

SETTORE TECNICO F.I.G.C.

CORSO MASTER 2004/2005

**La fase di attacco nelle
situazioni di palla inattiva**

di
Domenico di Carlo

RELATORE: PROF. FRANCO FERRARI

Premessa

Ho desiderato svolgere in questa tesi non tanto un argomento di carattere generale come per esempio l'analisi di un particolare sistema di gioco (zona, uomo) quanto piuttosto dedicarmi all'approfondimento di un momento specifico del contesto gara che, statistiche alla mano, incide ormai, direttamente o indirettamente, praticamente su circa la metà delle reti segnate: la fase di attacco nelle situazioni di palla inattiva.

Ho ritenuto opportuno e conveniente organizzare la presente trattazione secondo il seguente **schema** o **piano dell'opera**: dopo **una breve introduzione** all'argomento, propongo **nella prima parte (PARTE I)**, necessariamente in maniera molto snella, alcune considerazioni di carattere generale, all'interno della quale sono esposti certi miei personali convincimenti a proposito della materia in esame.

Nella seconda parte di questo lavoro (**PARTE II**) presento **alcune soluzioni specifiche**, riprese per larghissima parte dagli schemi adottati dal mio **Mantova** nelle due stagioni agonistiche appena trascorse.

Per chiarezza espositiva ho diviso gli schemi tra Calcio d'inizio, Calcio d'angolo, Calcio di punizione, Rimessa laterale; ho fatto precedere i vari tipi di schemi da alcune note e approfondimenti. Per riprendere e sintetizzare i momenti salienti di questa mia trattazione, ho inserito alcune mie valutazioni finali aventi carattere di **note conclusive**.

Introduzione

Il gioco del calcio ha subito in questi ultimi anni diverse trasformazioni che hanno radicalmente mutato il quadro strategico e tecnico-tattico.

L'exasperazione agonistica ha portato a un significativo incremento di dinamicità. Da una parte si è avuto un notevole restringimento degli spazi, dall'altra una velocità d'azione sempre maggiore.

Il conseguente speculare aumento delle interruzioni del gioco provocate dai 22 in campo e sanzionate dall'arbitro, ha comportato necessariamente una notevole trasformazione dell'organizzazione della strategia di squadra e ha dilatato enormemente l'importanza di saper sfruttare (o al contrario gestire) al meglio le fasi dell'incontro che riguardano la ripresa del gioco.

Se l'obiettivo primario dell'allenatore è diventato quello di cercare di riuscire a preparare i giocatori per interpretare un calcio più veloce, dove tecnica, tattica e agonismo devono

fondersi ed armonizzarsi è altrettanto importante che egli provveda ad organizzare le situazioni di gioco a palla ferma in maniera razionale ed efficace, predisponendo per i ragazzi un ventaglio di soluzioni per quanto possibile di facile attuazione ma non scontato in modo da creare i presupposti per scardinare le prevedibili contromosse dell'avversario. Se da un lato l'Allenatore si avvarrà di specialisti nell'esecuzione di questi particolari gesti tecnici, egli non dovrà al contempo dimenticare che la formazione ed il perfezionamento del bagaglio tecnico-tattico di tutti i calciatori di alto livello non possono più prescindere dall'apprendimento e dall'applicazione in gara di quelli che vengono comunemente definiti gli schemi di palla inattiva. Il Mister dovrà quindi elaborare una strategia di lavoro di tipo globale che coinvolga tutta la rosa degli atleti a disposizione e non più fidare unicamente sul talento di pochi. Vediamo pertanto quali problematiche L'Allenatore si trova ad affrontare nella preparazione di un sistema efficace di soluzioni a gioco fermo e come dette soluzioni si concretizzano poi nelle varie fasi di gioco.

PARTE I

Gli schemi di palla inattiva: considerazioni generali

Ogni schema di palla inattiva è efficace in funzione essenzialmente di 3 variabili:

a) la qualità complessiva dell'esecuzione ovvero la bontà (razionalità e novità) dello schema proposto, la sincronia e la corretta esecuzione dei movimenti, la precisione nella battuta da parte dello specialista;

b) il comportamento di chi difende:

1) le scelte tattiche (schieramento a uomo o a zona oppure misto), numero degli uomini impiegati in ripiegamento, etc.. sono chiaramente meticolosamente studiate ed analizzate dal tecnico e dal suo staff durante il lavoro settimanale di preparazione e di avvicinamento alla gara. Si pone particolare attenzione alle zone eventualmente "sguarnite" o all'individuazione di possibili lacune individuali nella tecnica di marcamento da parte degli avversari e,

2) la prestazione effettiva del difendente sul terreno di gioco

c) le condizioni climatiche e del terreno di gioco.

Una considerazione diversa ritengo invece debba essere fatta per le cosiddette "condizioni ambientali" ovvero quelle costituite dalla situazione del punteggio, dal tempo di gioco

trascorso, dal comportamento del pubblico. Io penso che in generale, se non si è preparati a dovere, ogni scusa è buona per rinunciare ad una gestione organizzata e sistematica delle situazioni di palla inattiva (se sei sotto non perdere tempo a preparare lo schema, se sei avanti bada a non scoprirti e via dicendo...)

La bravura del tecnico, ma soprattutto dei calciatori, starà invece nella lettura situazionale di ogni singola battuta, nella ricerca della soluzione più azzeccata per lo specifico momento di gioco. Il tecnico, se è sicuro dell'acquisizione dei giusti movimenti, deve sostenere i ragazzi nella ricerca e nella scelta della giocata studiata a tavolino, provata e riprovata in allenamento e in partitella, magari "suggerendo" nei momenti di minore ispirazione; avrà come limite la lettura complessiva del contesto gara. Solo se occorre chiederà pertanto ai ragazzi di semplificare, magari in momenti di particolare difficoltà (giornata in cui non riesce niente, pubblico di casa che si spazientisce...) in modo che lo "strumento" palla inattiva non si riveli mai un'arma a doppio taglio. E' questo un aspetto molto importante nel rapporto tecnico-calciatori: sostenendo e suggerendo il Mister dà dignità, valorizza il lavoro di preparazione svolto in settimana, punta sulla qualità del lavoro che deve dare i suoi frutti; non intestardendosi nei momenti meno propizi, anzi alleggerendo, sviando la concentrazione dall'errore ripetuto nell'esecuzione del gesto tecnico evita di innervosire la squadra nei momenti di minor vena. Questo non significa certo togliere importanza alla giocata da fermo: se la squadra è in palla, se gli specialisti sono "carichi" nessun momento risulta più opportuno di quello di un'apparente difficoltà; giocate ben orchestrate possono zittire interi stadi, girare il corso della gara, riacciuffare risultati a prima vista disperati. Per questo se il poter disporre di alcuni giocatori specialisti nell'esecuzione della giocata non solo tecnicamente, ma anche emotivamente costituisce un grandissimo vantaggio per l'allenatore e per la squadra., ancora più vantaggioso è disporre di un intero gruppo che condivide e "crede" nell'impiego sistematico di queste soluzioni di gioco.

Quando alleno le palle inattive

Nella programmazione del ciclo annuale di lavoro, introduco l'insegnamento delle soluzioni d'attacco su palla inattiva fin dai primi giorni di preparazione precampionato. Considero queste situazioni di gioco come parte integrante della didattica della fase di possesso palla e come tali dedico uno spazio non trascurabile all'interno delle sedute dedicate a questa fase di gioco. Sono ben consapevole che, per quanto animato dalla migliore volontà d'apprendimento, qualche calciatore, magari affaticato dai carichi del lavoro atletico, potrà impiegare un po' più di tempo ad impadronirsi dei giusti movimenti oppure potrà tendere

ad un abbassamento abbastanza rapido della soglia di attenzione per i troppi input che riceve in un arco temporale relativamente ristretto. Per questo cerco di proporre le mie esercitazioni abbastanza di frequente, ma lavoro di lima sulla durata delle stesse che contengo nell'arco dei 10'/15'. In questo modo "spezzo" il lavoro e offro varie possibilità di "ripasso". Non nego mai a chi ne fa richiesta la possibilità di rivedere i vari movimenti "su carta", anche se penso che si impari meglio sul campo. Voglio poi che non siano soltanto pochi specialisti, o i presunti titolari, ad esercitarsi, ma tutto il gruppo.

Nell'arco della stagione agonistica, facendo riferimento alla settimana tipo con gara alla domenica pomeriggio, propongo il seguente schema di lavoro specifico dedicato:

martedì: niente

mercoledì: 15' al mattino

giovedì: applicazione in partitella (contro dilettanti o giovanili) delle soluzioni del mercoledì

venerdì: 20' a fine allenamento per tutto il gruppo

sabato: 15' max di ripasso solo per chi gioca la domenica

domenica :gara di campionato

Come alleno le palle inattive

Contrariamente ad alcuni colleghi che propongono giochi a tema, preferisco allenare i movimenti d'attacco a secco, ovvero senza opposizione degli avversari.

Ritengo infatti che se lo schema è adatto ad attaccare lo schieramento difensivo dell'avversario di turno (mi documento gara per gara con relazioni e materiale video con quanta più cura mi è possibile), il successo e l'insuccesso della giocata dipendano più da una corretta esecuzione che da altri fattori.

Ho notato poi che chi deve svolgere la fase difensiva non sempre riesce a garantire una soglia d'attenzione paragonabile a quella del contesto gara.

Mi preme invece che i ragazzi provino con cura al giovedì; credo infatti che se lo schema va a segno in partitella questo riesca gratificante e rafforzi nel gruppo la convinzione dell'importanza di allenarsi con cura in settimana e di proporre poi in partita ufficiale i nostri schemi.

A questo proposito ritengo che proprio i giocatori con i loro consigli e le loro indicazioni possono contribuire a rendere lo schema ancora più efficace.

Soltanto in maniera occasionale propongo talvolta delle sfide 11vs 11 su angoli e punizioni, magari quando alleno obiettivi tattici come le ripartenze, le respinte etc...

PARTE II

Il calcio d'inizio (figura 1 e 2)

Abbiamo due soluzioni principali per la ripresa del gioco da calcio d'inizio; una rimessa in gioco corta e manovrata ed una con battuta lunga dalle retrovie. Sono due schemetti semplici e di facile apprendimento e attuazione.

Non mi aspetto che da essi possano scaturire molte reti, mi preme tuttavia che i ragazzi fin da subito pensino a proporre qualcosa di organizzato, e provino per mezzo di esso a procurarsi vantaggio, magari sfruttando un momento di poca attenzione da parte degli avversari.

Senza arrivare direttamente alla segnatura più di una volta la buona esecuzione di uno di questi schemi ci ha dato la possibilità di guadagnare punizioni e rimesse laterali in zona di attacco e così abbiamo messo subito sotto pressione l'avversario di turno.

Desidero a questo punto sottolineare che io considero e lavoro (anche molto) su quelle situazioni di gioco che possono concretamente incidere sul corso della gara.

Per questo non ho la pretesa di organizzare la manovra a partire dal ...sottopassaggio di ingresso al campo. Sfogliando una rivista specializzata mi è capitato di imbattermi in uno "Schema di ripartenza su calcio di rigore a sfavore" ; penso che non ci sia bisogno di aggiungere altro...

Sono poi del parere che anche negli ultimi 40 metri, prima di ricorrere allo schema, il giocatore più vicino alla palla al momento del fischio arbitrale debba prima di tutto vedere se c'è la possibilità di battere subito, in direzione di un compagno smarcato.

Il calcio d'angolo (figure 3-8)

Di seguito propongo le principali soluzioni adottate nel corso delle ultime stagioni agonistiche in occasione della battuta di calci d'angolo. Si tratta di 6 distinte soluzioni, alcune delle quali costituiscono sviluppo e/o variante di quella che la precede.

Per semplicità espositiva ho presentato gli schemi mostrando la grafica relativa alle battute affidate a specialisti che calciavano con il piede destro e ho diviso gli schemi tra quelli battuti con traiettoria a rientrare (esecuzione affidata a 10) e quelli battuti con traiettoria a uscire (esecuzione affidata a 7).

Va da sé che gli stessi movimenti possono essere proposti, ovviamente al contrario, con battuta affidata al mancino (nel mio caso numero 11). Il fatto che alla battuta si alternino 2 giocatori dipende principalmente dal fatto che, a mio giudizio, ogni schema richiede una tipologia di battuta particolare, che incide tantissimo sull'efficacia dell'intero schema. Ho affidato pertanto a 10, che dispone di un calcio forte e teso, le traiettorie a rientrare e la battuta lunga per la conclusione a volo; gli ho d'altro canto preferito 7, che dispone di un'insidiosissima traiettoria a "schiena d'asino" o "frustata" con palla che si impenna e poi scende velocissima, per le battute con traiettoria a uscire.

Maggiore facilità ho avuto nella scelta del battitore mancino, disponendo di un elemento, 11, che dispone di eccezionale proprietà di calcio, potendo quindi variare a piacimento tipologia di battuta.

Come è chiaro ad ognuno, gli schemi vengono "chiamati" per via di piccoli cenni convenzionali, possibilmente non troppo evidenti.

Un elemento che desidero sottolineare con forza è l'importanza, oltre ai corretti tempi d'esecuzione e la precisione dei movimenti comandati, del contromovimento immediatamente precedente alla mansione specifica. Si tratta anche di un semplice passo, di un accenno di movimento, purché sufficiente a ingannare il marcatore: non mi aspetto sia chiaro di indirizzare il marcatore in altra direzione, ma di spostargli gli appoggi ovvero la corretta distribuzione del peso corporeo quel tanto che basta per acquisire un piccolo vantaggio sulla partenza del movimento dell'attaccante.

Detto dei battitori, resta da specificare la composizione e la numerosità del gruppo dei saltatori. Io propendo per far salire in area avversaria molti uomini; solitamente 6, qualche volta 7, mentre è risaputo che molti colleghi fanno salire 5 elementi. Questa mia scelta si deve a una riflessione: il mio obiettivo è quello di condizionare al massimo le scelte dell'avversario nella dislocazione degli uomini: se la squadra avversaria non difende integralmente a zona (ma in questo caso i miei saltatori hanno il vantaggio di poter partire

indisturbati incontro alla palla), portare in area 6-7 elementi significa costringere l'avversario ad un numero tale di marcature, qualcuna "inutile", in modo da obbligarlo a scoprire determinate zone cruciali, dove spesso vengono sistemati "a zona" gli elementi non direttamente impegnati in marcatura.

Niente mi impedisce poi di utilizzare il 6° e il 7° saltatore come falsi obiettivi; saranno proprio questi giocatori, una volta marcati (obiettivo raggiunto!) a dare il tempo di battuta con movimenti all'indietro volti a portarli in una posizione di ribattuta.

Detto questo, solitamente porto in area 5 saltatori effettivi: 9,6,5 (tre lunghi) + 1 giocatore molto reattivo (3)+ 1 specialista del movimento in anticipo sul primo palo (10/11).

Il calcio di punizione (figure 9-26)

Ho diviso i calci di punizione in sottogruppi omogenei: calci diretti in porta, calci dai 25 e dai 35 metri, punizioni laterali dai 16 e dai 30 metri.

Per ognuno di questi sottogruppi ho sviluppato in grafica una varietà di soluzioni, chiaramente ripetibili, cambiando gli specialisti, sui due lati del fronte di attacco.

Per quanto riguarda i calci diretti dal limite, l'importanza di disporre di tiratori d'élite spicca nella sua evidenza; trovo però degno di considerazione il lavoro svolto sul prolungamento della barriera, che a noi ha dato buoni risultati.

Molte reti e situazioni pericolose sono state in questo biennio procurate con giocate preordinate dai 25-35 metri in posizione centrale o semicentrale, e con situazioni di palla inattiva su punizione laterale alta e bassa.

Per questo ho dedicato un'ampia sezione grafica alla presentazione degli schemi impiegati.

Per le caratteristiche e la tecnica di calcio degli specialisti, valgono le considerazioni sopra riportate per gli schemi di calcio d'angolo.

La rimessa laterale (figure 27-30)

Ho proposto in figura 4 soluzioni di gioco, relativamente semplici, ma che hanno dato buone soddisfazioni; inutile dire che tutte le soluzioni proposte a destra possono ugualmente

essere ripetute a sinistra, variando appena i protagonisti.

