

## SCHEMI D'ATTACCO

[28 NOVEMBRE 2007](#) [ANDREA ASTA](#) [36 COMMENTI](#)

Penso che il discorso sugli schemi d'attacco sia uno degli aspetti che più interessano gli amanti del volley. In particolar modo, tutti quanti sono terribilmente interessati a quei "numerini" che fanno *alcuni* giocatori con le dita, prima che la palla sia battuta.

Ci sono due premesse da fare: la prima è che il "numerino" è un **codice**. Questo significa, banalmente, che ad un numero è associata un'informazione, che tutti i giocatori della squadra devono conoscere senza ambiguità. Ciò implica anche, però, che ogni squadra può utilizzare un'associazione numero-azione completamente differente dalle altre. L'importante è che i propri giocatori la conoscano.

La seconda premessa da fare è che il codice in questione non è di tipo assoluto, ma **relativo** alla situazione. Vedere un indice alzato in una mano non significa sempre la stessa cosa. Normalmente, ci sono due situazioni "degne" di essere codificate:

- Marcatura a muro
- Schema d'attacco

I giocatori sanno riconoscere questa situazione. Per il pubblico l'osservazione da fare è molto semplice: se la squadra sta ricevendo, sta chiamando uno schema d'attacco. Se sta battendo, sta chiamando una marcatura a muro. Scopo di questo articolo è illustrato i punti principali degli schemi d'attacco.

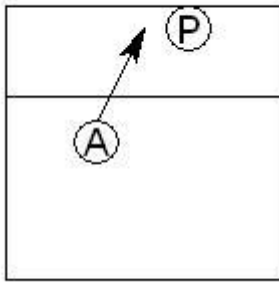
Ultima premessa, questa volta di tipo metodologico: in questo articolo non parlerò di tattica, tecnica, utilizzi pratici. Scopo dello scritto è mostrare al pubblico, anche al più inesperto, cosa deve aspettarsi dai numeri che vede durante una partita. Dai numeri in fase ricezione, per la precisione.

### **I principali tipi di Attacco**

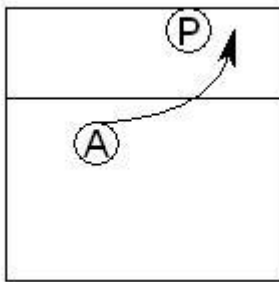
Come detto, i numeri sono la codifica di un tipo di un'informazione. Nel caso che andiamo a trattare, essi indicano un tipo di palla d'attacco. Una **palla d'attacco** è caratterizzata da:

- Altezza
- Traiettoria
- Distanza dal palleggiatore

Prima di parlare della codifica, quindi, è necessario illustrare, seppur brevemente, le principali forme d'attacco pallavolistiche.

