

**FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO**

**SETTORE TECNICO**

**CORSO PER L'ABILITAZIONE AD ALLENATORE PROFESSIONISTA DI  
1^ CATEGORIA 2005 – 2006**

***“L'INSEGNAMENTO DEI FONDAMENTALI TATTICI: DALL'UNO CONTRO  
UNO AL QUATTRO CONTRO QUATTRO”***

***Relatore : Prof. Franco Ferrari***

***Candidato : Roberto Menichelli***

## INDICE

Pag 3.....	Legenda
Pag 4.....	Introduzione
Pag 8.....	Uno contro uno
Pag 10.....	Due contro due
Pag 16.....	Tre contro tre
Pag 20.....	Quattro contro quattro
Pag 26.....	Tempo e spazio di gioco
Pag 28.....	Conclusioni
Pag 29.....	Bibliografia

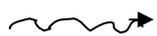
## LEGENDA



passaggio



movimento del giocatore senza palla



guida della palla

palla ●

attaccanti



difensori



attaccanti nelle posizioni successive



## INTRODUZIONE

La letteratura sportiva in ambito calcistico ritiene che il 4 vs 4 di movimento sia la situazione di gioco ideale per insegnare principi e sviluppi importanti di tattica individuale e collettiva del calcio nelle due fasi di gioco.

Per esempio pensando alla fase di attacco il possessore di palla ha la possibilità attraverso il movimento corretto dei propri compagni di sviluppare il gioco in modo ottimale.

A chi è in possesso palla in questo modo vengono offerti 3 differenti appoggi con i quali egli può giocare in relazione alle richieste che il gioco propone : ai suoi lati, destra o sinistra, per il gioco in ampiezza ed in avanti per quello in profondità.

Oppure secondo una lettura differente del gioco dietro di sé, qualora avesse necessità di sostegno o di un passaggio in sicurezza.

Del resto è bene ricordare come da un punto di vista tattico l'ampiezza e la profondità siano due importanti principi di tattica collettiva che insieme allo scaglionamento, alla mobilità e alla imprevedibilità consentono ad una squadra di poter esprimere in modo ottimale la fase di possesso palla indipendentemente dal sistema di gioco applicato.

Ed in questa situazione ritroviamo tutti i Principi di Tattica applicabili in modo semplificato, cioè facili da riconoscere.

Stessa cosa vale per chi difende : il 4 vs 4 è una situazione di gioco che consente ai giocatori coinvolti di relazionarsi tra di loro in modo corretto circa marcature da stringere o da tenere allentate, in riferimento a quanto

un avversario è più o meno pericoloso nel contesto del gioco, nonché disporsi su più linee difensive offrendo le dovute coperture.

I principi di tecnica applicata o tattica individuale e proprio i principi di tattica collettiva nelle due fasi di gioco rappresentano le basi sulle quali il giocatore assimilerà il sistema di gioco che l'allenatore proporrà alla squadra.

Tanto più egli avrà ricevuto nel periodo formativo i migliori insegnamenti in riferimento proprio alla tecnica applicata ed alla tattica collettiva, maggiori saranno le possibilità di svolgere al meglio compiti e funzioni che l'allenatore gli assegnerà all'interno del sistema di gioco praticato.

In relazione a quanto detto si potrà comprendere quanto sia importante il processo di formazione tecnica che un calciatore deve ricevere nel tempo soprattutto nelle categorie di settore giovanile, nelle quali dovrebbe essere sempre chiaro che l'obiettivo primario è quello di formare l'individuo e non la squadra .

La squadra deve rappresentare il mezzo con la quale il giovane si esprime. Per quanto premesso si può ritenere che il 4 vs 4 e le situazioni che lo precedono, l'1 vs 1, 2 vs 2, 3 vs 3, possano offrire fonti di apprendimenti importanti relativi alla tecnica applicata e alla tattica collettiva nelle due fasi di gioco.

Per tecnica applicata o tattica individuale possiamo intendere i comportamenti e gli atteggiamenti necessari che i calciatori in campo devono eseguire affinché la prestazione risulti utile ed economica.

Pertanto “non è solo la tecnica di base in situazione, poiché comprende anche la fase di non possesso” ( Franco Ferrari ).