Personalmente credo che la rimessa laterale sia un momento della gara non sufficientemente studiato e sfruttato; mi sono accorto che in occasione delle rimesse laterali l'attenzione di chi difende subisce un picco negativo molto pronunciato; ho visto "amnesie" ed errori veramente difficili da scusare a livello professionistico.

Ritengo poi un'arma molto pericolosa il poter disporre di un lanciatore capace di traiettorie tese e di lunga gittata .

Come già detto sopra in altro contesto, chiedo ai miei giocatori di essere molto solleciti a recuperare palla per una rimessa in zona di attacco; l'assenza della regola del fuorigioco può favorire la creazione immediata di un pericolo per la porta avversaria!

Conclusioni

Nella prima parte della mia carriera di calciatore professionista ho conosciuto molti tecnici e da ciascuno molto ho imparato, sia a livello tecnico tattico che per quanto riguarda la preparazione fisico-atletica del calciatore. Ho avuto maestri che mi hanno insegnato l'etica e la professionalità nel lavoro, ho imparato a gestire lo stress, la tensione agonistica, mi sono impadronito dei "trucchi del mestiere".

La svolta però per quello che riguarda lo studio delle situazioni di palla inattiva va ricondotta alla stagione '92/93 con Mister Renzo Ulivieri a Vicenza.

Ricordo ancora con un misto di riconoscenza e terrore la sua passione maniacale per l'insegnamento degli schemi a gioco fermo. Molti di noi calciatori non erano abituati ad un approccio così "scientifico" ed i primi tempi furono piuttosto duri...

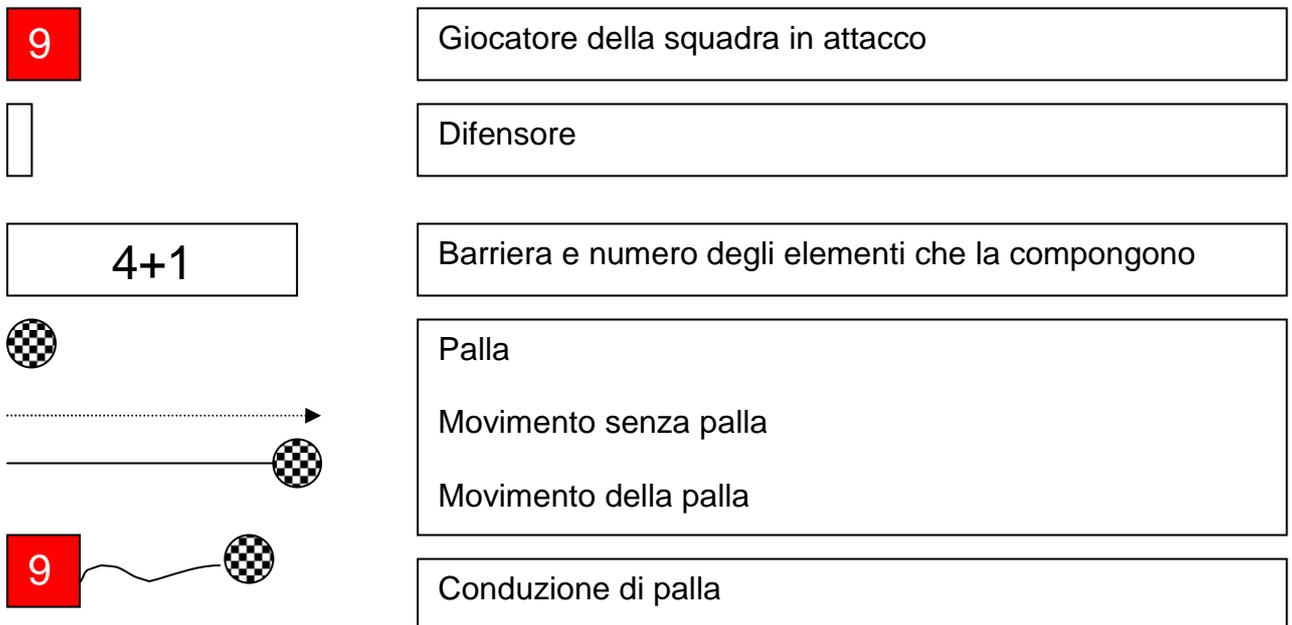
Bisogna però riconoscere che il lavoro e la competenza pagano sempre e così durante la stagione e negli anni a seguire le soluzioni del mister finirono con il risolvere più di una situazione "delicata".

Successivamente ho avuto modo di apprezzare il lavoro altrettanto meticoloso di Mister Guidolin, altro grande studioso e specialista nelle soluzioni di gioco da fermo. Con due maestri di questo calibro non deve stupire che anch'io nel mio piccolo abbia maturato una certa familiarità con la materia e che alla fine ne abbia fatto l'argomento di queste mie note personali.

Un ringraziamento particolare va agli Istruttori del Settore Tecnico, sempre prodighi di indicazioni e di spunti di riflessione, ai colleghi corsisti, per il proficuo scambio di vedute, ed a tutti i miei calciatori che con le loro osservazioni ed intuizioni hanno spesso modificato e perfezionato il lavoro da me predisposto a tavolino, proponendo soluzioni innovative ed efficaci.

Legenda

Qui di seguito riporto la simbologia che ho adottato nella stesura degli schemi di palla inattiva proposti in questa trattazione. Desidero puntualizzare a margine che, dato il numero molto alto di oggetti spesso concentrati in uno spazio relativamente compresso, per ragioni di pulizia della pagina e di leggibilità complessiva delle figure non è stato possibile evidenziare in veste grafica il contromovimento sistematicamente effettuato dagli attaccanti e che inoltre il blocco (sempre comunque specificato nella descrizione che accompagna il disegno) è per semplicità riprodotto con un movimento a freccia che interseca la linea di corsa del ricevitore o, quando possibile, direttamente del difensore che lo subisce.



BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

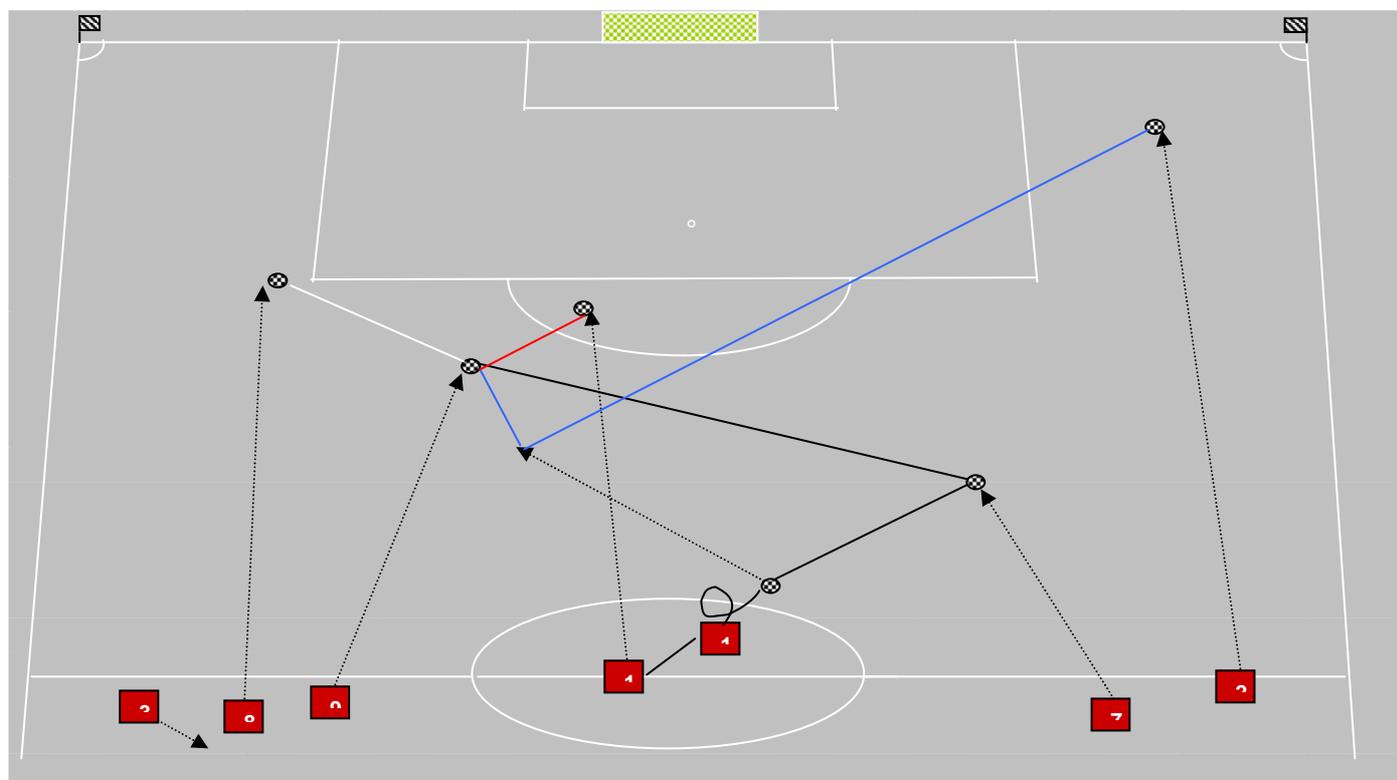
Il contenuto di questo elaborato deriva quasi integralmente da lavoro svolto sul campo. In esso ho cercato di riportare quanto più possibile in maniera sistematica ed esaustiva le soluzioni di gioco (e le convinzioni tecnico-tattiche che ne stanno alla base) da me adottate nell'arco delle ultime stagioni agonistiche.

Anche e soprattutto per questo motivo ho fatto ricorso molto sporadico alla letteratura esistente in materia. Laddove necessario, ho integrato con alcuni spunti raccolti dalle pubblicazioni sotto elencate.

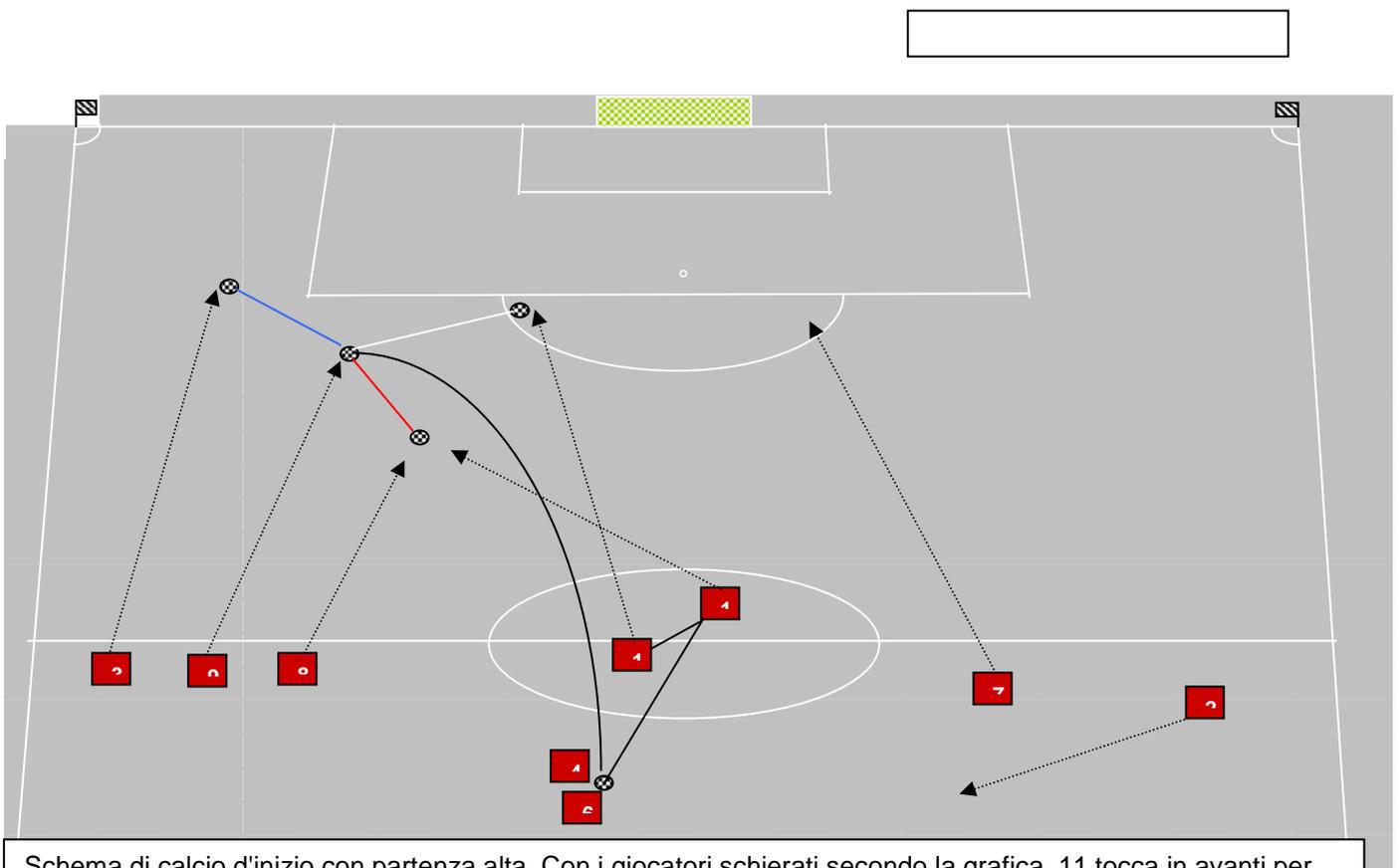
- Lezioni ed appunti dal corso master 2004/2005
- Il Notiziario del Settore Tecnico - numeri vari
- Il nuovo Calcio - numeri vari
- [www.ALLENATORE](http://www.ALLENATORE.NET). NET - pubblicazioni varie
- L'Allenatore – numeri vari

INDICE

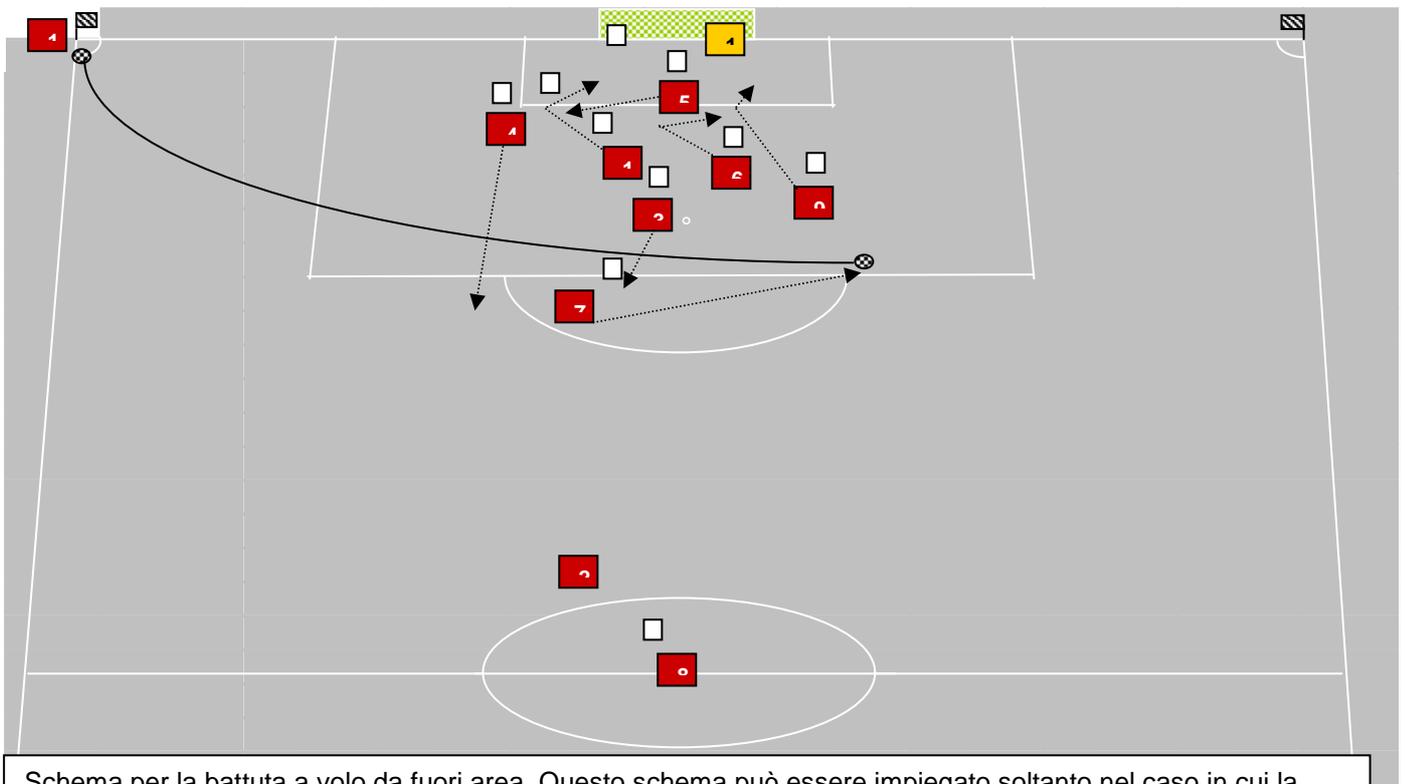
PREMESSA.....	PAG 2
INTRODUZIONE.....	PAG 2
PARTE I	PAG 3
PARTE II	PAG 6
CONCLUSIONI.....	PAG 11
LEGENDA.....	PAG 12
BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE.....	PAG 13
INDICE.....	PAG 14



