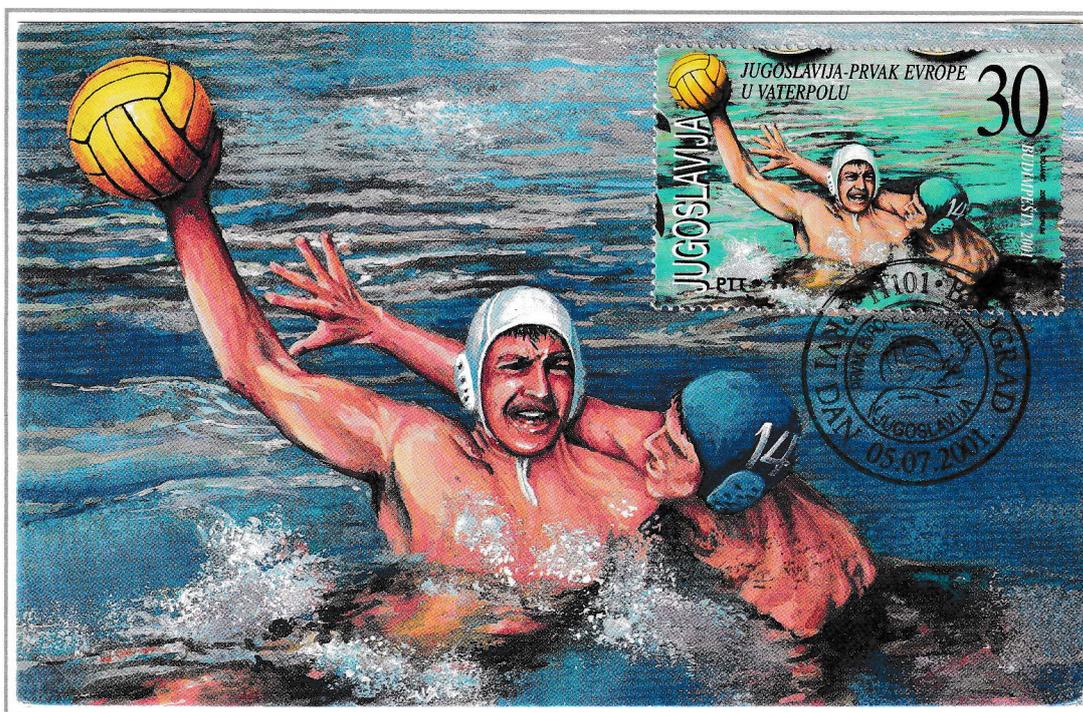


Waterpolo

Ho seguito questo sport per diversi anni come papà prima e dirigente accompagnatore durante le partite di campionato in seguito. Un gioco duro e faticoso che richiede ore ed ore di allenamento durante la settimana fra palestra e piscina. Così, ho cercato di coniugare la passione per la filatelia con questa nuova coinvolgente avventura. Un mondo in cui, a differenza di altri sport, non esistono ingaggi milionari neppure ai più alti livelli sportivi.

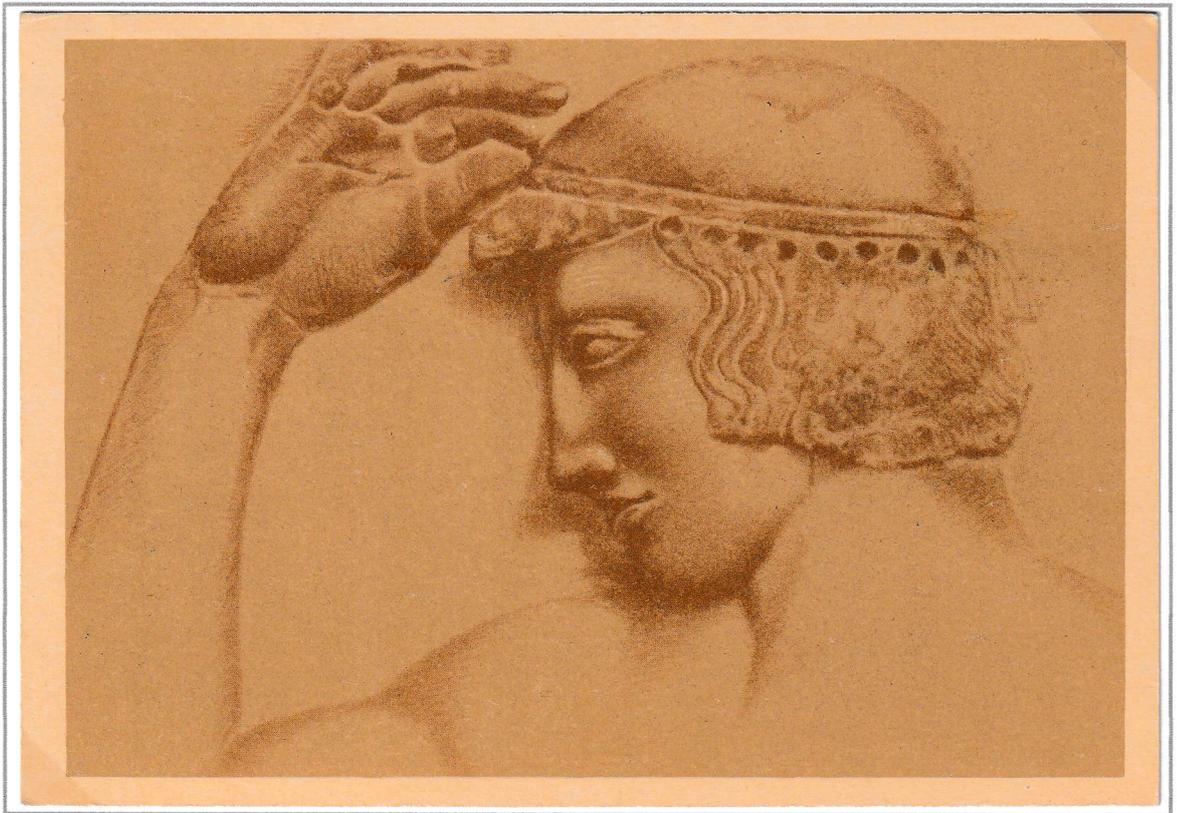
PIANO DELLA COLLEZIONE

0.0 Introduzione	1	3.0 Fondamentali	2
		3.1 Nuotata	
		3.2 Passaggi e tiri	
1.0 La storia	5	4.0 Competizioni	4
		4.1 Olimpiadi	
		4.2 Coppa del Mondo	
		4.3 Campionati del Mondo	
		4.4 Europei	
2.0 Il regolamento	4		
2.1 Campo di gioco			
2.2 Abbigliamento e palla			
2.3 Tempo di gioco			
2.4 Falli di gioco			
		Totale n.ro fogli	16





