

Zeitschrift: Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport

Herausgeber: Scuola federale dello sport di Macolin

Band: 46 (1989)

Heft: 12

Artikel: I sistemi di gioco nell'hockey su ghiaccio

Autor: Lindberg, Hans

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-999871>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 02.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



I sistemi di gioco nell'hockey su ghiaccio

di Hans Lindberg, responsabile della formazione nella LSHG

Considerazioni generali sui sistemi di gioco

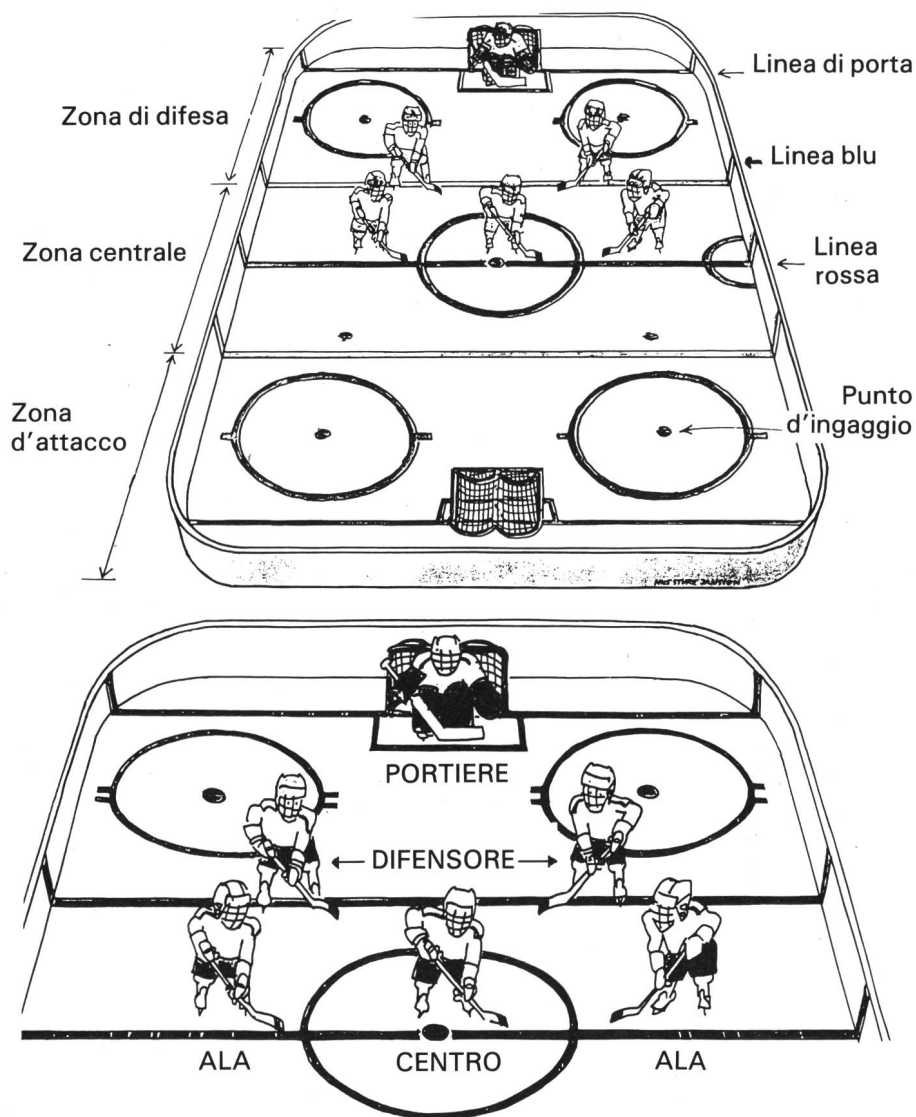
Molti allenatori sono dell'opinione che la loro squadra possa essere vittoriosa solamente se è in grado di trovare il sistema di gioco ideale. Tuttavia, io sono dell'opinione che un sistema di gioco non può essere concepito teoricamente e poi riportato nella pratica per ogni tipo di squadra, senza tener conto dell'età, dell'esperienza e del livello tecnico dei giocatori.

