispettivi montanti della porta, la distanza è di circa 5 m. Quello al centro si trova a 1 m dietro gli altri due, direzione metà porta.



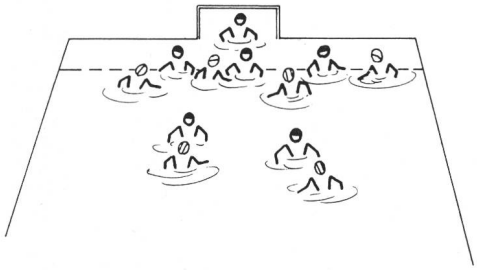
Dei 5 difensori della squadra avversaria, uno dovrà per forza di cose assumersi l'attaccante più pericoloso, cioè quello che si trova di fronte alla porta sulla linea dei 2 m. Gli altri quattro difensori marcheranno la zona davanti alla porta. Si pongono fra gli attaccanti e cercano di limitare le loro possibilità di tiro.
Con questo schema gli attaccanti sono relativamente distanti fra di loro e anche dagli avversari. Gli attaccanti possono passarsi tranquillamente la palla, persino lasciarla cadere in acqua, senza correre il pericolo di perderla.
Le squadre che difettano nel controllo della palla scelgono spesso questa formazione. Ne risulta un gioco statico. Ogni tanto i tre giocatori arretrati dovrebbero nuotare verso sinistra, destra, in avanti e indietro. In questo modo non solo raggiungono una posizione di tiro favorevole, ma attirano pure su di loro l'attenzione dei difensori. Con ciò rendono possibile a un compagno di squadra di prendere una migliore posizione di tiro senz'essere notato.
L'attaccante che si trova al centro davanti alla porta, solo raramente può ti-



rare. Può però esser da sostegno ai compagni, nuotando in tutti i sensi sulla linea dei 2 m. I difensori lo seguiranno con la conseguenza di offrire agli altri attaccanti migliori possibilità di tiro. Oppure non lo seguiranno e allora sarà questo attaccante ad essere libero per tirare in porta e da ottima posizione. Gli attaccanti arretrati non devono limitarsi a difendere la palla. Ricevuta la palla, nuotano in direzione della linea dei 2 m. Quando uno di loro è attaccato da un difensore, c'è sempre un compagno di squadra libero. Passaggio all'attaccante esterno e la prospettiva di segnare la rete diventa concreta.
Già in questo tipo di attacco è possibile passare da un gioco statico a un gioco di movimento. La squadra deve però disporre di una buona tecnica di palla.

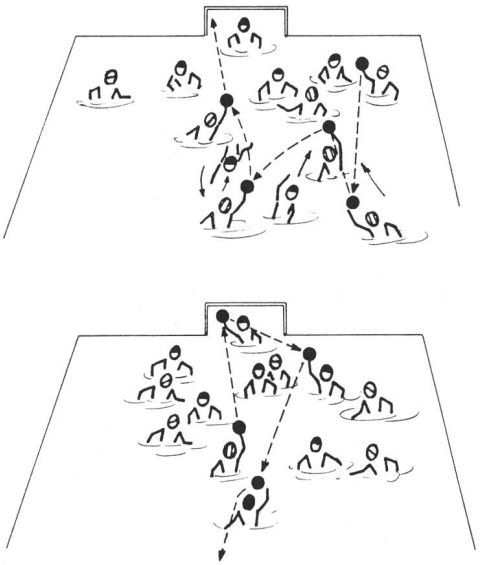
Variante 2

Sulla linea dei 2 m si trovano quattro attaccanti, dietro altri due a 5 - 6 m. Nel primo rango gli attaccanti sono molto vicini l'un l'altro, in modo che tutti dispongono di un buon angolo di tiro. Non tutti sono però alla stessa altezza, bensì formano uno schema a zig-zag. Dietro di loro sono appostati gli altri due attaccanti. Anche per loro v'è un buon angolo di tiro.



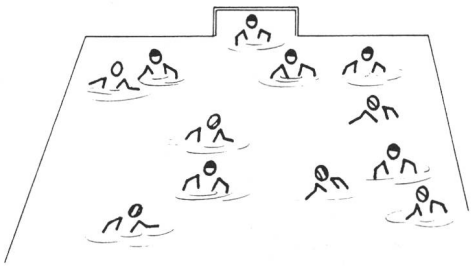
In questo gioco statico, il passaggio della palla avviene in modo molto rapido, data la distanza ravvicinata. La tattica di gioco si basa su passaggi velocissimi. La palla deve circolare senza errori e i passaggi devono essere precisi. Il portiere è obbligato a spostarsi continuamente da un'estremità all'altra della porta, tanto da non poter più seguire con precisione il tragitto della palla. I tiri in porta sono velocissimi e potenti. In questa forma d'attacco i difensori sono molto vicini agli avversari. In caso di passaggio sbagliato possono attaccare, ostacolare o entrare in possesso della palla. Tale rischio può essere assunto solo da una squadra assolutamente sicura nel lavoro con la palla. Succede spesso che gli attaccanti perdano la palla e gli avversari, in inferiorità numerica, ma veloci nuotatori, rovescino la situazione segnando loro la rete. Quasi tutte le migliori squadre del mondo preferiscono questo sistema.

