

# È STRAORDINARIO QUANDO LA SQUADRA VIENE FUORI TUTTA

di Karch Kiraly \*

\* *Atleta della Squadra Nazionale USA di Pallavolo Maschile - Campione Olimpico*

Va bene. Ora vi dò un avvertimento, non sarà facile per voi e per me descrivere le tattiche di squadra senza fotografie o disegni, è come insegnare a gente bendata a fare un tiro libero, ma stiamo giocando dunque proviamo.

Sforzandovi di fare voi stessi i migliori giocatori che potete essere, potrete aiutare voi ed i vostri compagni di squadra a diventare la miglior squadra possibile.

Il miglioramento delle vostre abilità individuali sviluppa sinergicamente la squadra, in modo che diventi meglio della somma delle sue parti.

Non importa a che livello di pallavolo voi giocate, è qualcosa di straordinario quando voi ed i vostri compagni di squadra sviluppate un gioco che pensavate impossibile.

Sul campo sono momenti così straordinari che io vivo per quelli. Se siete fortunati questi momenti speciali durano per un'intera partita; se siete ancora più fortunati queste partite felici durano per importanti tornei.

Sia che stiate giocando contro i vostri maggiori rivali, per un campionato, sia che giochiate per il Campionato del Mondo non c'è niente come il sentire **"tutto avviene insieme"** per la vostra squadra in un grosso incontro.

Spero che questi articoli aiutino voi e la vostra squadra, anche se solo per una volta, a sentire quella euforia di quando tutto succede insieme (**comes together**).

Per prima cosa guardiamo l'evoluzione dell'attacco di squadra. La pallavolo non era più facile decenni fa, ma era più semplice.

Uno degli attacchi usati allora dalle squadre era quello che chiamiamo il **3-3** in cui c'erano tre alzatori e tre schiacciatori. La formazione alternava schiacciatori ad alzatori.

Poi venne l'avvento di quello che chiamiamo il **4-2**. Questo è il primo sistema che ho imparato (**al liceo**) e ancora oggi è per molte squadre un buon attacco.

Il sistema permette più varietà, ma ancora due attaccanti fronteggiano tre giocatori a muro per cui è ancora svantaggiato.

Dopo il **4-2** furono introdotti il **5-1** ed il **6-2** struttura con cui ho giocato durante il periodo di college UCLA.

Entrambi questi attacchi permettono ad una squadra (**sebbene solo la metà delle volte col 5-1**) di usare tre attaccanti per volta in prima linea. Tre attaccanti contro tre muri che possono cercare di indovinare quale alzata può essere fatta. L'attacco è definitivamente in vantaggio.

Il **5-1** ed il **6-2** permettono ad una squadra di usare molti tipi di alzate e di giochi: alzate alte, medie o basse in diversi punti del campo, veloci davanti al palleggiatore, dove l'attaccante sta aspettando in aria la palla per colpirla appena fuori dalle mani del palleggiatore; veloce dietro al palleggiatore, palla tesa lontano dal palleggiatore chiamata **"shoot-set"**; gioco con doppia veloce, una dietro e una davanti (**o entrambe avanti**); alzate che vanno nella stessa zona del primo tempo ed usando questa come richiamo (**finta**).

La lista continua: alzate che vanno in altre parti del campo, **"alzate a pompa"** con attaccante che finta la veloce per saltare subito dopo; alzate sulla seconda linea in diverse zone del campo.

Con tre o quattro schiacciatori le combinazioni diventano infinite.

Le due premesse base o scopi per ogni attacco sono:

- 1) **dare all'attaccante una palla ben piazzata che sia facile da schiacciare;**
- 2) **questa alzata deve essere fatta contro il muro e la difesa più debole possibile.**

Se la vostra squadra non può ricevere bene, potreste anche non essere capaci di alzare, periodicamente lasciate solo un'un'alzata in un punto preferibile della rete; infatti se non rice-

vete potreste considerare di ricorrere al vecchio attacco **3-3** che ho menzionato prima.

**Ricordare: niente ricezione = niente attacco.**

I giocatori che vogliono iniziare a ricorrere al primo tempo, è bene che abbiamo memorizzato quella equazione, perché è difficoltoso fare un primo tempo dai tre metri.

Una volta che la squadra sta ricevendo bene, ed alzando accuratamente, allora si può concentrare sullo scopo più importante annunciato, alzare contro un muro ed una difesa deboli.

