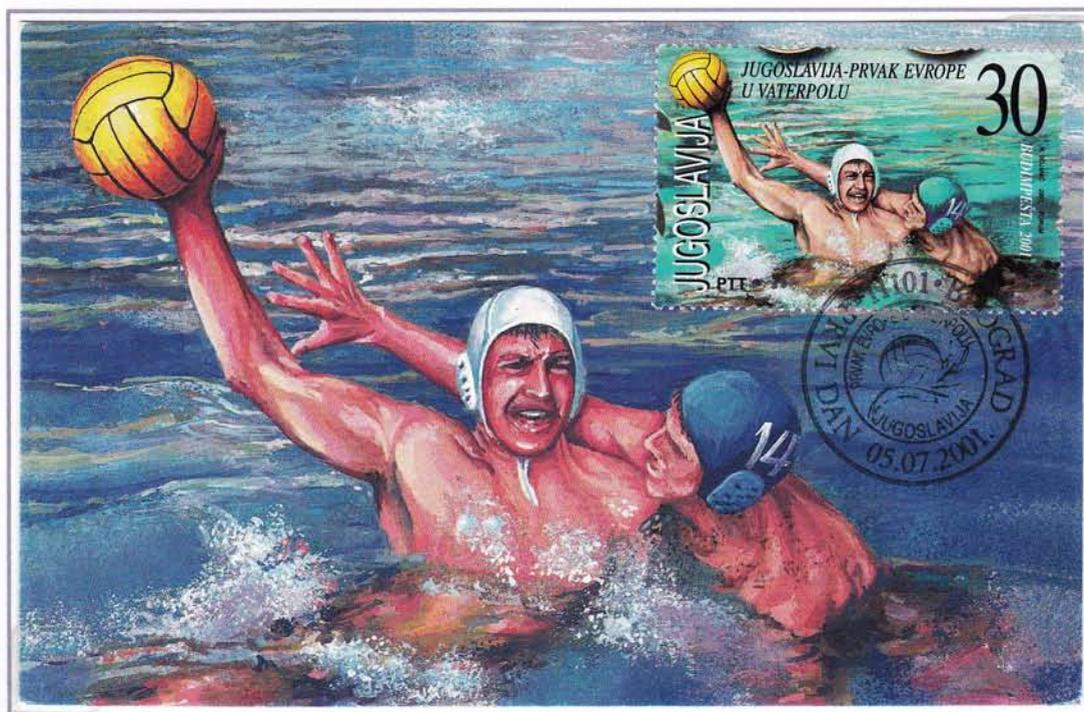


Waterpolo

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.