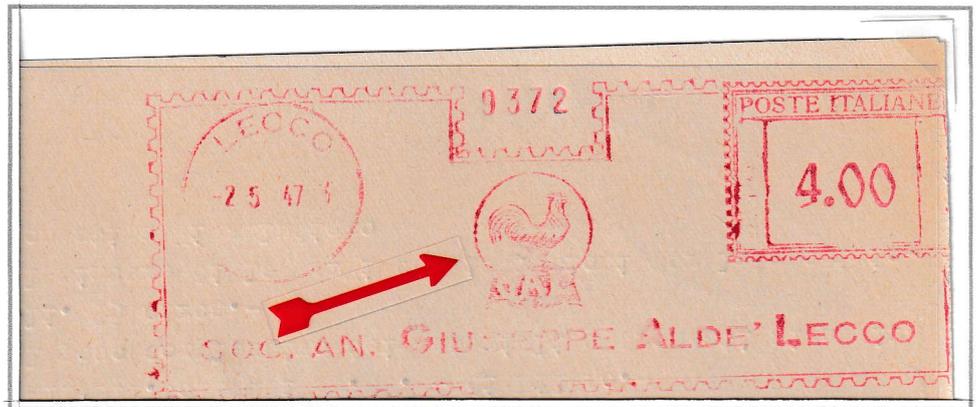
*Apelle figlio di **Apollo**, fece una palla di pelle di pollo e tutti i pesci venivano ...*



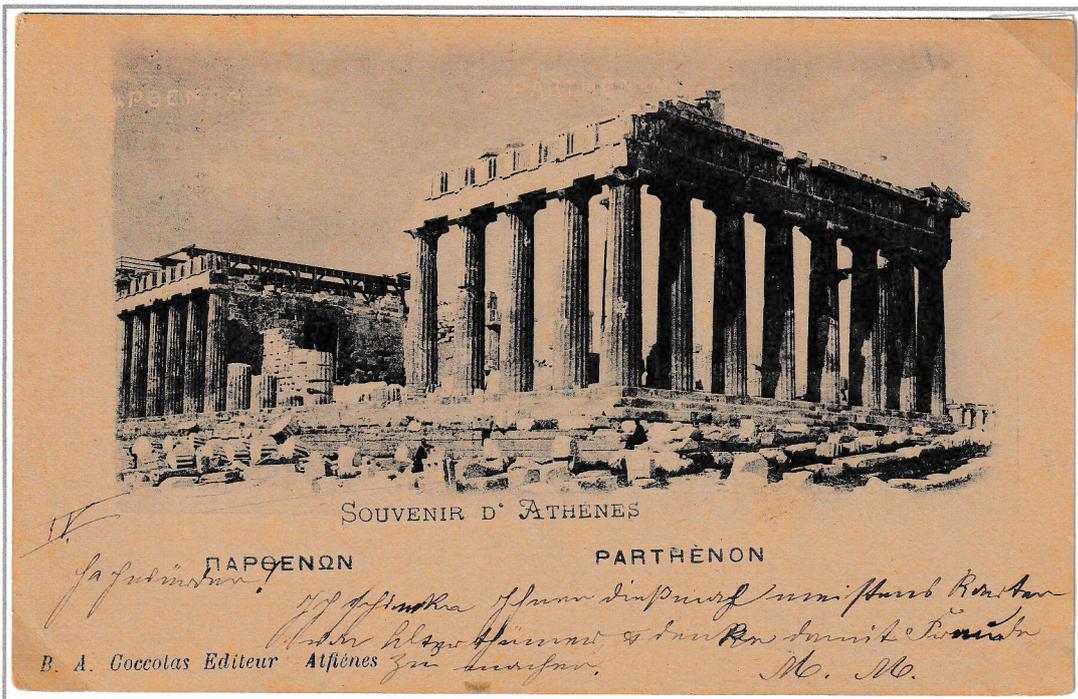
Il dio Apollo

Grecia (1945) - Cartolina postale da 2 dracme

*...a galla per vedere la palla di pelle di **pollo** fatta da Apelle figlio di Apollo*