Un muro debole può significare molte cose. Potrebbe essere così semplice da significare di alzare verso il muro più basso o più debole (**più basso e più debole non sono necessariamente sinonimi**).

In ultima analisi può significare alzare all'attaccante in situazione di 1 contro 1 poiché sono le situazioni più ricercate dagli attaccanti.

Una difesa debole può capitare quando i difensori sono spostati indietro e lasciano spazio per far cadere pallonetti o, meglio ancora, può significare l'aprirsi di buchi in cui l'attaccante può trovare facili punti.

Con squadre evolute, costruire un buon attacco, inizia con il primo tempo.

Il palleggiatore deve essere sicuro nel dare questo tipo di alzate in qualsiasi momento anche nei momenti più importanti **"set-point"** o **"match-point"**. La minaccia costante logora i muri avversari.

Hey, io mi stanco solo a guardare i nostri attaccanti di primo tempo!!!

Avendo un attaccante efficace in primo tempo come **Steve Timmons** o **Elaine Oden** che aspettano in aria, pronti a tirare missili per ore, si costringono gli avversari a fare tre cose:

- 1) **provare a smettere, che succede più spesso di quanto non possiate pensare;**
- 2) **decidere di dare all'attaccante un largo vantaggio aspettando sul terreno per provare a fermare il primo tempo (read-blocking);**
- 3) **un muro può saltare sul primo tempo dovunque faccia la sua rincorsa (commit-blocking).**

La scelta successiva, è di alzare una palla di secondo tempo (**playset**). L'idea del secondo tempo è quella di due pistoncini che si muovono in opposte direzioni. Il primo tempo salta tirandosi dietro un muro, appena scendono, l'attaccante di secondo tempo, salta e colpisce la palla prima che il muro salti una seconda volta.

L'ultima alternativa è di alzare alto ai lati, noi la chiamiamo **"outler"**, (**sbocco**).

Se sbaglio la ricezione, allora l'unico posto dove posso alzare è alto ai lati. Le prime scelte dell'alzatore sono:

- 1) **alzare al primo tempo;**
- 2) **alzare secondo tempo vicino al primo;**
- 3) **alzare all'attaccante lontano dal primo tempo.**

## CASO NUMERO 1 BLOCKERS ARE READING

Analizziamo il caso in cui l'avversario usa il **read-blocking**.

La prima scelta per un alzatore dovrebbe essere un primo tempo poiché non c'è nessuno in aria in campo avversario.

Bisogna giocare sulle percentuali. Se tutti i muri stanno a terra il 100% delle volte, l'alzatore darebbe consistenza al primo tempo per tutta la partita; non in modo prevedibile, ma spesso.

Il grande vantaggio dell'alzatore è di tenere sotto pressione e spesso erroneamente. Questo significa usare una varietà di alzate, durante l'incontro, ma in questa situazione l'alzatore dovrebbe pensare sempre di alzare per prima la veloce.

Molte squadre seguono un diverso modello: alzare subito le veloci poi scordarsele. In questo modo si permette al muro di scordarsi la minaccia del primo tempo.

L'altra scelta dell'alzatore del primo tempo può essere di alzare lontano dal primo tempo o **"against the flow"** in direzione opposta al flusso del gioco.

Spesse volte, la sola presenza del primo tempo e dei movimenti relativi attireranno l'attenzione del muro.

Questi muri devono muoversi di fronte al primo tempo altrimenti non avrebbero nessuna possibilità di fermarli.

Non appena uno o due muri si muovono col primo tempo, si apre il gioco dalla parte opposta del campo.

Se il primo tempo va di fronte all'alzatore, l'alzata dovrebbe andare da qualche parte dietro. Se il primo tempo va dietro, l'alzata dovrebbe andare dall'altra parte ad una certa distanza di fronte all'alzatore.

In questo modo l'attacco è distribuito lungo la rete, ed i muri sono costretti a muoversi sull'intera ampiezza del campo solo per raggiungere il punto dell'attacco.

Per esempio anche la migliore squadra del mondo, non può arrivare sull'incrocio (**xplay**) ogni volta.

Non possiamo farlo né noi né i sovietici né nessun'altra squadra. L'incrocio si ha quando il primo tempo fa la rincorsa di fronte all'alzatore e l'attaccante di secondo tempo arriva proprio subito dopo e colpisce la palla appena più in alto ed essenzialmente nello stesso punto.

Il primo tempo attira l'attenzione del muro e tutti sono inclinati per la difesa. Se l'alzatore opta per il secondo tempo, tutti i giocatori a muro sono inclinati da quella parte e non sono costretti a spostare i piedi allo scopo di murare.