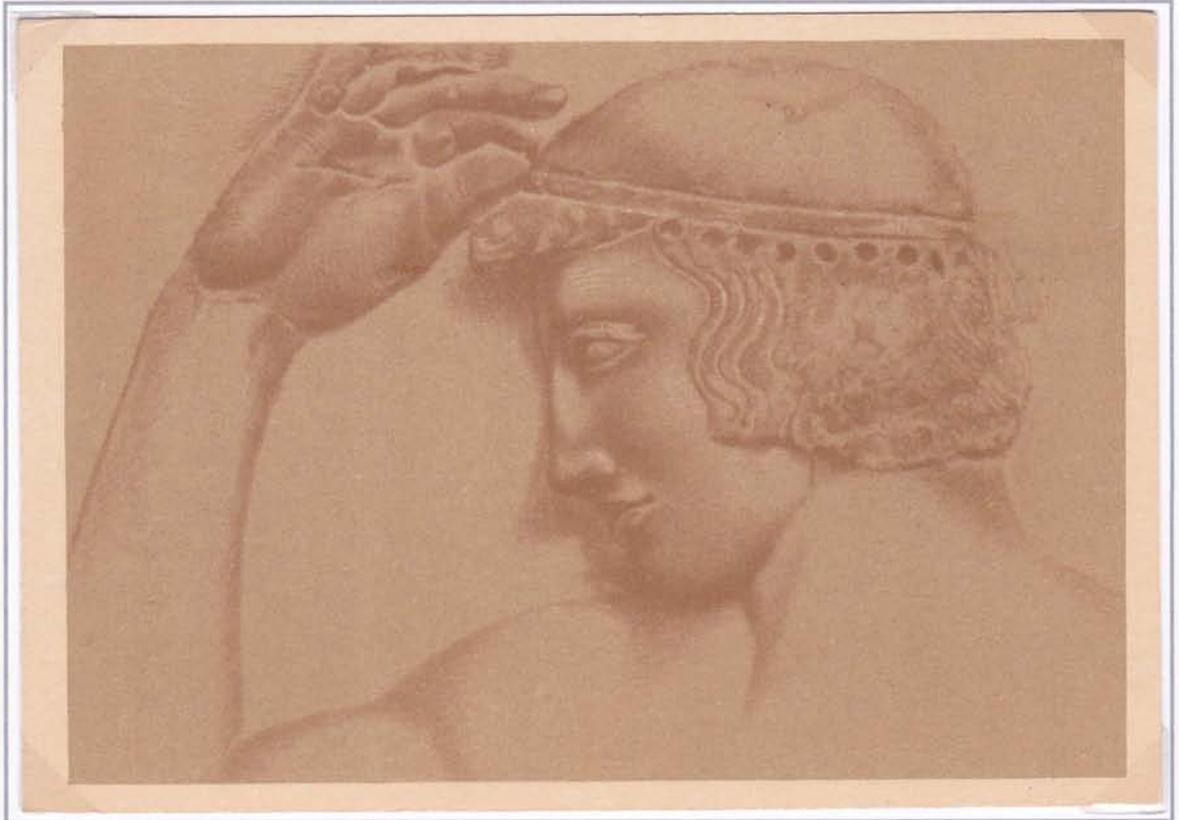
PIANO DELLA COLLEZIONE

0.0 Introduzione	1	3.0 Fondamentali	2
		3.1 Nuotata	
		3.2 Passaggi e tiri	
1.0 La storia	5	4.0 Competizioni	3
		4.1 Olimpiadi	
		4.2 Coppa del Mondo	
		4.3 Campionati del Mondo	
		4.4 Europei	
2.0 Il regolamento	4	5.0 Errori	1
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 ...



L'immagine di Apollo è
raffigurata sulla Carto-
lina Postale greca del
1945 da 2 dracme

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

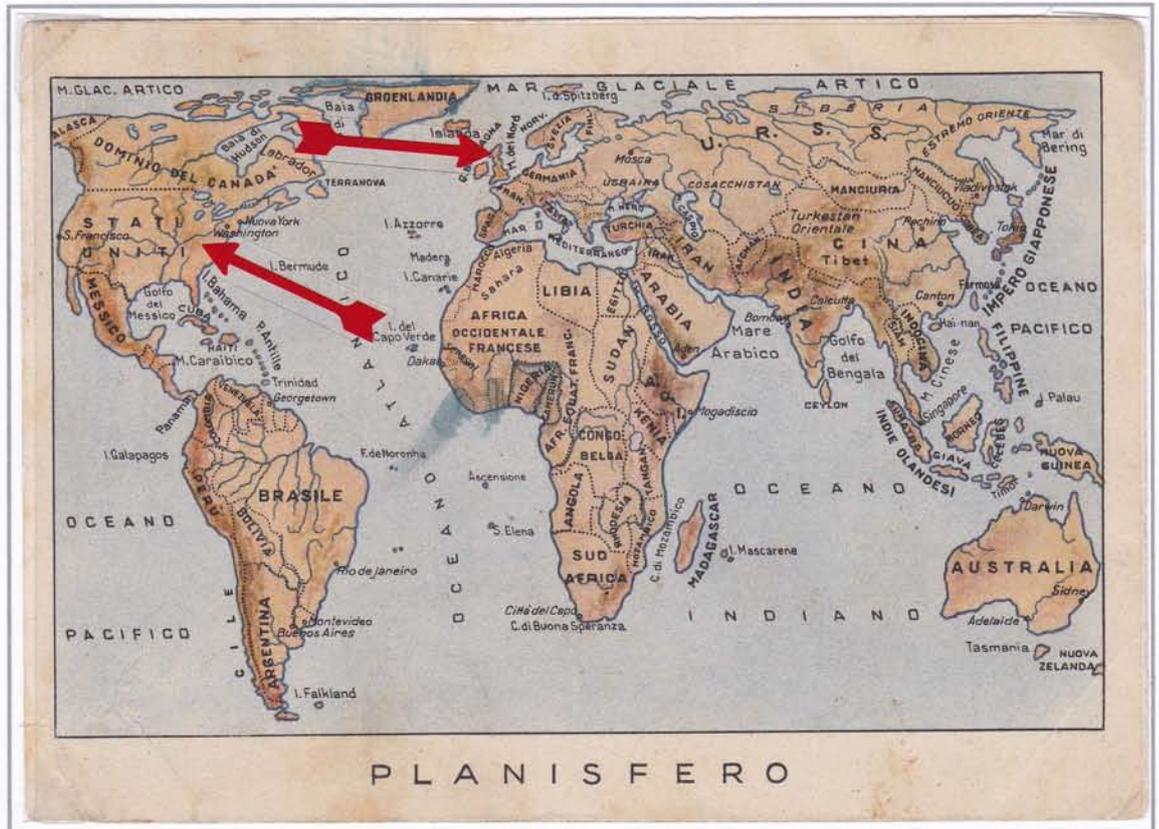


Prendendo spunto da
questa filastrocca si po-
trebbe pensare che il gio-
co della pallanuoto trae le
sue origini fin dai tempi
dell' *antica Grecia*...