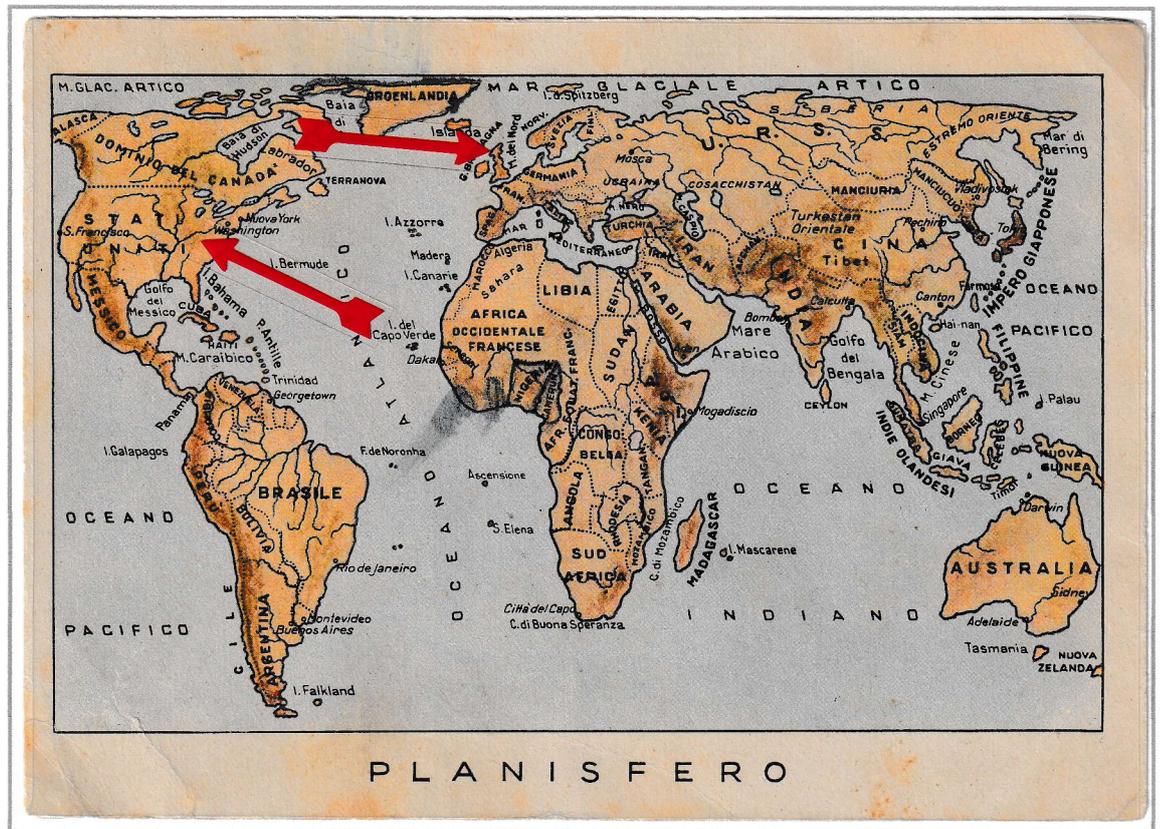


Affrancatura meccanica eseguita con affrancatrice meccanica FRANCO TYP



Prendendo spunto da questa filastrocca si potrebbe pensare che il gioco della pallanuoto trae le sue origini fin dai tempi dell' *antica Grecia*...

Grecia (1902) - Cartolina postale da 10 lp



Italia (1942) - Cartolina postale per le FF AA

In realtà il gioco si sviluppò contemporaneamente in Gran Bretagna e negli Stati Uniti fra il 1860 e il 1880 secondo modalità diverse.

Negli Stati Uniti il nuovo sport tendeva a somigliare al polo a cavallo, tanto che i giocatori si spostavano nell'acqua sopra *barili vuoti*, dipinti con le forme dei cavalli, e colpivano la palla con bastoni simili a quelli usati nel *polo equestre*. Da qui *waterpolo* che traduce in inglese, ancora oggi, il termine italiano *pallanuoto*.



Spagna (1980) - Cartolina postale da 7 pt

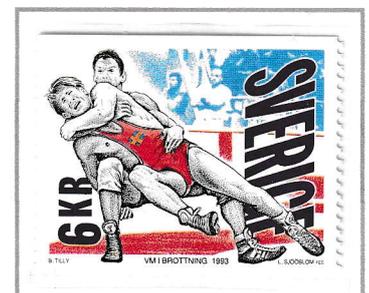
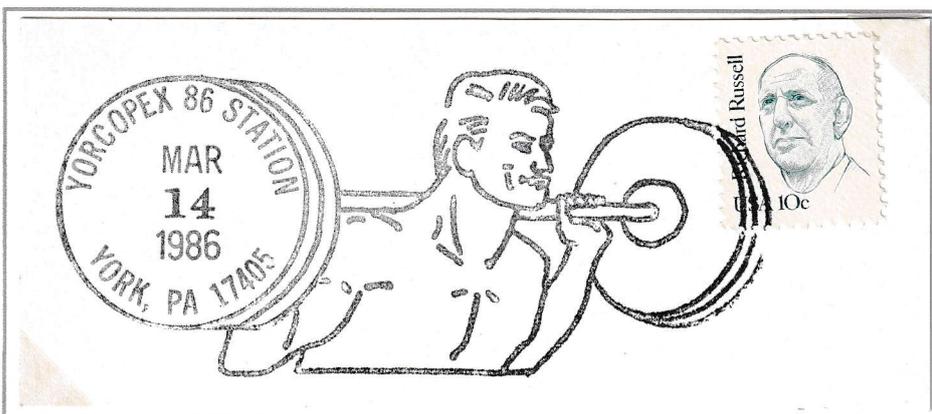
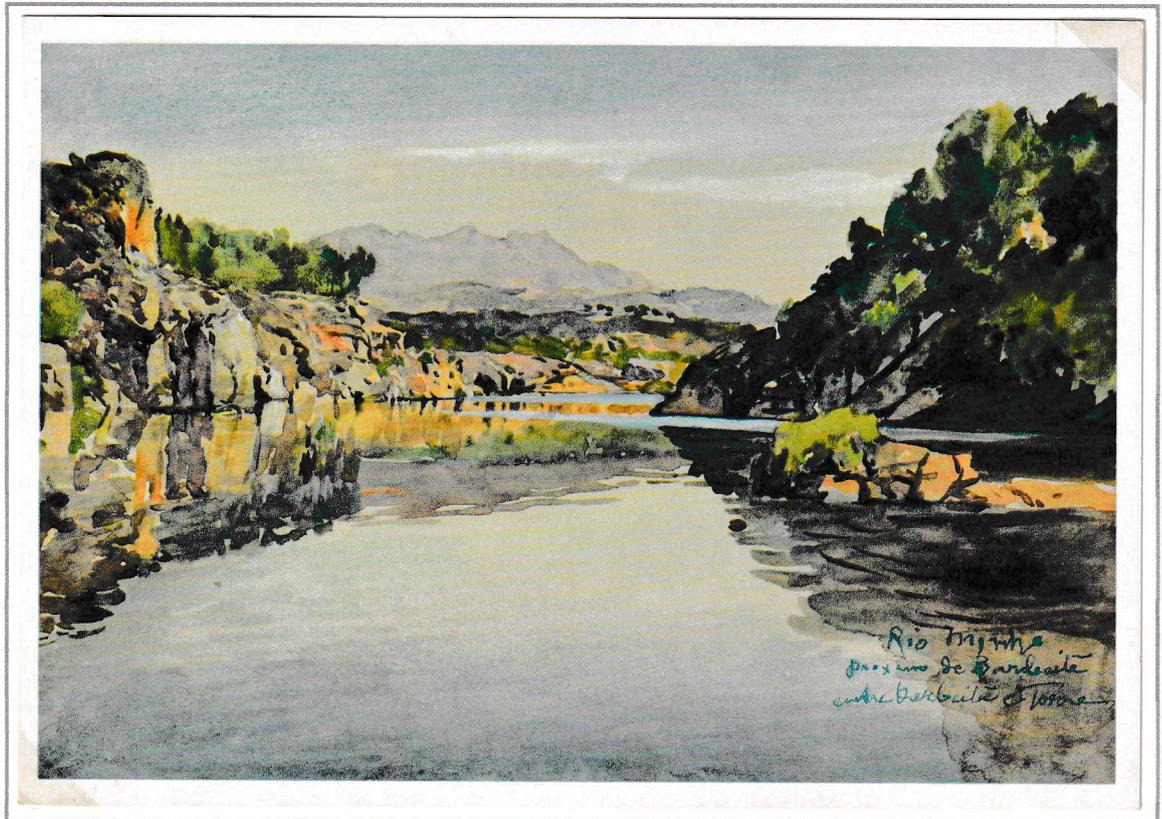