Vale, dunque, il discorso opposto: per decidere quale sistema la squadra, il blocco o il singolo giocatore può praticare, bisogna tener conto del livello tattico, tecnico e psichico nonché della motivazione di ogni giocatore!



Ogni allenatore deve essere cosciente di questo fatto se vuole avere successo e intende migliorare il livello della sua squadra e dei giocatori. Naturalmente, la squadra deve partire da un determinato modello di gioco, ma il grado di difficoltà che l'allenatore può pretendere dai giocatori dipende dal livello del materiale umano a disposizione. Se l'allenatore desidera che la sua squadra adotti il sistema 2-1-2, con un centro come attaccante difensivo, egli deve dapprima vedere, se dispone di un giocatore in grado di svolgere questo ruolo o se questo sistema è troppo difficile e dunque è preferibile trovare un'altra soluzione più adatta alla squadra e ai giocatori.

I sistemi adottati dalla maggior parte delle nostre squadre migliori sono i seguenti: 2-1-2, 1-2-2, 1-3-1 e 2-2-1! Spesso si può osservare che le squadre scelgono alcune componenti dei singoli sistemi per poi costruire un sistema misto. Nella pratica, le differenze fra i singoli sistemi non sono poi così grandi come la successione della serie dei numeri potrebbe far supporre. Per principio, le cifre del sistema non sono l'elemento fondamentale, in quanto durante ogni movimento individuale nelle differenti zone si creano nuove combinazioni. Le cifre indicano unicamente la disposizione di base nei differenti terzi di gioco.



Definizione

A mio modo di vedere non è interessante utilizzare delle cifre per definire i differenti sistemi di gioco, in quanto le combinazioni cambiano in modo costante a seconda del modo in cui i giocatori si muovono sulla pista. Mi sembra più logico affermare che la definizione di hockey su ghiaccio riposa su tre sistemi di base:

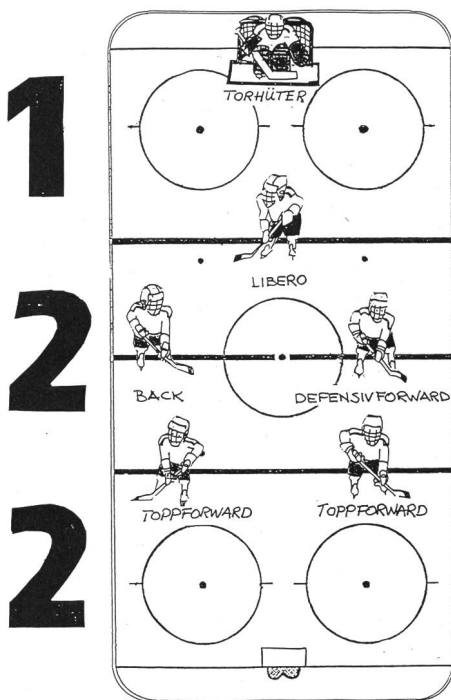
- 1) il sistema difensivo
- 2) il sistema offensivo
- 3) la preparazione al sistema di gioco offensivo/difensivo.

Questa definizione permette d'inglobare facilmente tutte le combinazioni. Il mio ragionamento è molto semplice: quando una squadra (un certo numero di giocatori) è sul punto di perdere il disco, inizia la fase preparatoria al sistema difensivo: in modo analogo, quando la squadra è sul punto di intercettare il disco, inizia la fase di preparazione al sistema offensivo. Nell'hockey su ghiaccio moderno, hanno maggior successo le squadre che riescono ad adattare meglio il loro gioco e i cui giocatori sono in grado di iniziare la fase di preparazione di attacco/difesa prima che l'avversario abbia perso o intercettato il disco. In altre parole, la squadra vittoriosa si trova un passo in avanti rispetto agli avversari. Ad esempio, i giocatori possono esercitare il pressing collettivo per far perdere il controllo del disco all'avversario, in modo da preparare un contrattacco rapido, inatteso ed efficace.



