

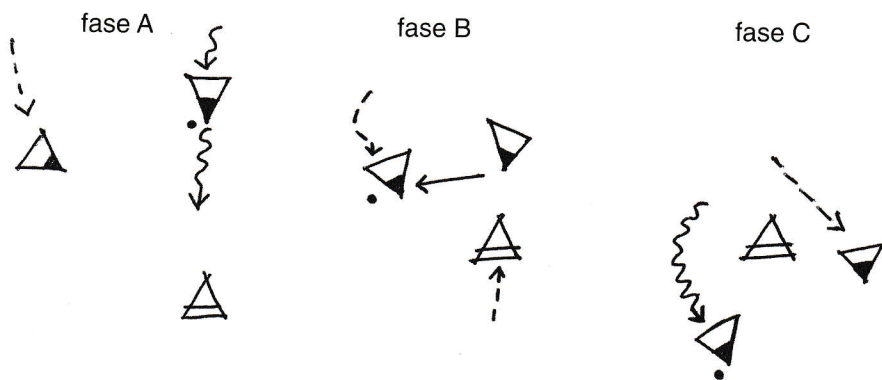
### 3

## LA SQUADRA GIOVANILE LE SUE COMPETENZE

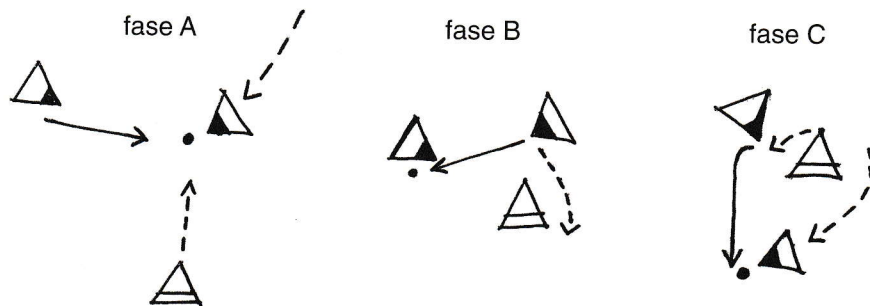
### IL GIOCO DI SQUADRA

#### Il 2 contro 1

La situazione di 2 contro 1 è la situazione base del gioco, si presenta più volte nello stesso svolgimento di un minuto effettivo di gioco. Il successo del gioco di squadra è affidato principalmente all'applicazione di questa competenza di quadra. *2 contro 1 orizzontale*



#### *2 contro 1 verticale*

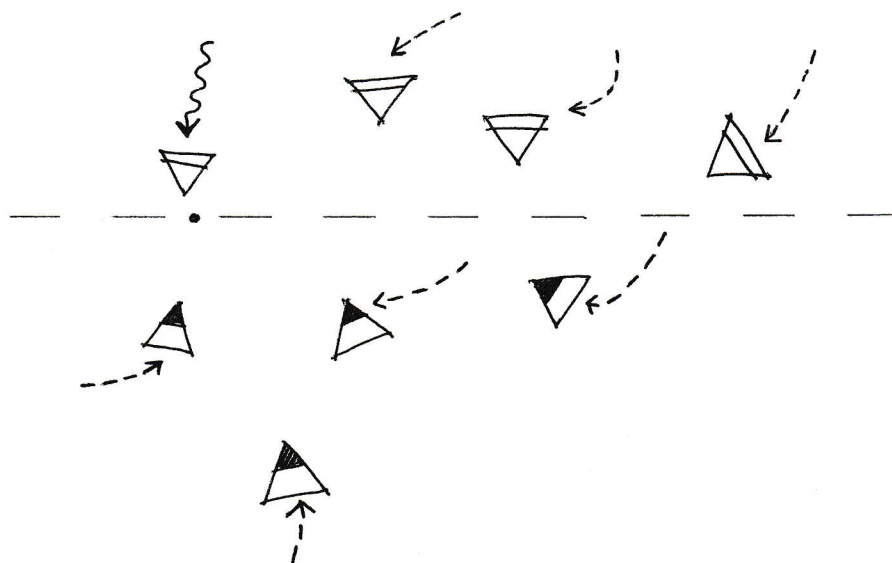


## Il 3 contro 2

È una situazione più complessa che deriva sempre dal 2 contro 1. La squadra deve riportare questa situazione ad un 2 contro 1.

### Giocare dietro la linea della palla

È un comportamento di squadra che permette a tutti i giocatori di avere il gioco sempre di fronte per meglio difendere la propria zona di campo e poter controllare meglio i movimenti degli avversari.