In Inghilterra le prime partite, se di partite si può parlare, si giocarono fra i *galeotti* che venivano portati a lavarsi nel mare e nei fiumi. In questo caso veniva utilizzato un pallone che i contendenti dovevano portare da una sponda all'altra dello specchio

Portogallo (1962) - Cartolina postale da 50 centavos

Data la condizione sociale dei giocatori più che di una manifestazione sportiva era una dimostrazione di *forza bruta* e nello stesso tempo di *abilità*.





Annullo della città di Aberdeen datato 1896

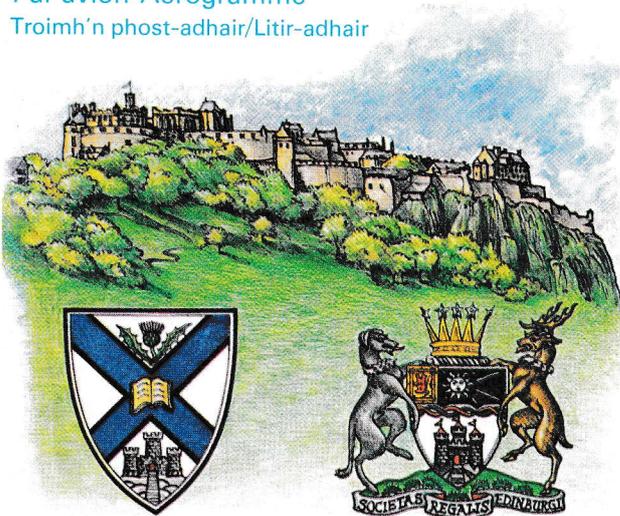
Una prima forma di pallanuoto, simile a quella attuale, si sviluppò ad *Aberdeen*, dove una locale associazione di sport acquatici, organizzò verso la fine del 1800 delle partite di uno sport simile al *rugby* nelle acque del fiume Dee, il cui gelido corso attraversa la *Scozia*.



SOTTO : Gran Bretagna (1983) - Aerogramma da 26 penny

By airmail-Aerogramme

Par avion-Aerogramme
Troimh'n phost-adhair/Litir-adhair



1583-1983

The University of Edinburgh

1783-1983

The Royal Society of Edinburgh





Sempre in occasione di queste prime partite viene introdotta una modifica fondamentale nel gioco della pallanuoto: l'adozione delle porte, simili a quelle utilizzate nel gioco del calcio. Fino ad allora le sommarie regole di gioco prevedevano che la palla dovesse essere posizionata in un punto prestabilito. (la sponda opposta per chi attacca)

