

IL MURO

Muro in Lettura (Read Block)

L'evoluzione più indicativa che la tattica d'attacco ha avuto negli ultimi tempi è il terzo tempo spinto. Si tratta della più bassa alzata possibile verso le bande, che la bravura combinata d'alzatore e schiacciatore possono costruttivamente porre in essere, salvaguardando i principi base dell'efficienza in attacco che sono:

- ◆ Possibilità per lo schiacciatore di colpire la palla alla massima altezza consentitagli dalla sua struttura fisica e dalla sua tecnica. Un'alzata che lo obblighi a colpire più basso diventa controproducente (è meglio colpire alto contro muro a due che basso contro muro ad uno);
- ◆ In relazione al punto precedente ne consegue che un attaccante deve poter battere tranquillamente un muro ad uno, piazzato davanti a lui, utilizzando le traiettorie che gli consentano ciò.

Il "terzo tempo spinto" ha l'indubbio vantaggio di impedire la normale formazione di un muro a due, perciò se la capacità di eseguire la traiettoria spinta è patrimonio dei nostri alzatori, si può cominciare questo tipo d'esperienza tattica che avrà certamente utili sviluppi nel futuro prossimo. Attenzione però perchè questo rappresenta il punto d'arrivo di un lungo processo d'apprendimento e quindi non si può insegnare alle squadre giovanili.

Per fronteggiare l'alzata spinta dobbiamo variare la tattica di muro.

Per affrontare comprensibilmente quest'argomento è necessario che passiamo in rassegna le principali tattiche in uso onde facilitare la comprensione del problema. Premettiamo che il gergo e la simbologia usata sono la traduzione di quelle indicate nei suoi manuali dalla FIVB:

- ◆ (R) muro in lettura (Read Block) usato solo in presenza del primo tempo avversario;
- ◆ (O) muro in opzione (Option Block) usato solo per murare in primo tempo;
- ◆ (N) muro normale, usato per murare secondo e terzo tempo;
- ◆ (LB) giocatore a muro sul posto 4 (Left Blocker);
- ◆ (MB) giocatore a muro sul posto 3 (Middle Blocker);
- ◆ (RB) giocatore a muro sul posto 2 (Right Blocker);
- ◆ ASSIST BLOCK - LB o RB in lettura ed accentrati per partecipare insieme a MB al muro sul primo tempo avversario.

ESEMPI

(fig.1) LB è in posizione di Assist Block o, se si vuole, d'assistenza al primo tempo. Dobbiamo altresì precisare che il muro in lettura (R) serve per leggere il primo tempo avversario, o anche, se vi pare, per leggere l'alzatore. Individuare cioè visivamente l'alzata veloce andando a porre le mani sopra la rete in posizione idonea al rimbalzo

vincente. E' un compito molto difficile, che necessita soprattutto di un movimento semplice. Tale gesto è tecnicamente rappresentato in fig.2.

Si noti la posizione d'attesa "alta", cioè con le braccia già "alzate" quindi vicine all'obiettivo, e l'angolazione del ginocchio elevata (circa 130°). Individuato il pericolo primo tempo, senza alcun movimento verso il basso, il giocatore spinge direttamente in alto cercando di arrivare prima del passaggio del pallone. Questa tecnica permette di essere sempre con i piedi a terra fino a che non si è capito dove il regista indirizza l'alzata. Quindi in teoria pronti a saltare sul primo tempo come ad aspettare un secondo tempo o a raddoppiare sul terzo tempo. A questi vantaggi si contrappone un'effettiva difficoltà ad essere vincenti sul primo tempo, soprattutto se ben eseguito. Per aumentare le probabilità di successo spesso si usa l'assistenza di un compagno vicino che, per svolgere bene il compito di Assist Block, deve stare accentrato scoprendo così la zona di attacco che gli compete (fig.3). Egli mettendo le mani accanto a quelle di MB aumenterà la superficie chiusa al passaggio del primo tempo.

