

PÓLO AQUÁTICO

Inferioridade e
Superioridade numérica

Cap GELSON SCHUCH
PINTO Instrutor da Es
EFEx

1- INTRODUÇÃO

Sendo o pólo aquático (water polo) um desporto praticado na água, é evidente que a principal qualidade exigida de seus participantes é a de serem excelentes nadadores, tanto no que diz respeito à resistência quanto à velocidade e à agilidade. É tão importante esta qualidade que, em uma disputa entre duas equipes equiparadas em condições técnicas, vencerá, forçosamente, a que tiver melhores nadadores.

Citamos, como exemplo, o caso da mundialmente famosa seleção húngara que, mesmo tecnicamente superior ao conjunto alemão, nos Jogos Olímpicos de Amsterdan (1928), foi surpreendentemente derrotada em razão da melhor natação apresentada pelos jogadores

Hoje em dia, com a aplicação generalizada de modernos processos de treinamento, as boas equipes se defrontam mais ou menos em idênticas condições, quer em técnica, quer em natação.

Daí a razão dos prêmios serem renhidos e, por vezes, violentos. Quando assistimos a uma partida, vemos os jogadores distribuídos em campo por duplas, cada um exercendo a verdadeira marcação sobre seu oponente, disputando, palmo a palmo, uma situação vantajosa.

Em face desse equilíbrio de forças, na maioria das vezes o que realmente decide o resultado das pelepas, são eventuais situações de superioridade numérica criadas pelo afastamento periódico — excepcionalmente definitivo — de adversários ao infringirem certas regras do jogo.

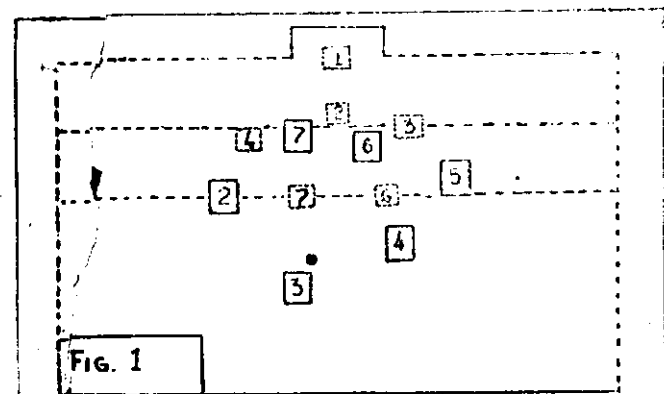
Por este motivo, é de grande importância o conhecimento de como deve agir uma equipe quando se encontra numericamente inferiorizada ou de como deve explorar as situações de superioridade numérica.

Apresentamos, a seguir, exemplos bastante simples de procedimento quando uma equipe se encontra em inferioridade e superioridade numérica.

Nas figuras, os jogadores estão representados pelos respectivos números, sendo os da equipe branca indicados por um quadrado de linhas interrompidas e os da equipe azul por um quadrado.

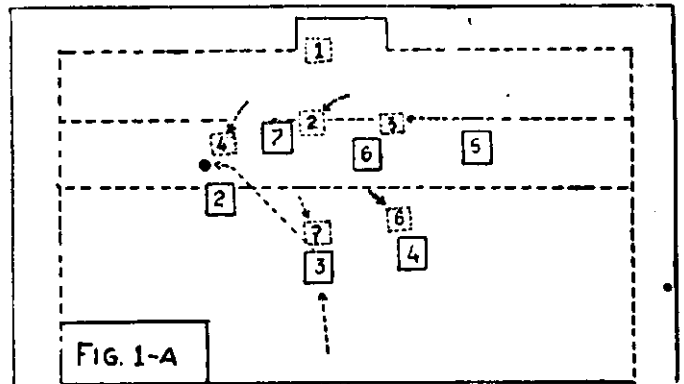
II — INFERIORIDADE NUMÉRICA

Para enfrentar a situação de inferioridade numérica, a equipe deve organizar em frente à sua meta uma defesa em conjunto ou bloqueio defensivo.