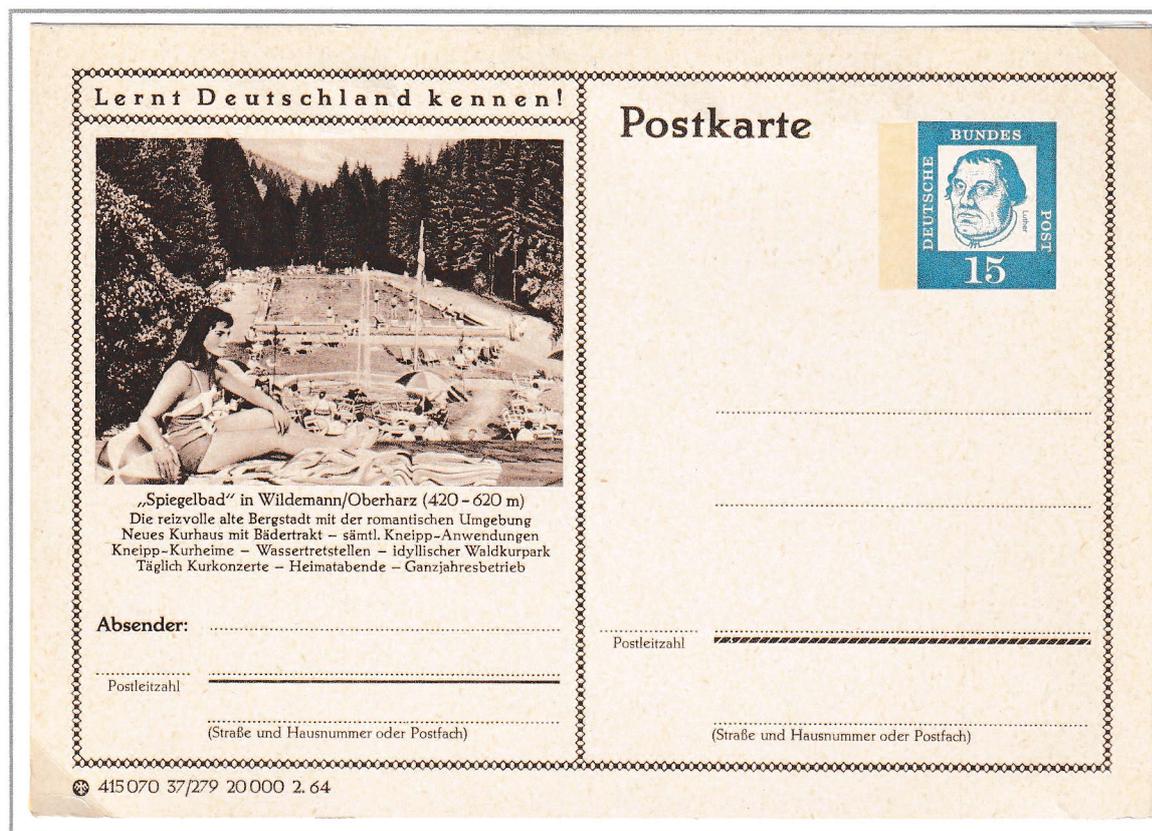


Spiritosa rappresentazione di una porta da calcio in questa cartolina postale da 25 pfennig della Germania Est datata 1975

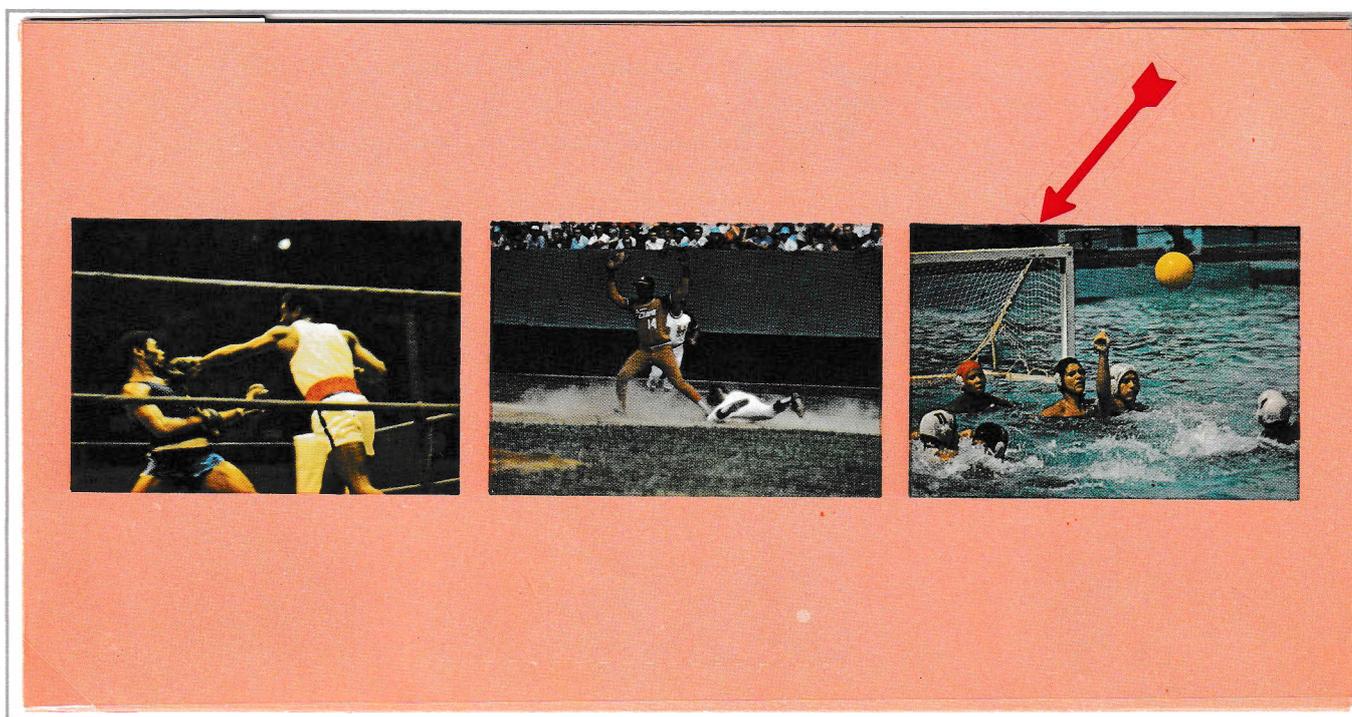


Ad inizio 1900, a *West Kensington*, ebbe luogo il primo incontro tra due rappresentative nazionali. Per la cronaca la compagine inglese s'impose su quella scozzese per 4 a 0.

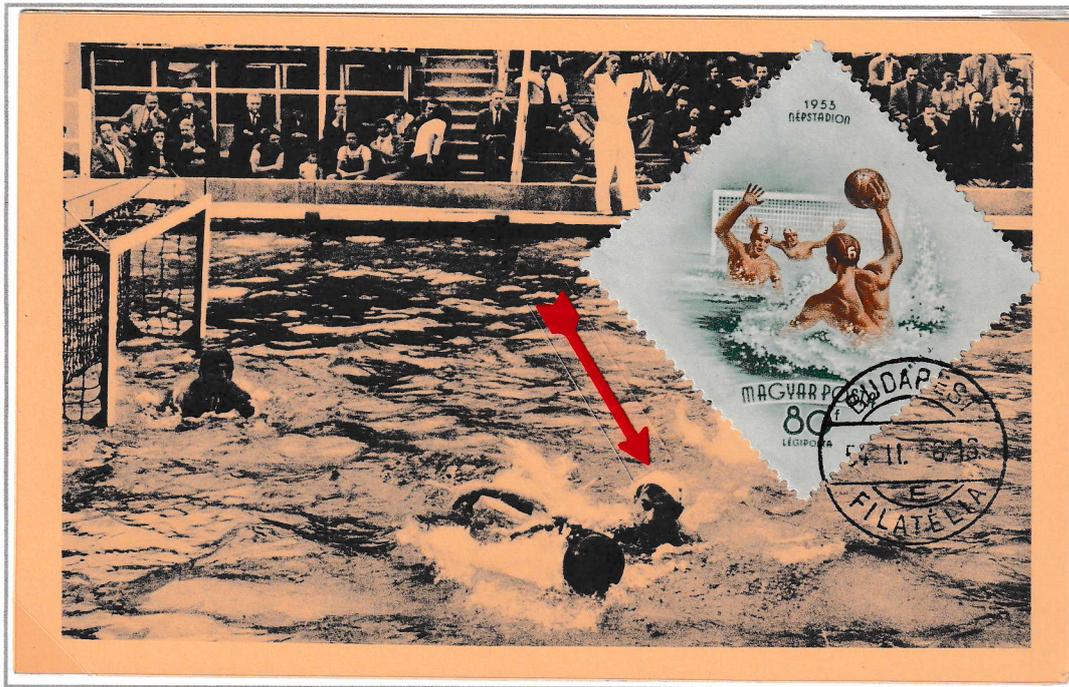
Annullo datato 1902 dell'ufficio postale di West Kensington, quartiere di Londra.