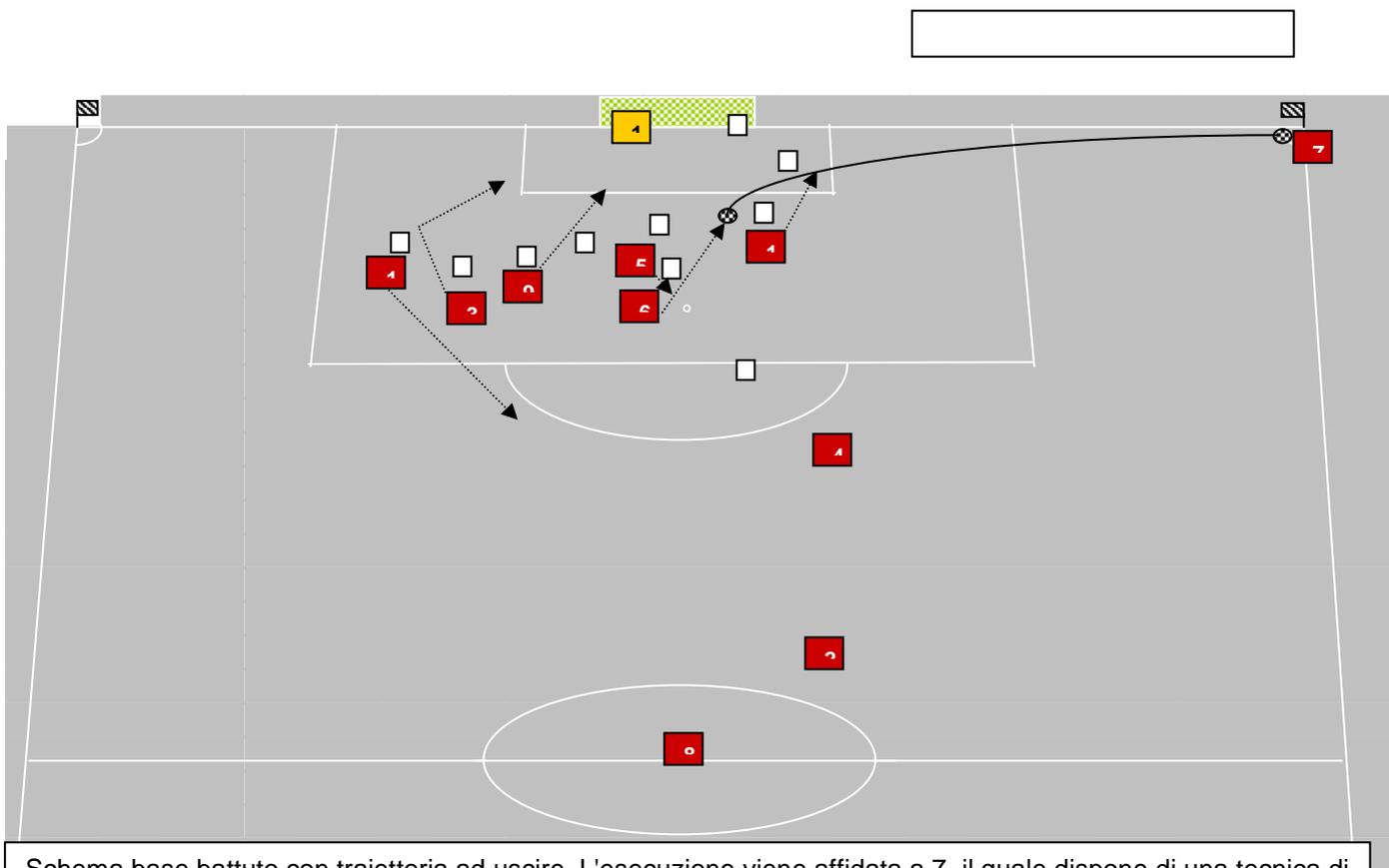
Schema di calcio d'inizio con partenza bassa. Con i giocatori schierati secondo la grafica, 11 tocca in avanti per 10 che finge l'appoggio dietro e poi, con un mezzo giro si porta in avanti e cede in diagonale per l'inserimento di 7 che riceve e crossa in diagonale per l'accorrere di 9, la cui spizzicata o anche il semplice contrasto aereo con la difesa vengono raccolti dai compagni 8 (spizzicata lunga - linea bianca in figura), 11 (sponda centrale - linea rossa) o 10 (respinta corta - linea azzurra); nel caso che sia 10 a ricevere, questo proverà a riaprire in fascia destra per l'inserimento profondo di 2.



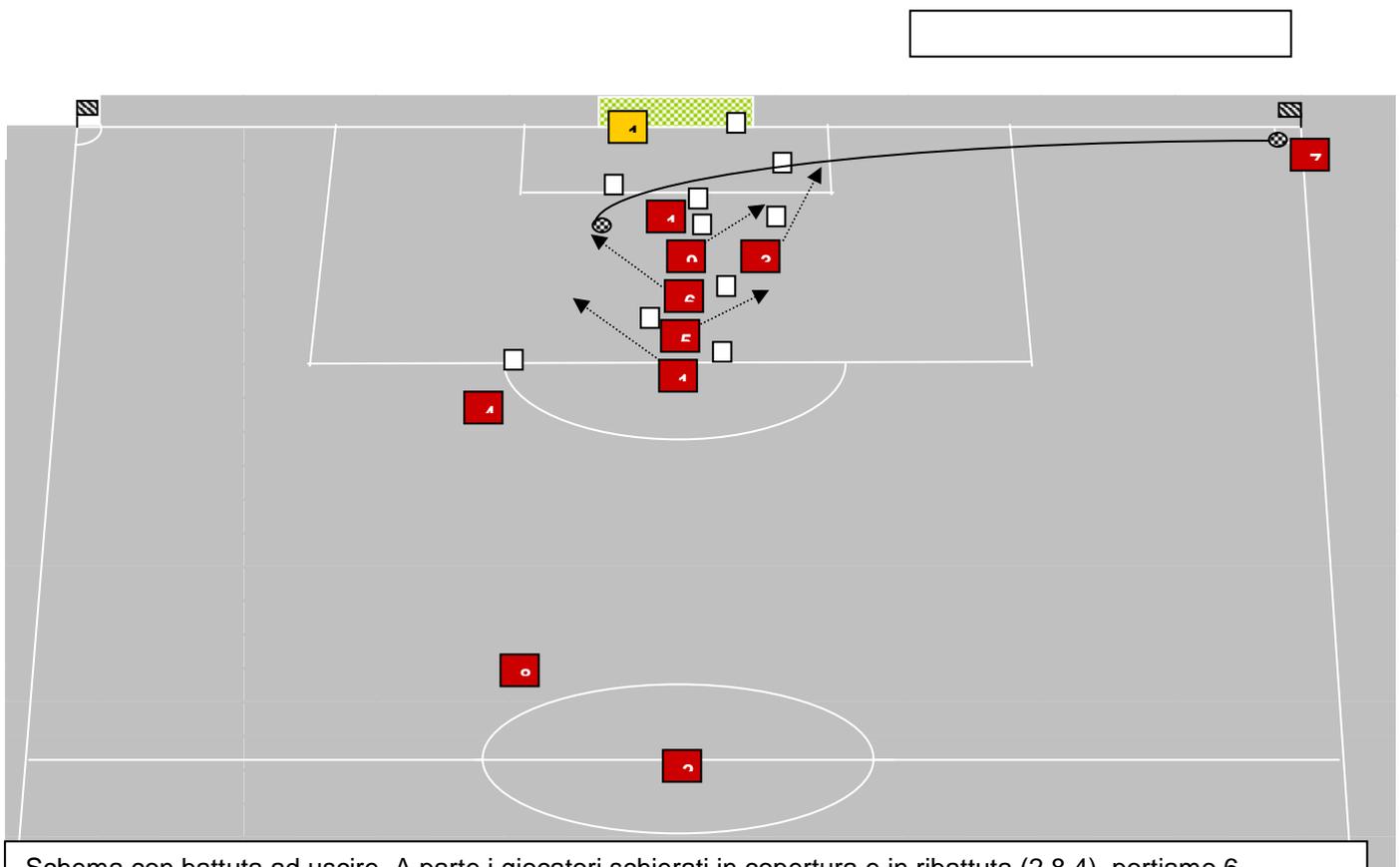
Schema di calcio d'inizio con partenza alta. Con i giocatori schierati secondo la grafica, 11 tocca in avanti per 10 che appoggia all'indietro per 4; questo ferma la palla che viene battuta da 6 per l'inserimento di 9 che va a saltare. La spizzicata o anche il semplice contrasto aereo vengono raccolti dai compagni 3 (spizzicata lunga - linea azzurra in figura), 11 (sponda centrale - linea bianca) o 8 e 10 (respinta corta - linea rossa). Si tratta di una soluzione molto semplice che, senza portare alla segnatura diretta di una rete nelle ultime 2 stagioni, ha tuttavia fruttato parecchi calci di punizione da posizione vantaggiosa.



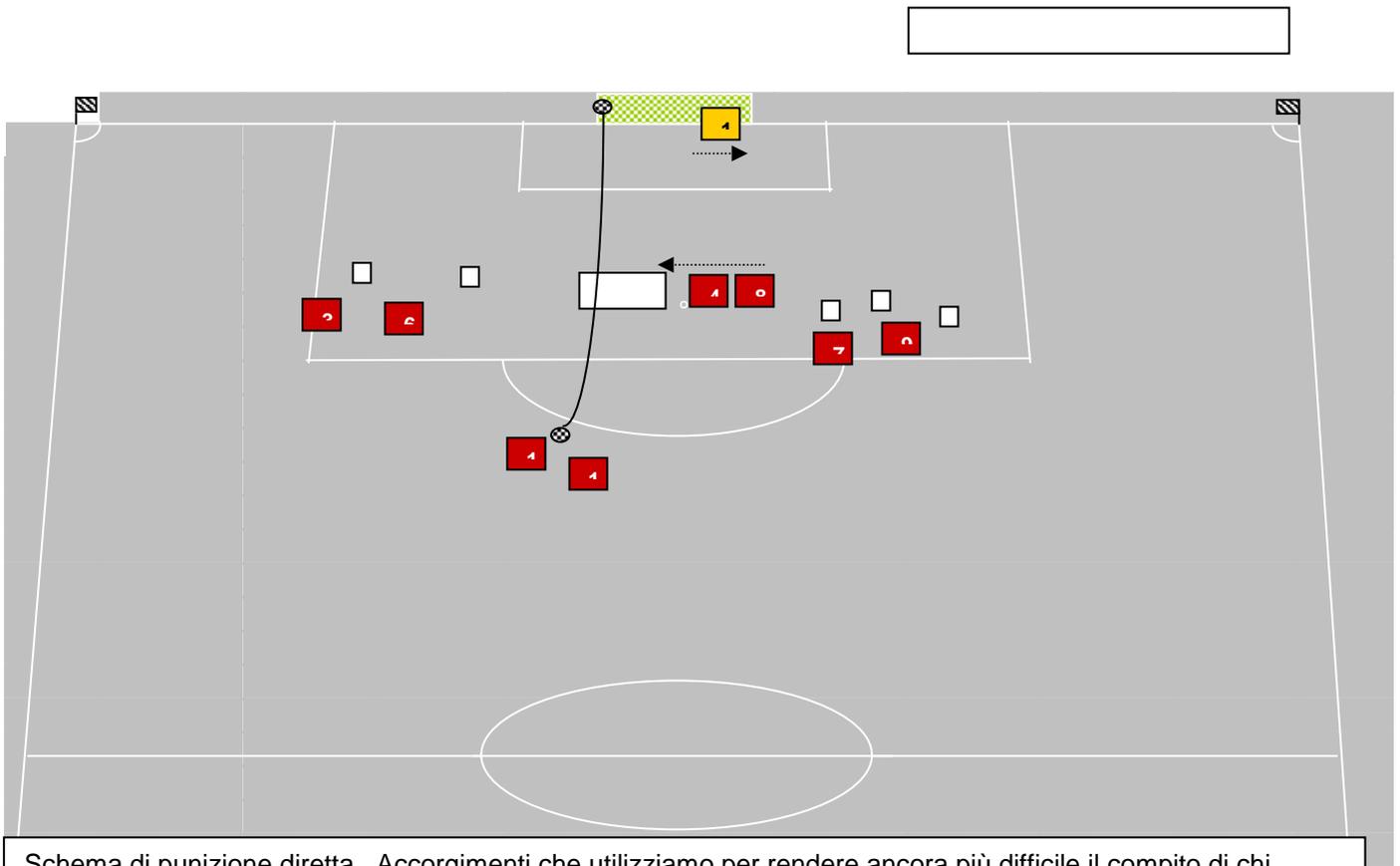
Schema per la battuta a volo da fuori area. Questo schema può essere impiegato soltanto nel caso in cui la squadra avversaria difenda con un massimo di 9 uomini + il portiere, altrimenti è concreto il rischio di subire un intercetto ed una eventuale ripartenza. Verificato il sussistere delle condizioni ideali, lo schema può essere adottato, risultando vantaggioso se disponiamo di un battitore dotato di calcio teso e preciso a lunga gittata e di un ricevitore eccellente nella battuta a volo. Il tempo di battuta è dato da 4 che si porta in copertura al posto di 7, che sfrutta il blocco piazzato all'indietro da 3 sul suo marcatore per portarsi alla battuta dai 16 metri. 5,6,9 dopo il contromovimento, tagliano dentro per poi riproporsi in direzione della palla calciata da 7 per una