### Rimessa dal fondo

*In coppia,*

tramite un passaggio ad un compagno vicino che successivamente gioca la palla in avanti.

*Manovrata,*

tramite combinazioni tra più giocatori per condurre la palla in zone di gioco liberate con gli spostamenti degli stessi giocatori ed i loro compagni.

*Diretta,*

tramite tiro libero preciso e potente o un passaggio ad un compagno avanti.

### Rimessa laterale

Con un *passaggio corto* ad un compagno vicino 1-2 metri.

Con un *tiro libero* potente e preciso per cercare un compagno non vicino.

### Rimessa dall'angolo lungo

Con un *passaggio corto* ad un compagno vicino o in arrivo smarcato.

Con un *tiro libero* potente e preciso per cercare un compagno dentro l'area.

Con un *passaggio indietro* ad un compagno in arrivo e smarcato.

### Contropiede

È una forma di attacco improvviso, fondata sulla superiorità numerica, sulla velocità e precisione di passaggio.

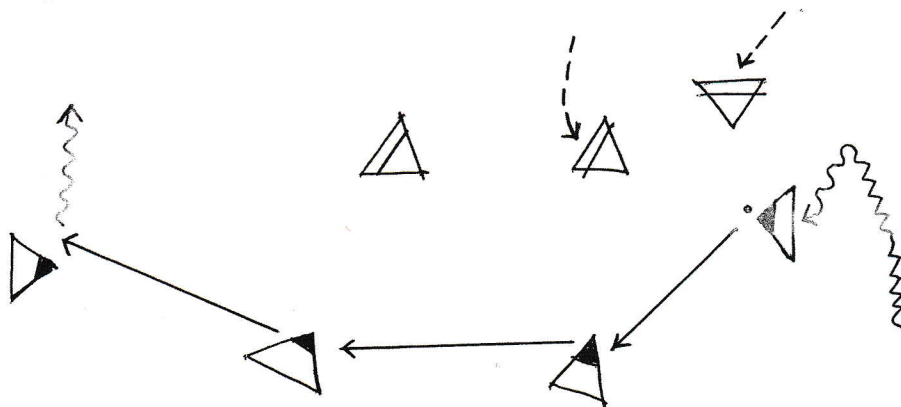
### Pressing

Per pressing si intende in comportamento situazionale della squadra che tenta di riconquistare la palla attuando in forma collettiva:

- la chiusura degli spazi e delle possibilità di passaggio all'avversario in possesso di palla operata da più giocatori contemporaneamente tramite copertura degli spazi di gioco e con marcature strette.
- Contrasto diretto sul possessore di palla.

### Cambiare fascia di attacco

È un comportamento che permette ad una squadra di cambiare la zona di attacco quando è evidente che gli spazi di passaggio o di conduzione sono chiusi. Il movimento deve essere fatto con precisione ma è fondamentale la velocità di spostamento della palla.



### Passaggio indietro

È un comportamento che permette ad una squadra di conservare il possesso della palla quando la marcatura della squadra avversari non permette di avanzare essendo gli spazi di gioco chiusi.

Una volta che la palla è dietro il giocatore ha tempo e tranquillità per decidere come giocare.

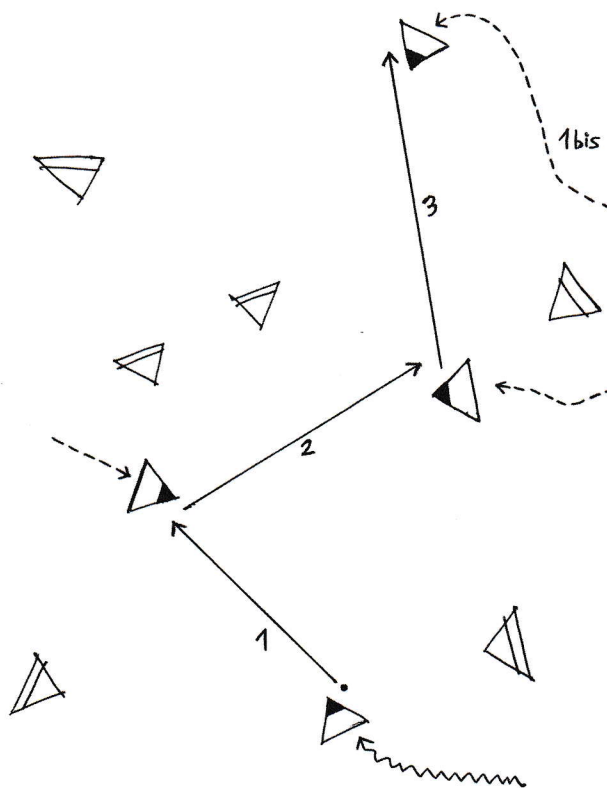
### Possesso di palla

È un comportamento che permette ad una squadra di mantener l'iniziativa di gioco tramite continui passaggi fatti in qualunque parte del campo al solo scopo di mantenere il controllo dell'iniziativa o per far trascorrere il tempo o per stimolare un'azione-reazione alla squadra avversaria.