Il Partenone simbolo dell'an-
tica Grecia rappresentato in
questa Cartolina Postale elle-
nica da 10 lepta del 1902

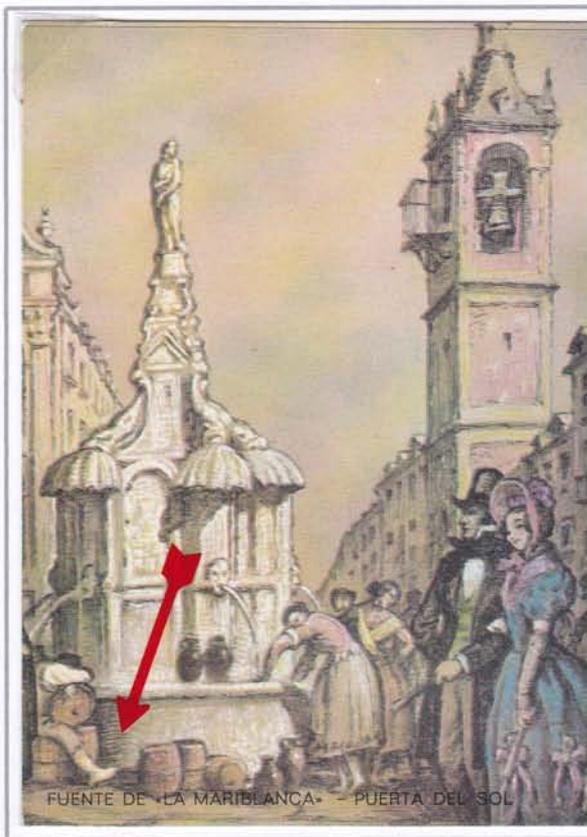


In realtà il gioco si sviluppò contemporaneamente in Gran Bretagna e negli Stati Uniti fra il 1860 e il 1880 secondo modalità diverse.



Nella Cartolina Postale italiana del 1942 in Franchigia Militare sono evidenziati i Paesi in cui il gioco della pallanuoto muove i primi passi

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*.



TARJETA POSTAL



185222

Un esempio dei barili utilizzati per muoversi sull'acqua lo troviamo nella Cartolina Postale delle Poste spagnole.



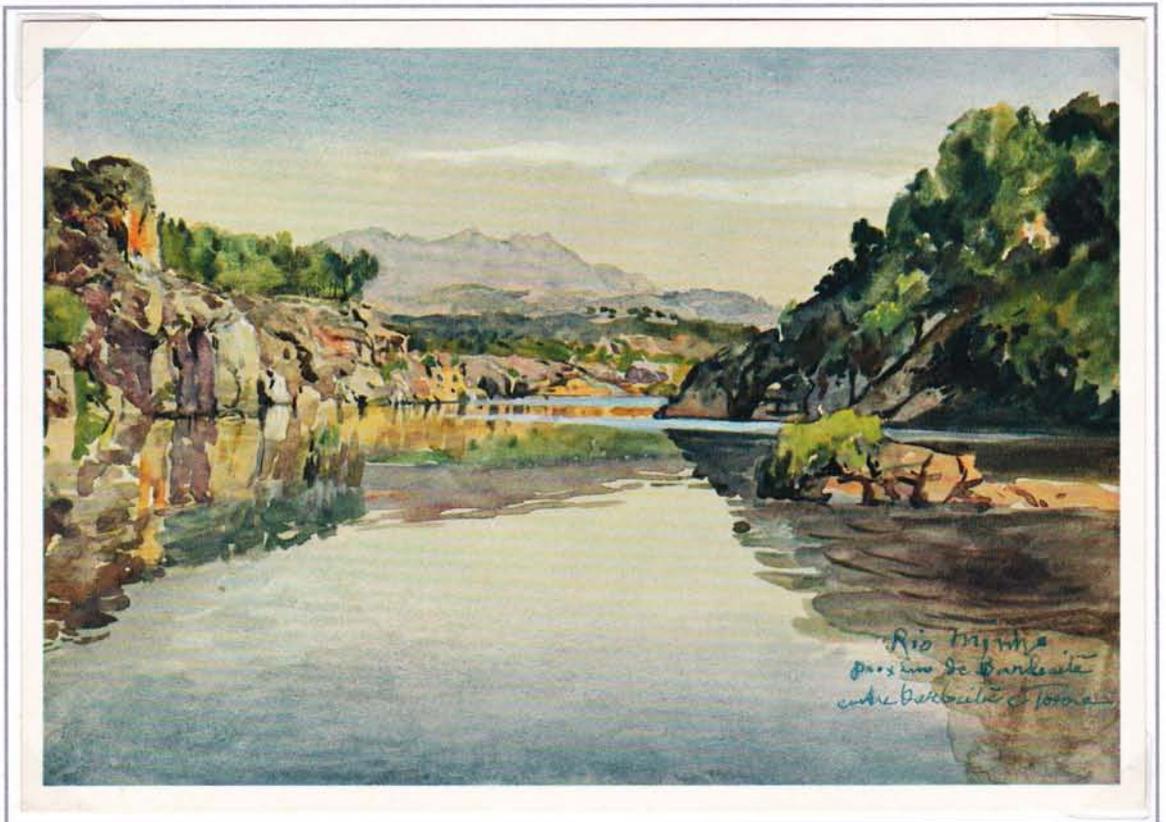
REMITENTE:



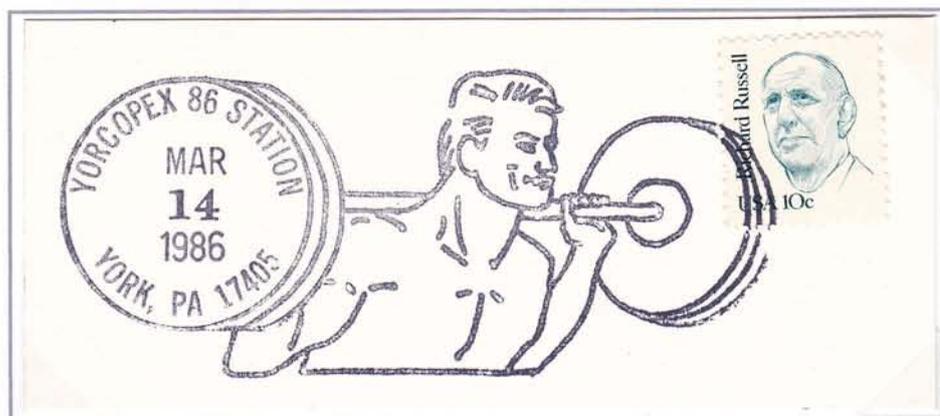


In Inghilterra le prime partite, se di partite si può parlare, si giocarono fra i *galeotti* che venivano portati a lavarsi nel mare e *nei fiumi*. In questo caso veniva utilizzato un pallone che i contendenti dovevano portare da una sponda all'altra dello specchio d'acqua.

Un esempio del campo di gara in questa Cartolina Postale portoghese da 50 centavos datata 1962



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

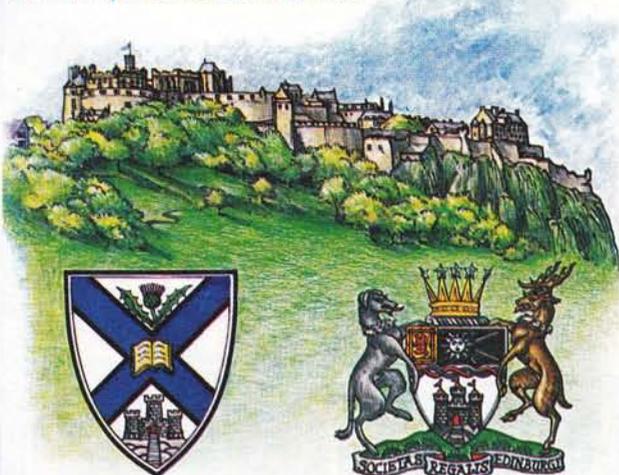
Una prima forma di pallanuoto, simile a quella attuale, si sviluppò ad *Aberdeen*, dove una locale associazione di sport acquatici, organizzò verso la fine del 1800 delle partite di uno sport simile al *rugby* nelle acque del fiume Dee, il cui gelido corso attraversa la *Scozia*.



Nell'Aerogramma inglese da 26 penny in basso a sinistra è riportato lo stemma che riproduce la bandiera scozzese