Il posizionamento di LB in Assist Block è consentito dal tipo di alzata relativamente alta che l'alzatore effettuerà sul posto due, tale cioè da consentire un recupero di LB nella posizione. I terzi tempi alti consentono questo rafforzamento centrale ed il successivo recupero all'esterno.

Identico ragionamento si può fare nel caso in cui il primo tempo sia distante dall'alzatore: la classica veloce tesa (fig.4).

Così descritte, alcune situazioni sembrano favorire il muro sul primo tempo avversario. Onde evitare ciò si è pensato di abbassare le alzate di terzo tempo, in modo da rendere praticamente impossibile il recupero nella posizione larga da parte dell'Assist Block. L'unico modo per diventare parzialmente efficienti a muro contro le alzate spinte, è quello di aspettare larghi e piazzarsi davanti all'attaccante (fig.5).

Bisogna altresì sperare che le difficoltà di esecuzione di questo particolare tipo di attacco inducano lo schiacciato avversario a qualche incertezza, rendendo la nostra difesa, ancorché limitata nelle persone posizionate a muro, ugualmente positiva. Con quest'accorgimento tecnico l'alzatore, gestore della tattica di attacco, ottiene lo scopo di far allargare il muro avversario aprendosi così la strada a soluzioni di secondi tempi improvvisi, al centro, o attacchi centrali dalla seconda linea (fig.6).

Muro in Opzione (Option Block)

Nelle righe precedenti abbiamo trattato quella che è la principale tattica di muro; la Lettura (Read Block) simboleggiata dalla lettera "R". L'applicazione di una qualsiasi tattica deve obbedire alla cosiddetta "legge delle probabilità". Si applica il muro in lettura se probabilmente l'avversario non giocherà in primo tempo, o, se lo farà, non sarà così ben eseguito da diventare imprevedibile per la nostra difesa a terra o toccabile dal nostro muro "R in lettura". Quando la probabilità che il primo tempo sia effettuato è elevata, la lettura diventa una tattica troppo rischiosa e spesso inadeguata a fermare questo tipo di attacco. Se poi l'avversario riesce a colpire con i giusti parametri che qualificano il gesto d'attacco (tempo anticipato nella maniera corretta e altezza di colpo elevata) la necessità di opporsi con mezzi adeguati è imprescindibile.

I mezzi tecnici diventano, in questi casi, le opzioni: trattasi di un tipo di tecnica che consente di raggiungere altezze e posizionamenti di mani adeguati al colpo avversario.

Bisogna cioè saltare al massimo e contemporaneamente all'attaccante di primo tempo. La tecnica "O" (fig.7) è diversa dalla "R" (fig.8) sostanzialmente perchè sfrutta al massimo le potenzialità fisiche, consentendo il contromovimento.

Il baricentro verrà dapprima velocemente abbassato e poi, altrettanto rapidamente, rialzato nella totale estensione del corpo in elevazione. Facciamo altresì notare che le braccia devono essere abbassate nella fase di raccolta prima di estendersi, al di sopra della rete, nella ricerca della zona di maggiore probabilità di passaggio della palla. Nel salto in opzione non ci sarà più la fase di valutazione del tipo di alzata che il palleggiatore avversario va ad effettuare e poi la reazione del muro, tipico aspetto della tattica di lettura, ma l'alzatore sarà trascurato per concentrarsi esclusivamente sull'attaccante di primo tempo saltando contemporaneamente a lui. Se l'alzatore sceglierà un diverso tipo di alzata, il nostro muro in opzione si rivelerà una tattica sbagliata impedendo allo stesso giocatore di contrastare l'avversario in altra zona di rete. Questo però, come si sol dire, fa parte del gioco e non bisogna rammaricarsene.

Distinguiamo tre tipi di tattiche ad opzione:

- ◆ Opzione 4
- ◆ Opzione 3
- ◆ Opzione 2

A seconda di chi, posto 4, 3 o 2, effettua il muro sul primo tempo.