Nelle illustrazioni: un'azione degli attaccanti conclusa a rete e una fallita con il contrattacco della squadra in difesa.



Variante 3

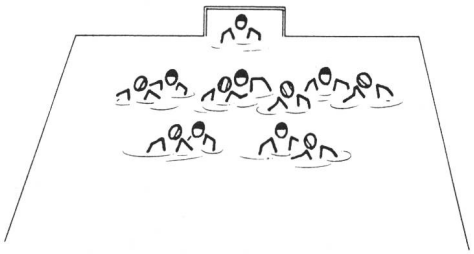
Si tratta puramente di un gioco di movimento. I giocatori cambiano continuamente posizione e si liberano velocemente della palla. Viene utilizzata l'intera area di gioco davanti alla porta avversaria.

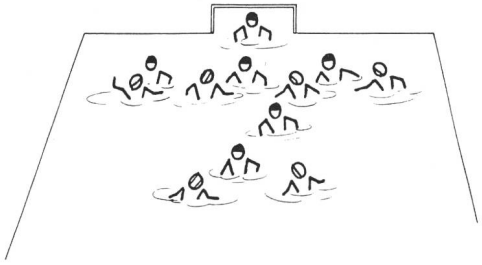


Lo scopo è di confondere le idee dei difensori. Le situazioni di gioco in continuo cambiamento sfociano infine nella possibilità di un attaccante di venirsi a trovare in sicura posizione di tiro.
Questo tipo di schema di gioco è il migliore, ma anche il più difficile. Solo poche squadre cercano di realizzare reti in questo modo.
Ogni squadra può scegliere il tipo d'attacco che meglio si adatta. Tutti conducono all'obiettivo, presupposto però che i giocatori si esercitino fino a raggiungere la sicurezza dell'azione.

Difesa con un giocatore in meno

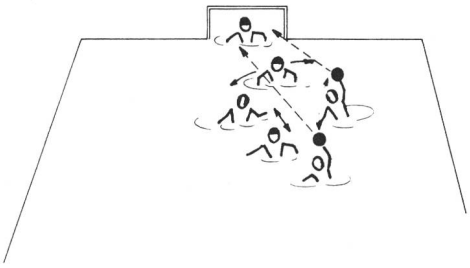
Contro un avversario in superiorità numerica, la difesa dev'essere fatta a zona, salvo poche eccezioni. L'attaccante che si trova davanti alla porta sulla linea dei 2 m dev'essere sempre marcato stretto, dato che non ha bisogno di nessun spazio di gioco per deviare in rete un passaggio. Il difensore non deve quindi perderlo d'occhio. Gli altri difensori si appostano davanti alla loro porta cercando di chiudere tutti gli angoli di tiro possibili. In questo caso è necessaria una disposizione scaglionata. L'ultimo difensore deve assolutamente trovarsi all'altezza dell'attaccante più avanzato.





Solo così si può evitare che un attaccante nuoti verso la porta alle spalle del difensore. Questo pericolo dev'essere eliminato già all'interno dell'area di 4 m. Molti arbitri puniscono con un tiro di penalità, quando un difensore attacca da dietro l'avversario.
Alle volte il cambiamento di posizione del difensore da un attaccante all'altro è di assoluta necessità. Non devono però essere eseguiti verso avanti, dato che l'avversario più vicino alla porta è il più pericoloso. Per confondere l'avversario, il difensore può fintare un avanzamento, ma deve però immediatamente riprendere la sua posizione.

Il cambio di sorveglianza sull'attaccante più avanzato può avvenire solo quando la marcatura di questo pericoloso avversario è assicurata.
La squadra attaccante non sempre riuscirà a mantenere il controllo della palla. Un passaggio sbagliato e la palla è perduta. Una difesa ben scaglionata può repentinamente passare al contrattacco. Ci vuole un nuotatore veloce che capisca immediatamente la favorevole possibilità d'attacco e che si porti subito verso la metà campo. I suoi compagni di squadra devono servirlo con passaggi precisi e senza perdere tempo.



Bibliografia

Sárkány Miklós. Wasserball - spielend lernen. Wilhem Limpert-Verlag, Frankfurt a.M.
Brandi Jenö. Vízilabdázás. Sport, Budapest

L'autore è nato a Budapest nel 1934. È stato nuotatore e giocatore di pallanuoto nelle squadre ungheresi del Dózsa e dell' Honvéd. Dal 1957 si trova in Svizzera dove ha giocato con lo SCZ di Zurigo raccogliendo titoli nazionali nelle staffette e con la squadra di pallanuoto. Oltre che allenatore della federazione è pure arbitro internazionale e che monitore G+S.