I principi di tecnica applicata o tattica individuale nelle due fasi di gioco sono:

#### FASE DI POSSESSO

- smarcamento
- passaggio
- controllo e difesa della palla
- finta e dribbling
- tiro

#### FASE DI NON POSSESSO

- presa di posizione
- marcamento
- difesa della porta
- intercettamento
- contrasto indiretto

I principi di tattica collettiva intesi dal prof Ferrari come i punti fondamentali , i cardini su cui si basa l'organizzazione del gioco nelle due fasi sono:

#### FASE DI POSSESSO

- Scaglionamento
- Ampiezza
- Profondità
- Mobilità
- Imprevedibilità

#### FASE DI NON POSSESSO

- Scaglionamento
- Temporeggiamento
- Concentrazione
- Equilibrio
- Controllo e cautela

Appare evidente dalla elencazione citata come la conoscenza profonda di questi principi nelle due fasi di gioco consenta ad un calciatore di avere i mezzi necessari per svolgere al meglio la prestazione sia da un punto di vista individuale che collettivo.

L'obiettivo di questo lavoro è orientato a fare un'analisi e delle riflessioni sulle situazioni che possono essere considerate la base su cui insegnare

azioni individuali e collettive per l'apprendimento degli sviluppi del gioco del calcio nelle due fasi.

Pertanto verranno fatte delle considerazioni tecnico tattiche, partendo dall'1 vs 1, per arrivare al 4 vs 4, in modo tale che gli apprendimenti che i calciatori ricevono dalle situazioni di partenza possano servire come punti di appoggio per ciò che dovranno apprendere successivamente in situazioni nelle quali aumentano progressivamente il numero dei giocatori e quindi le variabili del gioco stesso.

## UNO CONTRO UNO

Semberebbe banale cercare di fare delle riflessioni su questa situazione di gioco.

Cosa potremmo evidenziare di così importante per il fine che ci siamo preposti?

Intanto mi sembra necessario ricordare ciò che sostiene il Prof. Ferrari : “il calcio in fin fine è sempre un 1 vs 1”.

Spesso un gol si evita o si realizza solamente perché nel duello finale uno prevale sull'altro in funzione di un errore commesso o di una grande giocata fatta dall'attaccante.

Ma oltre a questa considerazione è mia intenzione mettere in evidenza l'uno contro uno inteso come l'abilità tecnica del possessore di palla di superare in dribbling il difensore che si contrappone e che mette in atto le migliori strategie per evitare di essere saltato .

Cosa deve fare il giocatore che intende realizzare un dribbling ?

Prima di tutto **puntare** l'avversario e quindi avvicinarsi ad una distanza tale che gli consenta di superarlo, mantenendo chiaramente il possesso della palla.

Il dribbling è quasi sempre preceduto da movimenti di inganno, le finte, che hanno lo scopo di sbilanciare l'avversario e prenderlo in controttempo.

Il difensore, attraverso la posizione con la quale intende opporsi al dribbling ( divaricata sagittale ) offre sempre un lato debole e il possessore di palla dovrebbe tenerlo in considerazione nel momento in cui esegue il dribbling.

E il difensore come si può opporre e quali strategie può mettere in pratica?

Intanto sembrerebbe scontato dire che il suo primo obiettivo è quello di non farsi saltare e nello stesso tempo non dare eccessivo Tempo e Spazio al possessore.

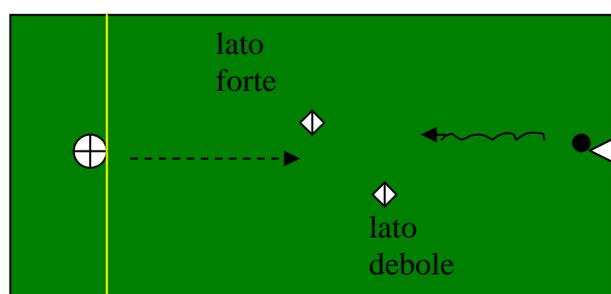
Quindi deve “accompagnare” il possessore e fintare interventi sulla palla per generare apprensione e variare così i T-S all’attaccante; infatti nel calcio le analisi tecnico tattiche devono essere fatte sempre tenendo in conto i parametri Tempo e Spazio di gioco.