I differenti sistemi di gioco

Il sistema 1-2-2



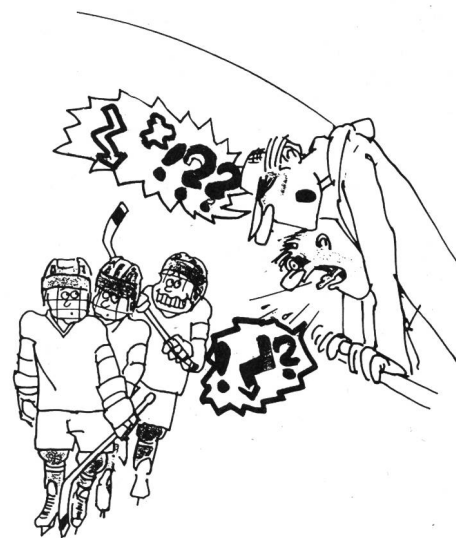
Vantaggi:

- Semplice da imparare e da capire, questo sistema facilita la collaborazione fra i giocatori.
- Permette facilmente di mettere l'avversario sotto pressione; quando costui inizia un'azione d'attacco viene spinto a fare dei passaggi sbagliati.
- Permette facilmente di creare buone posizioni in vista di un forechecking nella zona d'attacco.
- Permette di continuare il forechecking quando l'avversario gioca all'indietro per costruire una nuova azione.
- Assicura un gioco relativamente stabile nella zona centrale, con un buono sfruttamento in profondità.
- Facilita il passaggio rapido dall'attacco alla difesa e viceversa.
- Assicura una buona coesione della squadra su tutta la pista.
- Offre buone possibilità di gioco in larghezza e in profondità quando il disco viene intercettato, e permette lunghi passaggi quando la squadra inizia l'attacco a partire dalla sua zona, in quanto due attaccanti sono più mobili.
- Permette di praticare un gioco sia offensivo che difensivo.
- Permette soprattutto di imporre il proprio gioco nei confronti di un avversario più debole.
- Le responsabilità della squadra nella propria zona sono relativamente ben distribuite.

Per semplificare, si può riassumere le caratteristiche del sistema in questo modo: libero - sicurezza - stabilità.

Svantaggi/Problemi

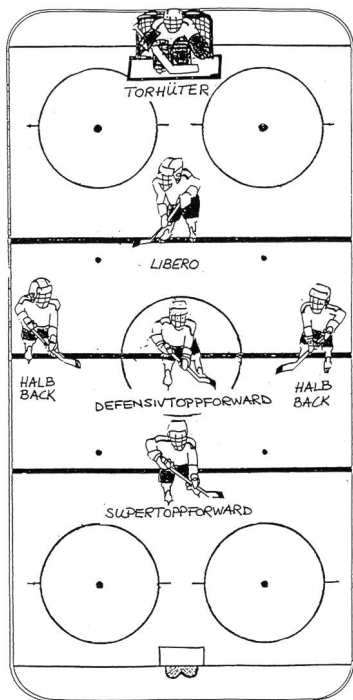
- Problemi possono nascere in caso di passaggi incrociati nella zona centrale, poiché, in caso di pressing, i giocatori si trovano spesso tutti in una superficie piccola (gioco difensivo),
- Difficoltà possono presentarsi quando il gioco avviene in profondità nella zona centrale, se il libero non «tiene» in modo corretto la sua propria linea blu (gioco difensivo).
- Di fronte a un avversario che gioca in larghezza e che effettua buoni passaggi, «mancheranno» sempre giocatori, ciò che creerà sempre problemi di marcamento. Infatti, l'avversario si ritrova in superiorità numerica soprattutto nella zona centrale.
- Spesso si giunge a una situazione di 3 contro 3, ciò che significa che il libero, il secondo difensore e l'attaccante difensivo non devono commettere errori di marcamento, soprattutto nella propria zona.



- Le ali rischiano di essere bloccate se mancano di spirito di decisione.
- I giocatori devono essere in grado di leggere e di dirigere il gioco nonché essere capaci di provocare un rapido capovolgimento di situazione nella zona centrale. Nella zona di difesa, essi devono disporre di conoscenze solide ed essere pronti a collaborare; naturalmente, è necessario che tutti conoscano il loro ruolo all'interno della squadra.

