

# CONSIDERAZIONI E PROPOSTE SULLA FASE OFFENSIVA

## **PREFAZIONE**

Questo scritto è frutto delle idee che ho sviluppato durante anni di lavoro svolto sia con il settore giovanile che con le prime squadre in Italia ed all'estero e delle difficoltà incontrate nel trovare i giusti mezzi per trasmettere la mia concezione della fase di possesso. Ho provato a concentrare in qualche pagina i passaggi che utilizzo per istruire i miei calciatori, cercando di essere chiaro e semplice.

Per comodità ho utilizzato il modulo 4-4-2 come filo conduttore( anche se non è il modulo che preferisco), ma questo lavoro non è di natura tattica (nel senso che non voglio spiegare come deve essere fatto il 4-4-2), ma di natura didattica , cioè fornire un metodo di insegnamento che ogni allenatore può arricchire con le proprie idee ed adattarlo a qualsiasi altro modulo.

## **INTRODUZIONE**

Quando un allenatore assume la guida di una nuova squadra, si presenta il problema di dovere dare un'organizzazione di gioco alla stessa , sia essa una squadra di professionisti o una di puro settore giovanile, perché solo attraverso una buona organizzazione puoi sfruttare, migliorare ed esaltare le qualità dei singoli.

Il primo aspetto da valutare attentamente è il tempo che un allenatore ha a disposizione. Se prendi la squadra all'inizio della stagione, puoi dedicare parecchio tempo ed entrare nello specifico, puoi ripetere e correggere con più frequenza, puoi soffermarti più sul singolo giocatore o sul singolo reparto , se subentri

devi riuscire a coniugare l'obiettivo che ti sei prefissato in termini di qualità di gioco con gli appuntamenti domenicali, le pressioni e le difficoltà che un campionato comporta, i risultati che devi ottenere, la mentalità che la squadra aveva sino al tuo arrivo e , in questo secondo caso, il compito dell'allenatore è più difficile.

Organizzare il gioco di una squadra di calcio vuol dire , a mio modesto parere, mettere tutti i giocatori nella condizione di leggere ed interpretare allo stesso modo le situazioni che si creano in campo, dare a tutti delle regole e dei segnali comuni ,dotare gli atleti delle stesse conoscenze , in modo che si riescano a capire con più facilità.

In parole povere devono tutti conoscere e parlare la stessa lingua , per evitare che ci siano delle diverse interpretazioni con conseguenze sulla fluidità e l'efficacia della manovra.

Può esistere, in un'orchestra, un musicista che non sappia leggere la musica?  
No, impossibile! Il direttore d'orchestra non deve insegnare ai musicisti a leggere la musica , ma gli deve dire come vuole che venga suonata .

Nel calcio non è la stessa cosa perché l'allenatore deve insegnare ai giocatori le cose che lui vuole e la sua filosofia di gioco e i calciatori vanno in campo ad interpretare la loro parte.

Una cosa, però , devono avere in comune un musicista ed un calciatore : la conoscenza

della materia , perché senza di essa esiste solo l'improvvisazione che non da risultati nel lungo periodo.

E' normale , però, che il nostro atteggiamento deve essere differente a seconda della squadra che alleniamo, perché un conto è gestire un team di calciatori professionisti di primo livello e un conto è rapportarsi con una squadra di allievi, ma i concetti che si vogliono trasmettere devono essere uguali per tutti.

Con il termine “ **fase di possesso**” si intende il momento in cui la squadra ha il controllo del pallone e deve effettuare un'azione di gioco che le consenta di avvicinarsi alla porta avversaria e, possibilmente, di effettuare una conclusione a rete .

La “fase di possesso” si divide in due sottofasi: **la costruzione e la rifinitura**.

## **COSTRUZIONE**

Con il termine **costruzione** si intende il lavoro svolto dalla squadra per portare la palla in una certa zona di campo dalla quale è possibile fare un passaggio (**Rifinitura**) verso un compagno che può battere a rete.

Analizzando questa definizione si capisce già quanto sia importante il lavoro dell'allenatore che deve trasmettere i suoi concetti in maniera **chiara, concisa e completa** ai calciatori .

A quale distanza dalla porta avversaria si trova la zona dove portare il pallone? Con quali passaggi bisogna farlo? Con quali movimenti? Sono domande alle quali l'allenatore deve fornire risposte che siano memorizzate da tutti in modo univoco in

modo che ogni giocatore sappia cosa fare e cosa possa fare il compagno .

La **costruzione** può essere **lunga o corta** . Con la prima si tende a scavalcare il centrocampo con passaggi diretti fra il reparto difensivo e quello degli attaccanti, andando a giocare sulla seconda palla per cercare di trovare la difesa avversaria sguarnita; con la seconda l'idea è di giocare sempre palla a terra cercando di guadagnare campo in poco tempo, facendo muovere la squadra avversaria e trovando il punto debole dove attaccare.

Personalmente preferisco la costruzione corta e non mi piace che la mia squadra butti via il pallone, ma ritengo che una squadra che si rispetti debba conoscerle entrambe per potere variare durante il corso della partita (se il contesto tattico lo richiede) e per superare le eventuali contromosse che la squadra avversaria possa effettuare .

La concezione della **costruzione del gioco** da parte dell'allenatore può essere di 2 tipi: **schematica o situazionale**.

La costruzione **schematica** prevede ,come dice la parola, l'applicazione di schemi che devono essere conosciuti alla perfezione dai giocatori, pena la mancata riuscita della giocata. Questa necessita di un continuo lavoro settimanale che permetta alla squadra di apprendere tutte le giocate di uscita che l'allenatore propone, limitando ,però, la fantasia e la capacità decisionale del giocatore.

La costruzione **situazionale** è l'esatto opposto, in quanto il giocatore è chiamato alla lettura ed alla interpretazione della situazione agendo come ritiene più opportuno. In questo caso il giocatore ha ampia libertà di azione e deve essere in grado

di operare la migliore. Questo modo di intendere la costruzione può generare confusione nei giocatori che devono, ogni volta, capire le intenzioni del compagno, ed è opportuno, quindi, che l'allenatore utilizzi molte partite per migliorare l'affiatamento generale e la conoscenza reciproca. La mia interpretazione della **costruzione** è un connubio tra quella situazionale e quella schematica, con dei **punti cardine** dai quali non si può prescindere.

Io penso che l'allenatore sia colui che debba dare delle regole comuni di gioco ai propri calciatori, regole intese non come un comportamento fisso e preordinato, imposto dall'alto, non immagazzinato nella mente e non condiviso, ma come la capacità di pensare tutti contemporaneamente con la stessa testa per poi comportarsi autonomamente, ma sempre in modo coordinato e consequenziale rispetto ai compagni.

La mia concezione è un insieme di idee che mi sono fatte attraverso la mia esperienza prima di calciatore e poi di allenatore, idee che mi portano a attuare una **costruzione mista**, nella quale sono presenti concetti che possono somigliare a schemi, ma non sono rigidi come questi, e comportamenti che lasciano molto spazio all'interpretazione individuale.

Ci sono, però, dei **punti cardine** che devono essere chiari nella testa dei calciatori e devono essere rispettati in maniera **assoluta**, perché dalla loro automatizzazione deriva un corretto comportamento nell'interpretazione delle situazioni di gioco.

Ogni allenatore dovrebbe, a mio parere, avere dei **punti cardine** da trasmettere ai propri giocatori, sia per la fase di possesso che di

non possesso, punti che devono essere pochi e di facile memorizzazione e racchiudano sinteticamente il proprio concetto di gioco. Da questi poi si parte per andare più nello specifico, ma da loro non si può prescindere.

I punti cardine che voglio fissare nella testa dei miei giocatori e che loro devono rigorosamente rispettare sono:

**1) Mai passaggi in orizzontale.**

**2) Il calciatore in possesso della palla deve avere sempre un sostegno.**

**3) Come si inizia un'azione i calciatori si devono allargare ed allungare.**

**4) Le punte non devono mai stare nella metà campo difensiva.**

**5) I calciatori non devono essere mai in linea, né orizzontalmente né verticalmente.**

**6) La palla nella propria metà campo deve essere sempre giocata a terra.**

Questi 6 punti sono abbastanza semplici e chiari, forse anche scontati per chi conosce il calcio, ma se si riesce a farli mettere in pratica dai propri calciatori, a inculcarli nelle loro menti, il gioco comincia ad avere continuità, ripetitività e fluidità. Questa mia convinzione deriva da anni di sperimentazioni con le squadre che ho allenato, perché mi sono sempre posto il problema di quali dovessero essere i concetti dai quali partire per poi sviluppare nel dettaglio la fase di possesso.

È importante capire che si tratta di aspetti che non riguardano un modulo specifico, ma sono universali, intendendo che ogni mio giocatore li deve avere assimilati a prescindere da come sarà la disposizione in campo. Quello che cambierà, in funzione del

modulo adottato, saranno le opportunità che i calciatori avranno e le conseguenti scelte che prenderanno, ma sempre rispettando questi **punti cardine**.