By airmail-Aerogramme

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



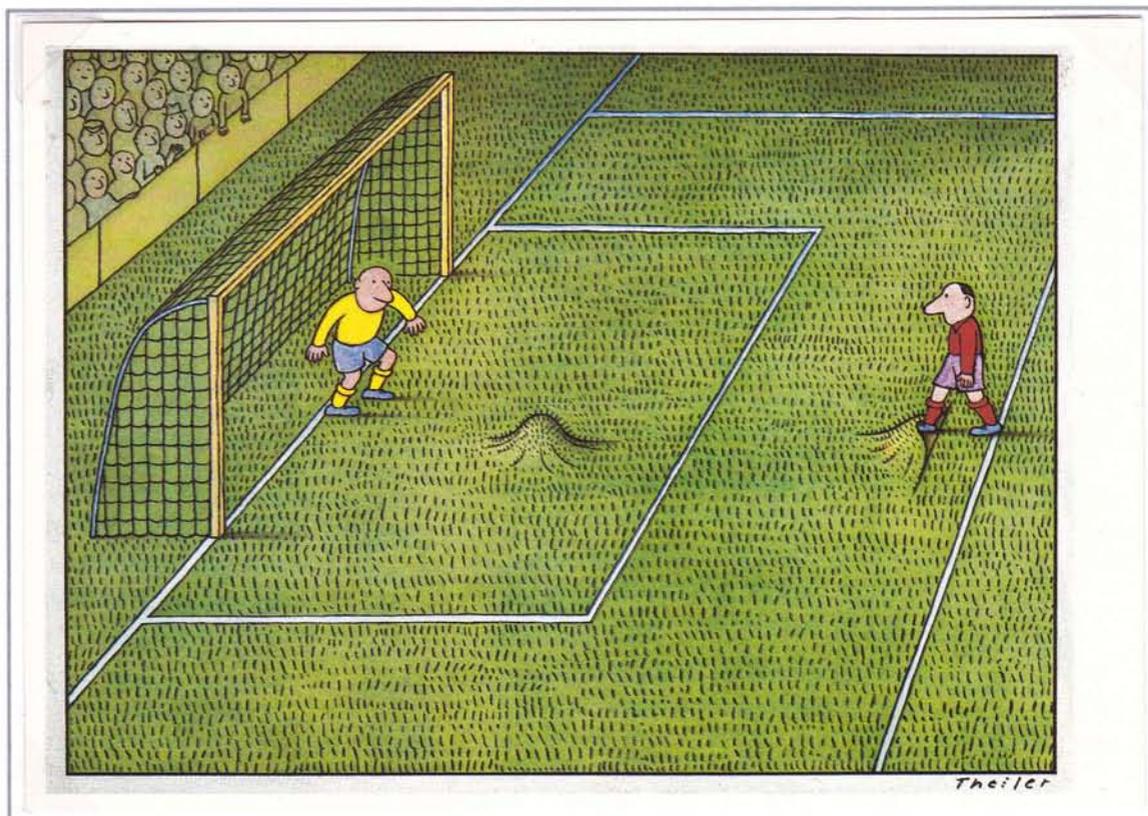
1583-1983
The University of Edinburgh

1783-1983
The Royal Society of Edinburgh





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



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)

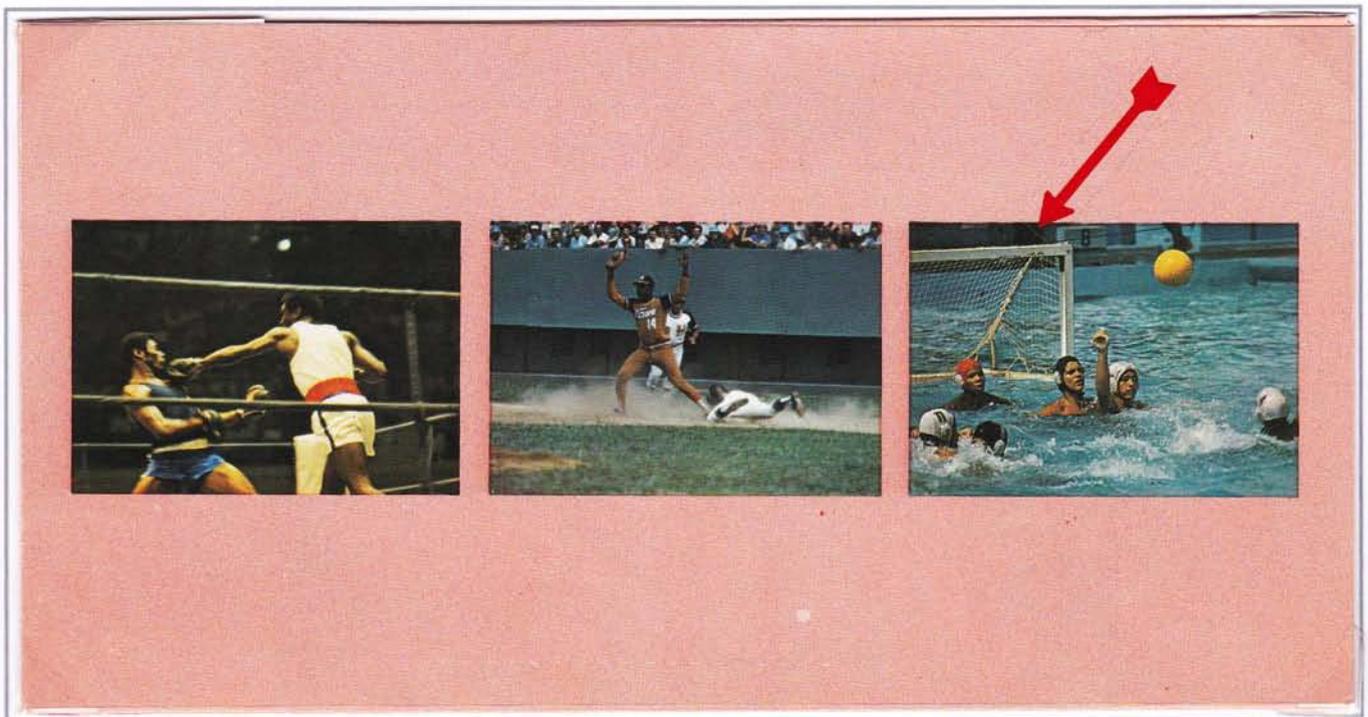


Annullo datato 1902 dell'ufficio postale di West Kensington, quartiere di Londra.

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.