Se l’attaccante in possesso palla non punta il difensore e perde tempi di gioco quest’ultimo avrà modo di indirizzare l’avversario dove ritiene necessario e più funzionale per lui e per il contesto del gioco.

Inoltre il difensore deve avere la capacità di sapersi fermare alla giusta distanza ( decelerazione ed arresto ) da chi intende eseguire il dribbling, soprattutto quando proviene da una fase di corsa in accelerazione.

E’ necessario pertanto proporre esercitazioni nelle quali il difensore si alleni a fronteggiare l’avversario con tempi di partenza differenti rispetto a quelli dell’attaccante in modo tale di favorire la percezione di corse diverse (fasi di accelerazione/ decelerazione/ arresto che variano).

Ciò vale anche per l’attaccante che eseguirà il dribbling in situazioni variabili. Per esempio in uno spazio di circa 20 x 10m l’attaccante con palla al piede deve superare il difensore e condurre la palla oltre una linea stabilita.( quella gialla nel disegno in fondo ) .Modalità esecutive: il difensore parte prima/ dopo/ contemporaneamente/ rispetto all’attaccante.



## DUE CONTRO DUE

Questa situazione di gioco consente di apprendere principi di tattica individuali quali presa di posizione e marcamento e il concetto del marcare e coprire.

In fig. 1 il difensore A prende posizione e marca il possessore B mentre C dà copertura al compagno A e nello stesso tempo marca D .

In questo caso C allenta la marcatura su D per fornire l'adeguata copertura al compagno.

Con palla in B la situazione dei difensori si inverte Fig 2 .

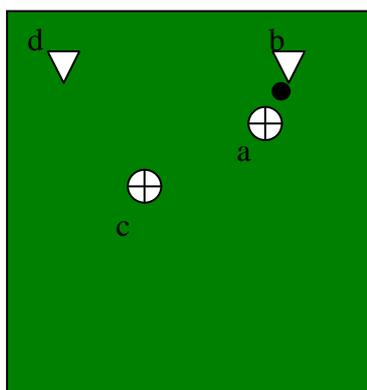


Fig 1

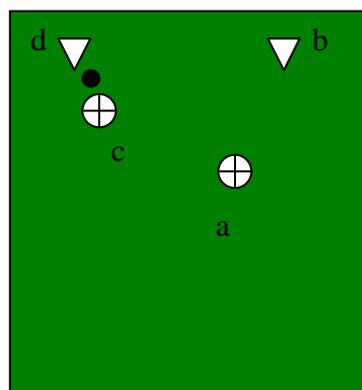


Fig 2

Nel gioco reale i difensori devono continuamente scegliere se stringere la marcatura sugli avversari di riferimento o dare copertura ai compagni nello spazio.

Il difensore C, in fig.1, è nella posizione ottimale che gli consente contemporaneamente di tenere sotto controllo il diretto avversario e la posizione del pallone.

In generale è bene ricordare che finchè un difensore riesce a tenere sotto controllo avversario da marcare e pallone avrà pochi problemi.

Egli si troverà in difficoltà quando sarà costretto a perdere uno dei due parametri di riferimento e dovrà scegliere cosa guardare : l'avversario o il pallone.

Il 2 vs 2 inoltre consente di dare i primi elementi che consentono di far recepire quali sono i tempi giusti per trasformare una difesa di attesa in una più aggressiva.

Per esempio ( fig 3 ) B passa la palla a D.

Sul tempo di trasmissione di palla C “copre” bene il pallone, attuando una forte pressione, limita in modo ottimale tempo e spazio di gioco al nuovo possessore che dimostra difficoltà nel controllo della palla ed inizia a perdere campo non orientando più la fronte al versante di attacco, ma il fianco o le spalle ( fig 4 ). Il giocatore A in questo caso deve stringere la marcatura su B e dare meno copertura al proprio compagno.

Pertanto diventa fondamentale apprendere quanto sia importante leggere cosa si verifica in campo per poter scegliere una soluzione piuttosto che un'altra : nelle prime due figure i difensori si coprivano reciprocamente, successivamente ( fig 4 ) il giocatore A ha scelto di non dare copertura al compagno in funzione della forte pressione messa sul possessore che si trova in difficoltà.