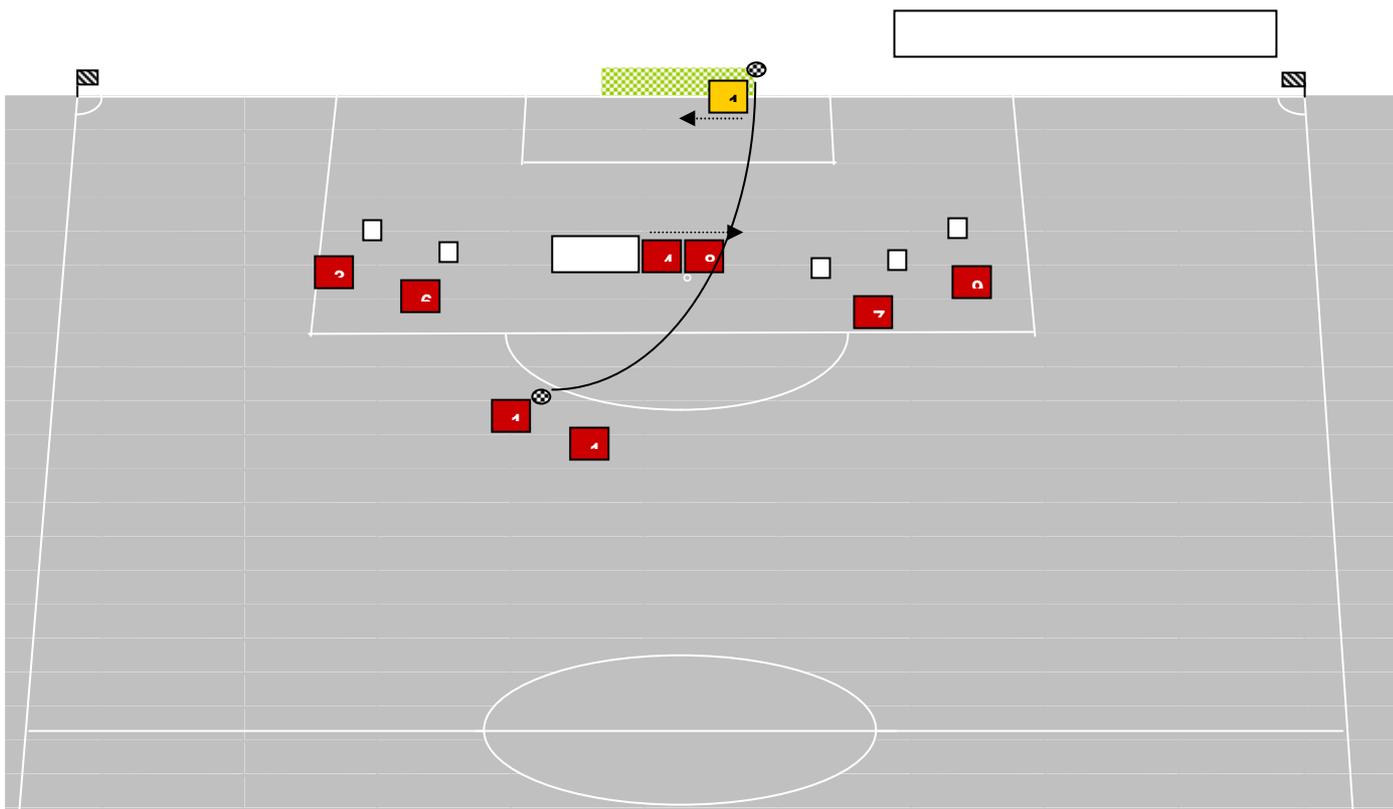
Schema base battuto con traiettoria ad uscire. L'esecuzione viene affidata a 7, il quale dispone di una tecnica di battuta particolare detta comunemente "frustata" o "schiaffo", con palla che si impenna e poi scende a gran velocità. Portiamo in area 6 giocatori, con 10 che prima prende la marcatura (per fare "conto pieno" agli avversari) e poi si porta in ribattuta dettando il tempo di battuta. I movimenti sono evidenziati in grafica, con particolare riferimento al blocco di 5 (dopo il contromovimento) per 6, che è il giocatore designato a finalizzare questo schema.



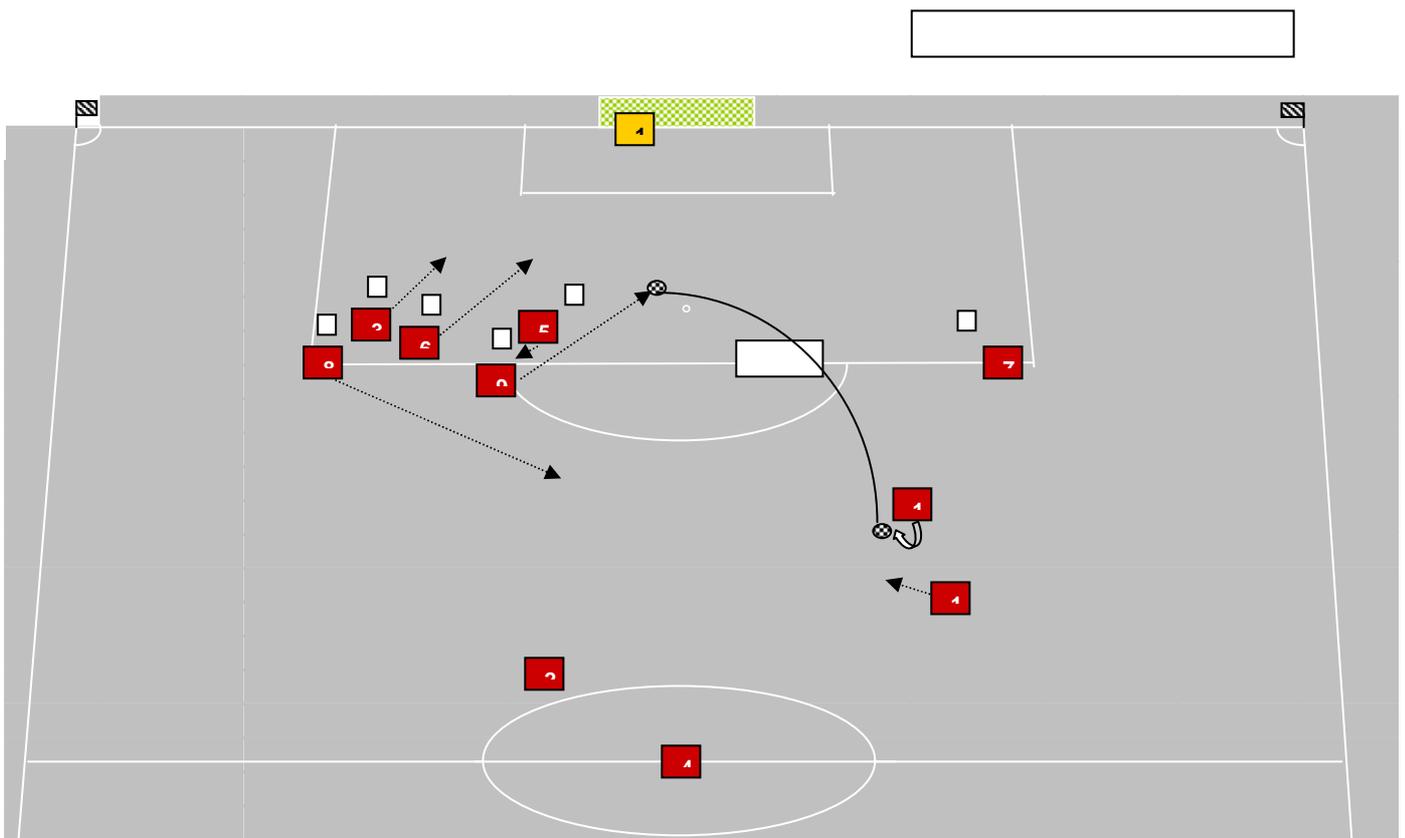
Schema con battuta ad uscire. A parte i giocatori schierati in copertura e in ribattuta (2,8,4), portiamo 6 elementi nei 16 mt con 7 incaricato della battuta. Lo schema prevede che 3 muova in anticipo sul corto mentre ben 5 giocatori si dispongono in "trenino" a centroarea. Il tempo di battuta è dato da 3: 10 blocca per 9 sul primo palo; i successivi 4 giocatori dovranno invece sfruttare la difficoltà nel marcamiento che origina per chi difende dalla particolare disposizione in area degli attaccanti per smarcarsi alternativamente sul primo o sul secondo palo dipendentemente dal fatto di essere marcati da dietro o da davanti. Lo schema appare bizzarro e di difficile rappresentazione grafica, ma si è dimostrato particolarmente efficace specie contro squadre con difesa a uomo non dotate di abili marcatori.



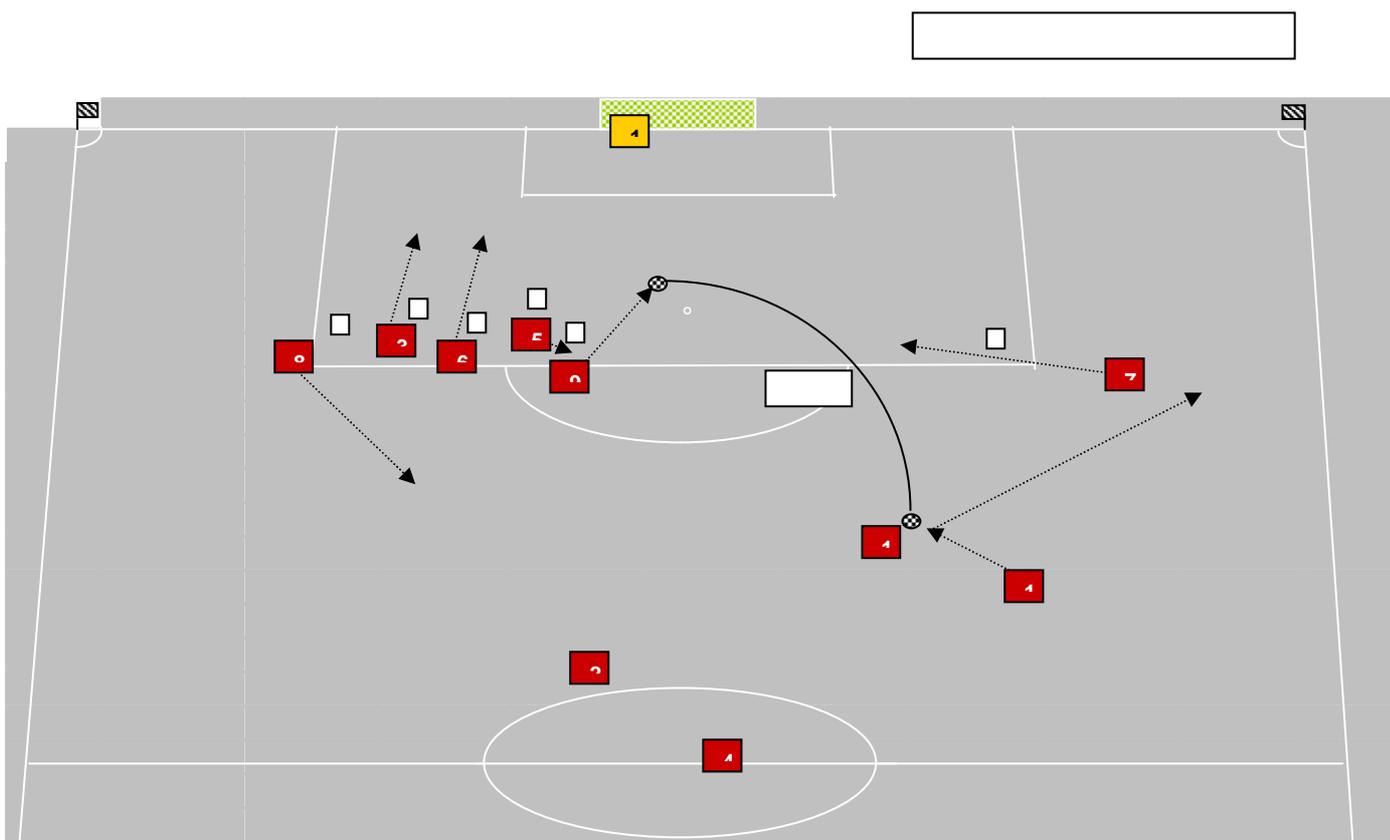
Schema di punizione diretta. Accorgimenti che utilizziamo per rendere ancora più difficile il compito di chi difende. Innanzitutto provvediamo a mettere l'avversario in una condizione di "conto pieno", in modo che 4 ed 8 non possano essere contrastati. Mettiamo inoltre 2 specialisti, destro e mancino, sulla palla per non dare riferimento certo al portiere. Al cenno del battitore designato 10, 4 e 8 allungano la barriera, ma lasciano spazio tra se' ed il muro in modo che il portiere veda attraverso quella "luce". Al momento della battuta essi improvvisamente si stringono coprendo la visuale e inducendo il portiere ad un movimento contrario ad aprire che comporta uno sbilanciamento del peso corporeo sugli appoggi. 10 calcerà allora sul palo coperto dalla



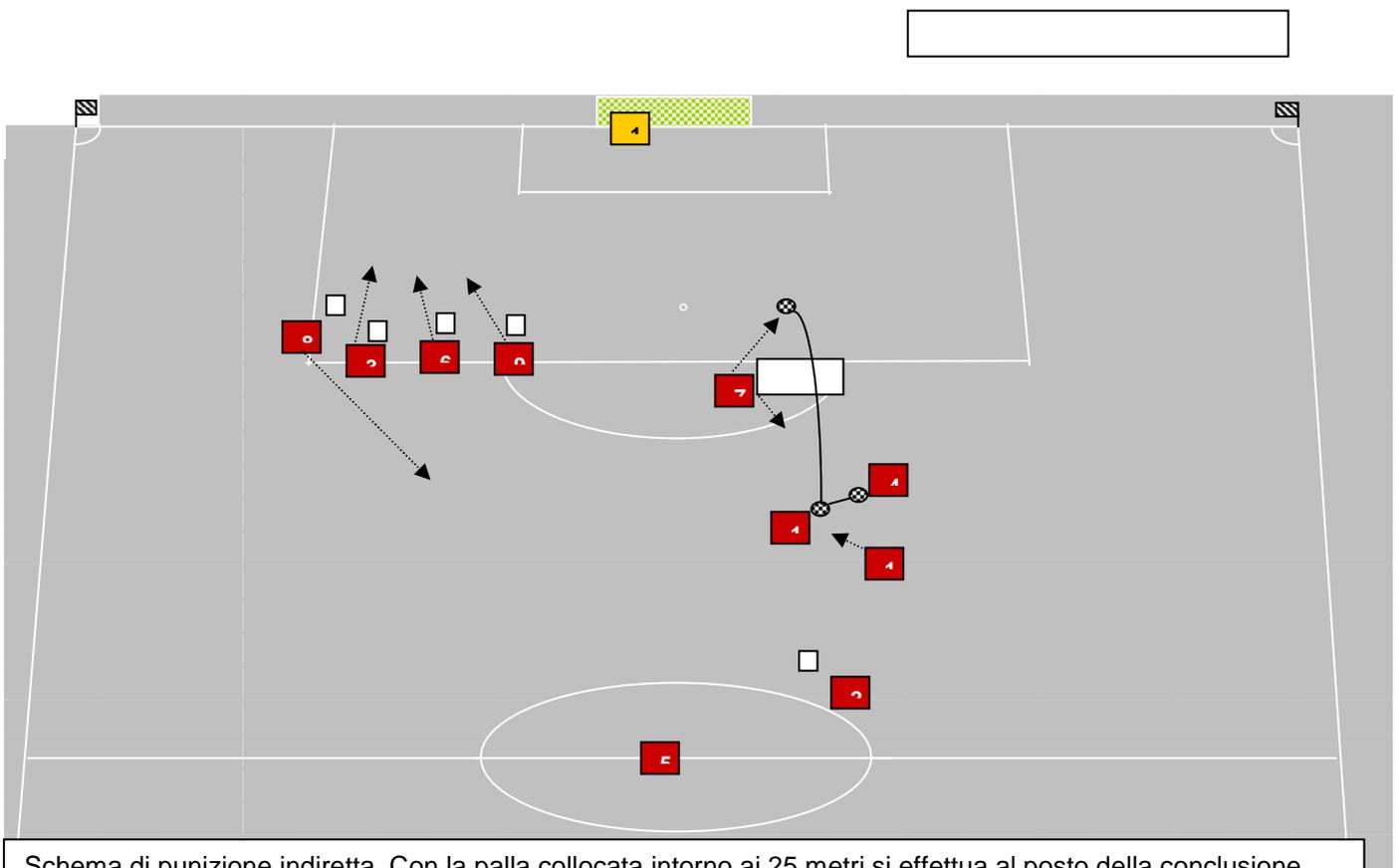
Schema di punizione diretta. In condizioni analoghe a quelle sopra descritte, stavolta il battitore designato 10 comanda a 4 e 8 di allungare la barriera serrandosi al muro avversario. Al momento della battuta 4 e 8 si aprono lateralmente in modo da creare una "luce" attraverso la quale il portiere possa vedere la palla. Questo, che è stato costretto dal prolungamento imposto al muro ad assumere una posizione iniziale troppo larga, tenderà a correggerla nel senso opposto stringendo verso il centro per vedere meglio la palla. Su questo spostamento degli appoggi, 10 indirizzerà la battuta sul palo del portiere.