Voglio ,adesso, elencare i **miei punti cardine** e spiegarne l'importanza.

**1)Mai passaggi in orizzontale:** non li voglio in nessuna zona del campo; così facendo obbligo i miei calciatori a posizionarsi sempre in diagonale rispetto al possessore ed evito di avere i reparti in linea. Sul passaggio orizzontale l'avversario pressa meglio ed in caso di intercettamento del pallone si rischia di vedere saltato un reparto intero.

**2)Il calciatore in possesso della palla deve avere sempre un sostegno:** questo deve avvenire in ogni zona del campo, tenendo presente che anche il portiere è un sostegno; con il rispetto di questa regola il possessore sa che, se dovesse essere chiuso ogni altro passaggio , avrebbe sempre la possibilità di passaggio all'indietro (e quindi si deve solo girare) e che , se dovesse fallire un suo tentativo di dribbling, avrebbe alle spalle un compagno per rallentare l'azione avversaria.

**3)Come si inizia un'azione i calciatori si devono allargare ed allungare,** devono immediatamente assumere una posizione che consenta di mettere in pratica, nel consequenziale sviluppo del gioco, due dei cinque principi di tattica collettiva :

- Profondità
- Ampiezza

Questo atteggiamento è fondamentale nell'inizio dell'azione perché permette di aumentare le distanze tra i vari giocatori facilitando il compito di chi è in possesso della palla e rendendo più difficile e

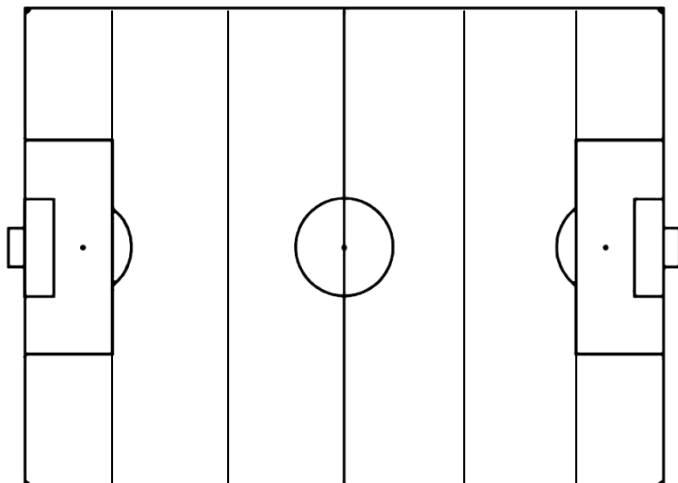
dispendiosa la riconquista della palla da parte degli avversari.

**4)Le punte non devono mai stare nella metà campo difensiva:** in conseguenza a quanto spiegato prima, pretendo che le punte (a prescindere se siano 1, 2 o 3) stiamo sempre nella metà campo avversaria , chiaramente sfalsate tra di loro. Se la punta si trova nella metà campo difensiva vuole dire che la squadra è lontana 50 mt. dalla porta avversaria e ,con una tale distanza, quanto tempo in più impiegheremmo per arrivare al tiro , senza contare che , un pallone intercettato dall'avversario in questa zona, potrebbe risultare molto pericoloso? Pertanto gli attaccanti devono subito posizionarsi all'altezza del cerchio di centrocampo, senza mai arretrare e senza avere fretta di entrare in gioco, perché il problema di molti attaccanti è quello di seguire il giro palla della difesa e venire subito incontro per ricevere il passaggio, accorciando inevitabilmente la squadra. *Nella metà campo difensiva il gioco lo devono fare difensori e centrocampisti!*

**5)I calciatori non devono essere mai in linea,né orizzontalmente né verticalmente.**

Lo scaglionamento, altro principio di tattica collettiva, che i calciatori hanno iniziato allargandosi ed allungandosi, deve essere completato con la ricerca di una posizione che non sia in linea con altri compagni, tanto in orizzontale il compagno non gli può passare la palla e in verticale sta in zona ombra. Questo punto è importante che venga assimilato, ma in quanto più difficile da mettere in pratica, è secondario rispetto agli altri e , in ogni caso, può essere rimediato con un movimento successivo di smarcamento.

**6) La palla nella propria metà campo deve essere sempre giocata a terra.** Concetto importantissimo, fondamentale. I calciatori devono sempre giocare la palla a terra, con rapidità e pochi tocchi : la personalità del giocatore si vede dalla sua velocità di passaggio ! Non voglio vedere tentativi velleitari di rifinitura lunga dalla nostra metà campo, passaggi alti ad una punta isolata: voglio che i calciatori giochino sempre in avanti e, se non è possibile, mantengano il possesso con passaggi in apertura o di scarico. E' chiaro che, se l'avversario ti pressa con efficacia e ti chiude ogni possibilità di fraseggio a terra ci sta un passaggio lungo, ma questo deve rappresentare l'eccezione non la regola: **LA REGOLA E' PALLA A TERRA.** Una volta spiegati i concetti, l'allenatore deve passare alla fase successiva che è quella di proporre mezzi di allenamento capaci di trasferire queste informazioni. Personalmente utilizzo un tipo di partita che mi consente di lavorare su tutti i **6 punti cardine** , modulando le difficoltà a seconda del grado di apprendimento che i calciatori dimostrano, perché bisogna sempre passare dal facile al difficile con gradualità. Divido tutto il campo in 6 settori (come nella figura sotto),

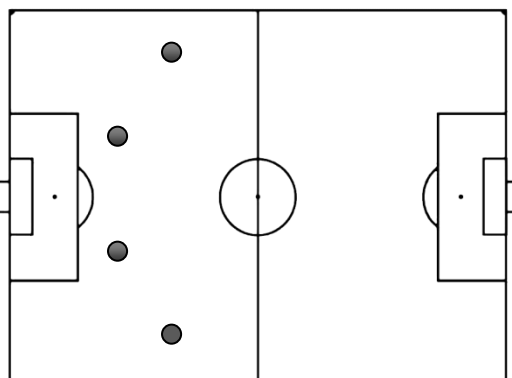


si gioca 11 > 11 e l'obiettivo di ogni squadra è quello di portare la palla nel 5° settore (partendo ognuno dalla propria porta) seguendo le seguenti regole:

- Fino a metà campo la palla deve essere giocata rasoterra
- Non si può fare un passaggio nello stesso settore, a meno che non sia un passaggio di scarico o tra i centrali di difesa
- Gli attaccanti non possono entrare nella metà campo difensiva

Una volta arrivato il pallone nel 5° settore, cioè ad una distanza di circa 30 mt. dalla porta, il gioco diventa libero. Inizialmente si possono lasciare i tocchi liberi e consentire la riconquista della palla solo con l'intercetto, condizioni che permettono ai calciatori di avere più tempo disposizione per pensare. Una volta che hanno assimilato il gioco, si comincia a renderlo più difficile, introducendo il contrasto, limitando il numero dei tocchi ed imponendo delle altre regole che l'allenatore possa ritenere utili (obbligo di uscita sull'esterno, possibilità di passaggio lungo in caso di pressing avversario, obbligo di scarico e successiva profondità dopo un passaggio lungo , mai giocatori in linea , sostegno obbligatorio in ogni zona, etc). Il compito dell'allenatore in questa fase è di grandissima importanza, perché deve guidare i calciatori ad un rapido apprendimento dei concetti attraverso suggerimenti verbali. Particolare attenzione deve essere prestata al corretto scaglionamento ed al mantenimento a terra del pallone. Questa partita "a tema" consente di schierare subito i calciatori in campo e di lavorare sulla squadra nel suo insieme, attraverso il divertimento che è necessario, a mio avviso, per rendere meno

pesante e monotono il lavoro. Contemporaneamente, però, bisogna lavorare anche sui singoli reparti e, individualmente, su ogni calciatore del reparto, che deve conoscere esattamente cosa può fare con il pallone. I miei calciatori devono sapere quali passaggi possono effettuare e quali no, poi sono loro a decidere: da questo deriva la mia concezione di **costruzione mista**, nel senso che i passaggi sono schematizzati come conoscenza ma non rigidi come esecuzione ed è il calciatore in possesso della palla che decide in base alla situazione che gli si presenta. E' logico che i compagni sanno a chi può passare il pallone e, di conseguenza, loro si smarcano. Faccio un esempio pratico: in un 4-4-2 il centrale di difesa non può passare il pallone al centrocampista che gli sta in verticale (quindi è inutile che questo venga incontro) ma solo al centrocampista opposto. Nel lavoro iniziale sul reparto difensivo è molto importante curare la posizione dei calciatori dando delle esatte indicazioni sulle posizioni che devono essere assunte in campo nel momento in cui inizia la costruzione dal basso. L'allenatore, a mio avviso, deve avere delle idee precise in base al modulo che utilizza e deve trasmetterle con chiarezza ai calciatori. I **centrali difensivi** devono essere in una posizione a metà tra la linea dei 5,50 e la linea dell'area di rigore, mentre gli **esterni** devono essere a circa 5 metri dalla linea del fallo laterale e non in linea con i centrali.