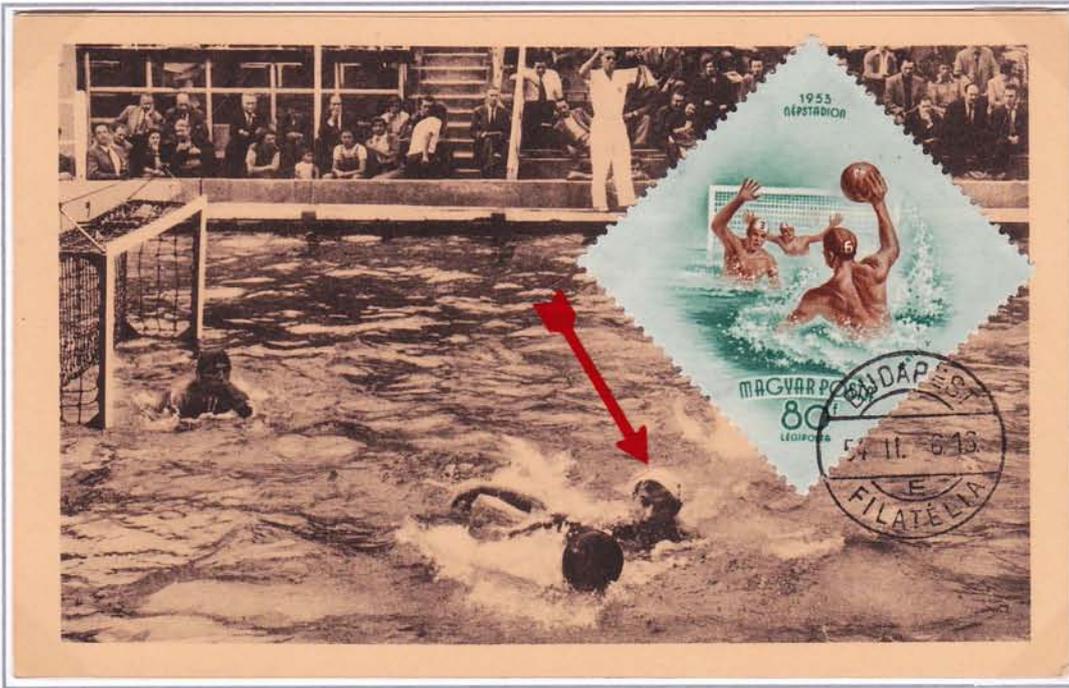
Le partite di pallanuoto si svolgono in specchi d'acqua, *solitamente piscine*. Nella pallanuoto maschile la distanza tra le due linee di porta deve essere di 33 metri per una larghezza di 20, mentre per quella femminile il campo deve essere di 25 metri di lunghezza per 17 di larghezza. Per le partite 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.



Un esempio di come è posizionata la porta si può riscontrare in questo Aerogramma cubano datato 1982 da 25 centavos



2.2 Abbigliamento e palla



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

Кому _____

Куда _____

Индекс места назначения _____

ПОЧТА РОССИИ RUSSIA - 2011

ПОЧТА РОССИИ

Подделка государственных знаков почтовой оплаты преследуется по закону

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

Автор эмблемы С. Накоряков. Дизайн Х. Бетрединовой



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.





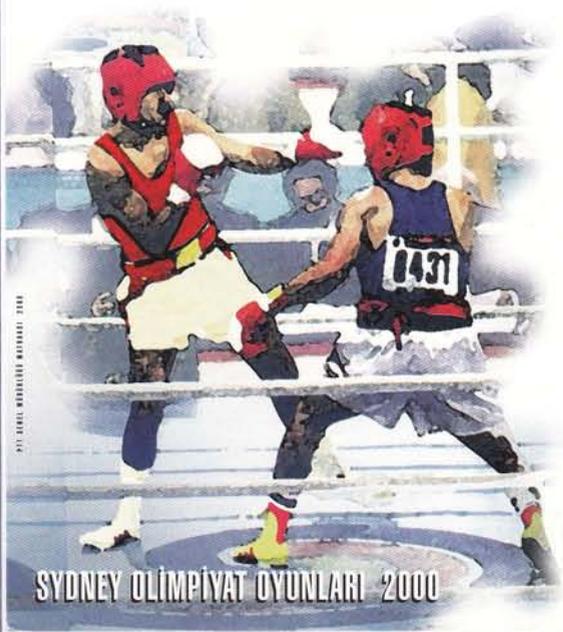
I falli si dividono in due categorie: *falli semplici* e *falli gravi*.

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 a rana ogni bracciata stile libero*.



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, spingendo verso l'esterno e poi verso il basso.

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.





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*



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



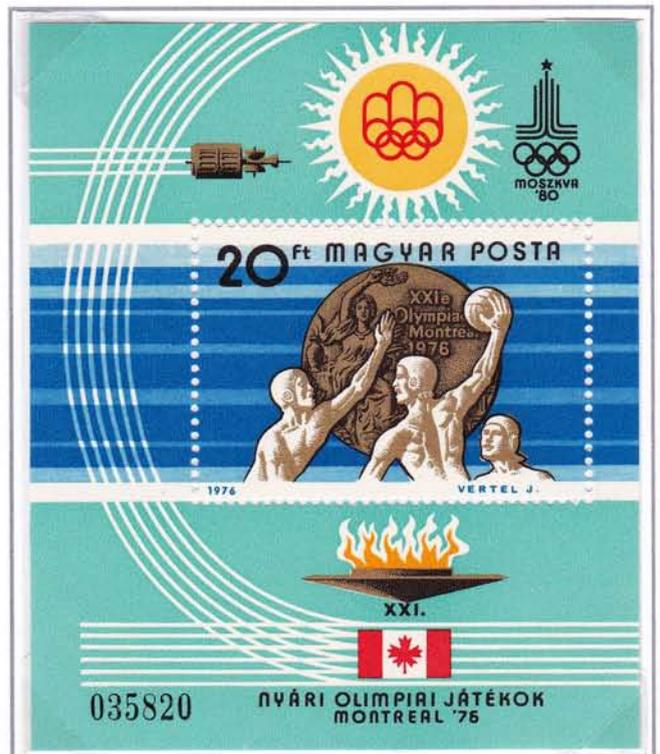
Come già detto, *la pallanuoto maschile* fu uno dei primi sport di squadra ad apparire alle Olimpiadi. La pallanuoto femminile, invece, comparve per la prima volta nel programma olimpico nel 2000 con la vittoria dell' Australia.



