

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

Herausgeber: Scuola federale dello sport di Macolin

Band: 51 (1994)

Heft: 8

Artikel: Un gioco per canoisti : canoa-polo

Autor: Léchet, Pierre / Wyss, Martin

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-999770>

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>

Un gioco per canoisti

Canoa - Polo

Testo: Pierre Léchet, Martin Wyss.

Foto: Daniel Käsermann

Traduzione: Aldo Doninelli

Alcune settimane fa la città inglese di Sheffield ha ospitato i primi campionati del mondo ufficiali di canoa-polo.

A parte il nome, questa disciplina non ha molto in comune con il polo, sport in cui il principe Carlo e una cerchia di persone privilegiate si dilettano a praticare, stando seduti a cavallo.

Se si va a curiosare un po' nel passato, si riesce a risalire ad una forma ludica che evidenzia la presenza di un collegamento tra il cavallo e la canoa, elementi caratteristici dei due giochi.

La pallanuoto e la canoa-polo videro la luce in occasione della disputa del «Water-Derby», un gioco nato sulle coste inglesi attorno al 1870. Ogni giocatore sedeva a cavalcioni su una botte, alla quale era fissata una testa di cavallo in legno, e teneva in mano una pagaia, che veniva utilizzata per lo spostamento. E' dovuto a questa manifestazione il fatto che nei paesi anglosassoni, ancora oggi si utilizza

il termine di «Water-polo» per indicare il gioco della pallanuoto.

Nel corso di questi ultimi anni la canoa-polo sta vivendo una fase di sviluppo particolarmente marcata, soprattutto all'estero. I motivi di tanto successo sono da ricercare nella comodità: mentre la pratica della canoa è spesso legata a degli spostamenti considerevoli, la canoa-polo può venir praticata nelle immediate vicinanze di quasi tutte le sedi di club. Questo fatto permette un aumento della durata dell'allenamento.

Soltanto nel 1991 la federazione internazionale di canoa ha varato i regolamenti della canoa-polo, che è una disciplina più giovane, rispetto a quelle a lei imparentate, della regata, dello slalom e della discesa. Praticamente in tutti gli stati europei si pratica questo gioco a tutti i livelli: in seno ai club, nell'ambito delle attività sportive universitarie, nello sport scolastico e nei corsi sportivi. Il virus della canoa-polo ha ormai toc-

cato anche la Svizzera e i tornei nazionali di Olten, Grenchen, Friburgo, Murgenthal e di Pfyn, nei pressi di Frauenfeld, lo dimostrano.

Il Gioco

Superficie di gioco

Fiumi tranquilli e laghi, oltre a stagni e piscine, si prestano molto bene per la pratica della canoa-polo. La superficie ideale di gioco, delimitata da demarcazioni galleggianti, copre 20x30m.

La porta

Il bordo inferiore della porta, che presenta le dimensioni di 1x1,5m, si trova a 2m dalla superficie dell'acqua.

L'attrezzatura

I kayak da polo misurano 2-3m, per 50-60cm di larghezza e presentano delle punte ampiamente arrotondate.

Pierre Léchet è monitore attivo G+S 2 nella disciplina della canoa e dal 1993 è coordinatore della commissione per la canoa-polo in seno alla federazione svizzera di canoa. Ha scoperto la canoa-polo durante un soggiorno in Australia. Martin Wyss è capodisciplina G+S della canoa.



te. Anche le pagaie hanno i bordi e gli angoli arrotondati per diminuire il pericolo di ferimento. Il giubbotto di salvataggio e il casco sono obbligatori.

La squadra

Una squadra comprende 8 giocatori, 5 dei quali impegnati nel gioco. I cambi sono volanti ma devono aver luogo dietro alla propria linea di porta.

Idea del gioco

Non esiste il portiere di ruolo fisso e tutti i giocatori partecipano sia alle manovre d'attacco che a quelle di difesa. Il polo non prevede la regola del fuori gioco e predilige cambiamenti veloci tra le azioni d'attacco e di difesa. Questa è generalmente disposta a zona, ma in certi casi (giocatori avversari particolarmente pericolosi) viene praticata anche la difesa individuale.