Cerchiamo di capire il concetto con degli esempi:

Opzione 4

(fig.9) Le probabilità di attacco ad incrocio: LB salta in opzione sul primo tempo di posto tre, ed essendo a muro in posto quattro la tattica si denominerà opzione 4 (sintetizzata in O4). MB, in lettura (R) funge in questo caso da assist block per LB ed aspetta sia l'incrocio di posto due che l'alzata spinta in posto quattro.

(fig.10) Un altro esempio di "O4" è il seguente:

si tratta di un'applicazione dell'opzione 4 che, sempre in ossequio alla legge delle probabilità, esclude l'attacco dalla seconda linea di posto uno. Questo tipo di scelta nasconde il pericolo di lasciare un'attaccante avversario completamente senza muro. E' questo un rischio che la grande efficienza altrui a volte ci obbliga a correre per rinforzare la difesa sulle soluzioni più probabili. E' la stessa filosofia del portiere di calcio che, nell'accingersi a parare un calcio di rigore, sceglie di privilegiare un lato della sua porta anzichè aspettare di vedere (per noi leggere) dove sarà indirizzato il tiro.

Opzione 3

(fig.11) L'attacco avversario fa questo sviluppo:

Appartiene alla serie "larga" e, non presentando particolari deficienze, ci obbliga a stare larghi a muro e ad opzionare al posto tre.

La stessa tattica applicata alla combinazione denominata incrocio inverso (fig.12). Sempre il posto tre opziona il primo tempo del posto due avversario.

Opzione 2

(fig.13) Si applica generalmente quando il primo tempo è una palla tesa.

RB opziona il giocatore di posto tre in tesa, MB in assist block, aspetta il giocatore di posto quattro o va a raddoppiare con LB sul posto due.

Muro Sovrapposto (Start Block)

Proseguendo l'analisi delle tattiche di muro, incontriamo, le ultime due situazioni normalmente in uso. Il muro sovrapposto, che molti in Italia conoscono anche con il gergo di scacchiera, appartiene alla famiglia Commit, cioè di quelle tattiche che assegnano un compito preciso al presidio del primo tempo avversario. A differenza però delle varie opzioni descritte nelle pagine precedenti, lo "Start Block" è usato quando non si è in grado di prevedere con buona probabilità di successo, che tipo di sviluppo avrà l'alzata di secondo tempo.

Se cioè sarà servita verso la zona tre o verso la zona due (fig.14).

In questo caso l'adozione di un muro sovrapposto può contribuire a risolvere il problema mentale di quale scelta fare. La fig.15 mostra il giocatore A in opzione sul primo tempo ed il giocatore B (che chiamiamo in gergo POST) dietro, e quindi sovrapposto al giocatore A. La tecnica individuale da adottare è per ambedue i giocatori quella a braccia basse ed angolatura al ginocchio libera. Per il giocatore in opzione l'attenzione sarà tutta rivolta allo schiacciatore di primo tempo, saltando quindi contemporaneamente a lui. Il POST osserverà invece il palleggiatore eseguire l'alzata e posizionarsi di fronte allo schiacciatore chiamato in attacco, cercando di spostarsi il più velocemente possibile. Il muro sovrapposto non è solo usato per opporsi ad una classica combinazione d'attacco composta da un primo ed un secondo tempo, ma spesso è scelta quando, oltre al primo tempo, ci sono due o tre terzi tempi equivalenti.

Ciò detto è necessario fare alcune considerazioni sullo "Start Block". A nostro parere è questa una tattica di muro che da pochi risultati sul piano pratico. Risolve molti problemi mentali perchè non impone scelte a rischio, cioè che comportino un eventuale attacco avversario senza muro se si è sbagliata la valutazione. Sulla carta, ogni attacco avversario è presidiato da uno o due giocatori a muro è quindi è un sistema facile da comprendere. In pratica però il percorso lungo che il giocatore in POST è costretto a fare, ne rivela abbondantemente i limiti. E' quindi nostro convincimento che il "sovrapposto" funziona solo se la strada che deve fare il POST è breve, e quindi solo in caso di muro contro una combinazione di secondi tempi equivalenti in fatto di probabilità di svolgimento.