Le posizioni, chiaramente, non sono statiche, perché con il giro palla si tende a ruotare la squadra verso la zona del passaggio, ma è molto importante che vengano rispettate perché consentono un maggior numero di passaggi diagonali, mentre se gli esterni si avvicinano troppo alla linea del fallo laterale o i centrali si allargano troppo diminuiscono le diagonali di passaggio.

I **centrocampisti centrali** si devono posizionare ad una distanza di circa 15 mt. dal reparto difensivo e sul giro palla devono modificare la loro posizione: palla ai centrali sono piatti per ricevere il passaggio in diagonale (fig.1), palla all'esterno sono sfalsati per dare una profondità e l'altro scarico (fig.2).

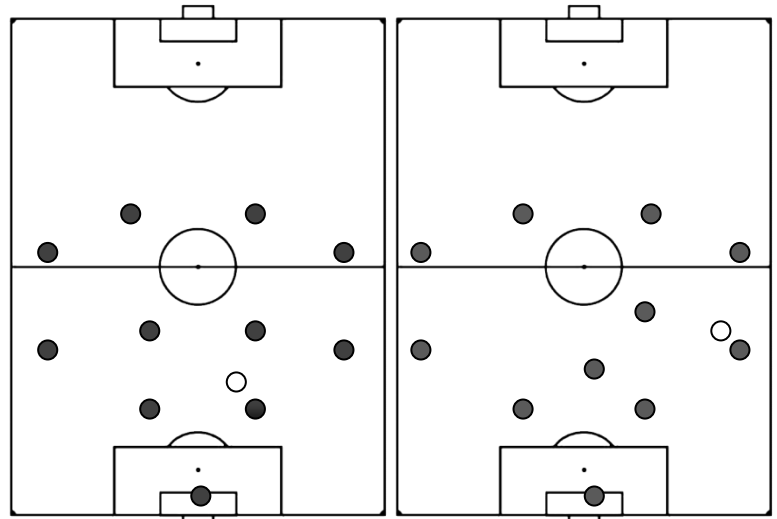


Fig.1

Fig.2

I **centrocampisti esterni** si devono posizionare nella metà campo avversaria, non in linea con le punte e ad una distanza dalla linea laterale che gli permetta un movimento diagonale quando viene incontro per ricevere il pallone.

Gli **attaccanti** non devono mai abbassarsi oltre la lunetta del centrocampo e, possibilmente, far giocare la palla ai centrocampisti prima di fare movimenti di smarcamento. Se i difensori hanno difficoltà

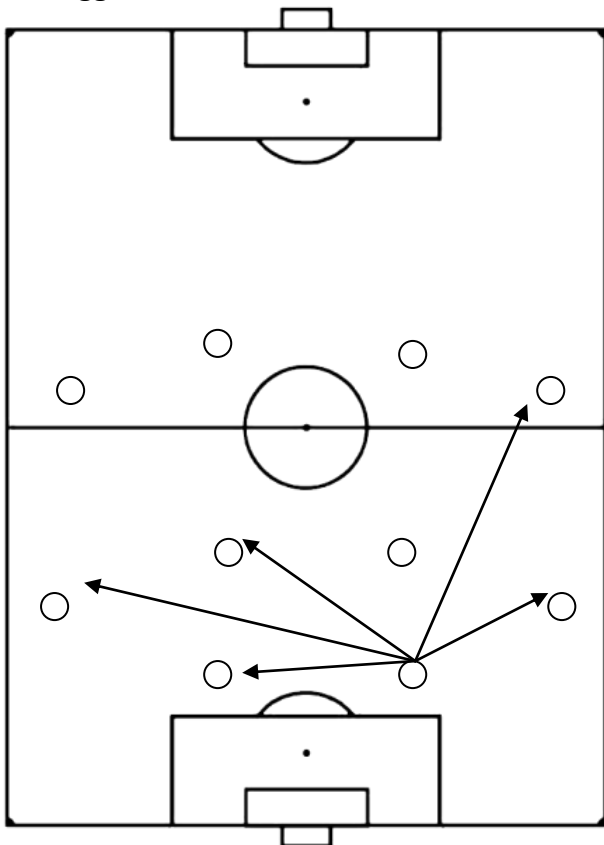
a giocare sui centrocampisti le punte possono proporsi per un passaggio lungo.

Una volta stabilita la corretta dislocazione in campo, si deve spiegare ai calciatori quali sono i passaggi che possono compiere e quelli che sono vietati, in accordo a quanto enunciato nei **punti cardine**. Ci tengo a precisare che, essendo questo lavoro un sunto delle mie idee, i concetti espressi sono personali. Chi legge può tranquillamente sostituire il **passaggio x** con il **passaggio y**, l'importante è che i calciatori sappiano cosa devono fare.

### Passaggi del portiere

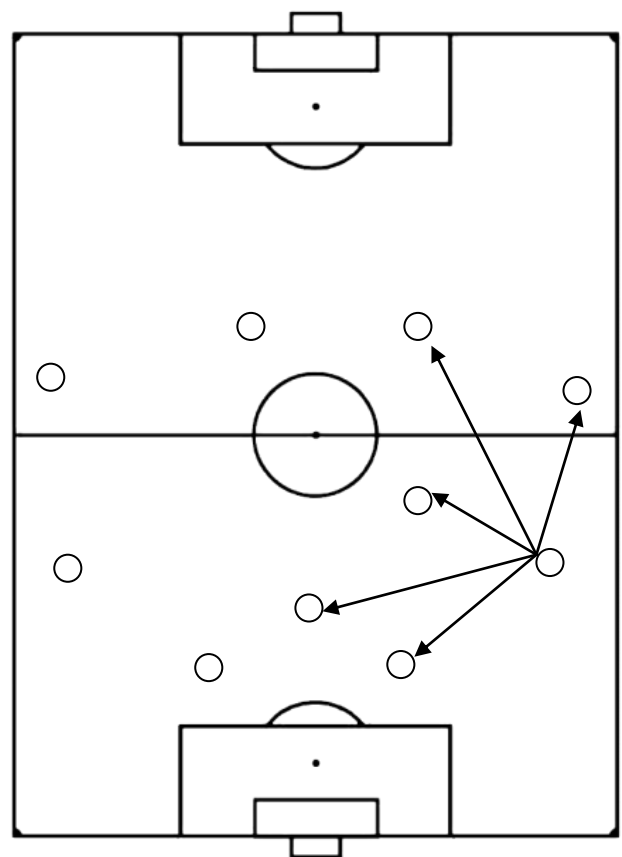
Quando il portiere rimette in gioco il pallone, se esiste la possibilità di giocarla corta, voglio che il passaggio venga effettuato sui centrali difensivi, in modo che gli esterni abbiano il tempo per salire e mettersi in posizione corretta, cosa non possibile se il pallone viene passato direttamente agli esterni poiché questi subirebbero immediatamente il pressing avversario.

### Passaggi del centrale difensivo



I passaggi del centrale difensivo devono essere fatti in diagonale, per permettere a chi riceve la palla di essere ben orientato con il corpo. E' permesso il passaggio in orizzontale con il compagno di reparto a condizione che non sia pressato dall'avversario. Non è possibile fare un passaggio in verticale al centrocampista di settore.

### Passaggi dell'esterno difensivo



Nella fase di possesso io considero l'esterno difensivo un centrocampista e dalla sua corretta lettura della situazione l'azione offensiva può cominciare con efficacia. Deve essere ben sincronizzato con i compagni della catena ed i suoi passaggi dipendono dai movimenti dei compagni e dalla posizione degli avversari. Se i centrocampisti centrali rimangono in linea con l'esterno difensivo il passaggio a loro è vietato.

### **Passaggi dei centrocampisti**

Mentre per i difensori si possono indicare i passaggi a loro disposizione lasciandogli libertà nella scelta, per i centrocampisti questo non è possibile perché ,quando la palla arriva tra i loro piedi, l'azione offensiva è già nel vivo dello svolgimento. Essi hanno il compito di capire dove indirizzare il gioco, a seconda delle posizioni di compagni e avversari, sempre con l'intento di far pervenire il pallone nella zona per la rifinitura.

Ai centrocampisti io trasmetto delle informazioni che voglio vengano assimilate, non impongo degli schemi preordinati ma fornisco delle possibilità che saranno loro a mettere in atto.

Per spiegarmi meglio, elencherò alcuni concetti che ritengo molto importanti per il ruolo del centrocampista.