Il pallone va giocato con le mani o con la pagaia, tenendo però presente che è proibito colpire il pallone con la pagaia, come pure trasportare il pallone sul proprio paraspruzzi. Ogni giocatore che entra in possesso della palla è tenuto a liberarsene entro 5 secondi.

Durata della partita

Normalmente le partite si svolgono su un arco di 2x10min, a cui segue un prolungamento di 3 minuti, in caso di parità. Durante le interruzioni di lunga durata il cronometro si arresta.

Inizio del gioco

All'inizio tutti i giocatori si dispongono con la coda della propria imbarcazione sulla linea di porta, l'arbitro dà inizio alla contesa lanciando il pallone sulla linea mediana del campo di gioco.

La rimessa laterale

Se la palla tocca una delle demarcazioni laterali è considerata fuori. Come nel gioco del calcio, anche nella canoa-polo esistono i calci d'andolo, le rimesse dal fondo e le rimesse laterali. Quest'ultima non può però essere effettuata in direzione della porta avversaria (direzione d'attacco).

I falli

Trattenere un avversario è considerato un gesto falloso, come pure speronare lateralmente un'imbarcazione avversaria. E' invece lecito spingere il giocatore che è in pos-

sesto della palla oppure bloccare una canoa avversaria, fintanto che questa si trova a meno di 3 metri dalla palla.

Le penalità

A seconda della gravità dell'infrazione, il giocatore colpevole può venir punito con un ammonimento (cartellino verde), con due minuti di esclusione dal gioco (cartellino giallo) o con l'espulsione (cartellino rosso). Il gioco riprende con una punizione indiretta, un lancio diretto o con un rigore, il quale si effettua da una distanza di 6 metri, con la porta indifesa.

Sicurezza

Anche nella canoa-polo il tema della sicurezza è particolarmente attuale. Si vogliono diminuire i pericoli, senza perdere il lato attraente e stimolante del gioco. Le regole in vigore al momento sono frutto di continue modifiche nate dall'esperienza raccolta in questi ultimi anni. Il risultato conseguito è che gli attacchi sul corpo e sull'imbarcazione sono ora molto più contenuti, così come la libertà di utilizzo della pagaia. Inoltre sono permessi solamente i caschi con protezione per il viso.





La canoa-polo nell'ambito di G+S

E' da diverso tempo che anche nella disciplina della canoa si lavora adottando fra l'altro anche il gioco: come forma di riscaldamento, come allenamento delle capacità coordinative, come chiusura di un allenamento o come animazione. La canoa-polo, con le regole appena elencate, offre al monitore una possibilità di allargare ulteriormente il proprio campo di insegnamento.

Praticamente presso ogni sede di club è possibile, senza troppi problemi, installare una superficie di gioco adeguata. Alcune corde da lancio, un telaio in legno per le porte e un paio di palloni sono largamente sufficienti per i primi approcci alla canoa-polo. E' inoltre anche un nostro compito dare la possibilità ai giovani di conoscere la disciplina della canoa in tutte le sue specialità. Le discese in acqua viva fanno parte

della canoa, come pure le discipline di competizione della regata, dello slalom e della discesa e anche il gioco della canoa-polo. La palla e la porta sono degli elementi nuovi in questa disciplina e il successo per una rete appena segnata è una risposta diretta all'esecuzione di un gesto tecnico.