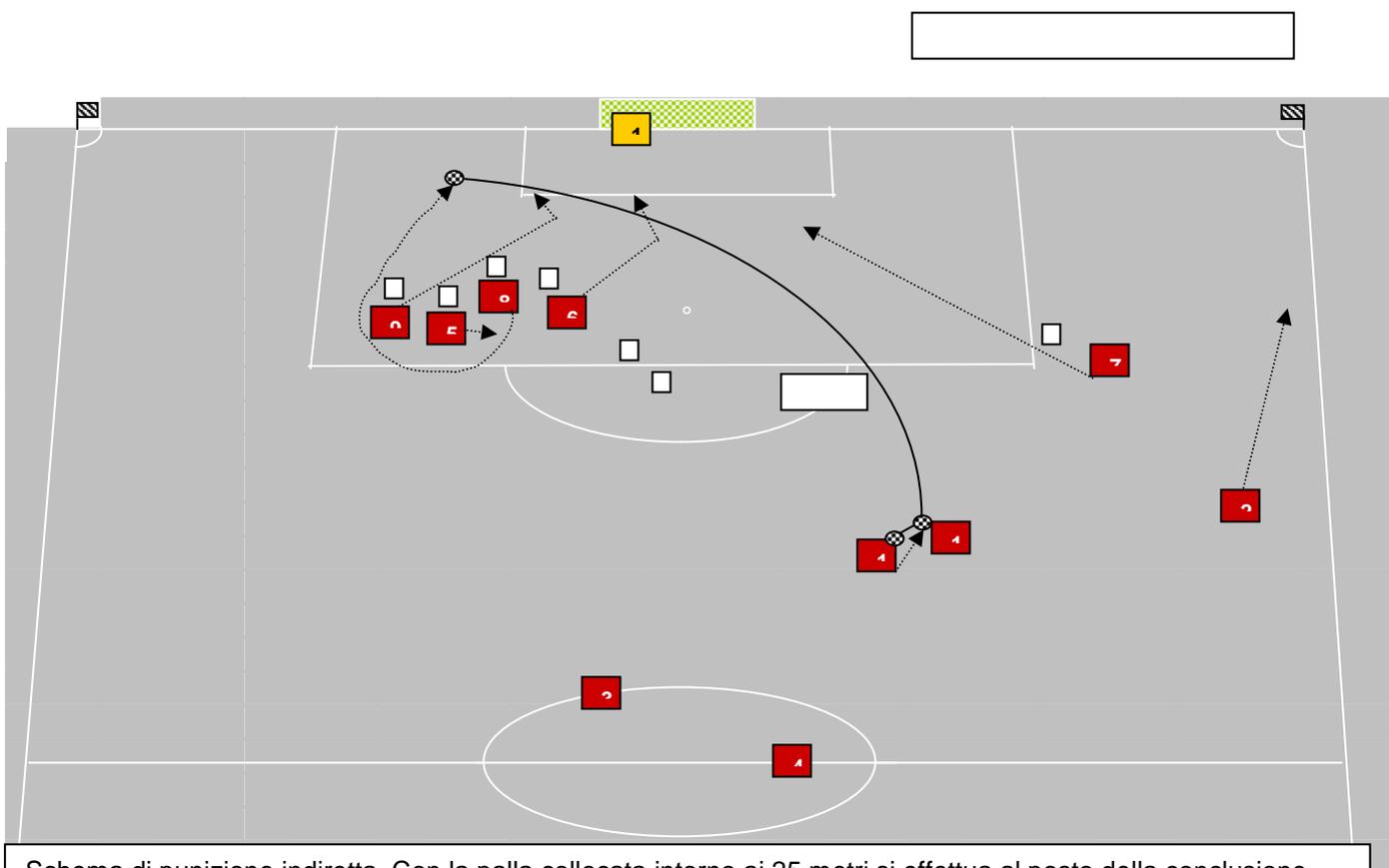
Schema di punizione indiretta. Con la palla collocata intorno ai 25 metri si effettua, al posto della conclusione diretta, la seguente giocata preordinata. 10 e 11 si portano sulla palla come se 11 dovesse ricevere un corto tocco da 10 e poi battere a rete. Altri 6 giocatori si dispongono come da figura, lasciando la copertura difensiva a 2 e 4 e mettendo contemporaneamente la squadra difendente in condizioni di uomo contro uomo nei 16mt. 10 sta alto, poi si piega come per toccare la palla; quello è il segnale! 10 effettua una breve semirotaazione e si mette in condizione di calciare mentre 11 avvia comunque la rincorsa; 5 blocca per 9 che va a ricevere a centroarea.



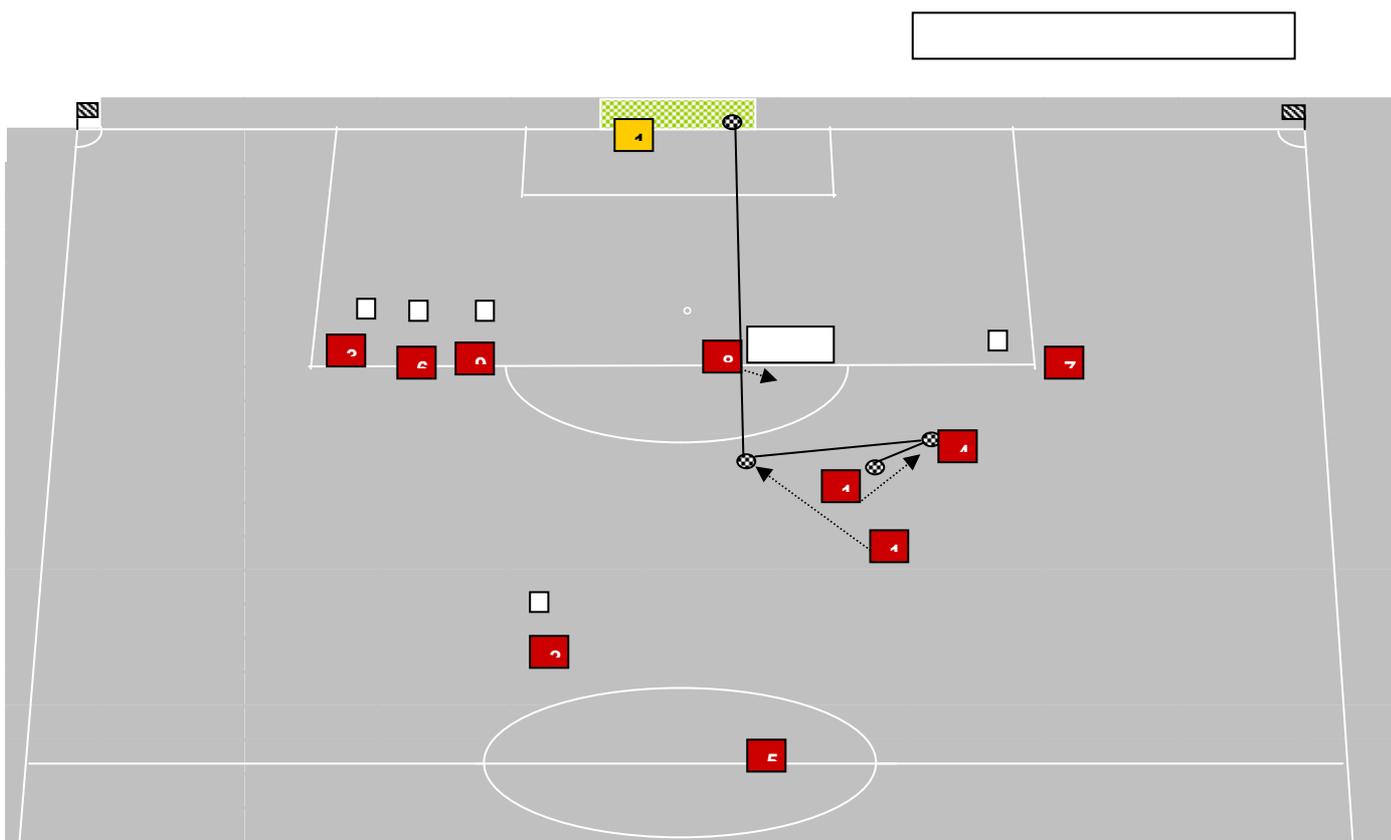
Schema di punizione indiretta. Con la palla collocata intorno ai 25 metri si effettua ,al posto della conclusione diretta, la seguente giocata preordinata. 10 e 11 si portano sulla palla. Altri 6 giocatori si dispongono come da figura, lasciando la copertura difensiva a 2 e 4 e mettendo contemporaneamente la squadra difendente in condizioni di uomo contro uomo nei 16mt. Parte 11 che finge di battere a rete e punta la fascia dalla quale invece 7 taglia verso il centro. Si tratta di un movimento di inganno che dà il tempo di ingresso ai giocatori posti in area che si muovono come nello schema precedente (possibile alternativa 6 gira dietro a 3), con 9 che sfrutta il blocco di 5 per andare a ricevere il pallonetto di 10.



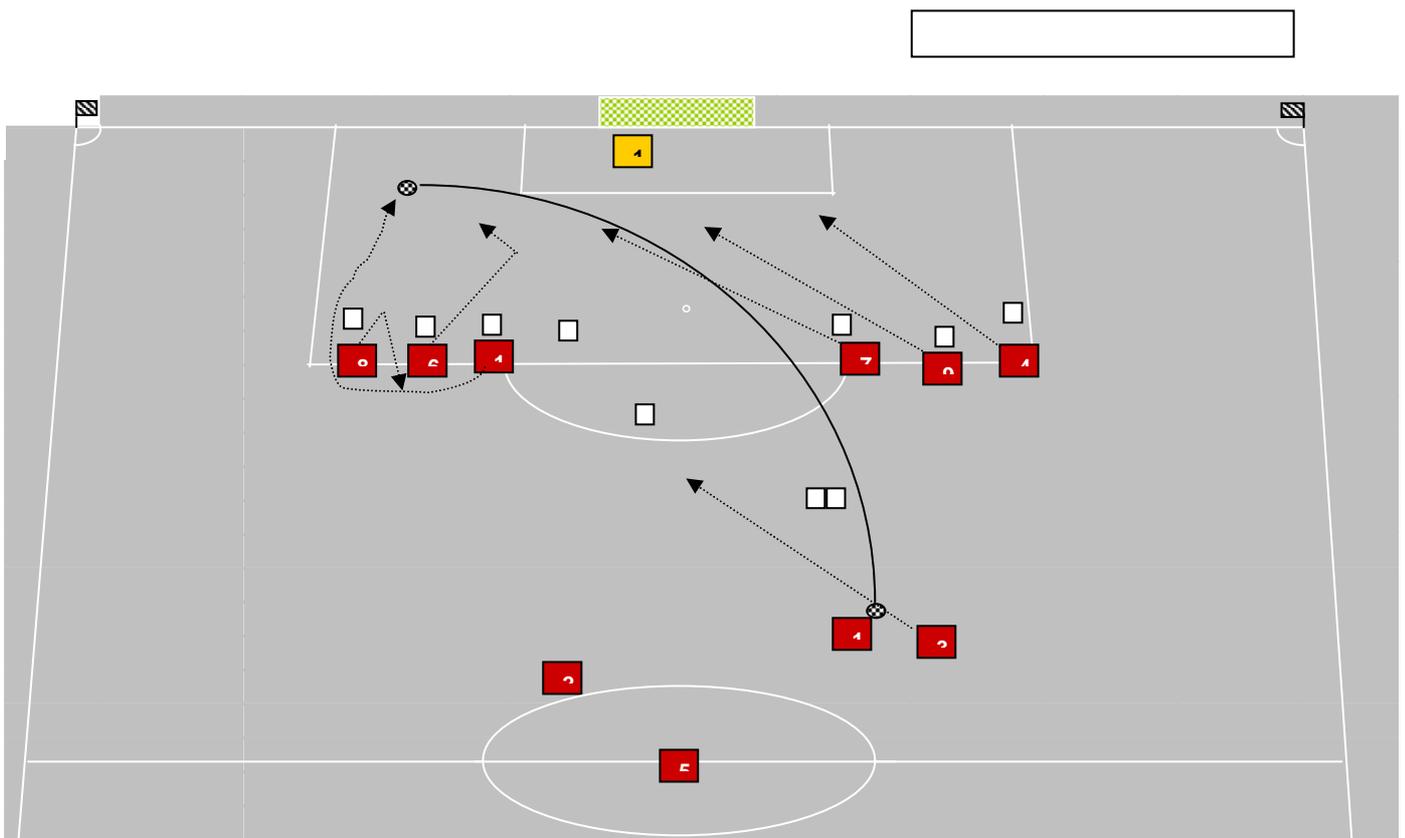
Schema di punizione indiretta. Con la palla collocata intorno ai 25 metri si effettua, al posto della conclusione diretta, la seguente giocata preordinata. 4, 10 e 11 si portano sulla palla. Gli altri giocatori si dispongono come da figura, lasciando la copertura difensiva a 2 e 5. 7 si porta a ridosso della barriera come a voler impedire l'uscita dell'ultimo componente incontro alla palla. 4 tocca corto per 10, mentre 11 avvia la rincorsa come per battere a rete la palla fermata dal compagno. Si tratta invece di un movimento d'inganno perché 10 blocca la palla con la suola ma poi la scava sotto per 7 che si incunea nello spazio dietro la barriera.



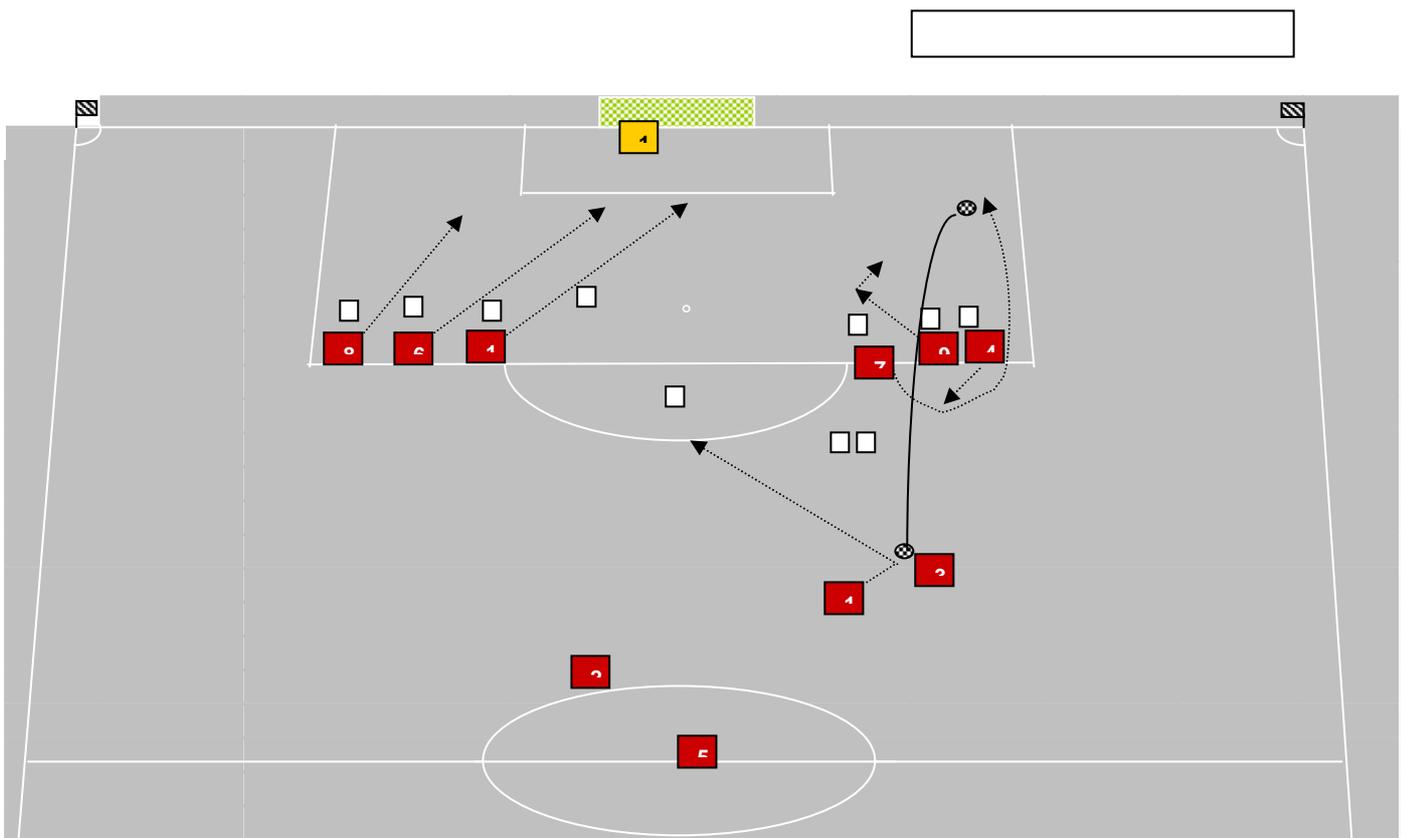
Schema di punizione indiretta. Con la palla collocata intorno ai 25 metri si effettua, al posto della conclusione diretta, la seguente giocata preordinata. 10 e 11 si portano sulla palla. Gli altri giocatori si dispongono come da figura, lasciando la copertura difensiva a 3 e 4. 10 tocca corto per 11 che ferma la palla, 7 taglia dentro liberando la fascia per 2 che si inserisce e può ricevere (variante) ed andare al cross. Altrimenti (base) 10 calcia a cercare oltre il secondo palo l'inserimento sul giro di 8, che va a raccogliere avendo sfruttato il blocco di 5 sul suo marcatore. 9 e 6 tagliano dentro e poi si riposizionano per attaccare la palla sulla sponda di 8 in loro favore.