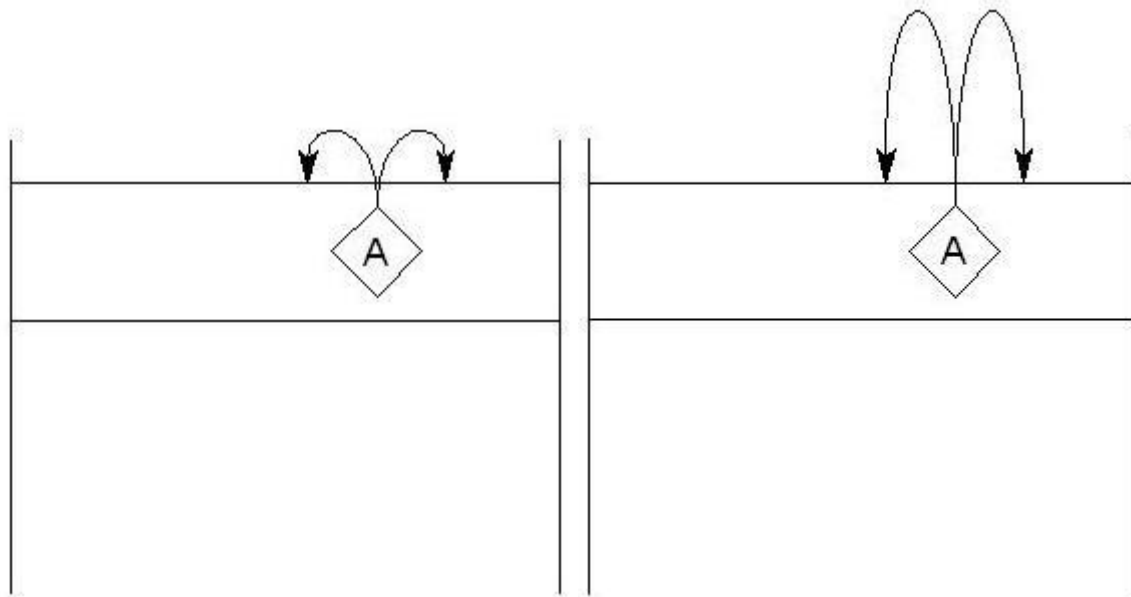


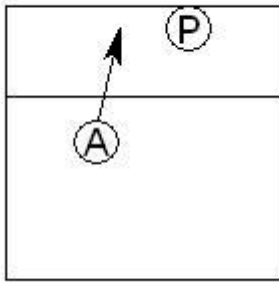
**Veloce Avanti** La veloce avanti è la palla classica dei centrali. Si tratta di una palla con traiettoria bassa (un metro o meno sopra la rete) e corta (meno di 50cm tra alzatore e schiacciatore), che ha lo scopo di sorprendere la difesa avversaria. Probabilmente la palla più conosciuta della pallavolo moderna.



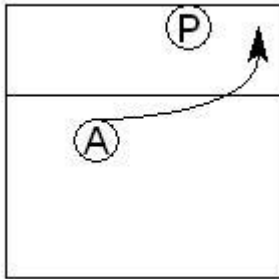
**Veloce dietro** Variante della veloce avanti. Le caratteristiche sono le stesse, solo che il colpo è appena dietro l'alzatore.

**Mezza al centro Avanti e Dietro** Sono varianti più "lente" delle veloci. Le traiettorie sono uguali in distanza, ma aumenta l'altezza (fino a 3 metri). Sono utilizzate spesso nelle giovanili o come combinazioni d'attacco (di cui si parlerà in seguito).



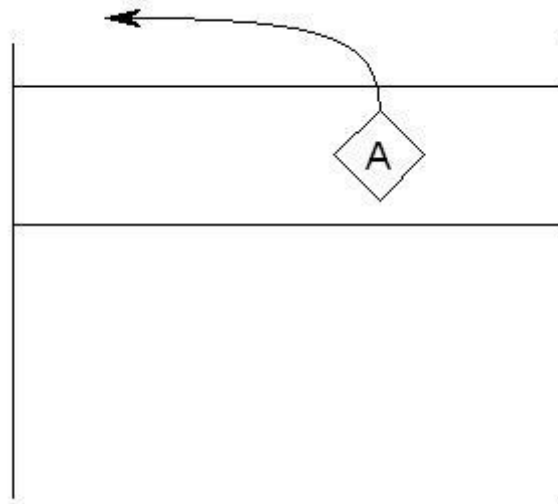
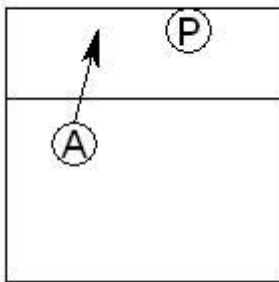


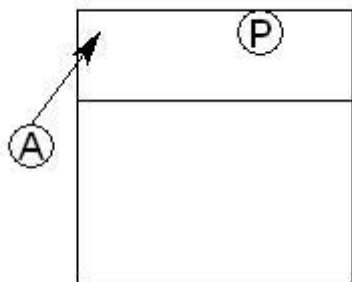
**Veloce C E'** come la veloce avanti, solo che la traiettoria si allunga.



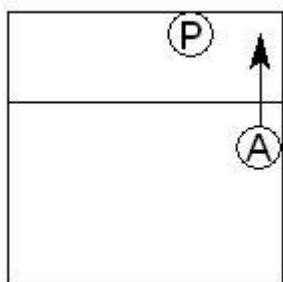
**Veloce B E'** come la veloce dietro, solo che la traiettoria si allunga fino a 50-60 cm dal palleggiatore.