Il sistema 1-3-1

1
3
1



Vantaggi:

- L'ala, che spinge il gioco nella zona centrale sforzandosi di «portar con sè» i due difensori avversari, facilita l'inizio dell'azione d'attacco ai propri difensori.
- Il sistema permette di effettuare buoni passaggi in profondità nella zona centrale.
- Esso offre buone possibilità di difesa raggruppata nella zona centrale. Grazie al pressing, si spinge l'avversario a commettere errori.
- Esso rende possibile una buona coesione di tutto il blocco su tutta la pista.
- Favorisce un buon gioco difensivo di squadra nella propria zona, con numerosi giocatori sistemati vicino alla porta.
- Favorisce un buon gioco difensivo di squadra nella propria zona, con numerosi giocatori sistemati vicino alla porta.
- Permette a giocatori meno buoni di capire abbastanza facilmente dove si trovano le loro posizioni
- L'avversario ha difficoltà a trovare le contromisure a questo sistema.

Svantaggi/Problemi:

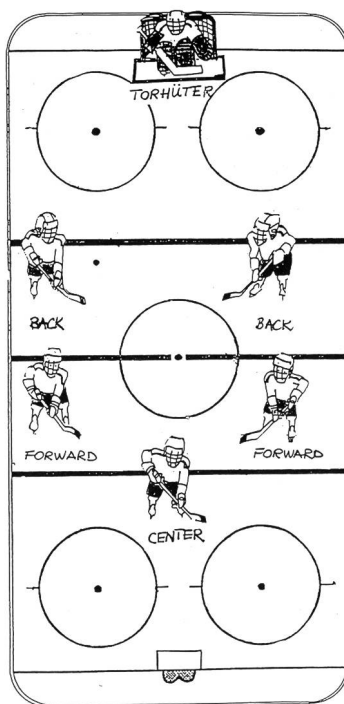
- Si tratta di un sistema essenzialmente centrato sulla difesa ed è di conseguenza difficile sorprendere l'avversario con un contrattacco.
- Capita facilmente che l'insieme del blocco si ritrovi troppo arretrato nella propria zona e questo facilita l'avversario.

- Il forechecking con un uomo non permette di esercitare una pressione sufficiente sull'avversario (in quanto il secondo giocatore comincia già a pensare al modulo difensivo), di modo che la squadra avversaria può facilmente uscire dalla sua zona.
- Il libero è obbligato a limitarsi al suo ruolo difensivo. Se egli gioca in attacco, la squadra manca di difensori.
- Quando il gioco si svolge in profondità, il libero si trova confrontato a un compito assai difficile: non deve ritornare indietro oltrepassando la sua linea blu, né essere aggirato o superato in questa zona.
- Il libero assume un ruolo determinante e assai difficile, in quanto contribuisce al gioco sia nella zona di difesa, sia nella zona centrale così come contro la seconda o la terza «onda».

Il 3-1-2 è dunque un sistema superato che non viene praticamente più praticato dalle nostre squadre. Infatti, esso non permette di sorprendere l'avversario, mostra vistosi limiti nella zona centrale e presenta inconvenienti durante un forechecking nella zona di attacco.

Il sistema 2-2-1

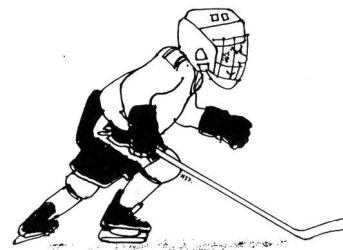
2
2
1



Vantaggi:

- Il sistema permette un buon marciamento davanti alla propria porta. Giocando in profondità negli angoli, le ali possono giungere a una situazione di 2:1.