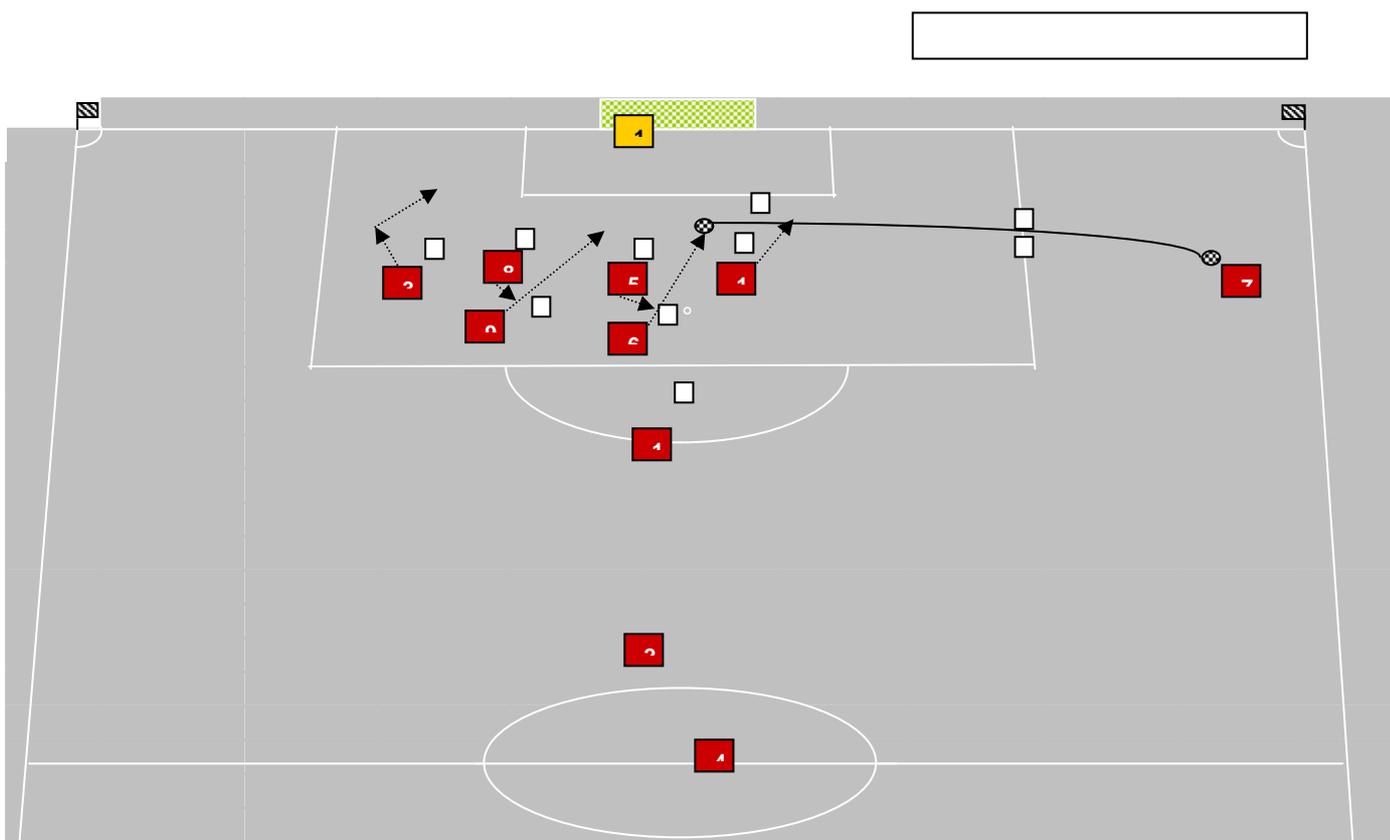
Lo schema prevede tre uomini sulla palla 10,4,11 + 8 che si sistema in blocco sull'uomo incontro della barriera. Completano lo schieramento 3 giocatori sul lato debole e 7 largo in fascia destra. 2 e 5 si posizionano in copertura. 10 sposta la palla per 4 che la ferma come per favorire il tiro di 10; 4 però la gioca in orizzontale per 11 che arriva in corsa e batte forte di sinistro. Fondamentale risulta il lavoro di 8 che si adopera a forzare verso l'esterno l'uomo che esce dalla barriera in modo da liberare a 11 l'intero specchio della porta.



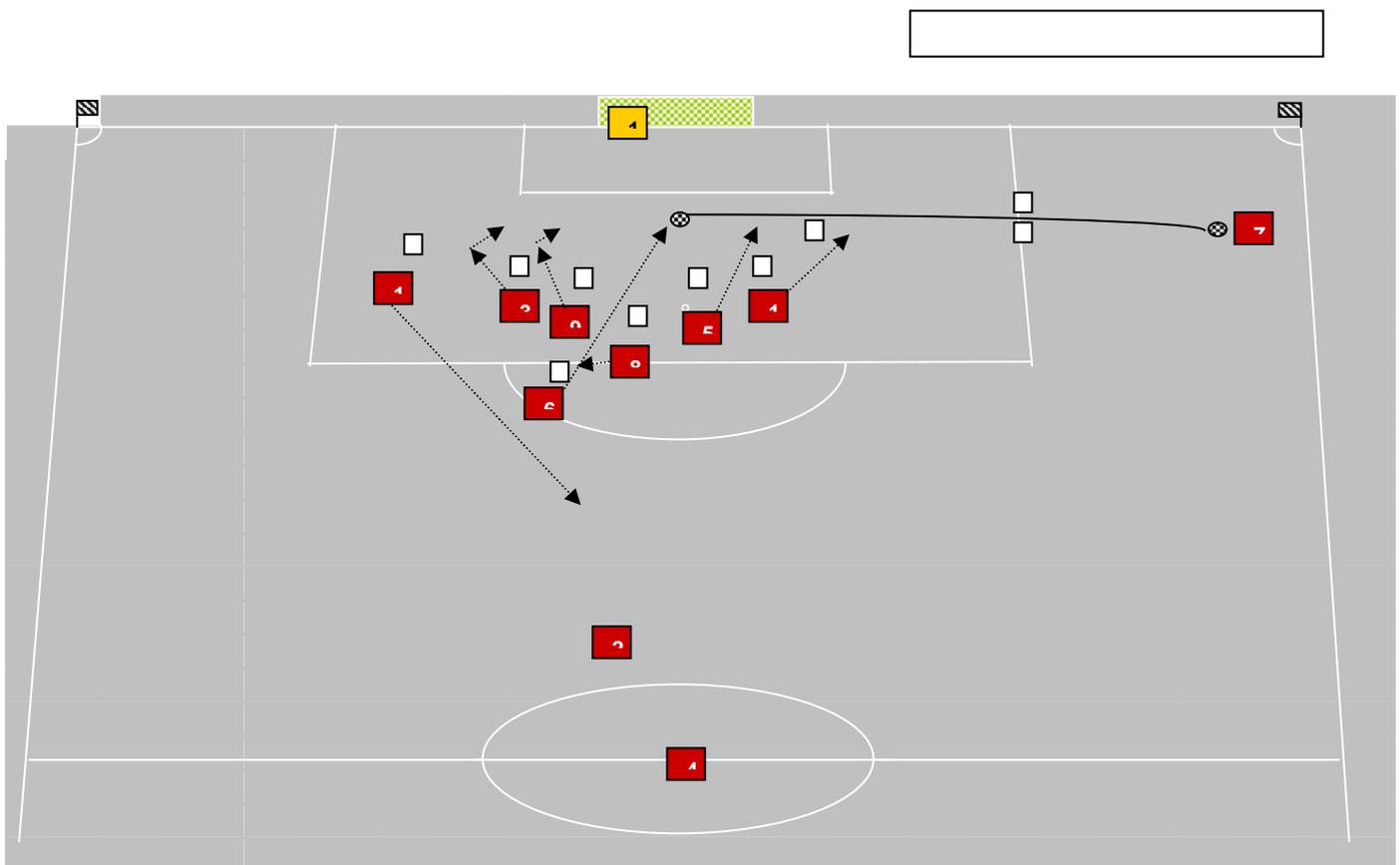
Lo schema prevede 2 uomini (10 e 3, mancino) sulla palla , due uomini 2 e 5 in copertura + 6 uomini in attacco divisi in 2 gruppi di 3 giocatori sui 2 fronti di gioco. Si incarica della battuta quello dei 2 giocatori che inizialmente si trova più vicino alla palla. In questo caso la battuta spetta a 10 che dà il tempo ai compagni retrocedendo di qualche passo. Parte allora 3 che salta la palla e si schiera in ribattuta. Sul lato lungo 8 blocca all'indietro sul giro di 11 a ricevere mentre 6 prima taglia e poi si porta alla caccia di un pallone solo sporcato dal salto di 11. Dal fronte opposto partono in taglio 7,9,4 che vanno rispettivamente a cercare la sponda di 11 sul primo al centro e sul secondo palo.



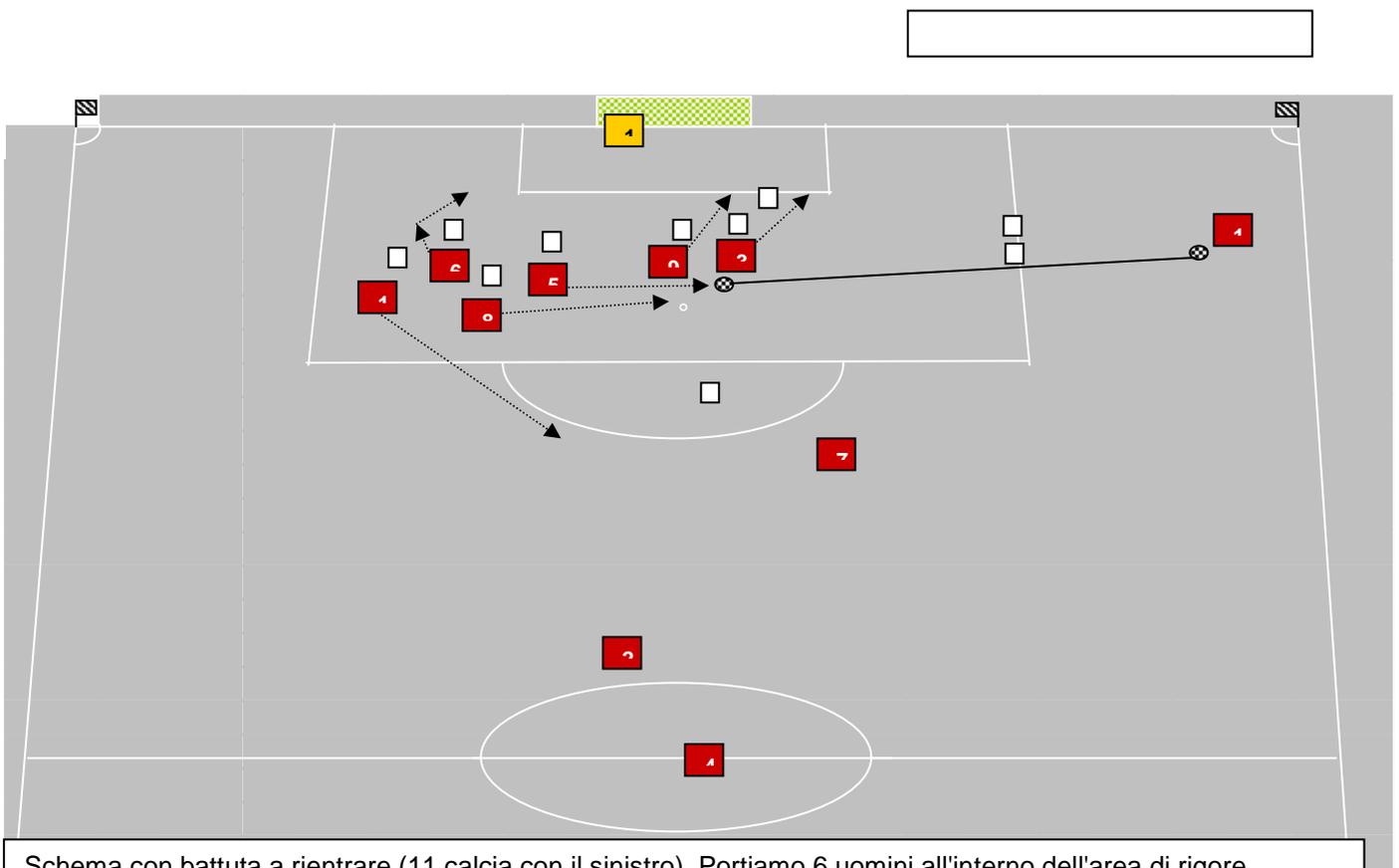
Lo schema prevede 2 uomini (10 e 3, mancino) sulla palla, due uomini 2 e 5 in copertura + 6 uomini in attacco divisi in 2 gruppi di 3 giocatori sui 2 fronti di gioco. Si incarica della battuta quello dei 2 giocatori che inizialmente si trova più vicino alla palla. In questo caso la battuta spetta a 3 che dà il tempo ai compagni retrocedendo di qualche passo. Parte allora 10 che schiva la palla e si schiera in ribattuta. Sul lato lungo 8, 6 e 11 tagliano verso la porta. Sul fronte opposto 7 gira a ricevere il pallonetto spiovente di 3, favorito dal blocco all'indietro di 4 (dopo il solito contromovimento a entrare); 9 invece prima taglia dentro e poi va a caccia della palla solo sporcata da una ricezione imperfetta o contrastata di 7. 7 se riceve pulito cerca di prima intenzione i