Muro Sovraccarico (Over Load)

L'ultima tattica di muro che descriviamo è quella chiamata "sovraccarico" (over load). E', in fondo, la più semplice ed anche la più vecchia delle tattiche da noi descritte. Basa il suo motivo di esistere nel fatto che si dispongono due giocatori a murare un attaccante avversario, si sovraccarica quindi uno schiacciatore sia esso di primo, secondo o terzo tempo.

E' una tattica da usare quando le probabilità di attuazione di una soluzione, da parte dell'avversario, sono altissime. Non importa, ovviamente, che tipo di attacco sarà portato, in quanto il raddoppio nel muro può essere fatto su un qualsiasi schiacciatore. Possiamo inoltre affermare che, a volte, ha funzione di scoraggiare l'alzata verso lo schiacciatore più forte, invitando ad alzare al più debole avversario.

In casi di particolare abilità di qualche giocatore a muro, è usato il sovraccarico per lasciare da sola la persona che si esprime meglio se lasciata libera di scegliere la tattica più opportuna, più ingannevole per l'attaccante avversario, anziché disciplinarla in un muro a due.

Ecco alcuni esempi di sovraccarico:

- ◆ (fig.16) E' il caso di probabilità d'attacco del giocatore di posto quattro.
- ◆ (fig.17) Si trascura l'attaccante di posto due per preferire il muro sul primo tempo avversario.

Muro di Gruppo

C'è nella difesa a terra un principio filosofico che educa gli atleti ad andare a toccare tutti i palloni cercando ovviamente di trasformare questi tocchi in palloni giocabili per i compagni. La giusta mentalità difensiva è quindi quella di toccare tutte le palle! Alcuni pensano che lo stesso atteggiamento debba essere applicato anche al muro, privilegiando il lavoro di braccia rispetto a quello degli arti inferiori. E' vero che il muro si fa con le mani e a ciò va data un'enorme importanza, ma dobbiamo pensare che le mani vanno poste in posizione di rimbalzo ideale sempre, avendo come costante obiettivo di far cadere la palla nel campo avversario e null'altro. Per ottenere ciò è necessario dapprima eseguire un veloce spostamento di gambe (con uno o due passi accostati o incrociati) nella direzione dell'alzata, e poi cosa fondamentale per la riuscita del muro, verticalizzare il salto, ricadendo dove si è staccato da terra. Scivolamenti aerei durante l'esecuzione del fondamentale impediscono un perfetto posizionamento, oltre la rete, delle mani, anche se c'è una buona coordinazione tra i componenti del muro di gruppo e la chiusura della direzione voluta, spesso rendono vani gli interventi difensivi perchè si rimbalza la palla in maniera negativa per la propria squadra.

La maggior parte delle volte che il salto non è corretto o il giocatore cerca comunque la palla anche a costo di offrire le mani ad un rimbalzo favorevole all'attaccante, si dice che il muro "fa danni".

Nella pallavolo un "muratore" debole o scorretto rischia di trasformare uno schiacciatore scarso in un grande attaccante. Esistono alcuni giocatori che sono più a disagio ad attaccare senza muro piuttosto che con avversari che lo contrastino.

Il compito principale dei giocatori a muro è quello di togliere all'avversario le traiettorie facili, che di solito sono quelle dirette verso il centro del campo, inducendo a scegliere soluzioni più rischiose e difficili da eseguire quali quelle vicino alle linee laterali o molto diagonali. Zone nelle quali si piazza sempre un difensore, ma che a volte sono mancate dall'attaccante che incorre quindi in errori (fig.18).

Il muro deve limitarsi a chiudere bene una zona disponendosi sempre in posizione tale che, se colpito, rimbalzi nel campo avversario e basta. Le altre zone di campo vanno presidiate dalla difesa che deve poter svolgere il suo compito senza frustrazioni derivanti dal fatto che non arrivano mai palloni dietro in quanto il muro, con la pretesa di toccare tutto, fa danni: gioca per aiutare l'avversario!

In questo errore possono incorrere sia il giocatore esterno sia il centrale.