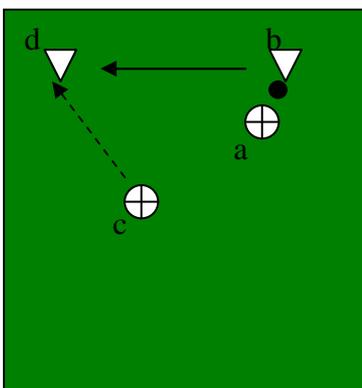


Fig 3

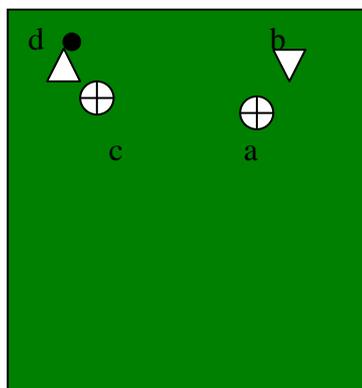


Fig 4

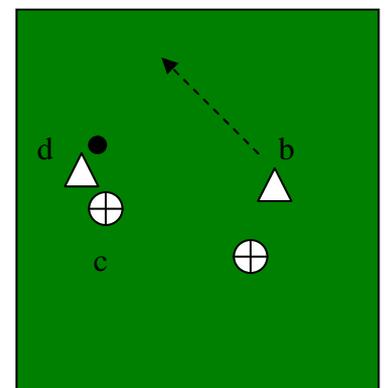


Fig 5

A tal proposito passiamo un momento a fare una considerazione sui due giocatori che attaccano (D e B) e quindi fare delle riflessioni sugli insegnamenti di base che il 2 vs 2 genera in questo caso.

Il giocatore D è in possesso palla ed il compagno B rappresenta l'unica possibilità di appoggio.

Proprio il giocatore B dovrebbe porsi questa domanda : il mio compagno ha bisogno di aiuto o ha possibilità di giocare in tranquillità perché ha tempo e spazio di gioco sufficiente?

Se D ( fig 5 ) ha bisogno di aiuto è necessario fornirgli sostegno, pertanto B dovrà smarcarsi all'indietro e non eseguire uno smarcamento in profondità.

Spesso nel gioco reale si vede come al possessore di palla vengono a mancare proprio gli appoggi necessari per sviluppare gioco in modo ottimale.

Se volessimo fare una classificazione delle differenti forme di smarcamento potremmo evidenziare oltre alle due già citate ,cioè all'indietro e in profondità, anche quelle in ampiezza e in appoggio. Smarcarsi all'indietro rispetto al possessore di palla dandogli sostegno o aiuto è evidenziato nella fig 5; smarcarsi in profondità significa aumentare la distanza con il compagno in possesso e diminuire quella con la porta avversaria; smarcarsi in appoggio diminuisce la distanza con il possessore di palla ed aumenta quella con la porta avversaria; in ampiezza è una forma di smarcamento che si orienta verso direzioni esterne rispetto al possessore di palla.

Ma al di là delle varie classificazioni il 2 vs 2 consente di prendere coscienza di quanto sia importante “come” smarcarsi : cioè attraverso il

contromovimento, le corse in diagonale rispetto alla linea di porta, le corse con cambio di direzione e di intensità di corsa.

Per esempio se D eseguisse un movimento di “dai e convergi” alle spalle di A che pressa B ( Fig 6 ), potrebbe rendere più difficile la vita al difensore C qualora iniziasse il movimento dello smarcamento in direzione opposta rispetto a quella dove realmente intende andare e variasse l’intensità di corsa nel momento in cui cambia direzione.

In Fig.7 è rappresentato un “dai e divergi” eseguito con lo stesso criterio.