**Centrocampista centrale:** la prima giocata deve essere sempre in avanti ; giocare a due/tre tocchi; muoversi in sincronia con il compagno di reparto; smarcarsi per ricevere palla orientandosi con il corpo in modo da vedere più campo possibile; non forzare la giocata e capire quando bisogna rallentare il gioco per ricompattare i reparti; tenere la palla a terra e alzarla solo per il cambio gioco; non tentare la rifinitura da dentro la propria metà campo.

**Centrocampisti esterni:** le giocate dell'esterno sono consequenziali al movimento che ha fatto per ricevere palla. Anche a loro io fornisco delle soluzioni precise che gli semplificano le scelte e che tutti i compagni devono conoscere.

Nella fase di costruzione i movimenti di un esterno sono, fondamentalmente, tre: lungo/corto,corto/lungo e movimento in diagonale(fuori/dentro o dentro/fuori). Dopo un movimento corto/lungo l'esterno si trova nella zona di campo che sappiamo essere quella di rifinitura e, quindi, si comporta di conseguenza. Dopo un movimento lungo/corto, se è di spalle e marcato, si appoggia e riparte verso il secondo palo, se ha preso un metro all'avversario si gira e gioca in avanti, se è solo taglia il campo con la palla. Dopo un movimento in diagonale in cui riceve la palla sulla corsa deve giocare in avanti : dopo un dentro/fuori va a cercare l'uno contro uno in fascia, dopo il fuori/dentro una combinazione con un compagno per linee centrali.

### **Passaggi degli attaccanti**

Nella fase di costruzione gli attaccanti devono entrare in gioco per ultimi e ricevere la palla principalmente dai centrocampisti. Quando ricevono palla all'altezza del cerchio di centrocampo devono sempre appoggiarsi ed andare in profondità, quando ricevono palla in prossimità della zona di rifinitura valutare se giocare in scarico indietro o in combinazione in avanti. Nella fase di costruzione i passaggi per un attaccante sono molto semplici; quello che non è facile è saper trovare la posizione giusta ed i tempi corretti, perché spesso viene attratto dal movimento della palla , accorciando la squadra e chiudendo gli spazi.



## **RIFINITURA**

Con il termine rifinitura si intende il passaggio che consente ad un giocatore di effettuare una conclusione verso la porta avversaria. E' il momento in cui si cerca di concretizzare il lavoro svolto in fase di costruzione, ma è anche quello in cui si incontrano le maggiori difficoltà in quanto gli spazi si chiudono e le marcature si stringono. Ora cominciano ad essere decisive le qualità tecniche dei calciatori, la loro abilità nel capire quale è lo spazio dove chiedere la palla ed il tempo con il quale muoversi: è il momento più difficile per un allenatore, perché ciò che egli propone potrebbe non tramutarsi in risultati positivi immediati per tutta una serie di problematiche indipendenti dalla qualità del suo lavoro. Bisogna avere costanza, lavorare sulle situazioni e dare dei punti di riferimento chiari ai calciatori.

La concezione della **rifinitura** da parte dell'allenatore può essere, come per la costruzione, di due tipi: **situazionale** e **schematica**.

Personalmente preferisco una rifinitura di tipo situazionale ed il mio lavoro è mirato a fornire ai calciatori le informazioni necessarie per effettuare la scelta migliore in relazione alla situazione in cui si trovano.

Questo lavoro è basato su due aspetti principali: il primo riguarda il rapporto tra chi rifinisce e chi riceve il passaggio, il secondo sulla conoscenza dei vari tipi di rifinitura ed il loro utilizzo.

A me interessa che abbiano tutti le stesse nozioni ben chiare nella mente e che, poi, siano loro a decidere cosa fare.

E' come un meccanico che deve lavorare per riparare una macchina: deve sapere quali sono gli utensili a sua disposizione e a che

cosa servono, poi sarà lui a scegliere se ci vuole un calciatore a croce o piatto!

### **SEGNALI E TIMING**

Nella rifinitura due sono gli interpreti: il rifinitore e colui che tira in porta, da una corretta intesa tra i due scaturisce un'efficace conclusione.

L'allenatore, quindi, deve lavorare nella direzione di perfezionare l'intesa tra i due dandogli concetti che consentano ai calciatori di pensare allo stesso modo.

Per questo ritengo che sia fondamentale stabilire dei segnali di partenza, associare ad essi la stessa interpretazione e lavorare, infine, sui tempi di esecuzione, al fine di semplificare il compito dei calciatori in campo.

Ora vado ad analizzare la situazione dal punto di vista dei due interpreti della rifinitura (**Rifinitore e Tiratore**) per stabilire quali sono i concetti che voglio trasmettergli. Il **segnale** che il tiratore deve osservare per effettuare lo smarcamento è **la situazione della palla**: palla libera/ è giocabile, palla coperta/ non è giocabile. Di conseguenza **l'interpretazione** da parte del tiratore sarà: palla libera /mi smarco in profondità, palla coperta/ mi muovo incontro.

Il rifinitore si comporta di conseguenza al tiratore e il **segnale** che deve osservare è il **movimento del tiratore**: smarcamento in profondità/ eseguo l'assist, movimento incontro/appoggio il pallone e mi muovo.

Ora bisogna considerare l'ultimo tassello che forse è il più importante e difficile da valutare: **il tempo**, inteso come il giusto momento in cui attuare una scelta ed anche per esso bisogna fornire segnali ed interpretazioni uguali per tutta la squadra.

Il **segnale** che determina la scelta del tempo nella rifinitura è, in primo luogo, la **situazione**

**della palla** e, in secondo luogo, la **zona di campo che il rifinitore ha davanti a sé**.

Al segnale di palla coperta la scelta di tempo è **immediata**: il tiratore viene subito incontro ed il rifinitore appoggia la palla e si muove immediatamente.

Al segnale di palla libera l'esecuzione delle scelte del tiratore e del rifinitore **sono influenzate dal campo che il rifinitore ha davanti a sé**: campo chiuso/esecuzione immediata, campo aperto/ esecuzione ritardata. In pratica se il rifinitore può portare palla senza essere contrastato il tiratore (smarcamento) ed il rifinitore (assist) ritardano le proprie scelte per raggiungere una migliore posizione. Ritardare la scelta su una situazione di campo aperto, però, non deve essere una regola ferrea, ma una possibilità che di volta in volta viene valutata, in quanto ci sono situazioni in cui pur avendo molto campo davanti è preferibile effettuare subito l'assist.

Con queste poche informazioni che si trasmettono ai giocatori, si semplifica molto il loro compito, mettendo dei paletti ben precisi entro i quali devono imparare a muoversi per rendere più rapide ed efficaci le loro scelte.

#### **TIPI DI RIFINITURA**

Dopo avere fornito ai calciatori le informazioni relative ai segnali ed al tempo di esecuzione, bisogna spiegare quali sono i tipi di rifinitura e, soprattutto, quando utilizzarli. Il calciatore deve avere un bagaglio tecnico-tattico molto ampio che sia omogeneo con quello del compagno. Egli deve agire sempre in maniera consapevole e la consapevolezza è data dalla conoscenza. Non bisogna mai pensare che i calciatori, per quanto bravi e importanti possano essere, non abbiano più niente da imparare!

La rifinitura può essere fatta attraverso:

- Cross
- Passaggio filtrante
- Passaggio a muro
- Passaggio con sponda
- Passaggio in superiorità numerica
- Lancio

L'allenatore deve dare delle informazioni che siano chiare per tutti i giocatori sulle modalità di esecuzione e, soprattutto, sulle zone di campo in cui metterle in atto.

Il primo concetto da trasferire ai calciatori è quello che, una volta arrivati in zona di rifinitura, devono valutare la distanza che intercorre tra la linea di difesa e la porta avversaria: maggiore è la distanza e più si potranno utilizzare giocate in profondità, minore è la distanza e più si dovrà cercare l'aggiramento o il fraseggio stretto.

A questa informazione il calciatore deve, quindi, associare la corretta rifinitura.

#### **Cross**

La rifinitura tramite **cross** dalla fascia laterale si utilizza per aggirare squadre che difendono con densità nella zona centrale. Il cross può essere effettuato da diverse altezze del campo, ma è necessario che vengano codificate dai calciatori per facilitare il movimento degli attaccanti. In funzione della zona di campo i giocatori sanno che tipo di cross deve essere fatto e questo migliora l'intesa. Sostanzialmente lavoro su tre tipi di cross (vedere figura sotto)

##### **1. Cross dal vertice dell'area:**

questo deve essere effettuato dal giocatore che arriva con la palla al piede all'altezza dell'area di rigore, calciando la palla nello spazio tra la difesa ed il portiere, senza continuare a portare la palla fino a fondo campo. In questo modo si crea una situazione di grande difficoltà per i difensori che corrono verso la porta e di vantaggio per gli

attaccanti che devono solo andare a chiudere.