In fig.19 è il muro di posto due che, intuendo una direzione parallela dell'attacco, gira le mani verso l'esterno regalando all'avversario una palla che, forse, sarebbe terminata fuori campo o sarebbe stata difesa.

Nella fig.20 c'è un centrale in ritardo e staccato dal posto due che cerca di avvicinare le mani a quelle del compagno andando fuori posizionamento e favorendo quindi, anche qui, un cattivo rimbalzo. In questo secondo caso, se ci si accorge di essere in ritardo, è meglio raddrizzare il salto facendo muro aperto e mettendosi in posizione di rimbalzo ideale (fig.21).

Il Muro Passivo (Soft Block)

Con questo termine intendiamo l'intenzionale posizionamento delle mani orientate in modo tale da rimbalzare la palla non verso il campo avversario ma all'indietro, mettendo quindi i propri compagni in condizione di rigiocare il contrattacco. Si rinuncia così, consapevolmente, a chiudere l'azione con un rimbalzo vincente per cercare un non facile contrattacco. Detto così si evince che di solito non ne vale la pena.

Già il controllo dell'attacco avversario è problematico: le probabilità di essere positivi nel contrattacco di terzo tempo non superano il 50%. Ne consegue che non si può mai rinunciare a mettere le mani in modo tale da rimbalzare la palla direttamente nel campo avversario. C'è un solo caso in cui il soft block a ragione di essere.

Se si gioca contro una squadra molto forte in difesa e quindi molto efficace nella copertura del proprio attaccante, tanto da vanificare troppo spesso i nostri muri positivi, è opportuno impossessarsi noi della palla per tentare di risolvere noi la situazione con il nostro attacco.

E' il caso di quando si affronta, ad esempio, una squadra asiatica. I giapponesi, forti in copertura d'attacco e in attacco, sono in grado di essere vincenti in due o tre tentativi. Se però devono fronteggiare loro l'attacco avversario rivelano grossi limiti a muro. E' quindi una soluzione razionale cercare, attraverso il muro passivo, di dominare noi il contrattacco.

E' questo l'unico caso che abbisogni di soluzione speciale come il soft block.

C'è un'altra situazione che è spesso identica, ed è il muro in lettura. Si osservi che molte volte il rimbalzo derivante dalla lettura, è diretto all'indietro, questo ci trae in inganno. In realtà non è una situazione voluta e cercata con apposita tecnica, ma la conseguenza del fisiologico ritardo con cui spesso il muro in lettura si mette in azione, e quindi le mani non hanno ancora raggiunto il posizionamento ideale per rimbalzare nel campo avversario. Situazioni analoghe si possono verificare in altri tipi di muro ma in tutti i casi si tratta di ritardi o casualità. Solo nel caso descritto prima vale la pena di orientare diversamente le mani per favorire il muro passivo.

Muro di Gruppo – Guida Esterna

Immaginiamo lo spazio aereo, al di sopra della rete nel quale dovrà passare la palla, diviso in tre zone, ciascuna di esse larga come le mani aperte del singolo giocatore a muro.

(fig.22) E' questo il caso di un attacco in terzo tempo da parte dell'avversario che permetta il formarsi di un muro a tre; situazione che lascerebbe libera solo la diagonale stretta, peraltro difficile da colpire. Nella maggior parte dei casi però, la formazione di un corretto muro a tre non è possibile o non è opportuna.

Ci troviamo quindi nella situazione di dover coprire tre spazi aerei con solo due persone e perciò nella necessità di fare delle scelte di opportunità. Stabilito che gli spazi da occupare sono uno, due e tre, il principio che il centro del campo è la fascia più importante da coprire, la difesa si occuperà del lato esterno (fig.23).

Soluzione, questa, adottata spesso nei settori giovanili.

Se succede che questa impostazione non si rivela efficace, ad esempio perchè la parallela diventa la zona più colpita dall'attacco avversario con risultati positivi, balza evidente la necessità di adeguare la difesa alla nuova situazione. Poichè il muro è la più importante difensiva, dovrà andare ad occupare questa zona con adattamento del difensore, susseguente ad una comunicazione visiva del giocatore di posto due.