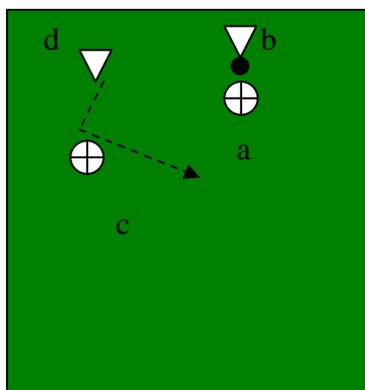


Fig 6

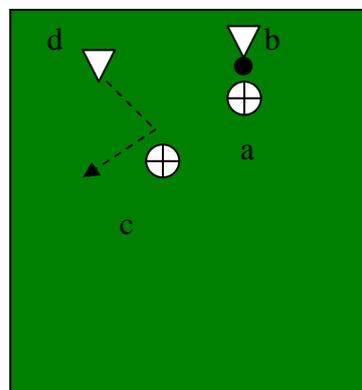


Fig 7

Torniamo ancora alla fase di non possesso.

Come dovrebbero comportarsi due difensori di un ipotetica ultima linea di difesa quando per esempio l’attaccante D esegue un movimento di smarcamento come quello raffigurato in fig 6 ?

Il giocatore C lo deve seguire nella corsa tenendo la marcatura, così se B passa la palla nei tempi giusti, C avrà modo di continuare a marcare e accompagnare D ( Fig 8 ).

Al contrario, se B perde tempi di gioco e ritarda il passaggio, C che sta correndo con D, appena oltrepassa in profondità la linea di fuorigioco

rappresentata dal compagno A, molla la marcatura di D, lasciandolo in fuorigioco e si porterà a fornire aiuto al compagno A. ( Fig 9 )

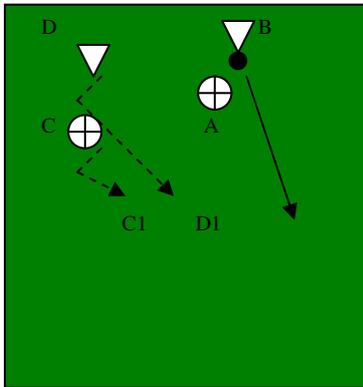


Fig 8

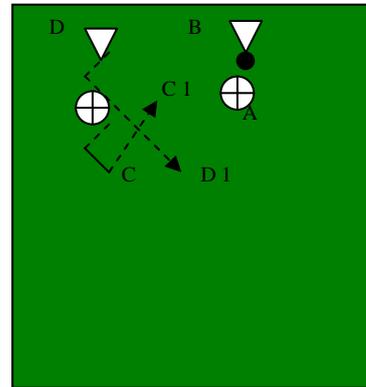


Fig 9

La forma di smarcamento proposta in figura 6 risulterebbe sicuramente più efficace se chi si smarca cercasse di farlo alle spalle del diretto difensore ( come invece viene proposto in fig.10) in quanto chi difende è costretto a perdere per una frazione di secondo i due parametri fondamentali da tenere sotto controllo : pallone e avversario diretto da marcare.

E' evidente che questa forma di smarcamento non può essere attuata contro l'ultima linea della difesa avversaria in quanto verrebbe elusa dall'applicazione del fuorigioco da parte dei difendenti.

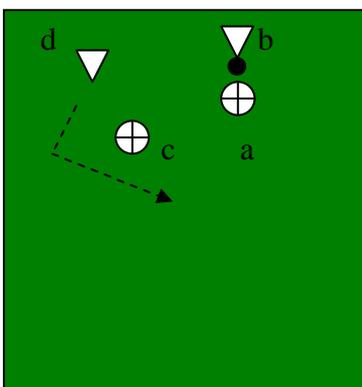


Fig 10

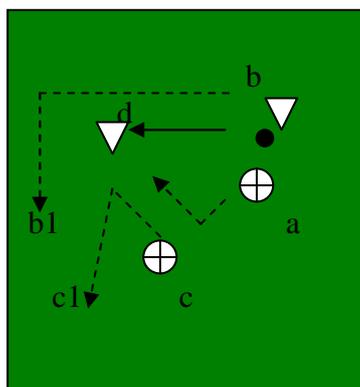


Fig 11

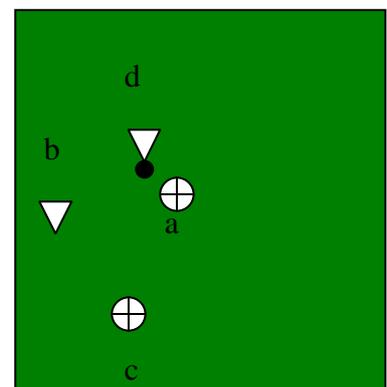


Fig 12

Il 2 vs 2 consente l'avvio al cambio di marcatura in situazione semplificata : B gioca per D e si sovrappone ( Fig 11 ) .

