

Azioni di offesa semplici

Sono quelle azioni che, basandosi sulla sorpresa, si prefiggono di giungere a bersaglio senza che l'avversario riesca ad abbozzare una qualche reazione difensiva.

In altre parole l'impalcatura concettuale del colpo risiede nel tentare di precedere la piena realizzazione del processo percettivo-esecutivo di chi subisce l'attacco.

In questo tipo di azioni il successo è largamente affidato alla velocità di esecuzione che, naturalmente, non va considerata in termini assoluti, ma va necessariamente messa in relazione alla corrispondente capacità dell'avversario.

A implementare il felice esito della determinazione d'attacco intervengono indubbiamente anche altri fattori come la cosiddetta scelta di tempo e la capacità prodromica all'attacco stesso di riuscire a rubare misura.

Comunque, sempre in relazione alla velocità di esecuzione, risulta fondamentale l'economia geometrica del colpo, intesa come scelta dell'ideale punto spaziale di partenza (quello più prossimo al bersaglio) e come scelta della traiettoria spaziale più corta.

La natura dell'azione ovviamente condiziona in modo diretto la componente tecnica dei colpi, che in ossequio all'esigenza dei tempi esecutivi stringati, è conseguentemente e necessariamente ridotta ai minimi termini.

La configurazione geometrica degli stessi colpi è generata dalla geometria spaziale realizzata in un determinato istante dell'assalto dall'avversario: la tecnica d'attacco, come in un gioco di puzzle, deve adattarsi all'atteggiamento tenuto dall'avversario con il proprio braccio armato.

Esaminiamone qui di seguito le varie tipologie possibili.