Le partite di pallanuoto si svolgono in specchi d'acqua, *solitamente piscine*. Nella pallanuoto maschile la distanza tra le due linee di porta deve essere di 33 metri per una larghezza di 20, mentre per quella femminile il campo deve essere di 25 metri di lunghezza per 17 di larghezza. Per le partite di entrambi i sessi l'acqua deve avere una profondità minima di 1.80 metri in tutti i punti della piscina. *Le porte* devono comprendere una lunghezza di 3 metri tra un montante e l'altro, la traversa deve essere posta a 90 centimetri dal pelo dell'acqua e la rete deve essere attaccata sia ai montanti che alla traversa in modo da chiudere completamente lo specchio.



Cuba, 1982 - Aerogramma da 15 centavos



Dato il grande agonismo, gli atleti indossano, oltre al normale costume, un ulteriore costume chiamato copricostume ciò a causa dei frequenti contatti con l'avversario. Sul capo portano una cuffia, chiamata gergalmente anche *calotta o calottina*, che ha due scopi: quello di permettere all'arbitro di identificare il giocatore e quello di proteggere l'atleta essendo la calottina dotata di due protezioni laterali.

Inizialmente, nel XIX secolo, si utilizzava un pallone di *cuoio come quello del calcio*, questo, assorbendo l'acqua, diveniva eccessivamente pesante. Così, nel 1936, si arrivò ad un pallone che era dotato di una camera d'aria gonfiabile e di un rivestimento in tessuto di gomma. I *moderni palloni* non hanno camera d'aria e sono leggermente ruvidi in superficie per facilitarne la presa con una sola mano. Il peso oscilla fra i 400 e 500 grammi.



Prova di colore ed emissione definitiva

От кого _____

Откуда _____

Индекс места отправления _____

Челябинская область

команда мастеров по водному поло

Уралочка

Уралочке 25 лет

Златоуст

В ПОЧТА РОССИИ

РОССИЯ RUSSIA - 2011

Кому _____

Куда _____

Индекс места назначения _____

Почта России

Автор эмблемы С. Накоряков. Дизайн Х. Беградиновой

Подделка государственных знаков почтовой оплаты преследуется по закону

© Издатцентр "Марка". Россия. 2011. 3. 2011-040/1. Типография "Информпресс-94". 20.01.2011.



La durata di una partita è di 32 minuti *divisa in 4 periodi, ognuno di 8 minuti* effettivi di gioco. Per ottenere un conteggio del tempo effettivo di gioco *il cronometro* viene fermato ad ogni fallo, gol e timeout. Il tempo riparte nel momento in cui la palla lascia la mano del giocatore che ne effettua la rimessa.



时间速度就是我们对您的承诺

北京市邮政速递总公司

1999京(PG)-0015

Un esempio del cronometro utilizzato per segnare il tempo in questa cartolina postale cinese del 1999 da 60 fen



Ogni azione di gioco ha una durata massima di trenta secondi effettivi, se in questo periodo la squadra che attacca non conclude l'azione la palla passa alla squadra avversaria.



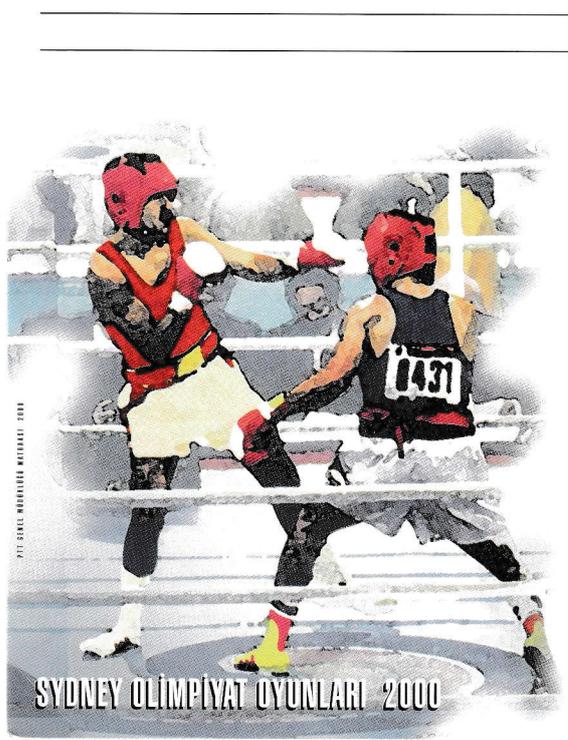
I falli si dividono in due categorie : *falli semplici* e *falli gravi*.

I *falli semplici* non comportano sanzioni disciplinari, ma una punizione a favore dell'avversario. I *falli gravi* comportano l'espulsione di chi li commette; un giocatore espulso deve recarsi nell'apposita zona chiamata in gergo *pozzetto* e non partecipare al gioco per venti secondo. Alla terza espulsione il giocatore non può entrare in campo.

Si considerano *falli gravi* stratonare, trattenere o affondare l'avversario. Inoltre è considerato fallo grave commettere un *fallo semplice* con l'intento di evitare un probabile gol avversario.