C legge di essere in inferiorità numerica, pertanto non continua a dare pressione al possessore di palla ma scappa all'indietro. Il difensore A prenderà la marcature di D e C quella di B ( Fig 12).

Vista in questo modo il tutto sembra semplice ma nel gioco reale spesso cambiare marcatura sul giocatore in possesso palla può generare dei problemi perché si può commettere l'errore di scoprire per alcuni istanti la palla e quindi rendere pericoloso il possessore avversario, per una giocata pericolosa in profondità o per un tiro ( limite dell'area di rigore ).

E' necessario pertanto, a mio avviso , valutare la situazione di gioco e la zona di campo nella quale eseguire il cambio di marcatura.

Per quanto riguarda le esercitazioni sono utili tutte le forme di partitine nelle quali ciascuna coppia difende la propria linea di fondo, in uno spazio di campo idoneo per giocare un due contro due.

In alternativa è valido il gol nelle porticine poste a fondo campo o porta con portiere.

## TRE CONTRO TRE

In questa situazione, rispetto al due vs due, aumentano seppur di poco le variabili possibili nelle due fasi di gioco.

Per quanto riguarda il concetto del marcare e coprire, avviato con il due contro due, nel tre contro tre con palla centrale ( fig 13) A va in pressione ed i compagni C ed E fanno le coperture ( nel reparto difensivo si mantengono alla stessa altezza per determinare la linea del fuorigioco). Stesso principio con palla laterale ( fig 14 – 15 )

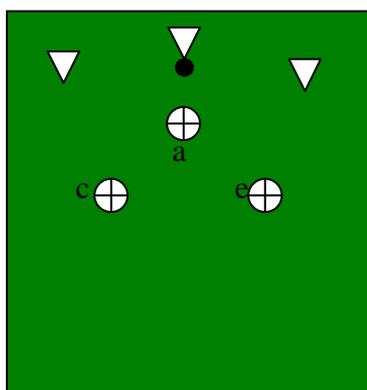


Fig 13

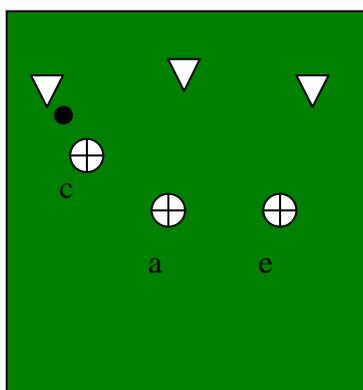


Fig 14

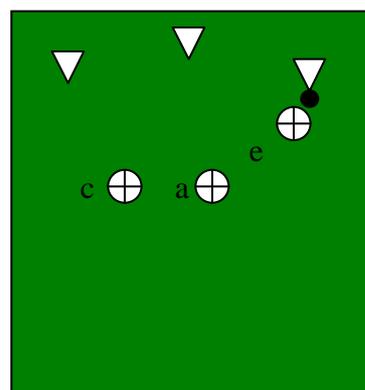


Fig 15

Il tre contro tre favorisce l'apprendimento del **pressing**, sviluppo di gioco che tende alla riconquista della palla attraverso l'azione coordinata di due o più giocatori o di reparti o dell'intera squadra.

Un giocatore mette pressione sul possessore di palla, mentre gli altri suoi compagni chiudono gli appoggi più vicini al possessore stesso.

Immaginiamo che il possessore F abbia ricevuto la palla ed a causa di un controllo imperfetto perda tempi di gioco e campo, iniziando a dare il fianco all'avversario( fig 16) .

Il difensore E mette una forte pressione su F, A marca l'appoggio B ( il più vicino al possessore di palla ) e cerca di mettere in ombra l'altro attaccante D.

Il terzo difensore cioè C tiene più lenta la marcatura sul diretto avversario ( il più lontano rispetto alla palla ) e tiene sotto controllo lo spazio per eventuali coperture in caso di necessità.