La Nazionale femminile australiana vincitrice della prima edizione del 2000



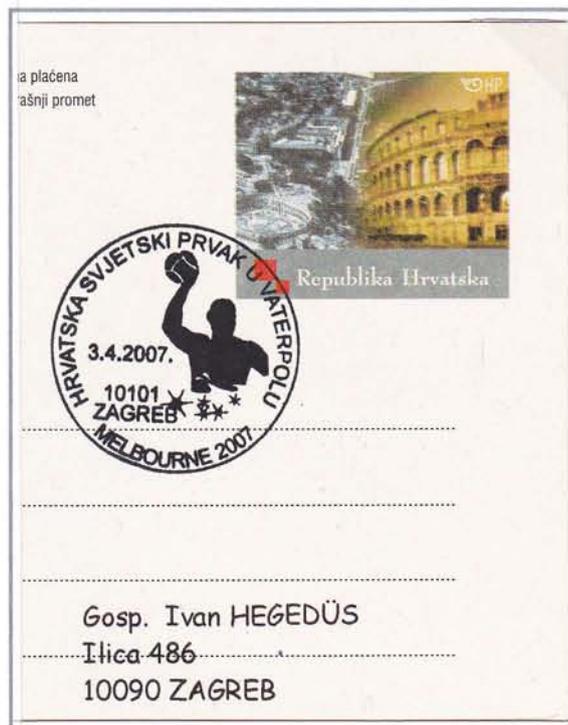
La Nazionale femminile greca seconda nell'edizione del 2004 alle spalle delle atlete italiane



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.



