

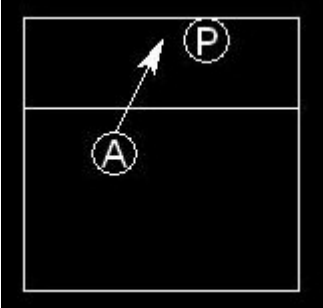
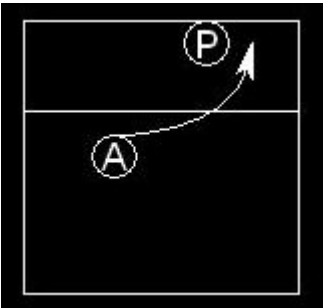
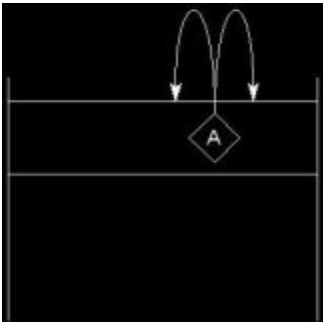
SCHEMI DI ATTACCO

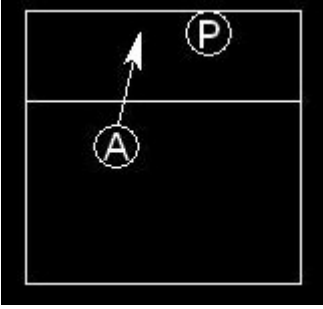
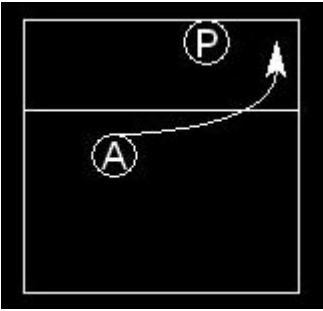
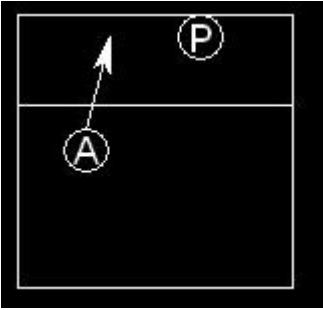
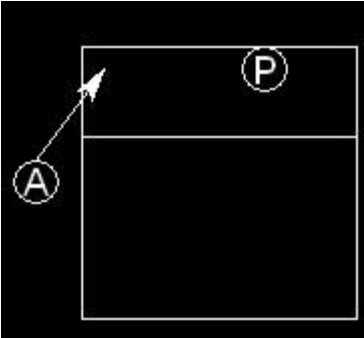
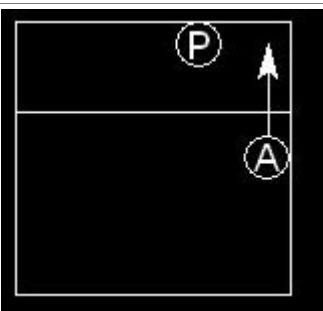
Gli schemi di attacco sono uno dei temi più interessanti per gli appassionati della pallavolo. Tutti abbiamo visto i numerini che fanno i giocatori (in genere i palleggiatori) con le dita, prima della messa in gioco della palla. Il numerino è un codice cui è associata una informazione che deve essere condivisa senza ambiguità a tutta la squadra. Ogni squadra può utilizzare una propria associazione numero-azione diversa, la cosa importante è che i propri giocatori la conoscano perfettamente. Inoltre il significato del codice non è assoluto, ma dipende dalla situazione. Vedere un indice alzato non ha sempre lo stesso significato (marcaturo a muro, schema d'attacco). I giocatori riconoscono la situazione: se la squadra sta ricevendo, significa che sta chiamando uno schema di attacco, mentre se la squadra sta attaccando significa che sta chiamando una marcaturo a muro.