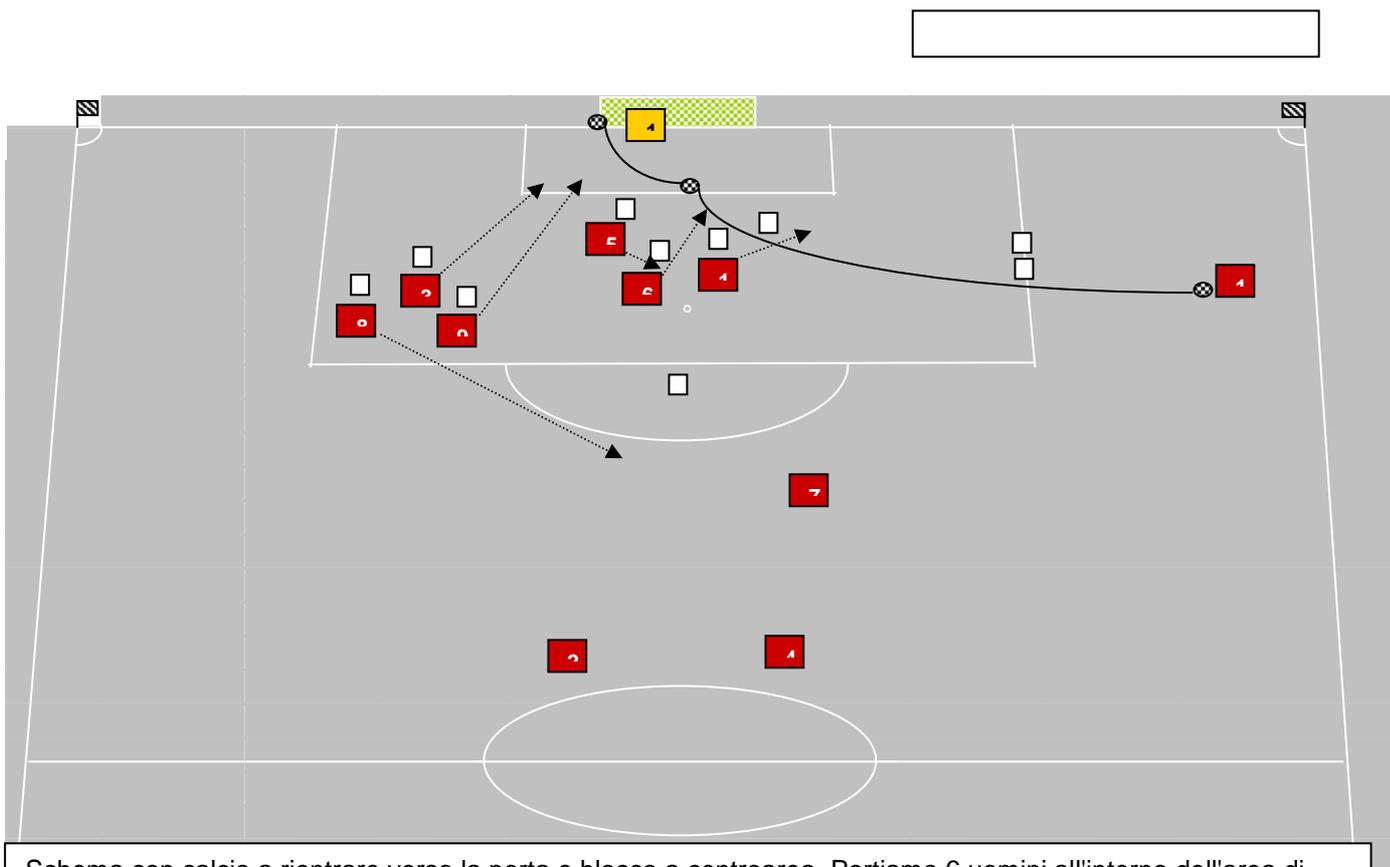
Schema di punizione laterale con 2 blocchi a centroarea. Portiamo in avanti 6 uomini, come da figura. Affidiamo la battuta a 7, che calcerà con battuta forte a uscire imprimendo alla palla la traiettoria a "schiena d'asino" (la già ricordata "frustata" o "schiaffo"). 11 muove in anticipo davanti al corto, mentre 5 e 8 dopo contromovimento in avanti (non evidenziato in grafica), bloccano all'indietro sul marcatore rispettivamente di 6 e di 9, i due saltatori principali. 3 sul lato lungo chiude sul secondo palo. Questo schema risulta particolarmente efficace contro difese che adottano la marcatura individuale e dipende molto dalla capacità e sincronia nel blocco e dalla velocità e traiettoria della battuta di 7.



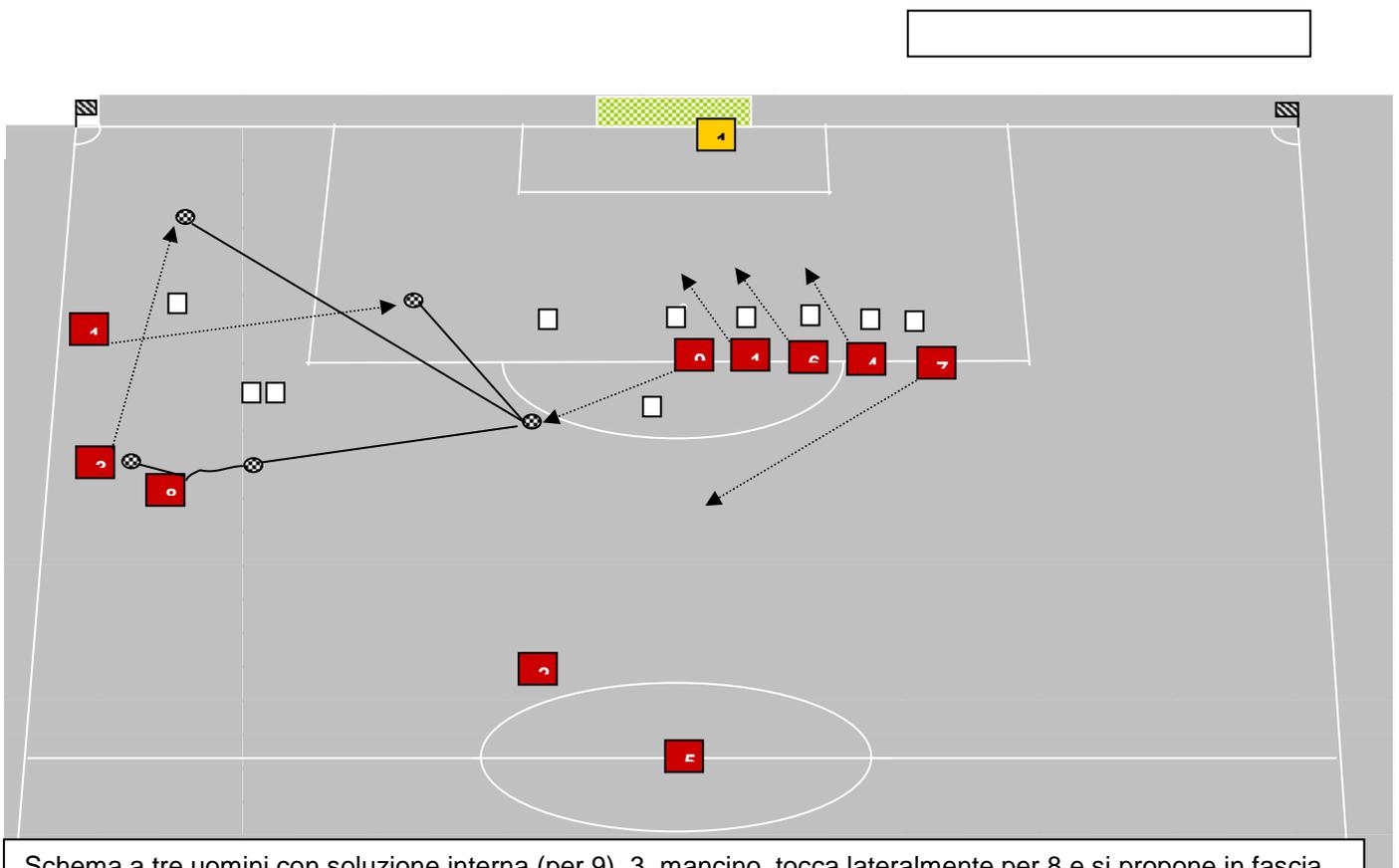
Schema con blocco per l'apertura di un varco centrale. Per la realizzazione di questa soluzione avanziamo ben 7 uomini in modo da obbligare la squadra difendente in una condizione di "conto pieno" sulle marcature. Il tempo di battuta è determinato dal movimento di 10 che fattosi marcare, scappa all'indietro per coprire la ribattuta. 5 e 11 tagliano in avanti, 3 e 9 operano un movimento ad uncino verso in secondo palo. Questi movimenti coordinati creano un grande spazio al centro che viene sfruttato dall'inserimento del saltatore 6 che beneficia del blocco all'indietro (dopo contromovimento) del compagno 8.



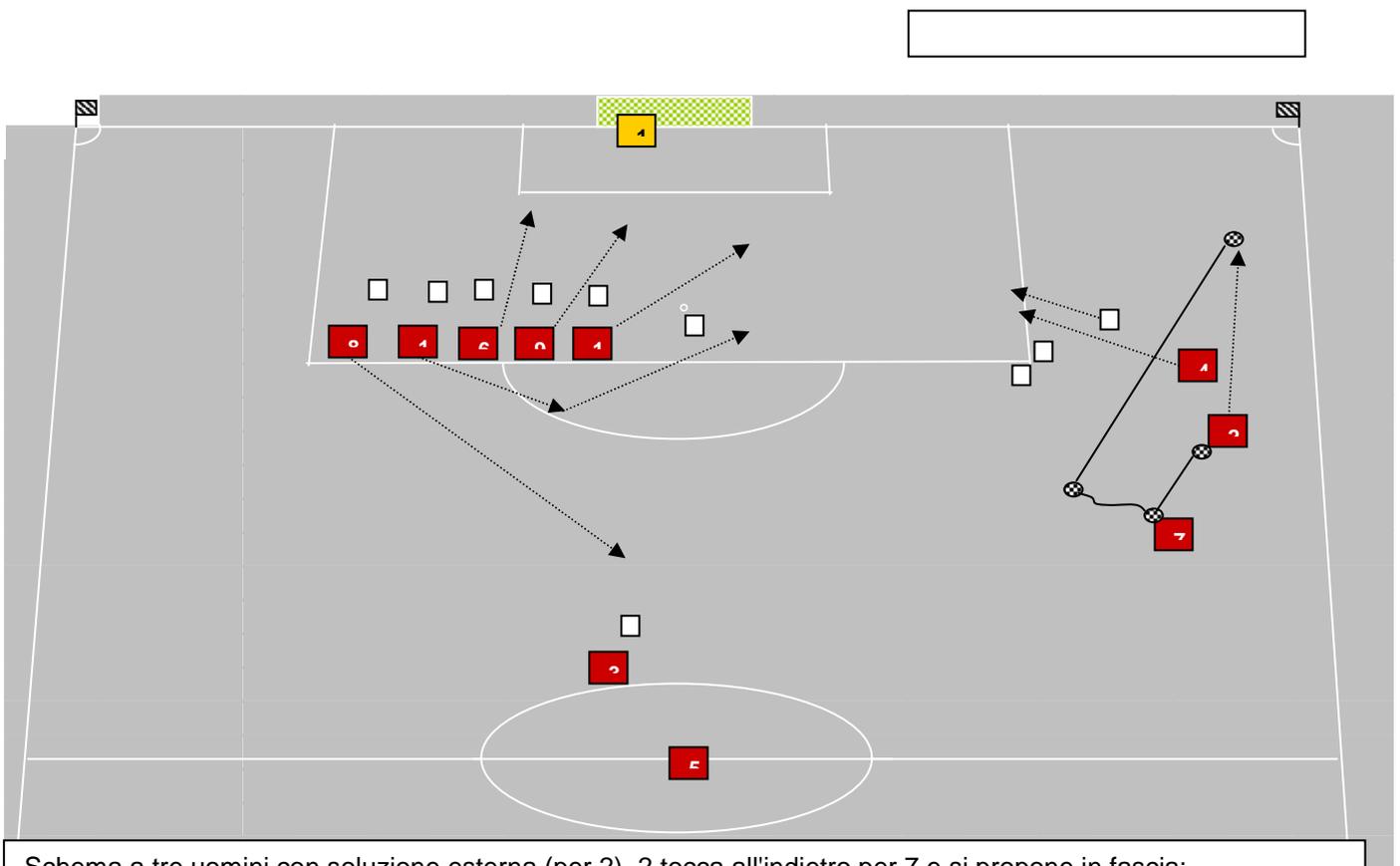
Schema con battuta a rientrare (11 calcia con il sinistro). Portiamo 6 uomini all'interno dell'area di rigore, disposti secondo la grafica; 3 di essi 3, 9 (primo palo) e 6 (secondo palo) hanno il compito di spingere la difesa verso il basso schiacciandola nell'area piccola. 10, che dà il tempo di ingresso, effettua un movimento all'indietro per portarsi in ribattuta. 5 e 8 scattano invece a ricevere la battuta tesa e tagliata di 11 in orizzontale, su linee sfalsate di circa 2 metri, in modo da eludere la marcatura sfruttando il movimento dei compagni sul primo palo per colpire in zona franca.



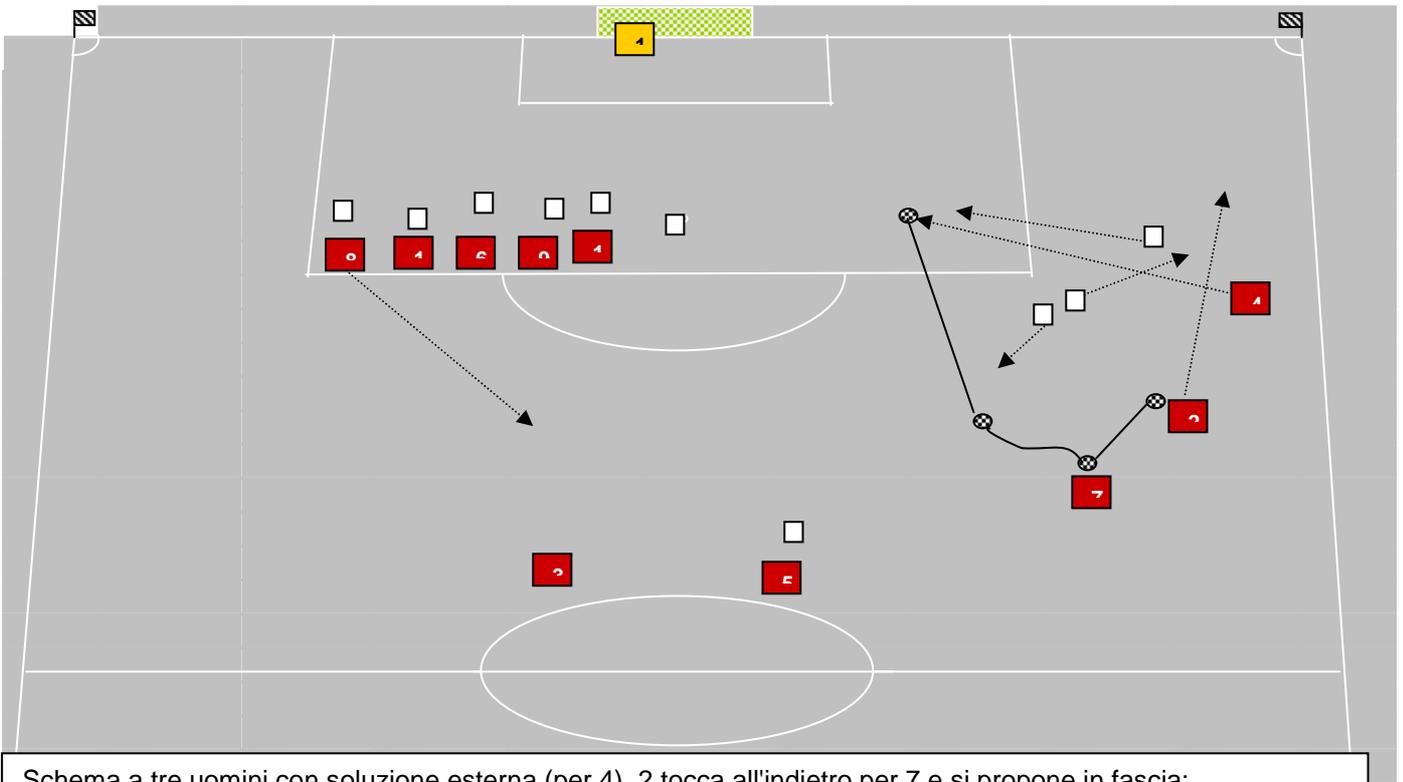
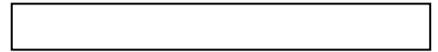
Schema con calcio a rientrare verso la porta e blocco a centroarea. Portiamo 6 uomini all'interno dell'area di rigore avendo affidato la battuta allo specialista 11, mancino. Il tempo è dettato dal movimento all'indietro di 8 che si porta in ribattuta. 10 taglia davanti al corto, 5 blocca per 6 che cerca la palla sul centro porta, 3 e 9 cercano la palla sul secondo palo. Il tiro di 11 deve essere tagliatissimo e può essere deviato sia al centro che sul secondo palo, ma anche, velato da tutti, terminare direttamente in porta, traendo in inganno il portiere avversario. L'efficacia del tiro risulta notevolmente aumentata se la traiettoria dopo essersi impennata ricade a rimbalzare nei pressi dell'area piccola.