Gosp. Ivan HEGEDÜS
Ilica 486
10090 ZAGREB

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



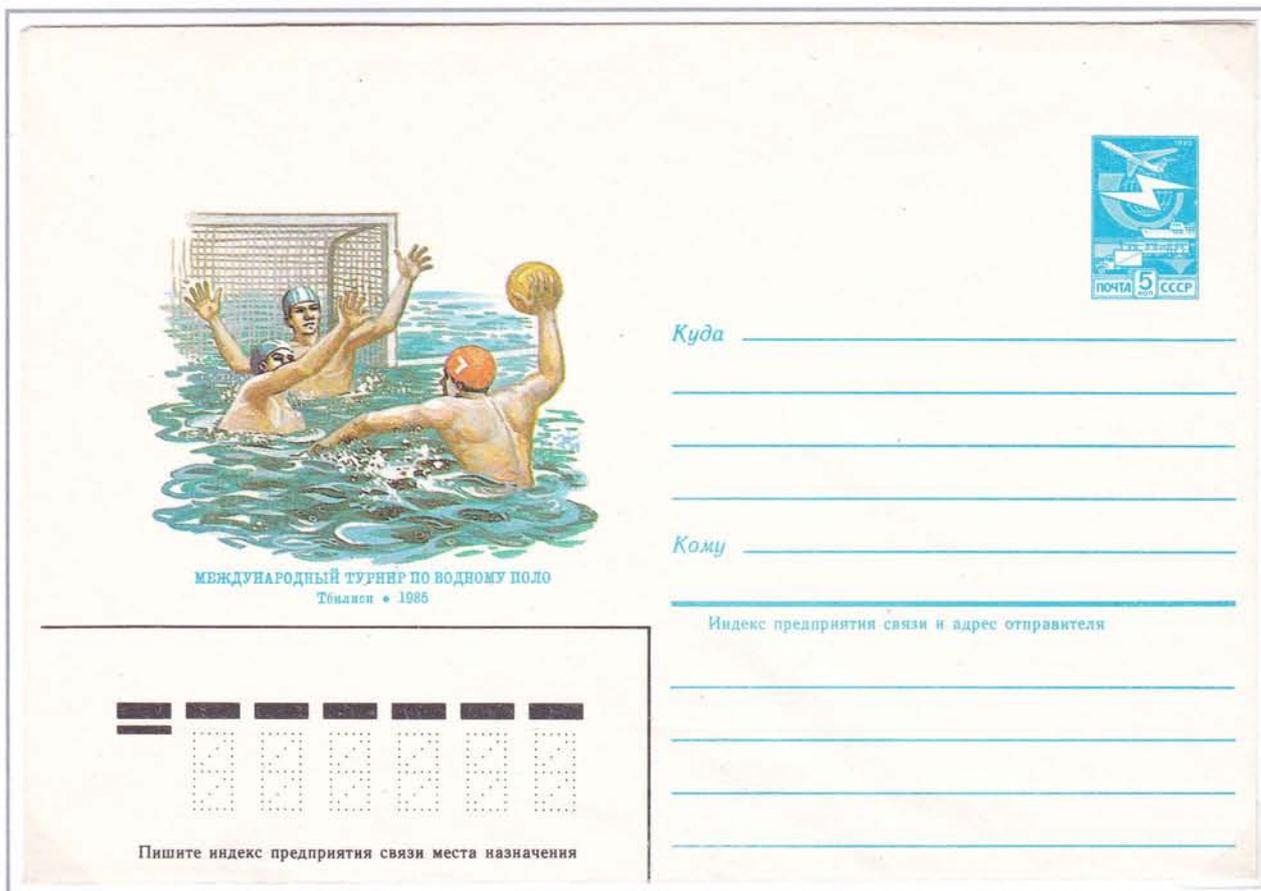
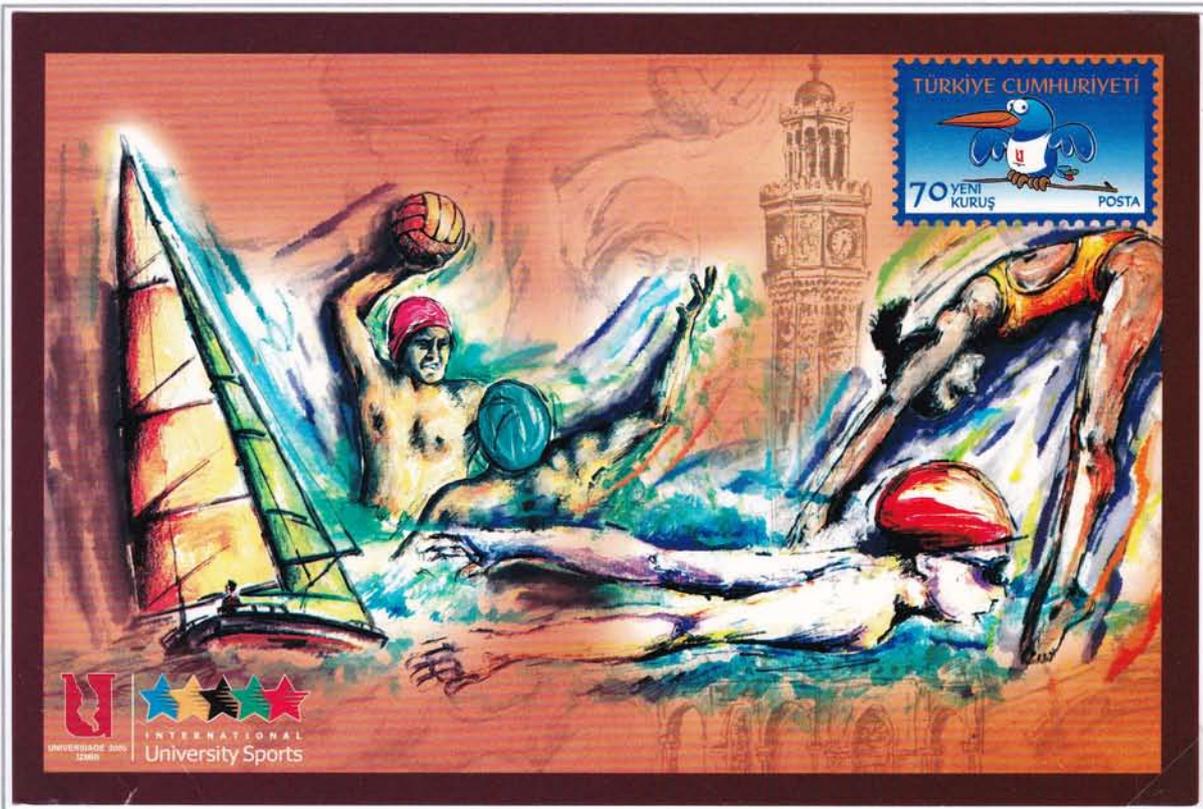
Stampa esatta



Evidentemente i disegnatori di alcune Amministrazioni Postali non conoscono molto bene le regole della pallanuoto in modo particolare il ruolo del portiere. Premesso che il portiere, per regolamento, non può oltrepassare la metà campo e che deve indossare la calottina rossa con il numero 1 o il 13 come riserva, ho riportato in questa pagina alcuni degli errori più evidenti...



Italia : il portiere indossa la calottina rossa, non può avere però il numero 9. Il portiere ha sempre, per regolamento, il numero 1 o il numero 13 come portiere di riserva.



SOPRA

Nella Cartolina Postale emessa dalle Poste turche in occasione Universiadi del 2005 il portiere è nettamente in fase di attacco oltre la metà campo

A SINISTRA

Nell' Intero Postale delle Poste russe due errori insieme: il portiere oltre la metà campo ed il numero sbagliato sulla calottina.