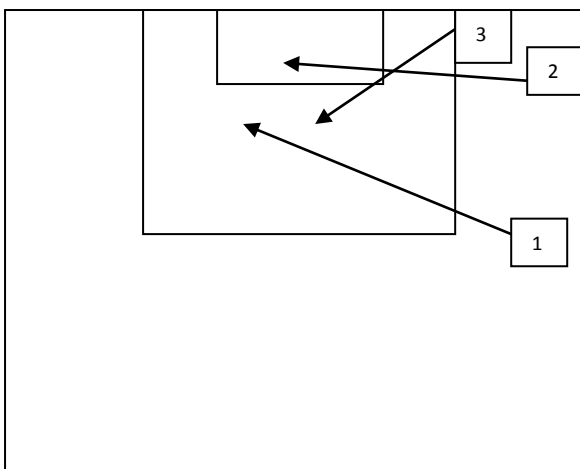
### 2. Cross per il colpo di testa:

deve essere effettuato quando il giocatore arriva in prossimità di fondo campo e non troppo vicino all'area di rigore, cercando di calciare un pallone teso a scendere sul movimento degli attaccanti. Chi effettua il cross deve sempre alzare la testa prima di calciare e gli attaccanti devono attaccare su linee diverse.

### 3. Cross all'indietro:

deve essere effettuato dal giocatore che arriva a fondo campo molto vicino all'area di rigore. Su questa palla i difensori tendono a schiacciarsi dentro la porta ed è molto facile che un attaccante si riesca a liberare smarcandosi all'indietro.

#### Tre tipi di cross



1)Cross dal vertice 2)Cross per testa 3)Cross indietro

#### Passaggio filtrante

La rifinitura mediante un passaggio filtrante si effettua a seguito di un movimento a tagliare del tiratore. E' preferibile usarla quando tra la difesa ed il portiere ci sono più di 20 metri. Quando la distanza è inferiore è necessario che il rifinitore e il tiratore siano

molto vicini , perché se fossero lontani tra di loro con poco campo davanti, il passaggio dovrebbe essere talmente veloce che sarebbe preda del portiere o terminerebbe fuori a fondo campo. Il movimento a tagliare del tiratore può essere:

- Orizzontale ad entrare
- Orizzontale ad uscire
- A mezzaluna

In questo tipo di rifinitura è molto importante lavorare sui tempi di gioco, perché se il tiratore anticipa il movimento o il rifinitore ritarda il passaggio è molto facile finire in fuorigioco. Il tiratore deve essere allenato a controllare la linea difensiva per non oltrepassarla prima del passaggio e , se ciò avviene, a recuperare, prontamente, una posizione regolare .

#### Passaggio a muro

La rifinitura con passaggio a muro viene fatta a seguito di una combinazione stretta tra due giocatori e si esegue in prossimità dell'area di rigore per superare una difesa chiusa e vicina al portiere. Il passaggio a muro può essere sostanzialmente di tre tipi:

- 1) Uno-due o triangolo, eseguito per superare l'opposizione di un avversario.
- 2) Uno-due con scarico indietro per il tiro in porta
- 3) Doppio passaggio a muro tra i due giocatori .

Questo tipo di rifinitura deve essere eseguita da giocatori rapidi e molto tecnici, con partenze improvvise e cambi di direzione dopo il passaggio, in modo da

disorientare la difesa chiusa e trovare lo spazio per il tiro in porta.

### **Passaggio con sponda**

Il passaggio mediante sponda si esegue a seguito di un inserimento di un giocatore. Questa non è altro che uno sviluppo del passaggio a muro con la differenza che, nel passaggio a muro i giocatori coinvolti nell'azione sono due, nel passaggio con la sponda entra in gioco il famoso **"terzo uomo"**.

Il passaggio sponda viene eseguito principalmente in tre modi:

- Con il piede
- Con la testa
- Con il petto

Può essere utilizzato a qualsiasi altezza di campo (sia con difesa alta sia con difesa schiacciata), e con qualsiasi distanza tra i giocatori che lo eseguono. Ci può essere un passaggio lungo ed una sponda corta, un passaggio corto ed una sponda lunga, passaggio e sponda entrambi corti o entrambi lunghi. E' un tipo di rifinitura molto imprevedibile, in quanto la difesa è sempre attratta dal pallone e l'inserimento improvviso di un terzo uomo è un elemento che non sempre viene valutato ed assorbito con efficacia, soprattutto se effettuato lontano dalla zona palla o in zona cieca.

### **LANCIO**

La rifinitura attraverso il lancio si esegue a seguito di movimento in profondità da parte del tiratore con modalità simili al passaggio filtrante. Lo smarcamento del tiratore non deve essere mai eseguito partendo da fermo, ma sempre in movimento, o con una

mezzaluna o con un taglio, per attraversare già in velocità la linea difensiva. A differenza del passaggio filtrante che può subire l'intercetto da parte di una attenta difesa, il lancio può risultare decisivo anche in presenza di un corretto posizionamento della difesa, sempreché esso sia preciso e lo smarcamento del rifinitore sia tempestivo.

In questo tipo di rifinitura è fondamentale la qualità tecnica del rifinitore: se non si hanno calciatori in possesso di un calcio preciso e veloce è preferibile optare per un diverso tipo di rifinitura, per non vedere troppo spesso un'azione offensiva vanificarsi.

### **Passaggio in superiorità numerica**

Questo tipo di rifinitura non è altro che un semplice passaggio che viene eseguito sfruttando una situazione di superiorità numerica che si è venuta a creare in una zona di campo a seguito di un dribbling, un rapido contropiede o una sovrapposizione. Sono situazioni che non si verificano molto frequentemente in partita ed hanno spesso un epilogo istintivo, ma vanno spiegate ed allenate, facendo particolare attenzione alla sovrapposizione che è, a mio avviso, poco usata quando la palla è sulla linea d'attacco, in prossimità dell'area di rigore, e gli attaccanti sono fermi e marcati.

## ESERCITAZIONI

Fino ad ora ho spiegato posizioni, passaggi e movimenti relativi alla fase di possesso, ma a parole, anche se scritte, o al massimo con qualche figura.

Ho fatto una progressione semplice e sintetica delle mie linee guida, tralasciando volutamente tanti particolari che avrebbero deviato l'attenzione del lettore e che, comunque, solo attraverso le sedute di allenamento si possono fornire.

Ora, però, si devono legare queste informazioni ad una corretta esecuzione da parte dei giocatori e questo può avvenire solo in campo attraverso le esercitazioni, perché nelle spiegazioni fatte con le parole manca l'elemento fondamentale del gioco del calcio: **il tempo**.

Puoi fare il movimento giusto, eseguire un passaggio perfetto, scegliere la giusta soluzione, ma se sbagli il tempo tutto viene vanificato!

Di seguito sono presentate alcune esercitazioni che utilizzo nel mio percorso didattico, avendo sempre l'attenzione di partire dal semplice al complesso, durante le quali l'allenatore deve essere sempre pronto ad intervenire con correzioni e suggerimenti.

## Esercitazioni per la Costruzione

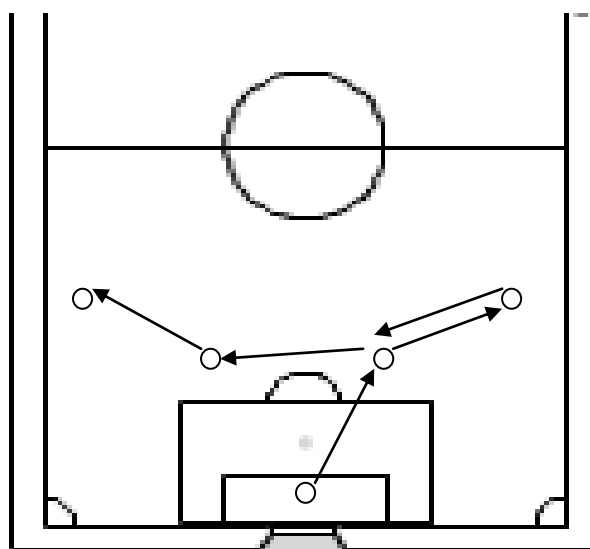
### **1. Circolazione della palla da parte dei 4 difensori più il portiere senza opposizione avversaria. ( 4 + P > 0 ) fig.1**

Il portiere rimette in gioco la palla su uno dei due centrali mentre i terzini si allargano. Il centrale decide dove indirizzare il gioco e si comincia con la circolazione per portare la palla a metà campo.

Regole: il pallone non può essere guidato in avanti per più di 5 metri e il giocatore deve seguire il passaggio con la corsa. I passaggi sono quelli consentiti. (vedi pag.7)

L'allenatore deve curare il tempo di apertura dei terzini e il movimento a sostegno di chi effettua il passaggio.