(fig.24) In questo caso MB andrà ad occupare l'area 2 per chiudere il muro e la zona difensiva si adatterà, ad esempio, come in figura.

Se l'attaccante avversario troverà spazio sulla diagonale senza opposizione efficace da parte della difesa a terra, si dovrà ricorrere nuovamente ad una modifica dell'assetto del muro.

(fig.25) Tenendo fisso Rb nell'area 1 copriremo l'area 3 con MB liberando quindi, volutamente, l'area 2. Il posto sei deve essere a conoscenza delle intenzioni di MB e prepararsi a difendere la sua zona facendo un passo avanti.

Data l'evidente facilità di passaggio nell'area 2 da parte dell'attaccante avversario, questa soluzione va adottata poche volte e solo se costituisce sorpresa per l'avversario che quindi non si prepara a sfruttarla. Per evitare di esporsi alla visione di questa soluzione, si può adottare la medesima con il solo spostamento delle braccia nell'area 3, mettendo però il corpo nell'area 2 (fig.26), o anche la sola mano sinistra nell'area 3 e tenendo la destra vicino alle mani del posto due (fig.27).

Spesso l'attaccante rimane ingannato dalla posizione del corpo e non percepisce lo spostamento delle mani a protezione dell'area 3.

Anche in questo caso la correlazione con il posto sei razionalizza lo schema.

Le situazioni appena descritte appartengono alla tattica di muro a guida "ESTERNA", dove il giocatore di posto due o di posto quattro fa da "pilone" nell'area vicina alla banda laterale e la strategia è mossa dal centrale con variabili a sua scelta. E'

questo il caso più frequente e deve avere lo stratega appunto sul centro della rete. Ci sono però dei casi in cui i giocatori tatticamente più bravi a muro devono sistemarsi nelle zone esterne perchè attaccanti particolarmente abili richiedono la loro presenza in quelle aree.

Muro di Gruppo – Guida Interna

Il principio ispiratore di questa tattica è esattamente l'opposto del precedente.

Il "pilone" diventerà il giocatore di posto tre che andrà ad occupare stabilmente l'area 3. Lo stratega, in posizione due, deciderà in base a sue valutazioni tattiche se occupare l'area 1 o la 2 coordinandosi con i difensori.

(fig.28) E' questo il caso in cui sia lasciata libera l'area 1.

Ma anche in questa situazione il giocatore di posto due può tentare di ingannare l'avversario piazzando il corpo nell'area 1 e spostando ambedue le mani (o una sola) nell'area 2 come in fig.29 e 30.

E' questa secondo noi una soluzione tattica molto interessante.

Ci siamo a lungo soffermati sulla situazione di muro di gruppo, sulle tattiche che si possono attuare al fine di dare imprevedibilità al posizionamento delle mani. Una delle situazioni che più ha suscitato discussione e interesse è stata l'accennata possibilità, da parte del muro, di frenare solo la velocità della palla per poterla rigiocare in contrattacco. Il cosiddetto "muro passivo" (soft block). Un altro caso in cui il muro passivo ha ragione di esistere, è quando il giocatore centrale si trova in ritardo nel raddoppio a destra o a sinistra e vuole raddrizzare il salto (fig.31) lasciando un'apertura nel muro.

In questo caso potrà flettere i polsi all'indietro tentando di ottenere un rimbalzo favorevole ai compagni di squadra invece di rischiare un rimbalzo verso l'esterno del campo (fig.32).

Nelle pagine precedenti ci siamo espressi positivamente nei riguardi del caso di fig.31, però si deve ammettere che se l'avversario è abile nello sfruttare il corridoio centrale, la difesa aerea, cioè il muro, ha l'obbligo di reagire alla situazione negativa anche ricorrendo alla tecnica illustrata in fig.32.

Capire lo Schiacciatore

Nella pallavolo di alto livello è difficile intuire le intenzioni di un attaccante. Gli schiacciatori non rivelano, se non all'ultimo momento, proprio prima del contatto con la palla. Ciò nonostante diamo alcuni suggerimenti per aiutare il muro ad anticipare le traiettorie dell'attaccante.

