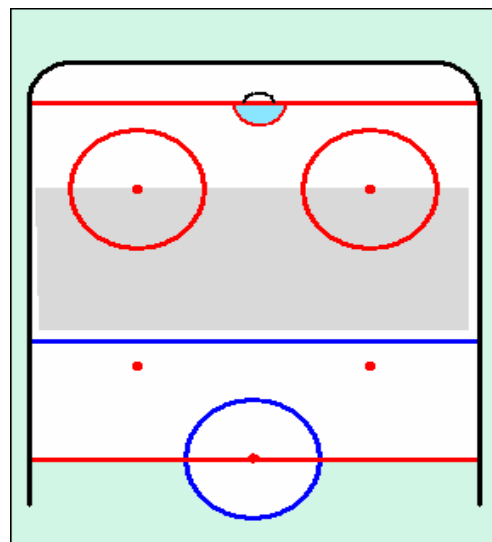
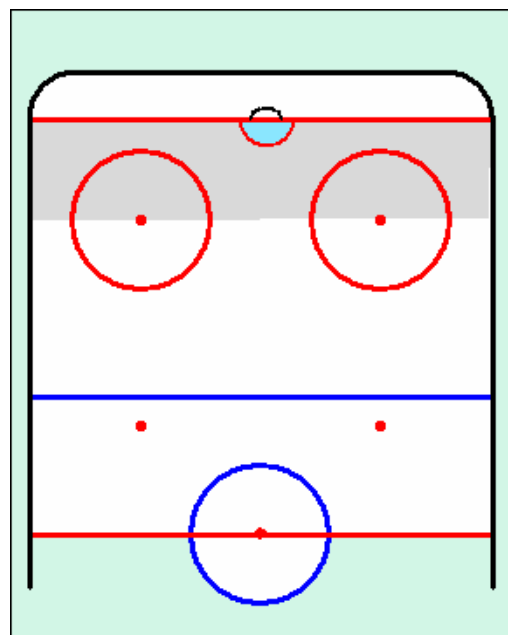


PUNTATA N°2 - LA DIFESA 1-2-2

La difesa 1-2-2 è la più usata ed è meglio conosciuta con il nome di "Trap".
Ovvero con il nome abbreviativo di trappola.
Il sistema fu creato dagli svedesi negli anni 50/60 per contrastare il dominio sovietico.
La soluzione qui prospettata una delle mille versioni creabili, adattabile al gioco che uno fa o vuole impostare. Del resto, come dicono gli americani, "nulla scritto nella pietra". Le zone di applicazione della trap sono diverse. Una squadra buon interprete delle tre situazioni che vi riportiamo di seguito furono per esempio i Devils di Ted Sator nella finale contro il Milano Saima della stagione 1991-92.

La trap può essere alta o profonda se comincia dalla linea immaginaria degli ingaggi in zona di attacco e finisce sulla goal line. (vedi area grigia nella fig.1)

La trap può essere media o bassa se si comincia ad applicare nella zona compresa tra la linea blu di attacco e la linea immaginaria degli ingaggi. (vedi figura 2)



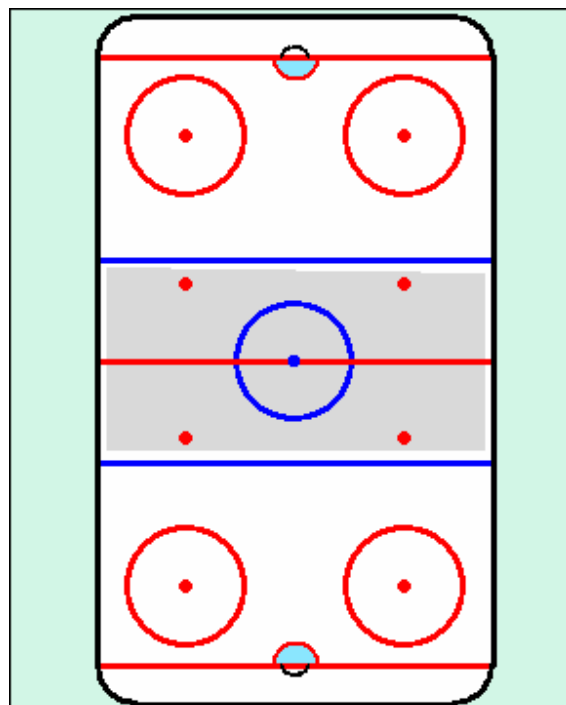
La trap è neutra se la zona di applicazione è quella neutra. (vedi figura 3)

La diversificazione di una applicazione invece che di un'altra, dipende da diversi fattori, come per esempio la qualità dei terzini avversari.