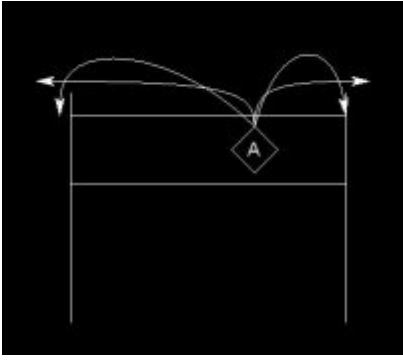
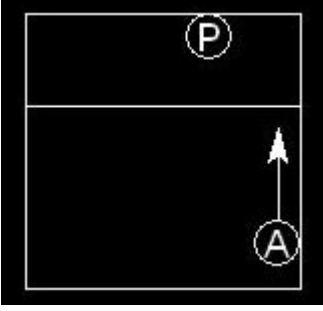
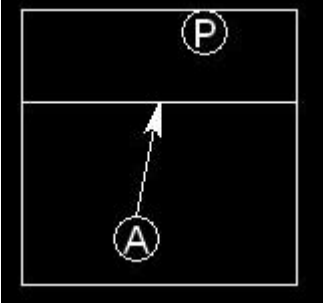
Un attacco è caratterizzato da:

- Traietoria
- Distanza dal palleggiatore

Nella seguente tabella sono riportati i principali schemi di attacco:

	<p>Veloce Avanti Questo è il classico attacco dei centrali e forse l'attacco più conosciuto dalla pallavolo moderna. Il palleggiatore serve davanti a sé una palla con traiettoria bassa ad una altezza di un metro o meno sopra la rete. La palla è corta ovvero meno di 50cm dal palleggiatore. Questo consente di ottenere una azione rapida con lo scopo di sorprendere la difesa avversaria.</p> <p>Caratteristiche: Traietoria: inferiore a 1m sopra rete Distanza dal palleggiatore: meno di 50cm davanti all'alzatore</p>
	<p>Veloce Dietro E' una variante della veloce avanti. Il palleggiatore serve dietro a sé una palla con traiettoria bassa ad una altezza di un metro o meno sopra la rete. La palla è corta ovvero meno di 50cm dal palleggiatore. Anche in questo caso l'obiettivo è di ottenere una azione rapida con lo scopo di sorprendere la difesa avversaria.</p> <p>Caratteristiche: Traietoria: inferiore a 1m sopra rete Distanza dal palleggiatore: meno di 50cm dietro all'alzatore</p>
	<p>Mezza al centro Avanti e Dietro Sono varianti lente delle veloci avanti e dietro. Le traiettorie sono uguali in distanza (meno di 50cm dal palleggiatore), ma aumenta l'altezza (fino a 3 metri). Si usano spesso nelle giovanili o come combinazioni di attacco.</p> <p>Caratteristiche: Altezza: 1.5m sopra rete Distanza dal palleggiatore: meno di 50cm davanti all'alzatore</p>

	<p>Veloce C Simile alla veloce avanti, ma la traiettoria si allunga.</p> <p>Caratteristiche: Traiettoria: <1m sopra rete Distanza dal palleggiatore: 50-60cm davanti all'alzatore</p>
	<p>Veloce B Simile alla veloce dietro, ma la traiettoria si allunga.</p> <p>Caratteristiche: Traiettoria: <1m sopra rete Distanza dal palleggiatore: 50-60cm dietro all'alzatore</p>
	<p>Tesa Si tratta di una palla servita a una distanza di circa 2 metri dal palleggiatore, con traiettoria molto tesa, orizzontale alla rete.</p> <p>Caratteristiche: Traiettoria: orizzontale 1m sopra rete Distanza dal palleggiatore: 2m davanti all'alzatore</p>
	<p>Mezza di mano Classica palla per l'attaccante di banda. La traiettoria è lunga e morbida.</p> <p>Caratteristiche: Traiettoria: lunga e morbida Distanza dal palleggiatore: indipendente, viene servita in una zona precisa del campo</p>
	<p>Mezza fuori mano Palla esterna di secondo tempo per l'opposto in prima linea. La traiettoria è lunga e morbida.</p> <p>Caratteristiche: Traiettoria: lunga e morbida Distanza dal palleggiatore: indipendente, viene servita in una zona precisa del campo</p>