- A condizione che i difensori giochino a coppie, soprattutto nella zona centrale, il sistema 2-2-1 offre buone possibilità contro avversari che avanzano con passaggi incrociati e che effettuano numerosi cambiamenti di gioco (spostamento del gioco, seconda «onda», ecc.).
- Esso permette di assicurare una certa coesione all'interno della squadra, soprattutto nella zona centrale, quando l'avversario tenta di rilanciare l'attacco con la seconda o la terza «onda».
- Permette di difendere facilmente la propria zona e di capovolgere rapidamente il gioco nella zona centrale.
- Facile da imparare, soprattutto nella zona centrale, per le squadre la cui condizione fisica o la tecnica di pattinaggio non è molto buona.
- Dà ai difensori buone possibilità di partecipare all'attacco (dalla zona centrale) e di sorprendere l'avversario, in quanto costui non sa quale difensore si spinge in avanti.
- Assicura alla squadra un buon equilibrio fra l'attacco e la difesa nella propria zona e nella zona centrale.
- È un buon sistema per disturbare la seconda «onda» dell'avversario (nella costruzione del gioco).

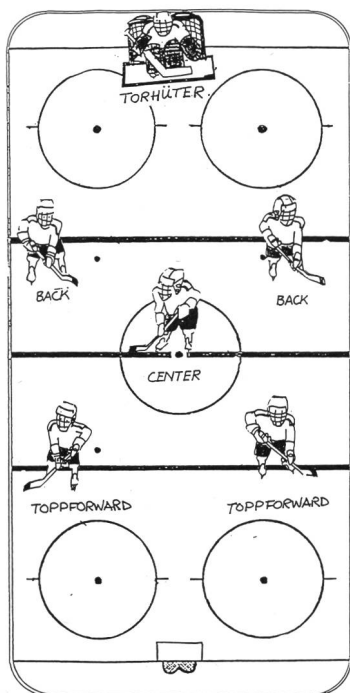


Svantaggi:

- È difficile sfruttare l'effetto sorpresa per lanciare l'attacco a partire dalla propria zona, in quanto solamente il centro può ricevere il disco (contrattacco).
- Il passaggio dell'intercettazione del disco all'inizio dell'attacco e al gioco offensivo è lento.
- È difficile effettuare un forechecking aggressivo, in quanto solamente il centro si trova in avanti. Tuttavia, se le ali o un difensore sanno interpretare bene il gioco, è possibile ritardare a lungo l'azione.
- In caso di spostamenti laterali rapidi dell'avversario nella propria zona, il centro deve percorrere lunghe distanze, in quanto ha la responsabilità dei due difensori avversari. Se questi sono molto attivi, il centro avrà un compito ingrato.
- V'è una disparità nella ripartizione dello sforzo fra i giocatori: infatti, il centro deve svolgere una mole maggiore di lavoro rispetto ai suoi compagni di squadra.

Il sistema 2-1-2

2
1
2



Vantaggi:

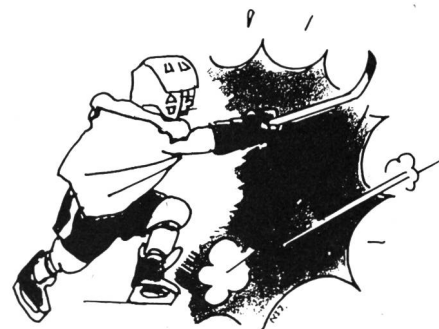
- Giocando a coppie, i difensori hanno la possibilità di sostenere il lavoro degli attaccanti sia nella zona d'attacco che in quella centrale, così come di seguire l'attacco dalla propria zona senza che l'avversario sappia quale dei due giocatori sopraggiunge. Inoltre, i difensori possono giocare in larghezza e in profondità in tutte le zone, ciò che rappresenta un netto vantaggio durante il pressing, ecc.
- In teoria, è un sistema ottimo, a condizione che la squadra disponga di giocatori che sappiano imporre il gioco grazie alle loro conoscenze tattiche, tecniche, alla loro agilità e abilità nell'interpretare il gioco.
- La distribuzione dei compiti fra i giocatori è relativamente buona: se si considera tutta la pista, gli attaccanti e i difensori devono fornire lo stesso lavoro.
- Il sistema offre buone possibilità di contrattacchi rapidi grazie alle due ali, le quali possono agire velocemente e hanno a disposizione più varianti quando sono in possesso del disco.
- Esso assicura una buona collaborazione in larghezza e in profondità durante un forechecking fornito dalle due ali; questo permette di ostacolare il gioco dell'avversario e di dare man forte in caso di pressing iniziato tempestivamente nella zona d'attacco o nella zona centrale.
- Molto ben strutturato, il lavoro della difesa è facile da imparare e da capire.