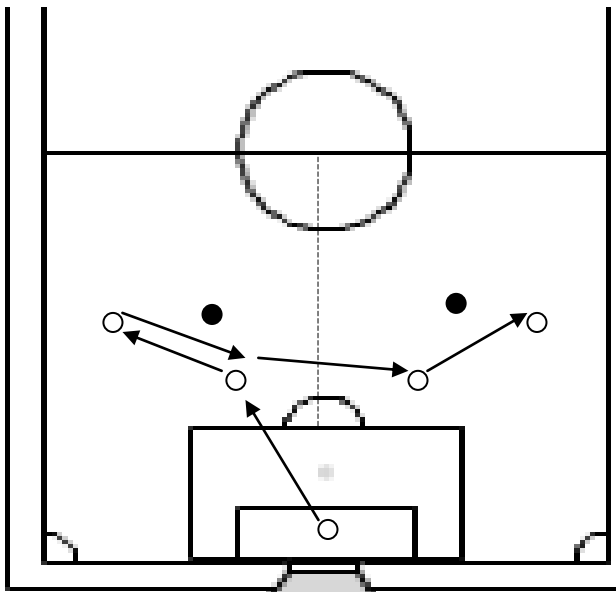
Figura 1



**2. Circolazione della palla da parte dei 4 difensori più il portiere con l'opposizione di due avversari. (4+ P > 2) fig.2**

Esercitazione come quella precedente con l'opposizione attiva di due avversari. Questi hanno una zona di loro competenza (metà campo in senso longitudinale) e non possono entrare nell'altra.

Figura 2

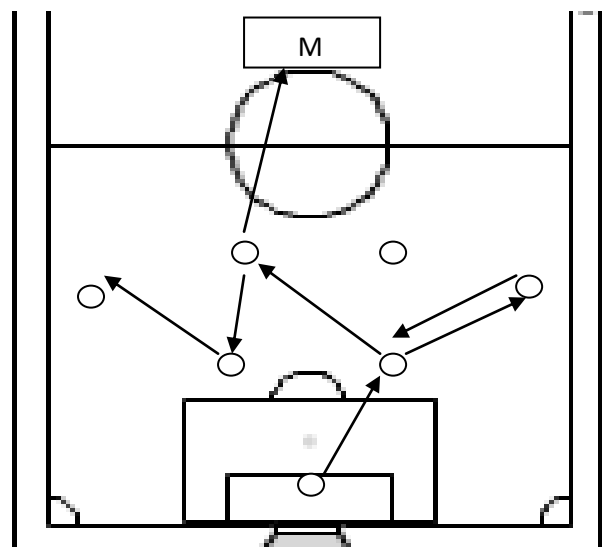


**3. Circolazione della palla da parte dei 4 difensori insieme ai 2 centrocampisti centrali ed il portiere. (4 + 2 + P > 0) fig.3**

Il mister si mette nel cerchio di centrocampo. L'esercitazione si svolge come la n°1 con la differenza che il difensore centrale esegue il giro palla passando per il centrocampista opposto. Quando questo sta per ricevere il pallone il mister chiama "Uomo" o "Solo": nel primo caso scarica sul difensore centrale che allargherà sul terzino continuando il giro palla, nel secondo verticalizzerà sul mister che rilancerà sul portiere facendo iniziare una nuova azione.

L'allenatore in questa esercitazione dovrà curare i movimenti dei centrocampisti (piatti o sfalsati (vedi pag.6) e la loro posizione del corpo.

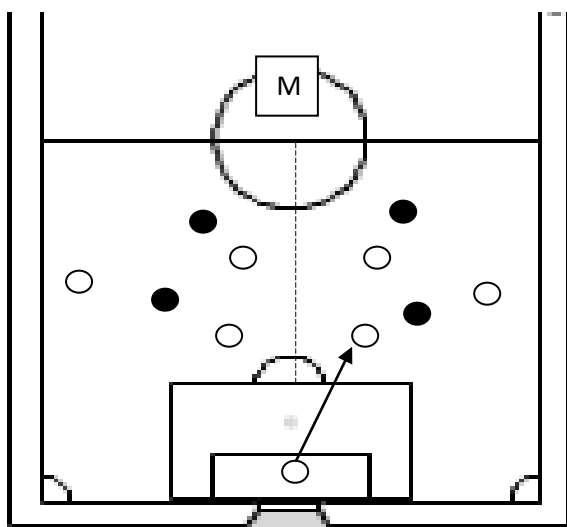
Figura 3



**4. Circolazione della palla dei 4 difensori insieme ai 2 centrocampisti centrali ed il portiere con l'opposizione di 4 avversari. (4 + 2 + P > 4) fig.4**

Il mister è sempre posizionato nel cerchio di centrocampo. Il gioco comincia con la rimessa del portiere su uno dei centrali. I 6 giocatori devono riuscire a portare palla oltre la linea del centrocampo o passarla al mister. Regole: palla a terra, 3 tocchi e i 4 difendenti devono rimanere due in una metà e due nell'altra (sempre longitudinalmente).

**Figura 4**



**5. Esercitazione per la catena laterale (4 > 3 con difesa attiva) fig.5**

Il mister è posizionato nel cerchio di centrocampo. Due gruppi di 4 giocatori: difensore centro-destra, terzino destro, centrocampista centro-destra, esterno destro (1° gruppo); difensore centro-sinistra, terzino sinistro, centrocampista centro-sinistra, esterno sinistro (2° gruppo). Si attacca 4 > 3 (Il difensore partecipa solo alla costruzione e non alla difesa).

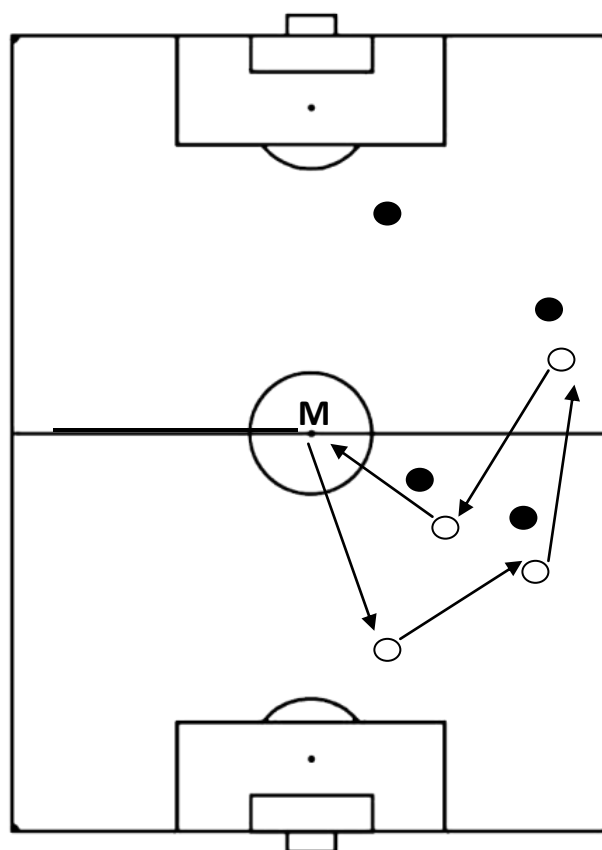
Svolgimento: il mister passa il pallone al difensore centrale, passaggio sul terzino e giocata sull'esterno che esegue tutti i movimenti a sua disposizione (vedi pag.8).

La marcatura è attiva.

Dopo l'esecuzione dell'esercizio, la palla viene passata nuovamente al mister che fa iniziare l'azione dalla parte opposta.

Obiettivo: il mister deve lavorare sui tempi di esecuzione delle uscite terzino/esterno o ala.

**Figura 5**



**6. Circolazione della palla dei 4 difensori insieme ai 4 centrocampisti ed il portiere con l'opposizione di 6 avversari.**

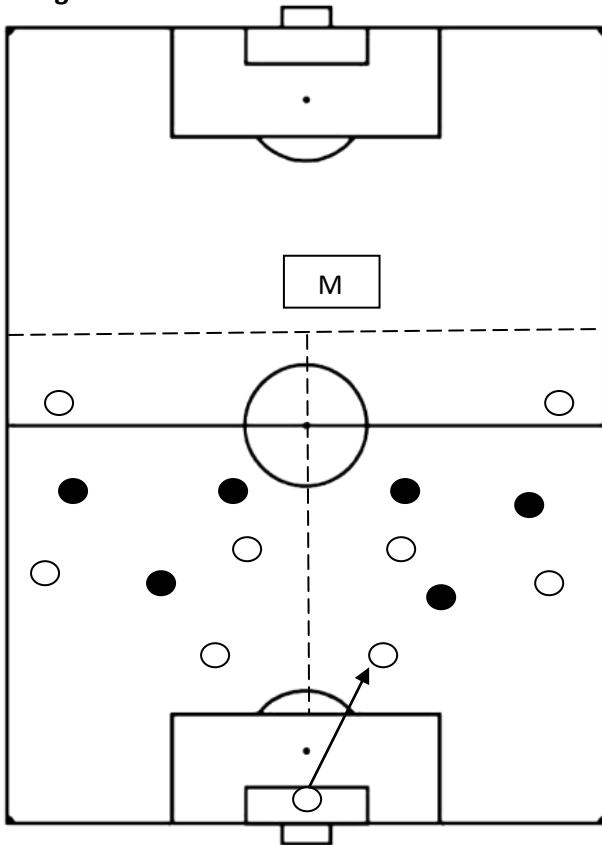
**( 4 + 4 + P > 6) fig.6**

Il mister é posizionato dietro una linea posta 10 metri oltre il centrocampo. Il gioco comincia con la rimessa del portiere su uno dei centrali. Gli 8 giocatori devono riuscire a portare palla oltre la linea e passarla al mister che la rigioca subito verso il portiere facendo iniziare una nuova azione.