1. Se la palla si trova esterna alla spalla di schiacciata, l'attacco avverrà probabilmente in diagonale (fig.33). Ciò è particolarmente accentuato in un giocatore che attacca "di mano" da posto quattro. Sempre valutando un giocatore destro esterno, se la palla è oltre la linea mediana del corpo, accanto alla spalla che normalmente non schiaccia, il colpo avverrà in parallela (fig.34).
2. Un giocatore poco esperto, con rincorsa perpendicolare alla rete, schiaccerà in parallela. Viceversa con rincorsa dall'esterno all'interno attaccherà in diagonale.
3. Alzate spinte e veloci sono prevalentemente attaccate in diagonale da giocatori giovani e poco esperti.
4. Alzate staccate (sui due metri) sono più spesso attaccate in diagonale
5. A volte, dopo aver iniziato la rincorsa, il giocatore rivela le proprie intenzioni volgendo lo sguardo verso il suo obiettivo.
6. Uno schiacciatore principiante con un'alzata imprecisa non deve mai essere murato. A livello giovanile una squadra dovrebbe imparare ad essere molto selettiva nel fare o non fare muro. Ad un livello più basso è meglio non eseguire il muro del tutto.

Muro a Uno

Nascono spesso discussioni su quale filosofia debba informare l'atteggiamento del giocatore rimasto solo a muro contro un'attaccante avversario. Alcuni affermano che questo giocatore debba limitarsi a coprire una zona, precedentemente concordata con la difesa, e non modificare il perfetto assetto delle mani in volo.

Le fig. 35 e 36 illustrano due casi di zona tenuta dal muro a uno, in un caso più verso la parallela, nel secondo verso la diagonale.

Una seconda corrente di pensiero considera questa situazione troppo favorevole all'attaccante, che prendendo riferimento su un muro fisso potrà facilmente superarlo.

Quindi si suggerisce al giocatore rimasto solo a muro di tenere un atteggiamento tattico più imprevedibile come ad esempio:

1. Aprire le mani all'ultimo momento.
2. Non saltare verticalmente, ma obliquamente, confondendo l'immagine visiva all'avversario che si troverà la direzione diagonale chiusa all'ultimo istante (fig.37).

Noi propendiamo per la seconda ipotesi, perchè contro buoni schiacciatori, deve essere il muro a frenare in qualche modo la traiettoria d'attacco: la sola difesa non è sufficiente.

Un discorso analogo si può fare per il muro a uno sul primo tempo.

Facciamo un esempio di collaborazione muro difesa:

(fig.38) In questo caso il giocatore a muro chiuderà la zona cinque ponendosi sulla traiettoria della rincorsa. Il posto sei collaborerà con lui difendendo la diagonale verso il posto uno. Oppure seguendo la filosofia più "anarchica", il giocatore di muro sceglierà in totale libertà di guardare la situazione sopra la rete, e di chiudere all'ultimo istante la direzione effettivamente utilizzata dall'attaccante. In questo caso la collaborazione con il giocatore di posto sei verrà a mancare, ma l'efficacia della difesa ne trarrà, secondo noi, giovamento.

Conclusioni

Queste note sono rivolte ai tecnici ed agli addetti ai lavori in genere quindi è opportuno cercare di approfondire anche i minimi dettagli di un argomento piuttosto che parlare superficialmente di tutto un pò.

Parliamo di cambiamenti di posizione nell'ambito dello schema.

Gli americani degli anni '80, veri maestri di tattica e di filosofia di muro, concepivano come fondamentale il posizionare il migliore giocatore di muro laddove probabilmente sarebbe arrivato l'attacco avversario. Ecco quindi il centrale (solitamente molto bravo a muro) trovare spesso posizionamento in posto due o quattro, di conseguenza uno schiacciatore dovrà posizionarsi in posto tre. E' questa una situazione che in teoria funziona, ma che pecca grandemente di prevedibilità.