Essi potrebbero e spesso lo fanno, murare a tre e in questo modo l'attacco è svantaggiato. Quindi spaziare l'attacco contro una squadra che usa il **"read-blocking"**, usare tutto il campo da antenna ad antenna.

Un buon gioco consiste nel dare una tesa di fronte all'alzatore ed una palla bassa dietro.

Il muro centrale avrà difficoltà nel difendere entrambe le zone.

## CASO NUMERO 2 BLOCKERS ARE COMMITTING

D'altro canto, se la squadra avversaria usa il **"commit-blocking"** (*muro di primo tempo per scelta*) molte alzate dovrebbero andare lontano dal primo tempo.

Questo perché uno dei muri suppone che il primo tempo avrà la palla, quindi il muro salta al massimo per fermarlo e rimane fuori dal resto del gioco.

Ma anche in questo caso l'alzatore potrebbe decidere di alzare talvolta al primo tempo perché si tratta di 1 contro 1 ed il vantaggio appartiene ancora all'attaccante.

Il vantaggio più grande va all'attaccante di secondo tempo dato che gli altri due muri stanno ancora valutando a quale attaccante giungerà la palla. Questi muri sono spesso lasciati soli a murare 1 contro 1.

Alcuni attaccanti vi diranno come andrebbero a colpire in situazione di 1 contro 1 ogni volta. Se l'altra squadra sta murando per scelta l'attaccante di secondo tempo probabilmente ha le maggiori chances di mettere la palla a terra.

Il **"commit-blocker"** è anche un ostacolo attorno al quale l'altro muro deve spostarsi o distendersi solo per raggiungere la posizione dove murare.

Con il **"commit-blocker"** in aria la posizione migliore dove alzare è proprio sopra di lui.

Questo significherebbe alzare **"with the flow"** con il flusso, organizzare cioè il secondo-tempo proprio dovunque il primo tempo sia piazzato per saltare.

Qui l'incrocio è una buona scelta oppure usare l'incrocio dietro (**back x**) in cui entrambi gli attaccanti vanno dietro l'alzatore.

Un'altra scelta è il gioco preferito dai sovietici dove il primo tempo va in tesa ed il secondo tempo va nello stesso punto.

La chiave di questo sistema è l'alzatore che deve essere capace di distinguere i due tipi di muro, **"read"** o **"commit"**, e scegliere di conseguenza.

Alcuni dei nostri esercizi hanno lo scopo di abituare l'alzatore a fare queste scelte.

Un esercizio vede il primo tempo e il secondo tempo che attaccano contro il muro a due o a tre e devono mettere a terra quindici palloni prima che il muro li fermi cinque volte.

Il muro **"commit"** tutte le volte oppure **"read"** tutte le volte, all'inizio, poi misto non appena l'alzatore diventa più efficiente.

Idealmente l'alzatore dovrebbe dare il primo tempo ogni volta che il muro non salta presto per scelta.

Questo è impossibile al 100% delle volte a meno che l'alzatore non abbia un terzo occhio di lato.

Se l'alzatore riesce a fare la scelta corretta la maggior parte delle volte sta facendo un lavoro superlativo.

Dato che l'alzatore non può sempre vedere ciò che fanno i muri avversari, fu inventato dai polacchi un altro sistema in cui erano gli attaccanti che facevano la scelta.

L'attaccante guarda il muro avversario per vedere se il muro salta o aspetta e chiama il gioco adatto al caso.

Lo svantaggio di questo sistema è il controllo dell'attacco che è tenuto lontano dall'alzatore e chi è tenuto ad essere più bravo del resto degli attaccanti?

Il nostro sistema della **Nazionale USA** adotta una combinazione di questi due attacchi. Prima della ricezione il nostro alzatore **Jeff Stork** chiama il gioco.

Durante il gioco l'attaccante lo chiama la maggior parte delle volte. Non ci piace chiamare più di un gioco per volta, in modo che, se l'azione continua, gli attaccanti sono liberi di fare nuove scelte ad ogni tentativo.

Adesso potreste dire: **"Ho visto squadre usare più di due attaccanti per volta"**. Bene avete ragione. Nel nostro sistema 5-1 abbiamo tre attaccanti in prima linea solo la metà delle volte. L'altra metà delle volte abbiamo due attaccanti in prima linea, ed almeno un attaccante in seconda linea se non di più.