Obiettivo : il mister deve stimolare l'esecuzione dei movimenti e dei passaggi corretti lavorando sui giusti tempi.

Regole: palla a terra, 3 tocchi o tocco libero e i 6 difendenti devono rimanere tre in una metà e tre nell'altra (sempre longitudinalmente).

**Figura 6**



**7. Circolazione della palla di tutta la squadra e il portiere con l'opposizione di 7 avversari**

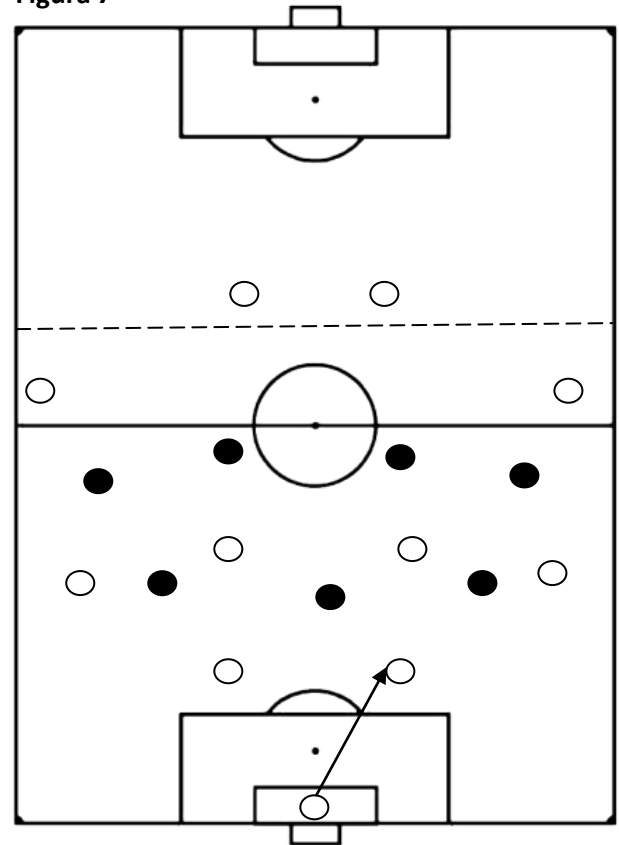
**( 8 + 2+ P > 7) fig.7**

Il gioco inizia con una rimessa del portiere su un centrale difensivo. Gli 8 giocatori devono riuscire a passare la palla ai 2 attaccanti che sono posizionati oltre una linea posta 10 metri dopo il centrocampo evitando l'opposizione di 7 avversari che difendono con una linea di 3 attaccanti e una linea di 4 centrocampisti.

Obiettivo : assimilare e sincronizzare i movimenti ed i passaggi di uscita con la difficoltà dell'opposizione avversaria.

Regole: palla a terra, 3 tocchi o tocco libero , gli attaccanti non possono entrare dentro al campo e il passaggio verso di loro deve essere eseguito prima della linea.

**Figura 7**





### 8. Possesso palla con squadre schierate ( 10 > 10 ) Fig.8

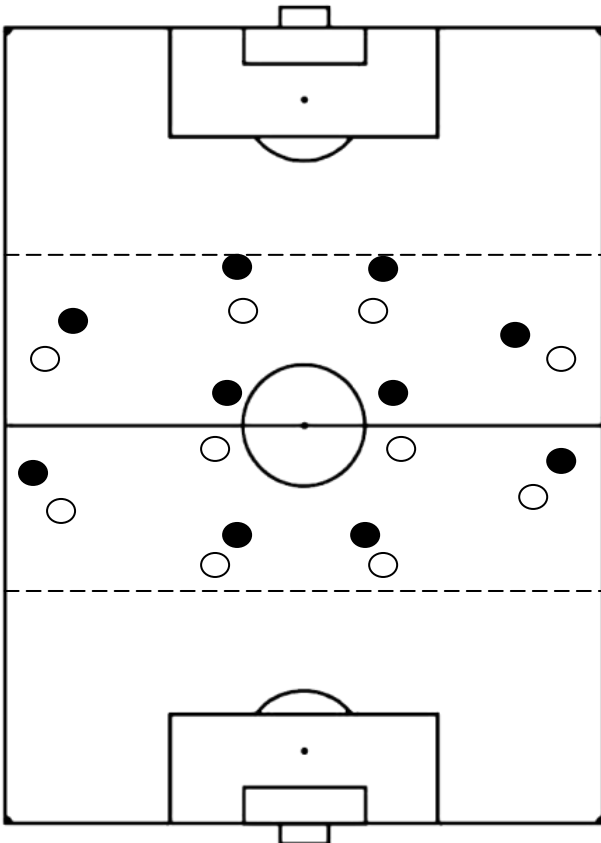
In un campo 50 x 65 si affrontano 2 squadre schierate con l'obiettivo di costruire il gioco dalla difesa fino all'attacco evitando l'opposizione attiva degli avversari.

Una volta che la palla è pervenuta agli attaccanti se ne mantiene il possesso girandola all'indietro.

Obiettivo : assimilare e sincronizzare i movimenti ed i passaggi di uscita con la difficoltà dell'opposizione avversaria.

Regole: palla a terra, 3 tocchi o tocco libero .

Figura 8



### Esercitazioni per la Rifinitura

Per lavorare sulla sottofase della rifinitura preferisco lavorare con partite a tema e , possibilmente 10 > 10 , perché riproducono più fedelmente la situazione di gara.

### 9. Partita a tema per il taglio dell'attaccante

Fig.9

Si gioca 10 > 10 con 2 portieri in un campo 50 x 65 posto all'interno del campo intero.

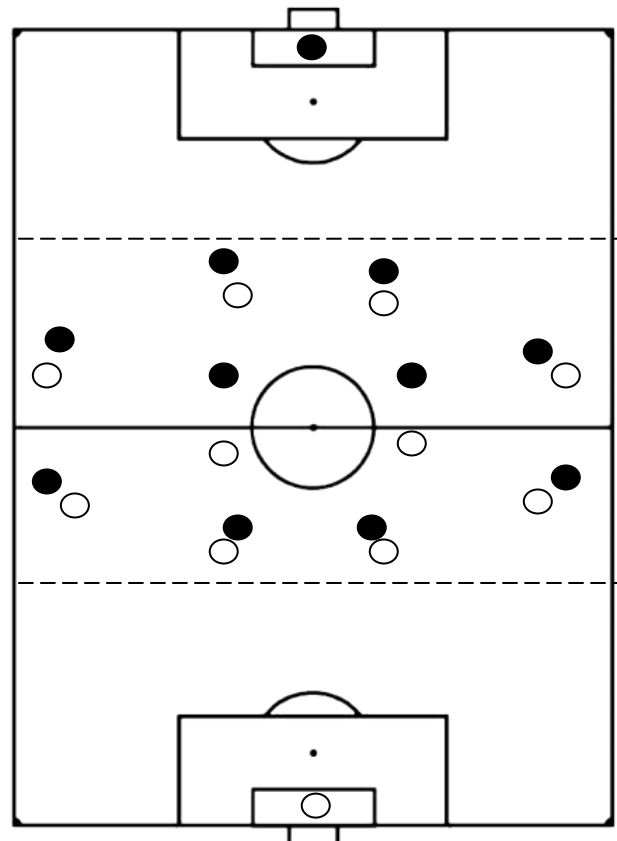
Le due squadre sono schierate in base al sistema che si vuole adottare.

Lo scopo del gioco è di liberare al tiro un giocatore attraverso un taglio in profondità (vedi pag.11) oltre la linea di delimitazione del campo dove il difensore non può entrare. L'attaccante ha cinque secondi per puntare la porta e segnare e può essere aiutato da un compagno.

Regole: 3 tocchi o tocco libero (il mister valuta la difficoltà), fuorigioco, rifinitura solo rasoterra.

Variante: rifinitura con lancio

Figura 9



### 10.Partita a tema per la combinazione tra gli attaccanti Fig.10

Si gioca 10 > 10 con i due portieri a tutto campo.

Le due squadre sono schierate secondo moduli stabiliti dal mister.