### Attacco di posizione

È una dinamica di gioco che si basa - in sequenza:

- a) profondità delle posizioni dei giocatori in attacco
- b) passaggi precisi e veloci
- c) trasporto della palla da una zona di difesa alla zona di attacco.



### Angolo corto

#### In attacco

- Tiro diretto in porta di drive
- Tiro in porta di drive dopo passaggio.
- Tiro in porta di drive dopo più passaggi.
- Tiro diretto in porta di spinta o di flick

## In difesa - uscita dei giocatori

### 1-2-1 tipica

(Portiere esce di qualche metro) 1 giocatore velocemente in avanti sulla coppia, 2 lateralmente in diagonale a destra e sinistra, 1 giocatore sul palo alla sinistra del portiere.

### 2-2 in parallelo

(Portiere esce di qualche metro) 2 giocatori veloci in avanti e 2 di posizione in copertura.

### 2-2 in diagonale

(Portiere esce di qualche metro) 2 giocatori velocemente in avanti di cui 1 sulla coppia ed 1 laterale a destra o sinistra.

### 3-1 a ventaglio

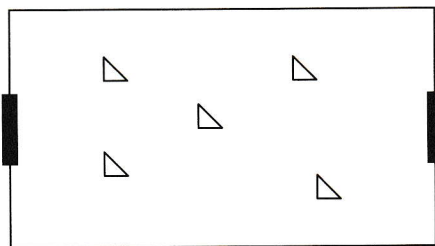
(Portiere esce di qualche metro) 3 giocatori velocemente in avanti di cui 1 sulla coppia, 1 laterale a destra ed 1 laterale a sinistra. 1 giocatore sul palo sinistro.

## SISTEMI DI GIOCO

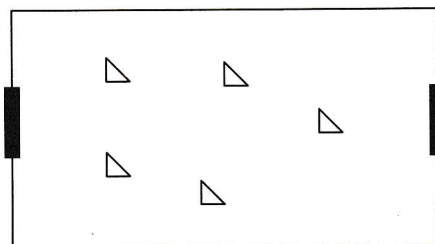
### HOCKEY A 5 - Campo 20 x 40 metri

Linea di attacco →

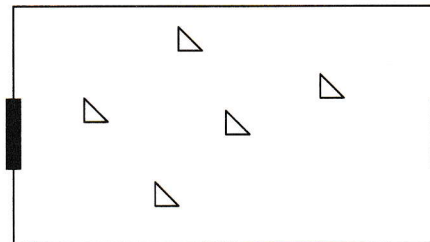
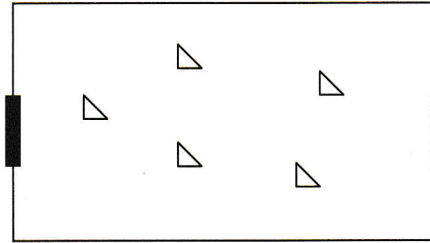
#### 2-1-2 - Formazione tipica



#### 2-2-1 - Formazione con tendenza offensiva



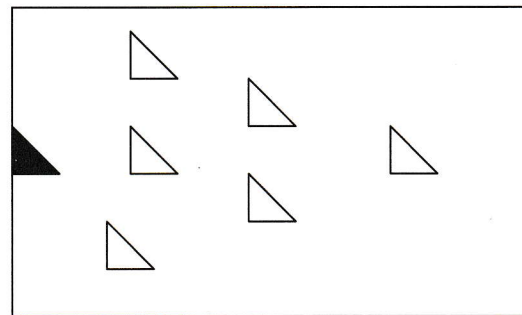
1-2-2 / 1-3-1- Formazioni con tendenza difensiva



**HOCKEY A 7 - Campo 45,40 x 55 metri**

1-3-2-1

Formazione tipica con un giocatore fisso in avanti.



1-3-1-2

Formazione con tendenza al gioco di attacco.