POSTA KARTI / POSTCARD



Esistono inoltre altre due categorie di falli rientranti nella categoria dei *falli gravi* che comportano punizioni più severe, nelle quali rientrano ad esempio *lo sferrare pugni, testate, gomitate o simili all'avversario, definire il gioco violento o brutalità*.

Viene assegnato *il tiro di rigore dai cinque metri* quando un difensore compie un fallo grave all'interno della linea dei cinque metri interferendo con una chiara occasione da rete. I difensori che fiancheggiano il tiratore avversario devono stare ad almeno due metri di distanza. Chi tira il rigore deve stare sulla linea dei cinque metri e al fischio dell'arbitro afferrare la palla e concludere a rete.





Uno dei fondamentali nel gioco della pallanuoto è la nuotata. A differenza del tipico stile libero, nella pallanuoto spesso si nuota con *la testa fuori dall'acqua, con la bracciata molto corta*. La prima caratteristica consente di seguire l'evoluzione del gioco, mentre la seconda facilita il controllo della palla.



La nuotata a forbice, detta anche *Trudgeon* dal nome del suo inventore, è uno stile che viene utilizzato nella pallanuoto, viste le potenti accelerazioni che imprime alla nuotata. E' l'unione di due stili: *si effettua una gamba rana ogni bracciata stile libero*.



La *nuotata a dorso* viene utilizzata per il ritorno in difesa o per la ricezione dei lanci lunghi. Il dorso eseguito nella pallanuoto differisce da quello classico dal piegamento del busto che è molto più vicino alle ginocchia.



La *nuotata a bicicletta* viene utilizzata per mantenere costantemente il corpo fuori dall'acqua quando è in posizione verticale. Prende il nome dal movimento che viene effettuato, che ricorda il movimento delle gambe durante la pedalata. Per eseguire tale nuotata bisogna flettere alternativamente le gambe tenendo il piede a martello, spingendolo verso l'esterno e poi verso il basso.



Giocatori che provano i passaggi durante una fase di allenamento in questa cartolina postale cinese da 80 fen del 2009

Il *passaggio* è un fondamentale che serve principalmente nella fase offensiva. Nella pallanuoto il passaggio di palla da un giocatore all'altro avviene continuamente in modo rapido e preciso, ciò serve per disorientare la difesa e a trovare un compagno smarcato davanti alla porta. Importante è la *fase di ricezione* da parte del giocatore a cui si passa la palla.



Fase di trazione con uscita dall'acqua

La seconda fase, il tiro, consiste nello scaricare la potenza accumulata con la trazione, scagliando, con un movimento rapido del braccio la palla verso la porta avversaria.



Esempio di tiro a palombella



Esempio di tiro classico



Esempio di tiro alla beduina

Oltre al tiro classico esistono altri tipi di tiro quale la *beduina* (pallone scagliato a pelo d'acqua con le spalle alla porta) e la *palomba* o *palombella* (il pallonetto del calcio).



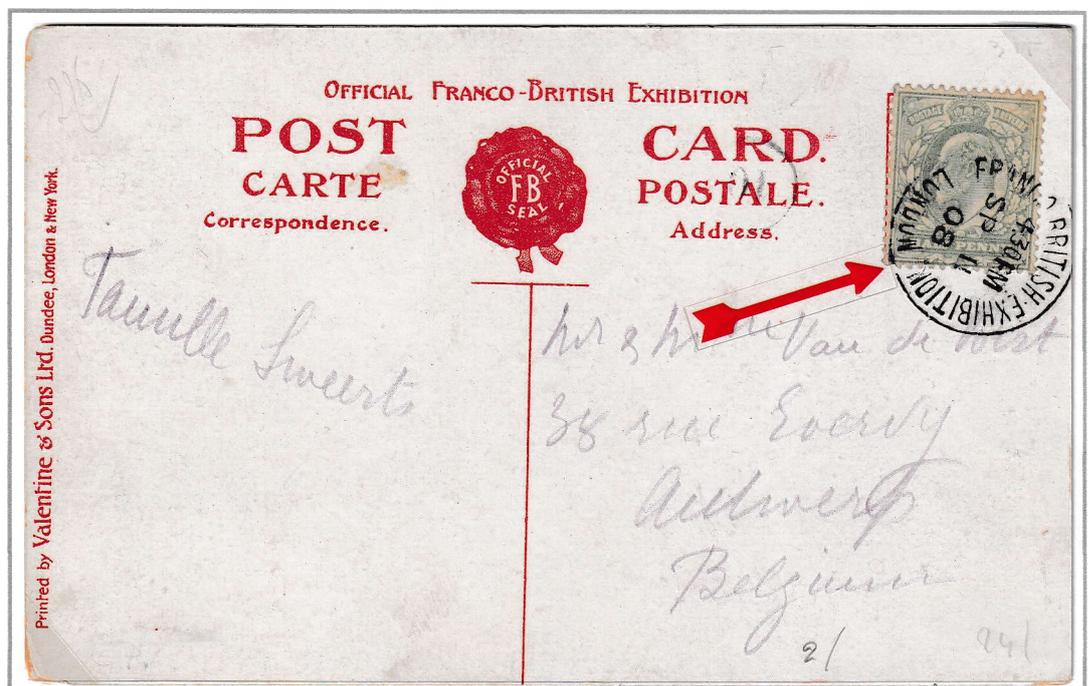
Fase di ricezione

Il movimento del *tiro classico* si divide in due fasi, *trazione* e *tiro*: la prima è la fase di preparazione sull'acqua, che accompagnata da un movimento rotatorio delle gambe permette l'*elevazione del busto*. Contemporaneamente con l'altra mano si solleva la palla che si porta dietro la nuca.



La Coppa del Mondo di pallanuoto (*FINA Water Polo World Cup*) è una competizione pallanuotistica internazionale per squadre nazionali. Tale competizione non è da confondersi con il Campionato Mondiale, ovvero la principale competizione per importanza e prestigio nella pallanuoto assieme al torneo olimpico. Alla manifestazione partecipano le prime tre del Campionato Mondiale precedente e la migliore dei 5 continenti (sempre in base al precedente mondiale). *FINA* è la sigla della federazione internazionale nuoto.