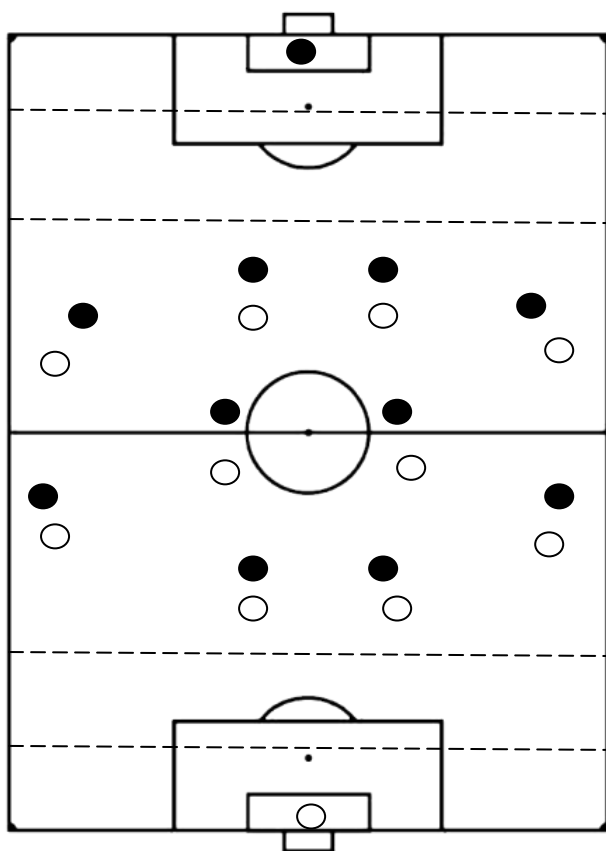
Il goal è valido solamente se la rifinitura avviene attraverso un passaggio a muro (vedi pag.11) nella zona tratteggiata(15 x 65) posta 12 mt. davanti alla porta.

Obiettivo : migliorare la rifinitura attraverso combinazioni tra i giocatori quando la linea di difesa è vicina al portiere.

Regole : 3 tocchi o tocco libero, fuorigioco

Variante: il campo può essere ridotto a 70 x 65 sempre con una zona delimitata di 15 x 65 lontana 12 mt. dalla porta.

Figura 10



### 11.Partita a tema per la rifinitura attraverso una sponda . Fig.11

Si gioca 10 > 10 con i due portieri in un campo 70 x 65 (area-area).

Le squadre sono schierate secondo moduli stabiliti.

C'è una zona di 7 x 40 mt. lontana 20 metri dalla porta dove stazionano gli attaccanti.

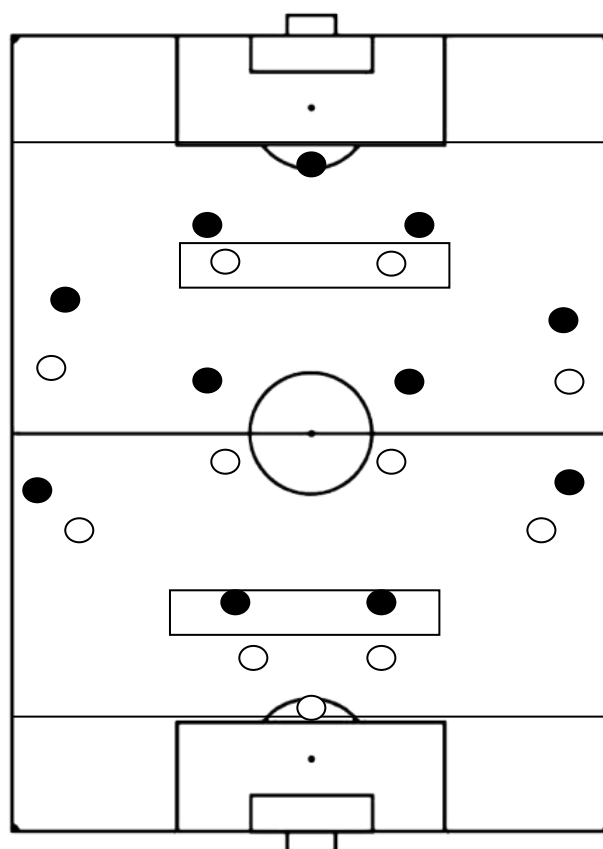
Se il modulo prevede due attaccanti , solo un difensore può marcare in questa zona , se ne prevede uno solo, questo non può essere marcato.

Il goal è valido solo se l'assist è fornito da un attaccante posto nella zona delimitata nella quale i difendenti possono ,però, transitare.

Obiettivo : sfruttare la superiorità numerica degli attaccanti per effettuare una rifinitura tramite sponda (vedi pagg.11 e 12)

Regole: 3 tocchi o tocco libero , fuorigioco.

Figura 11



## 12.Partita a tema per la rifinitura tramite cross.Fig.12

Si gioca 10 > 10 in un campo di circa 70 x 65 e le zone laterali sono delimitate con due perpendicolari che partono dai vertici dell'area di rigore.

Le squadre sono schierate secondo i moduli stabiliti e , sulle fasce laterali delimitate , sono posti i terzini delle due squadre che non possono mai entrare nella zona centrale tranne che per difendere sul cross dalla fascia opposta.(es. il terzino sinistro può entrare nella zona centrale solo sul cross proveniente dalla destra).

Il goal è valido solamente se avviene con rifinitura tramite cross (vedi pag.11).

Per effettuare il cross un giocatore dalla zona centrale si deve spostare in fascia andando a fare un 2 > 1 insieme al suo compagno (terzino) contro il terzino avversario.

Una volta effettuato il cross, il giocatore che si è inserito in fascia torna nella zona centrale.

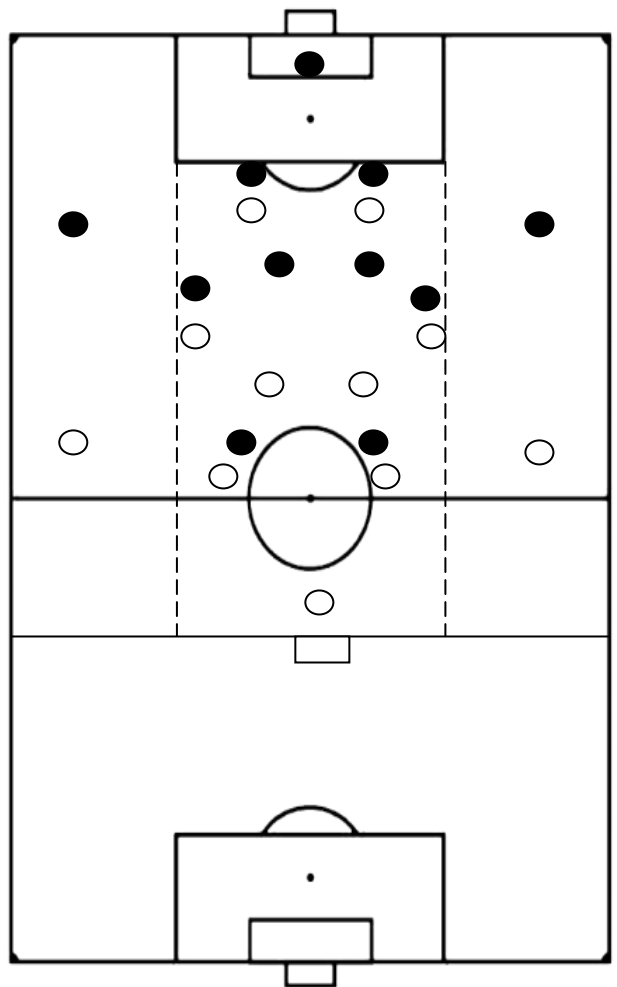
Obiettivo : esercitare la rifinitura tramite cross con l'opposizione avversaria.

Regole : tocco libero , il giocatore si può spostare in zona laterale per andare al 2 > 1 solo dopo che sono stati fatti passaggi consecutivi nella zona centrale, vale il fuorigioco.

Varianti: nessun giocatore che non sia un difensore può entrare in area di rigore per difendere .

Obiettivo : oltre alla rifinitura, si allena anche la difesa a saltare in situazione di parità o inferiorità numerica dentro l'area di rigore.

Figura 12



## **CONCLUSIONI**

Nello scrivere questa tesi la mia intenzione era quella di spiegare , in riferimento alla fase di possesso palla le informazioni che ritengo necessario trasmettere ai giocatori e fornire mezzi e metodi con cui lo metto in pratica.

Il pericolo che un allenatore può correre è quello di dare troppi concetti e di parlare troppo , finendo con il confondere.

A mio avviso , ogni allenatore dovrebbe avere in testa una scaletta di priorità delle sue idee, e inizialmente dovrebbe attenersi a trasmettere solo questa, lasciando gli approfondimenti ad una fase successiva.

Ecco , io ho voluto comunicare questa scaletta , consapevole che è personale ed opinabile, ma che per me rappresenta uno strumento che mi permette di essere costante e ripetitivo nel raggiungimento di obiettivi prefissati .