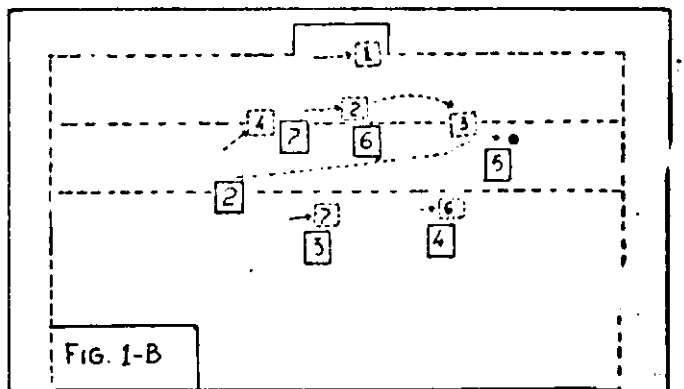
Os bloqueios mais comuns são em uma ou em duas fileiras, ficando os defensores intervalados de poucos metros, cada um controlando os dois adversários mais próximos e só exercendo marcação cerrada sobre aquele que, no momento, ofereça mais perigo.

Um exemplo é o da Figura 1: a equipe branca, com a expulsão do nº 5, organizou-se defensivamente em duas fileiras; uma sobre a linha dos 4 metros, com dois jogadores e outra sobre a linha dos 2 metros, com três.



Na figura 1-A, o nº 3 da equipe azul avança pelo centro com a bola; atacado pelo adversário nº 7, passa ao seu companheiro nº 2. Isto feito, o nº 4 da equipe branca avança sobre o nº 2 adversário e seus companheiros da linha defensiva se lançam sobre os oponentes que estão oferecendo mais perigo, isto é, nº 2 branco sobre o nº 7 azul e o nº 3 branco sobre o nº 6 adversário.

Foi deixado livre o nº 5 azul, porém, em situação menos perigosa. Se a bola lhe for passada, os jogadores da linha defensiva movimentar-se-ão para o lado oposto, indo marcar os adversários que se encontram à sua retaguarda. (Fig. 1-B).



O arqueiro deve deslocar-se segundo a movimentação da bola.

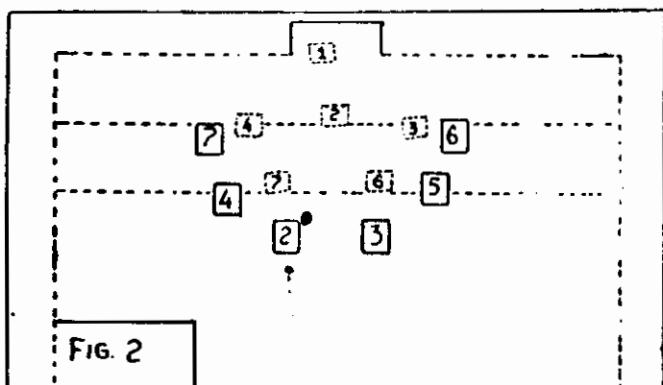
A preocupação principal dos defensores é evitar que os adversários desfaçam a formação defensiva.

O dispositivo deve ser tomado com rapidez, enquanto o jogador punido está nadando para se retirar de campo.

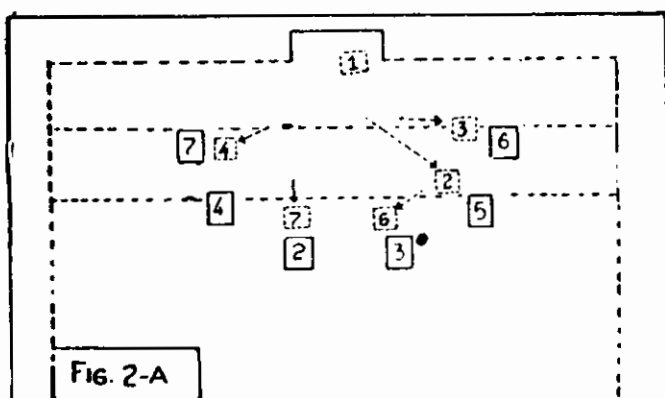
III — SUPERIORIDADE NUMÉRICA

Com a exclusão do nº 5, a equipe branca retrai e organizou um bloqueio defensivo em duas fileiras.

Os azuis, de posse da bola, avançam organizados em semicircunferência e envolvem o dispositivo adversário. (Fig. 2).



A seguir, com o objetivo de diluirm o bloqueio defensivo, iniciam uma troca de passes, e alargam um pouco a semicircunferência, como que «convidando» os adversários a abandonarem as suas posições e irem marcá-los. (Fig 2-A).



Esta manobra permitirá um arremêso mais eficiente ou facilitará a penetração de um atacante.

Na Figura 2-B, o nº 4 azul penetra de surpresa, e seu companheiro nº 3 passa-lhe a bola por cobertura; o nº 4 poderá arrematar com êxito, pois só tem o arqueiro à sua frente.