- È facile trovare la propria posizione e il proprio ruolo nelle differenti situazioni di gioco. Il sistema presenta vantaggi anche per la seconda o la terza «onda» contro un avversario che gioca in modo compatto nella zona centrale.
- Il sistema 2-1-2 assicura un buon sfruttamento della larghezza e della profondità; permette di passare in modo rapido dall'attacco alla difesa e viceversa.

Svantaggi:

- Il ruolo dell'attaccante difensivo (l'«1» nella combinazione 2-1-2) è difficile, in quanto richiede grandi qualità.
- Il sistema esige che ogni giocatore assolva il suo ruolo al 100%.
- Possono nascere problemi in presenza di un avversario abile nella sua zona se la squadra non riesce ad applicare il marcamento a uomo o se non è abbastanza forte in questa sua funzione.
- In mancanza di disciplina, la squadra rischia di perdersi sull'insieme della pista.
- Se le ali avanzano troppo e non applicano il forechecking, si possono creare problemi nella zona centrale e di difesa della squadra.
- I cambiamenti di posizione fra il centro, le ali e i difensori possono provocare difficoltà nel caso del passaggio (dall'attacco alla difesa) al limite della zona d'attacco o nella zona centrale.
- Il sistema esige difensori che dispungano di una buona tecnica e che siano capaci di interpretare il gioco e di marcare l'avversario; senza queste condizioni la squadra rischia di ritrovarsi confrontata con seri problemi.
- Possono nascere problemi in presenza di un avversario abile nella sua zona se la squadra non riesce ad applicare il marcamento a uomo o se non è abbastanza forte in questa sua funzione.
- In mancanza di disciplina, la squadra rischia di perdersi sull'insieme della pista.
- Se le ali avanzano troppo e non applicano il forechecking, si possono creare problemi nella zona centrale e di difesa della squadra.
- I cambiamenti di posizione fra il centro, le ali e i difensori possono provocare difficoltà nel caso del passaggio (dall'attacco alla difesa) al limite della zona d'attacco o nella zona centrale.
- Il sistema esige difensori che dispungano di una buona tecnica e che siano capaci di interpretare il gioco e di marcare l'avversario; senza queste condizioni la squadra

rischia di ritrovarsi confrontata con seri problemi.



Riassunto

Per concludere, desidero sottolineare ancora una volta che non è la scelta del sistema il fattore decisivo, bensì le capacità dei giocatori che devono applicarlo.

Un allenatore che spera di aver trovato il sistema ideale e che cerca in seguito di farlo adottare ai giocatori, si accorgerà presto o tardi di aver seguito il metodo sbagliato.

Io credo che il sistema 2-1-2 è il più equilibrato di tutte le varianti presentate; esso assicura anche la migliore e la più efficace ripartizione dei compiti nelle singole posizioni... a condizione che si disponga dei giocatori ideali. Naturalmente anche questo sistema presenta i suoi punti deboli, ma è quello che mi soddisfa maggiormente dal punto di vista delle possibilità offerte e delle difficoltà.

A tutti gli allenatori che cercano di risolvere il problema del sistema di gioco, sarei tentato di dire:

Basandovi sulle capacità dei giocatori a disposizione, componete un sistema con diversi elementi, senza temere di lasciare agire i vostri giocatori in modo differente nelle tre zone o all'interno dei blocchi, anche se questo può presentare alcuni inconvenienti.

Come sempre, bisogna basarsi sul potenziale della squadra per scegliere un sistema di gioco e un modello d'allenamento. Ecco il criterio di insegnamento da adottare nel prossimo futuro: la formazione deve permettere ai giovani giocatori di occupare differenti posizioni all'interno della squadra. Da un punto di vista tecnico, tattico, psichico e fisico, essi devono essere in grado di conoscere e di applicare i differenti sistemi di gioco. □



**IL SANGUE
È VITA**