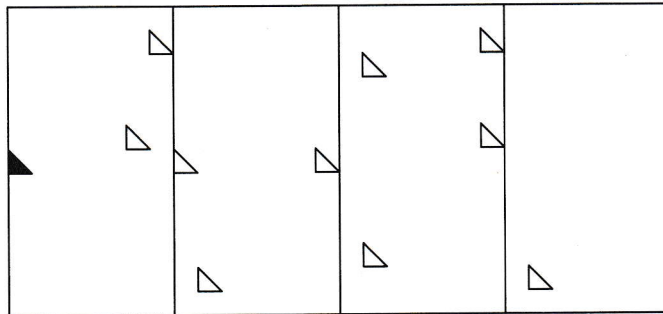
1-3-3

Formazione con tendenza al controllo del gioco.

## HOCKEY A 11 - Campo 91,40 x 55 metri

1-4-3-3

Formazione con tendenza al controllo del gioco.



1-4-4-2

Formazione con tendenza al gioco difensivo.

1-4-1-4-1

Formazione con tendenza al gioco difensivo.

1-4-4-1-1

Formazione con tendenza al gioco in profondità in attacco.

1-3-4-2-1

Formazione con tendenza al gioco offensivo con attacco centrale.

1-4-3-1-2

Formazione con tendenza al gioco offensivo con attacco esterno.



## PRINCIPI DI COMPORTAMENTO CON E SENZA POSSESSO DI PALLA

### Comportamento della squadra con possesso di palla

PROPRIA AREA E ZONA 23 M O ZONA DI DIFESA		
PRINCIPI (cosa fare)	FINALITÀ (perché)	MODALITÀ DI ATTUAZIONE (come e quando)
A) Garantire ampiezza alla difesa.	Facilitare possesso di palla e passaggi per nuovo gioco in attacco.	A1) Movimento di supporto sulle fasce dei terzini A2) Movimento di supporto dei c. campisti.
B) Allontanare presto la palla preferibilmente verso l'esterno; in avanti a dx o sx.	Evitare "tempi di gioco e di contrasto" all'avversario; allontanare la palla dall'area.	B1) Eseguendo una conduzione semplice rapidamente. B2) Eseguendo una spinta rapida.
C) Far raggiungere alla palla al più presto la zona di centrocampo	Preparare nuovi attacchi o favorire rapido contrattacco	C1) Conducendo la palla nelle fasce laterali o centrale. C2) Eseguendo un passaggio in profondità
D) Creare regolarmente la situazione 2:1	Favorire il superamento degli avversari.	D1) Azione di supporto del libero. D2) Movimenti altri compagni.
E) Evitare situazioni rischiose che potrebbero comportare corner corti contro.	Evitare corner corti contro.	E1) Conoscendo ed applicando principi tattici individuali e collettivi.



## Comportamento della squadra con possesso di palla

ZONA DI CENTROCAMPO O ZONA DI METÀ CAMPO		
PRINCIPI (cosa fare)	FINALITÀ (perché)	MODALITÀ DI ATTUAZIONE (come e quando)
A) Condurre la palla in "diagonale" se non è possibile avanzare liberamente	Rendere difficoltosa la marcatura ed i contrasti avversari.	A1) Tecniche di conduzione ad una o due mani
B) Creare la possibilità di passaggi laterali ed avanti	Garantire alla squadra diverse soluzioni di attacco.	B1) Movimenti dei centrocampisti
C) Cercare regolarmente la situazione 2:1, 3:1, 2:3	Per superare le marcature avversarie	C 1) Movimenti dei centrocampisti
D) Garantire ampiezza al centrocampo	Evitare situazioni pericolose dovute all'alta densità. Cambiare il fronte dell'attacco.	D1) Movimento delle ali e del centravanti. D2) Movimento dei terzini avanzamento laterale a dx e sx)
E) Garantire profondità al centrocampo	Idem c.s.	E1) idem c. D 1 E2) idem c. D 2
F) Passaggi arretrati se non c'è possibilità di gioco.	Garantirsi il possesso della palla. Aumentare gli spazi liberi di gioco.	F1) Utilizzando la posizione del libero. F2) Utilizzando la posizione di altri giocatori.
G) Passare la palla negli spazi liberi.	Continuare comunque l'attacco.	G1) Eseguendo spinte G2) Eseguendo flick G3) Eseguendo tiri- passaggi.
H) Cambiare continuamente ritmo, direzione e velocità durante il gioco.		