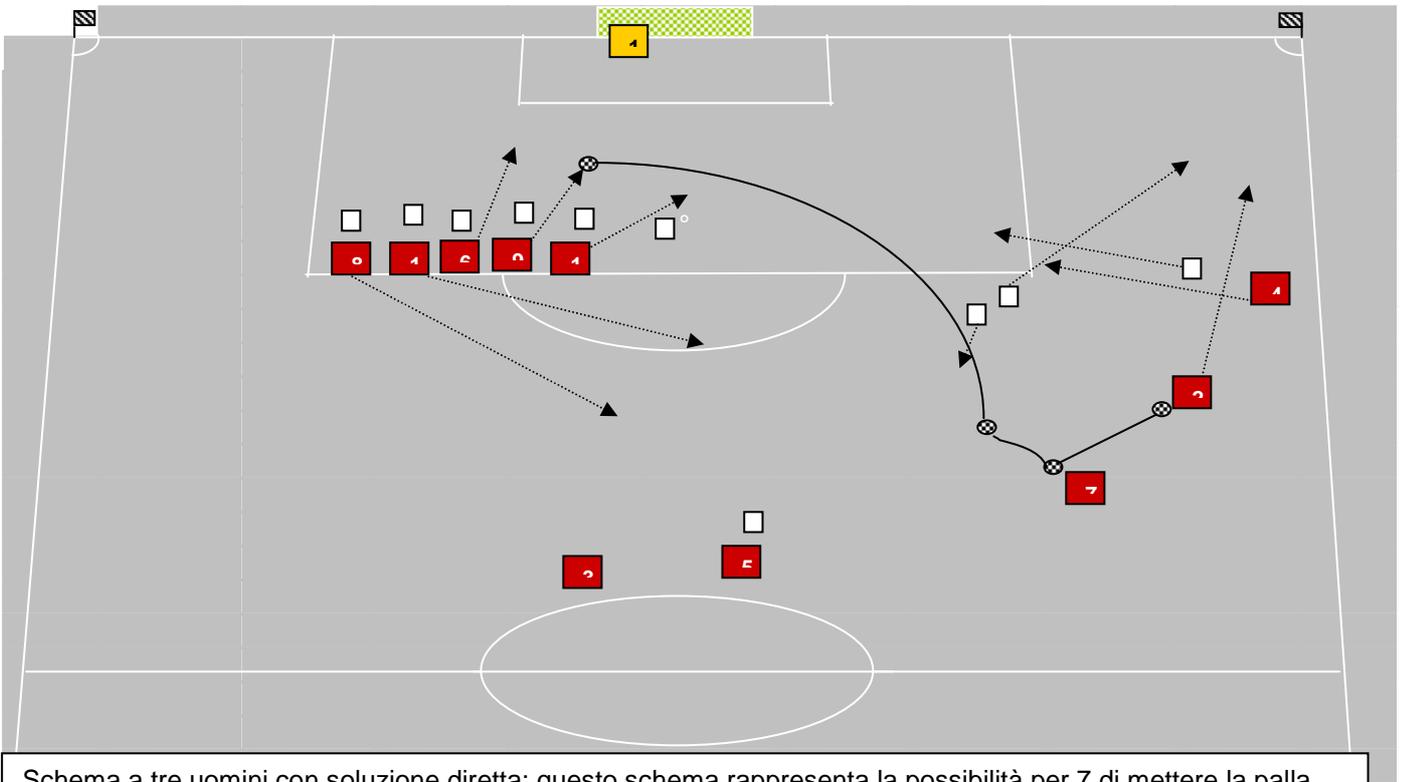
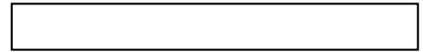
Schema a tre uomini con soluzione interna (per 9). 3, mancino, tocca lateralmente per 8 e si propone in fascia sinistra; contemporaneamente 10, da sinistra taglia dentro passando davanti al marcatore. 8 effettua una breve guida a convergere e poi tocca per 9 che dopo il contromovimento gli si fa incontro. 9 sponda alternativamente per 10 dentro o per 3 in fascia (seconda opzione). A centroarea 9, 6, 4 tagliano dentro mentre 7, dopo essersi fatto marcare esegue un movimento all'indietro portandosi in ribattuta.



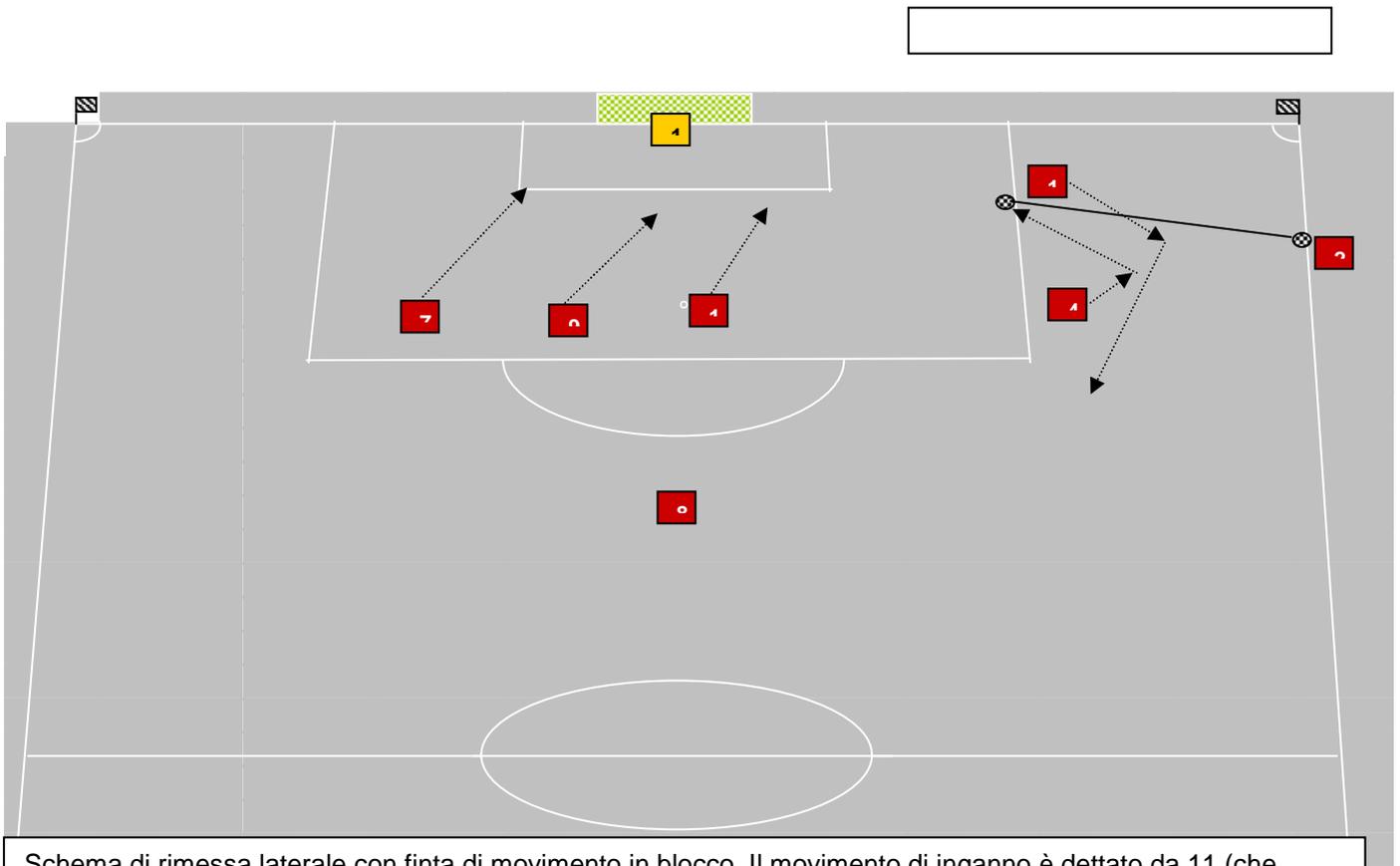
Schema a tre uomini con soluzione esterna (per 2). 2 tocca all'indietro per 7 e si propone in fascia; contemporaneamente 4 taglia dentro passando davanti al marcatore. 7 effettua una breve guida a convergere e poi nel caso in cui il marcatore abbia seguito 4 sul movimento in taglio, cede lateralmente a 2 che senza opposizione può andare al cross. E' importante che il primo passaggio da 2 a 7 sia fatto all'indietro in modo tale da regalare a 7 quel tanto di tempo che gli occorre per acquisire una visione perfetta dello sviluppo della situazione di gioco. Oltre ai 3 tagli dentro e al movimento di 8 in copertura va sottolineato il movimento di 10 che descrivendo un arco va a posizionarsi in una zona di campo a volte sguarnita in modo da poter ricevere un cross radente per il tiro a rete.



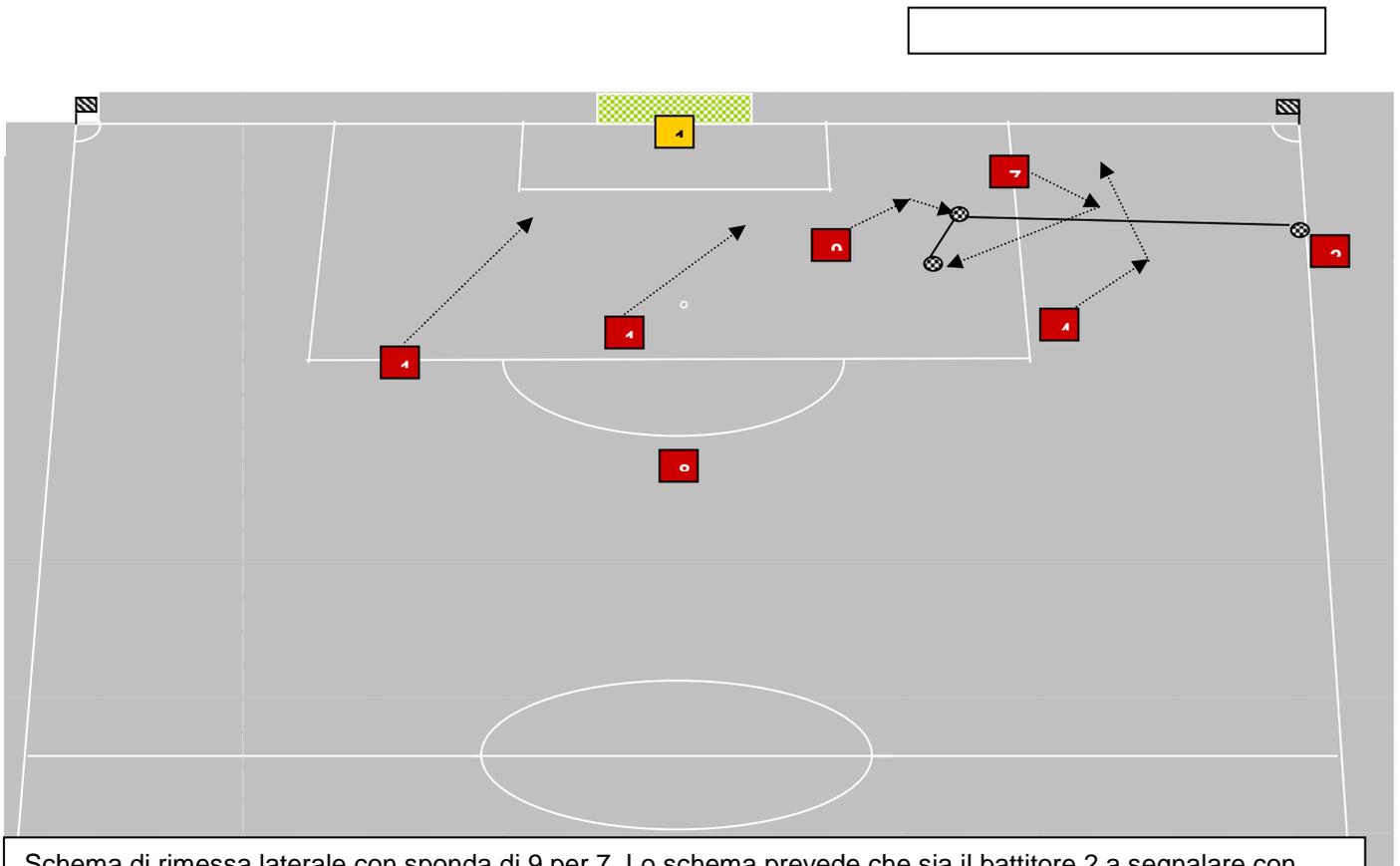
Schema a tre uomini con soluzione esterna (per 4). 2 tocca all'indietro per 7 e si propone in fascia; contemporaneamente 4 taglia dentro passando davanti al marcatore. 7 effettua una breve guida a convergere e poi nel caso in cui il marcatore abbia seguito 4 sul movimento in taglio ed il secondo uomo in barriera si sia staccato perchè attirato dallo sganciamento di 2, punta dritto e cede in profondità a 4 (con un passaggio filtrante d'esterno) che in anticipo sul marcatore può andare al tiro. E' importante che il primo passaggio da 2 a 7 sia fatto all'indietro in modo tale da regalare a 7 quel tanto di tempo che gli occorre per acquisire una visione perfetta dello sviluppo della situazione di gioco.



Schema a tre uomini con soluzione diretta: questo schema rappresenta la possibilità per 7 di mettere la palla dentro nel caso in cui egli valuti che nessuna delle due opzioni precedenti, vuoi per un tempo di inserimento non ottimizzato, vuoi per un'efficace risposta dei difensori rispetto ai movimenti combinati di 2 e di 4, ha buone probabilità di andare a segno. In questo caso, ricevuta palla ed effettuata una breve guida 7 indirizzerà la palla a centroarea per i movimenti in taglio di compagni.



Schema di rimessa laterale con finta di movimento in blocco. Il movimento di inganno è dettato da 11 (che esegue il primo movimento e dà il tempo a tutto lo schema) e 4, con il primo che viene incontro a 2 e poi si porta fuori in copertura mentre il secondo (4) inizialmente muove verso il compagno come a voler chiamare un blocco per poi andare a ricevere in fascia e poi invece si butta in taglio verso l'interno a ricevere il lancio teso del compagno 2. A centroarea tre compagni seguono l'azione con movimenti verso il primo, il centro ed il secondo palo. Si tratta di uno schema molto semplice ma efficace, specie se preceduto da una precedente esecuzione di blocco. Lo schema si avvantaggia del fatto che chi difende si aspetta il blocco e quindi allenta la marcatura su 4 che invece taglia dentro.



Schema di rimessa laterale con sponda di 9 per 7. Lo schema prevede che sia il battitore 2 a segnalare con una chiamata convenzionale (ad esempio sistemando la palla sul fianco destro o sinistro) ai compagni chi nel movimento combinato tra 4 e 7 dovrà ricevere la sponda di 9. In questo caso sarà 7 che avviato lo schema fingendo di andare incontro a 2, taglierà poi repentinamente a ricevere verso l'interno dell'area la sponda di 9 che sopraggiunge dopo un contromovimento; 4 invece eseguirà uno smarcamento sulla fascia a vuoto, cioè senza ricevere. A centroarea avremo i tagli di 10 e 11 a coprire lo specchio della porta pronti ad approfittare di un passaggio o di una respinta.