Difatti dei terzini veloci in fase di impostazione del gioco e di passaggio, obbligano ad una applicazione della 1-2-2 nella zona neutra perchè è lì che si concentreranno i maggior numero di errori e ripartenze degli avversari.

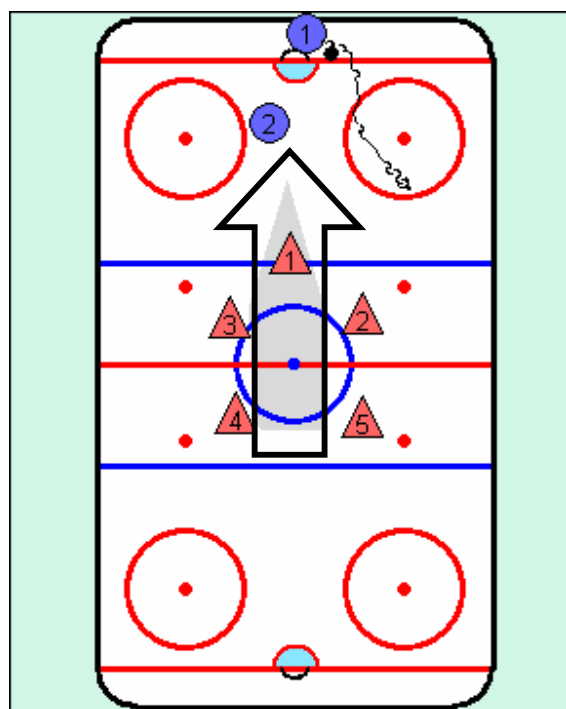
Con terzini che prediligono portare il disco sarà da preferire la bassa trap, per bloccare al meglio il portatore di disco avversario.

Infine con terzini avversari lenti ad impostare il gioco, valido il motto chi non risica non rosica, e quindi la trap alta sarà fondamentale nella strategia di pressione sugli avversari.

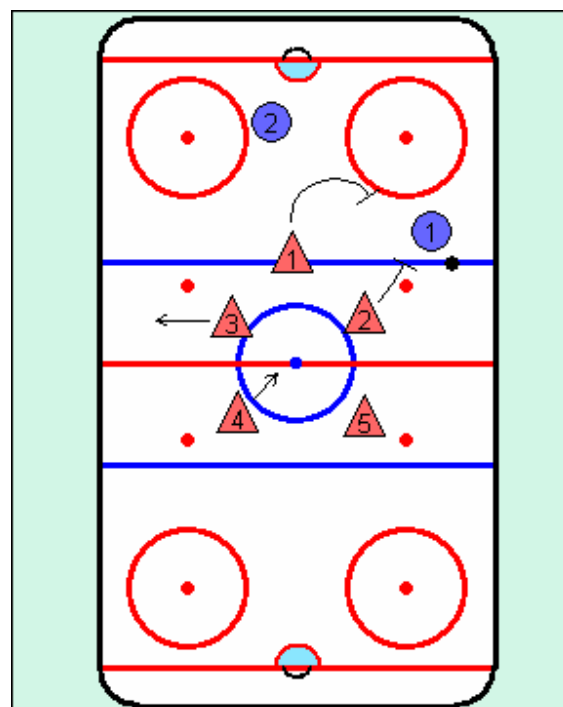


Con riferimento alla schema qui di fianco si nota che la posizione di partenza assunta dalla squadra in difesa (ricordo che una squadra è considerata in difesa ogni volta che non è in possesso del disco) è quella tipica del quella cuneo dritto, teso a separare in due zone il campo avversario.

Il compito del giocatore numero uno che sta al perno del cuneo è quello di spostare verso destra o sinistra (meglio sarebbe portare l'avversario ad usare il bastone sul rovescio), il portatore di disco avversario (il numero uno cerchiato celeste), per indurlo in un angolo cieco del campo al fine di ridurne il raggio di azione e di conseguenza le possibilità di impostazione del gioco.



Operando in tal modo, si obbliga la squadra avversaria o al cosiddetto "passaggio avemaria" o alla perdita del disco, consentendo alla formazione che si è impossessata del disco di operare un buon organizzato piano di ripartenza, nel quale il primo obiettivo offensivo sarà quello di aprire immediatamente il gioco sul giocatore numero 3, padrone di una parte della pista sguarnita.



Molto del merito per le vittorie degli ultimi anni in NHL, per la squadra di Detroit, viene attribuito a questo sistema di gioco, che ha il grande merito di essere immediatamente capito e recepito da tutti i giocatori.