Forme di gioco e di allenamento per un corso di disciplina sportiva

Palla-cacciatore

Si dispongono sull'acqua due corde da lancio ad una distanza di 3 metri una dall'altra. I cacciatori si dispongono dalle due parti e cercano, mediante passaggi veloci, di intrappolare e colpire il corpo della lepre. Questa può difendersi deviando i tiri con la pagaia, afferrando la palla con le mani o facendo un eskimo. E'

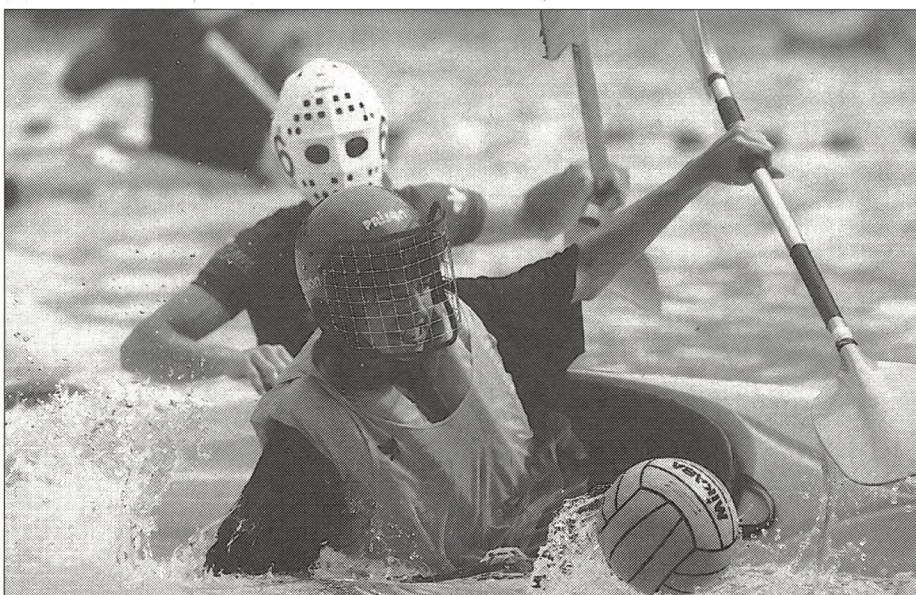
possibile sviluppare questa forma di gioco e attribuirle uno spirito competitivo, calcolando per esempio il tempo di sopravvivenza di ogni lepre. In questo gioco la lepre deve essere munita di un casco con protezione per il viso.

La trappola per topi

Si delimita una superficie di gioco di 15x15m e si fissa una camera d'aria in uno degli angoli. La squadra dei ricevitori si piazza all'interno del quadrato e quella dei lanciatori si dispone all'esterno. Questi lanciano la palla all'interno della zona e l'attraversano in canoa in tutta la larghezza. I ricevitori devono raccogliere la palla e depositarla nella camera d'aria per far scattare la trappola sugli avversari che non sono riusciti a compiere la traversata del quadrato, i quali vengono eliminati dal gioco. Ogni squadra ha a disposizione 5 lanci e vince quella che ottiene più punti, scaturiti da ogni passaggio da parte di ognuno dei componenti della squadra.

Il rigorista

Sopra ad un prato si fissa solidamente una corda da lancio ad un'altezza di 3 metri, alla quale si appende un bersaglio di 1,5m di larghezza per 1m di altezza. Sul terreno antistante si segnano le distanze dal bersaglio, da 4 a 10 metri. A turno, ogni partecipante si siede in canoa sulla prima demarcazione e lancia la palla contro il bersaglio. Se questo viene colpito, il lanciatore va spostato alla demarcazione seguente, altrimenti dà il cambio ad un compagno. Il vincitore del concorso è colui che raggiunge la distanza più grande. ■



Dove si gioca a canoa-polo?

In Svizzera vengono organizzati diversi tornei, più precisamente:

20./21. agosto 1994 a Pfyn

17./18. settembre 1994 a Murgenthal

Informazioni: Pierre Léchet, Alte Krone, 8267 Berlingen

1./2. ottobre 1994 a Friburgo

Informazioni: Guy-Nöel Jelk, Sarine 24, 1700 Friburgo

Torneo di animazione per monitori G+S: in occasione dei campionati svizzeri gli organizzatori formeranno delle squadre con i giocatori interessati.