	<p>Super La Super è come le palle mezze esterne, solo che ha una traiettoria molto tesa e bassa. Si utilizza per anticipare il muro avversario.</p> <p>Caratteristiche: Traiettoria: tesa e bassa Distanza dal palleggiatore: indipendente, viene servita in una zona precisa del campo</p>
	<p>Mezza in seconda linea Palla esterna di secondo tempo per l'opposto in seconda linea. La traiettoria è lunga e morbida.</p> <p>Caratteristiche: Traiettoria: lunga e morbida Distanza dal palleggiatore: indipendente, viene servita in una zona precisa del campo</p>
	<p>Pipe Palla rapida in seconda linea per lo schiacciatore.</p> <p>Caratteristiche: Traiettoria: lunga e morbida Distanza dal palleggiatore: indipendente, viene servita in una zona precisa del campo</p>

Combinazioni di attacco

Normalmente ogni attaccante ha un proprio schema, ed è il palleggiatore a stabilire quale pallone servire. Il palleggiatore è il regista e decide lui come si svilupperà l'azione.

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

Schemi più complessi prevedono i cosiddetti incroci: si hanno incroci quando le traiettorie di due rincorse d'attacco si intersecano. Ad esempio, un incrocio classico è quello tra opposto e centrale: il centrale esegue la veloce dietro, l'opposto esegue la mezza al centro avanti. Lo scopo di questi schemi è di confondere il muro e la difesa avversaria.

Codifica

Come vengono chiamati gli schemi? Come anticipato all'inizio, inumerini che si fanno con le dita prima di ogni azione servono appunto a questo. Non esiste una codifica unica, ogni squadra può personalizzarla.

Generalmente si ha che:

1. I numeri pari indicano palle servite dietro al palleggiatore
2. I numeri dispari indicano palle servite davanti al palleggiatore
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

Il palleggiatore chiama a ciascun giocatore lo schema personale e la combinazione viene quindi di conseguenza.

Inoltre esistono alcuni simboli 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: Mezza 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

Per quanto riguarda le palle di seconda linea, alcuni palleggiatori distinguono la palla dietro in prima da quella in seconda linea. Se si considera che l'opposto può essere solo in prima o in seconda linea, l'utilizzo di due simbologie diverse è spesso considerata inutile.

Per segnalare le fast si usano spesso i simboli della super, oppure lo stesso simbolo con il pollice attaccato alla mano per indicare una fast più corta.

LA SEGNALETICA DEL MURO

 <p style="text-align: center;">1</p>	<p><i>Il muro chiuderà la parallela, lasciando scoperta la diagonale che verrà difesa dall'uomo di seconda linea.</i></p>
 <p style="text-align: center;">2</p>	<p><i>Il muro chiuderà la diagonale lasciando scoperta la parallela che verrà difesa dall'uomo di seconda linea.</i></p>
 <p style="text-align: center;">Mano aperta</p>	<p><i>Il muro ha la facoltà di fare delle scelte in base all'alzata del palleggiatore avversario.</i></p>
 <p style="text-align: center;">Pugno chiuso</p>	<p><i>Il centrale di prima linea decide di saltare "a sangue" sul primo tempo avversario per contenere l'attacco dei centrali avversari.</i></p> <p>Muro ad opzione (pugno) Tattica molto aggressiva, con cui il centrale decide di saltare "a sangue" sul centrale avversario, sacrificando così il raddoppio esterno. Normalmente le assistenze si tengono, in questo caso, larghe, per evitare di sbilanciare troppo il sistema di muro. Viene adottata in situazioni particolari, quando, dall'analisi dell'avversario, si può dedurre che il primo tempo sia una "molto probabile minaccia".</p>
 <p style="text-align: center;">Mano aperta e chiusa alternativamente</p>	<p><i>Il centrale decide di lasciare, tra sè e il compagno a muro, un corridoio lasciando scoperta la zona 6.</i></p>