**Tesa** Palla distante circa 2 metri dal palleggiatore, con traiettoria molto tesa (orizzontale alla rete).

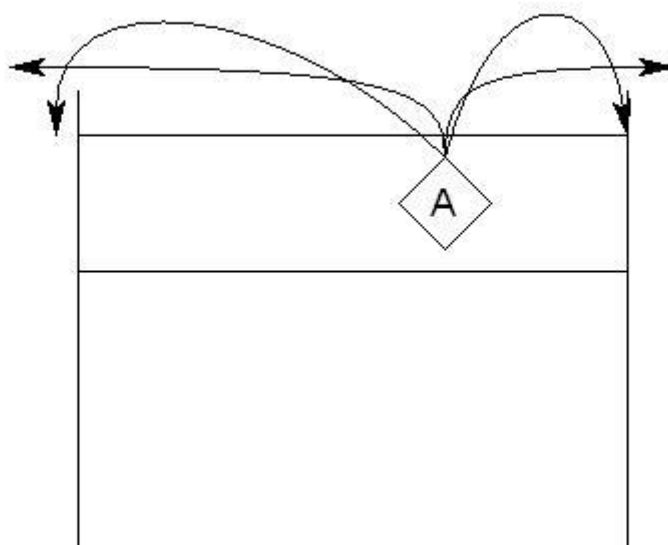




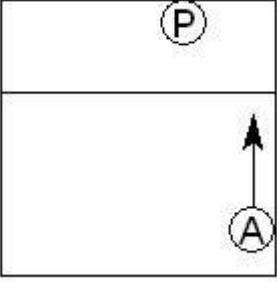
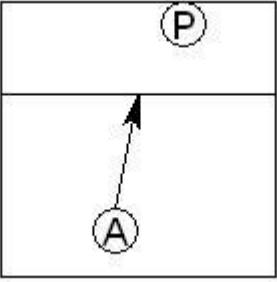
**Mezza di mano** Palla esterna di secondo tempo per lo schiacciatore di prima linea. La traiettoria è lunga e “morbida”.



**Mezza fuori mano** Palla esterna di secondo tempo per l’opposto in prima linea. La traiettoria è lunga e “morbida”.



**Super** La Super è come le palle mezze esterne, solo che ha una traiettoria molto tesa e rapida. Si usa essenzialmente per anticipare il muro avverso.

	<p><b>Mezza in seconda linea</b> Palla esterna di secondo tempo per l'opposto in seconda linea. La traiettoria è lunga e "morbida".</p>
	<p><b>Pipe</b> Palla rapida in seconda linea per lo schiacciatore.</p>

### Le combinazioni

Quello che abbiamo appena mostrato è solo l'inizio di quello che è il sistema offensivo di una squadra. Normalmente, infatti, ciascun giocatore in attacco ha un proprio schema, e sarà poi l'alzatore (che normalmente è colui che decide tutti gli schemi offensivi) a stabilire quale pallone servire.

Esistono un'infinita di possibili combinazioni: quella più classica prevede un primo tempo avanti al centrale, una palla mezza o Super allo schiacciatore e la palla dietro per l'opposto, con eventualmente la Pipe per lo schiacciatore di seconda linea.






Schemi più complessi possono prevedere i cosiddetti **incroci**: si parla di incrocio quando le traiettorie di due rincorse d'attacco si intersecano. Ad esempio, un incrocio che si vede spesso fare è tra l'opposto e il centrale: il centrale fa la veloce dietro, l'opposto la mezza al centro avanti. Tutti questi schemi hanno lo scopo di confondere il muro e la difesa avversaria.

### La codifica

Rimane a questo punto da definire in che modo vengano chiamati gli schemi. Abbiamo parlato di "numerini", all'inizio dell'articolo. In realtà la simbologia è un po' più complessa.

Come già spiegato, ogni squadra codifica come preferisce. Esistono delle linee generali che sono seguite nella maggior parte dei casi:

1. I numeri pari indicano palloni dietro all'alzatore
2. I numeri dispari indicano palloni davanti all'alzatore
3. I numeri indicati senza il pollice sono quelli da 1 a 4 (il 3 si indica quindi con indice, medio e anulare)
4. I numeri con il pollice sono quelli da 5 a 9 (il 6 si indica con il solo pollice, il 5 con tutte le dita aperte)

				
Zero	Uno	Due	Cinque	Sei

L'alzatore, normalmente, chiama a ciascun giocatore lo schema personale e la combinazione viene quindi naturale. In altri casi, invece, si riservano alcuni numeri alle combinazioni d'attacco.

Esistono alcuni simboli "speciali" comunemente usati:

- Indice ricurvo: palla C
- Indica e medio ricurvi: palla B
- Pollice e mignolo (simbolo del telefono): Super

Ci sono anche alcuni numeri molto diffusi e comunemente accettati:

- 1: Veloce avanti
- 2: Veloce dietro
- 3 e 4: Mezze al centro avanti e dietro
- 5 o 9: Mezza di mano per lo schiacciatore
- 6 o 4: Mezza fuori mano per l'opposto
- 6 o 8: Mezza in seconda linea
- 7 o 5: Tesa al centro
- 0 (pugno chiuso o indice e pollice a contatto): Pipe
- Simbolo del telefono oppure solo mignolo rivolto in alto o in basso: Super avanti o dietro

Riguardo alla palla di seconda linea, alcuni alzatori distinguono la palla dietro in prima da quella in seconda linea. Considerando che però l'opposto può essere solo in prima od in seconda linea, senza sovrapposizioni, l'utilizzo di due simbologie diverse è spesso considerata superflua.

Per la fast, si usano a volte i simboli della Super per la fast classica, oppure lo stesso simbolo con il pollice attaccato alla mano per una fast più corta. Rimando ai lavori di *Ubbiali* e di *Meoni* per alcuni esempi di schemi.