Suggerisce all'alzatore avversario quale soluzione noi abbiamo deciso di privilegiare. C'è poi da considerare che spesso giocatori non specializzati non eseguono bene i movimenti tipici di un altro ruolo.

Ad esempio, uno schiacciatore di posto quattro non sempre riesce a raddoppiare e chiudere bene il muro partendo dal posto tre. Un altro problema è l'eventuale contrattacco, che può trovare giocatori meno adatti a concludere positivamente l'azione stessa.

A nostro avviso è meglio limitare al massimo i cambiamenti di posizione sotto rete. Solo situazioni negative che si ripetono con grande frequenza possono consigliare di cambiare il posizionamento di qualche uomo per tentare di arginare una situazione al limite della disperazione. Per i motivi sopracitati troviamo non utile specializzare alcuni uomini a murare solo in opzione o altri ad eseguire solo la lettura per poterli usare all'occorrenza.

Ad esempio: una squadra che schiera uno schiacciatore in posto tre significa opzione, mentre se schiera il centrale (sempre in posto tre) significa lettura. Come abbiamo già accennato, e per i motivi di prevedibilità che questo comporta, è molto meglio, secondo noi, allenare il centrale a trasformare, all'ultimo istante, la lettura in opzione piuttosto che cambiare posto allo schiacciatore e dovergli così perfezionare i movimenti di raddoppio del muro nel caso, molto frequente, di ricezione avversaria non buona e quindi necessità per lui di trasformarsi in centrale puro.

Tanto peggio se si vuole “nascondere” il giocatore debole a muro mandandolo a posto tre in opzione sul primo tempo anche se poco probabile. Concentriamoci molto sulla tecnica individuale affinché raggiunga livelli elevati di efficienza, poi anche il così detto “debole” potrà essere positivo per la squadra.

A questo proposito riferiamo la nostra esperienza quando ci troviamo a gestire una situazione di un giocatore basso e quindi considerato da chiunque debole a muro. Innanzi tutto siamo contrari ai tentativi di confondere le idee all'avversario eseguendo spostamenti da posto due a posto quattro (o viceversa) molto ritardati nell'esecuzione, tali quindi da farci rischiare muri non precisi nel posizionamento e nell'esattezza di salto. Siamo favorevoli al posizionare il “basso” o il “debole” sull'attacco avversario meno probabile o sulla seconda linea, purchè fatto in maniera da consentire l'uso di una perfetta tecnica individuale. Entriamo piuttosto nella mentalità che ciò che sembra debole per noi può trasformarsi in forza nel momento in cui l'avversario, per colpirci sulla nostra presunta debolezza, è costretto a dare prevedibilità ai suoi attacchi e alle direzioni dei suoi colpi.

Alcune stagioni orsono avevamo applicato lo schema difensivo denominato “Fefè” in onore di De Giorgi, presunto punto debole della squadra. Lo schema partiva dal presupposto che l'attacco avversario fosse portato dalla sua parte e girato in parallela nel tentativo di passare sopra di lui.

A Fefè si domandava soltanto di saltare verticalmente e posizionare le mani alte ed in perfetta posizione di rimbalzo. Al resto dovevano pensare i difensori e, talvolta, l'attaccante avversario, nel tentativo di schiacciare sopra il muro non trovava il campo, fallendo così il suo tentativo.

(fig.39) Come si noterà lo schema prevede il potenziamento della difesa in parallela con l'adozione di un raddoppio dell'area di probabile arrivo della palla. A questi due difensori togliavamo il fastidio del recupero del pallonetto, affidando tale compito al terzo giocatore di rete e destinando la difesa dell'improbabile diagonale al solo posto cinque.

Le uniche difficoltà incontrate nell'applicazione di questo schema sono venute dallo stesso Fefè De Giorgi, inizialmente poco convinto di essere addirittura un vantaggio per la squadra se riusciva ad essere un perfetto esecutore d'un pezzettino di schema, anzichè fuggire dal muro complicando maledettamente ogni forma di organizzazione difensiva a causa del ritardato ed impreciso posizionamento dei giocatori sotto rete.