La pallanuoto è già presente alla Olimpiade del 1900, benché non rappresentata da squadre Nazionali, ma da club privati, tant'è che nel 1904 risultano primi, secondi e terzi gli Stati Uniti. Solo nell'edizione del 1908, svoltasi a Londra, in concomitanza con l'*Esposizione Mondiale*, scendono in acqua per la prima volta le rappresentative ufficiali Nazionali.



Inghilterra, 1908 - Annullo in occasione dell'esposizione mondiale di Londra



Come già detto, la pallanuoto maschile fu uno dei primi sport di squadra ad apparire alle Olimpiadi. La pallanuoto femminile, invece, comparve per la prima volta nel programma olimpico nel 2000 con la vittoria dell' Australia.



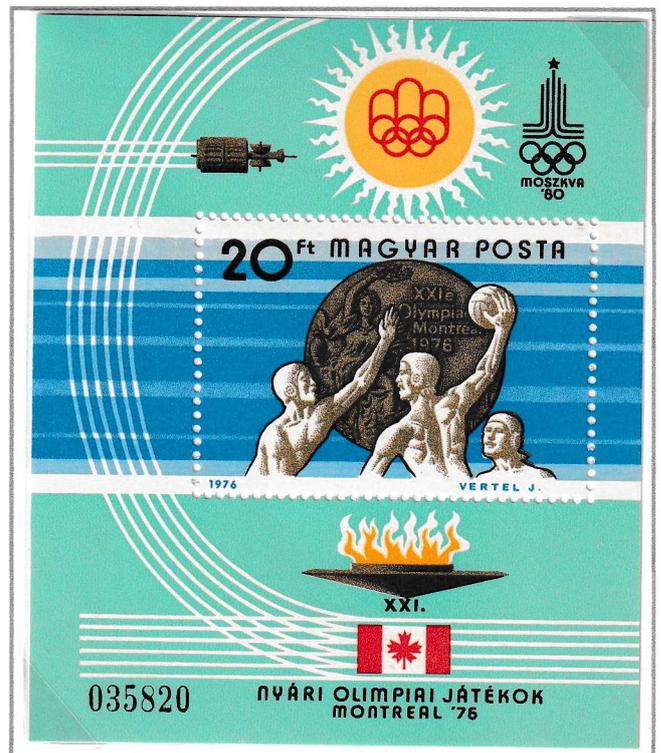
La Nazionale femminile australiana vincitrice della prima edizione del 2000



La Nazionale femminile greca seconda nell'edizione del 2004 alle spalle delle atlete italiane

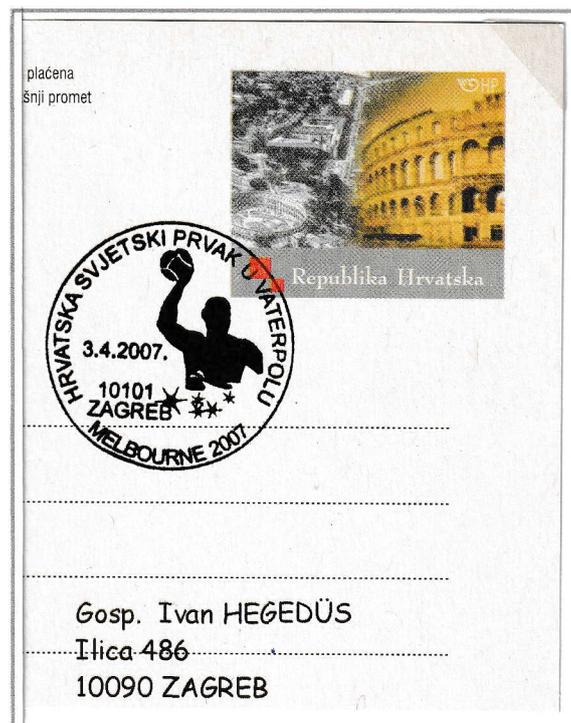
Nello scenario olimpico il record di medaglie d'oro spetta alla Nazionale maschile ungherese con ben 9 medaglie d'oro.

Il foglietto a destra celebra la vittoria ungherese del 1976 a Montreal.





Con l'emissione di foglietto ed annullo le Poste croate celebrano la conquista del Titolo Mondiale per Nazionali a Melbourne 2007.



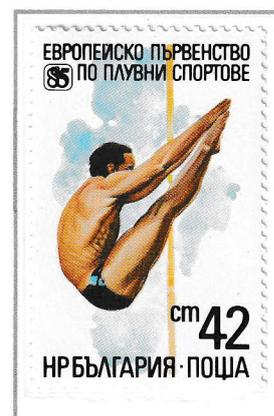
Il FINA World Water Polo Championship, comunemente detto campionato mondiale di pallanuoto, è la più importante competizione organizzata dalla FINA in campo internazionale. Chi vince il torneo si aggiudica il titolo di Campione del Mondo. Ogni edizione prevede due tornei: quello maschile, la cui prima edizione si disputò nel 1973 a Belgrado, e quello femminile, che invece iniziò a disputarsi nel 1986 a Madrid. La competizione si svolge nel contesto dei campionati mondiali di nuoto, insieme ad altre discipline: *il nuoto, i tuffi e, ultimo arrivato, il nuoto sincronizzato.*



Il nuoto: stile libero - rana



I tuffi



Il nuoto sincronizzato



Stampa capovolta



Stampa esatta



Il *Campionato Europeo*, sia quello maschile (organizzato sin dal lontano 1926) sia quello femminile (1986) sono organizzati dalla Ligue Européenne de Natation (LEN). Fino al 1997 la competizione era compresa all'interno del campionato europeo di nuoto, ma attualmente tale sport (a differenza del torneo mondiale) è separato dalle altre competizioni. La sede è uguale sia per gli uomini che per le donne. Il torneo si svolge ogni due anni.



Annulli utilizzati in occasione degli europei svoltasi a Zagabria nel 2010 e Belgrado nel 2006