## Comportamento della squadra con possesso di palla

ZONA 23 M ED AREA AVVERSARIA O ZONA DI ATTACCO		
PRINCIPI (cosa fare)	FINALITÀ (perché)	MODALITÀ DI ATTUAZIONE (come e quando)
A) Entrare in area e tirare in porta rapidamente.	Il miglior attacco è il più rapido.	A1) Tecniche di tiro in corsa
B) Penetrare a dx della difesa avversaria dall'esterno.	Si difende meglio il controllo di palla e si effettuano passaggi più precisi.	B1) Conduzione di dritto in curva sx.
C) Penetrare a sx della difesa avversaria dall'esterno o in diagonale sx-dx	È bene sviluppare attacchi anche a sx, in particolare se in vantaggio di corsa o in soprannumero.	C1) Conduzione di dritto in curva a dx. Conduzione a una mano di rovescio, ecc.
D) Passare la palla da dx preferibilmente all'indietro.	Rendere difficoltoso l'intercettamento.	D1) Con una spinta. D2) Con uno slap-shot. D3) Con un tiro controllato
E) Cercare regolarmente la situazione 2:1.	Rendere efficace l'attacco. Evitare dribbling.	E1) Tecnica del 2:1
F) Favorire corner corti se attacco in difficoltà.	Continuare l'attacco comunque.	

## Comportamento della squadra senza possesso di palla

PROPRIA AREA E ZONA 23 M O ZONA DI DIFESA		
PRINCIPI (cosa fare)	FINALITÀ (perché)	MODALITÀ DI ATTUAZIONE (come e quando)
A) Migliorare la marcatura.	Evitare rapidi attacchi avversari.	A1) Accordare la distanza con il proprio avversario. A2) Posizionarsi tra avversario e porta. A3) Posizionarsi piuttosto lateralmente.
B) Effettuare la "copertura".	Scoraggiare o evitare dribbling avversari	B1) Mantenere la marcatura. B2) Posizione tattica del giocatore in condizione ottimale per la copertura.
C) Tentare di mantenere la situazione 1:1-2:2	Evitare la soprannumerarietà avversaria	C1) Mantenere la marcatura. C2) Non rischiare il contrasto ma fronteggiare.
D) Non offrire, in area, "spazio e tempo di gioco" all'avversario.	Evitare tiri nella propria porta.	D1) Come C1 e C2. D2) Favorire il possesso di palla all'esterno dell'area.
E) In caso di difficoltà numerica, lasciare libero l'uomo più esterno o lontano dalla palla e far "scivolare" la marcatura.	Marcare sempre gli uomini più pericolosi dell'attacco.	E1) "Trasferimento" di marcatura dall'esterno all'interno o dal più lontano al più vicino alla palla.
F) Evitare comportamenti rischiosi, che producano corner corti contro.		

### Comportamento della squadra senza possesso di palla

ZONA DI CENTROCAMPO O METÀ CAMPO		
PRINCIPI (cosa fare)	FINALITÀ (perché)	MODALITÀ DI ATTUAZIONE (come e quando)
A) Migliorare la marcatura, evitando di far avanzare in conduzione l'avversario	Rallentare e rendere controllabile l'attacco avversario.	A1) Fronteggiare e non cercare il contrasto comunque. A2) Contrastare con sicurezza di successo.
B) Evitare situazioni di 2:1 e 2:3	Evitare il soprannumero avversario.	B1) Accorciare la marcatura B2) Non effettuare contrasti rischiosi. B3) Non farsi superare in dribbling.
C) In caso di sottonumero marcare l'avversario più vicino alla palla.	"Tamponare" l'attacco avversario	C1) Trasferimento di marcatura

### Comportamento della squadra senza possesso di palla

ZONA 23 M ED AREA AVVERSARIA O ZONA DI ATTACCO		
PRINCIPI (cosa fare)	FINALITÀ (perché)	MODALITÀ DI ATTUAZIONE (come e quando)
A) Disturbare o pressare gli avversari in care. possesso di palla	Intercettare e contrattac-	A1) Avvicinarsi agli avversari. A2) Fronteggiare e contrastare.
B) Attaccare con contrasti gli avversari che escono in conduzione dall'area.	Evitare dei contrattacchi "da lontano".	B1) Applicando le tecniche di contrasto. B2) Correndo vicino all'avversario. B3) Sovrapponendosi alla linea di corsa dell'avversario.
C) Posizionare e/o spostarsi sulle linee teoriche dei passaggi.	Intercettare e contrattaccare.	C1) Osservazione movimenti degli avversari