Le situazioni di gioco che favoriscono lo sviluppo del pressing sono : avversario che esegue un controllo impreciso e non è più frontale rispetto al fronte di attacco, trasmissioni di palla lunghe e lente, palla aerea, passaggio all'indietro .

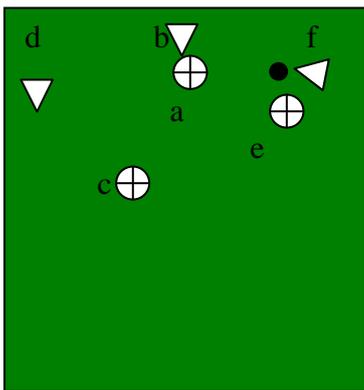


Fig 16

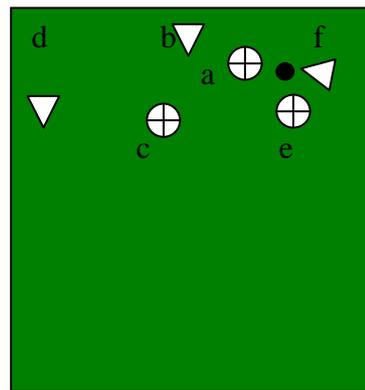


Fig 17

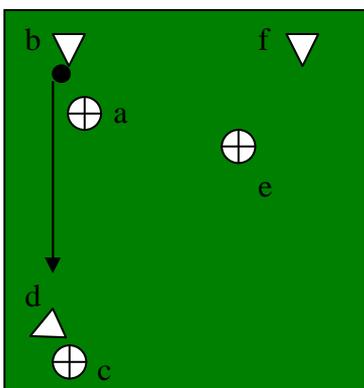


Fig 18

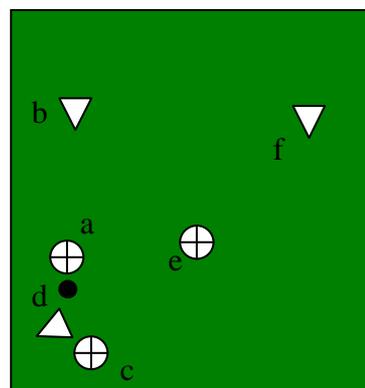


Fig 19

In stretta connessione con lo sviluppo del pressing sono **i raddoppi di marcatura**, azione di due uomini che ha lo scopo di ridurre ulteriormente spazio e tempo di gioco al possessore di palla avversario.

Bisogna dire che un'azione di pressing spesso ha inizio attraverso un raddoppio di marcatura.

Il difensore più vicino alla palla va in pressione, mentre un secondo difensore lo accompagna nella pressione stessa, limitando tempi di gioco al possessore lasciandogli una piccola zona luce prevedibile che verrà tenuta sotto controllo da altri difendenti.

Nella figura 17 viene rappresentato un raddoppio di marcatura in zona esterna : il difensore E mette pressione su F, A raddoppia ed accompagna nella pressione e mette in ombra B, C invece copre la piccola zona luce del possessore di palla e mette in ombra D.

Certamente questo avvio al pressing con raddoppio ha una componente di rischio maggiore rispetto alla figura 16 nella quale veniva marcato in modo stretto l'appoggio più vicino al possessore di palla, non prevedendo il raddoppio di marcatura.

In figura 19 invece viene raffigurato un raddoppio di marcatura in verticale su zone esterne .

L'azione parte con B che gioca palla in verticale per D che riceve con spalle alla porta che attacca ( Fig 18 ).

In figura 19, il difensore C marca il possessore, il compagno A raddoppia rimanendo sopra la linea di palla mettendo in ombra B , mentre E viene a chiudere la zona luce del possessore coprendo la linea di passaggio per F, controllando se B viene a chiudere un uno- due con nello spazio.

**Passiamo alla fase di possesso.** Il tre vs tre consente di prendere coscienza di quale spazio attaccare per poter ricevere la palla a seguito di uno smarcamento.

E' necessario ricordare che si possono attaccare spazi liberi, ma anche spazi occupati dal proprio compagno.

Vediamo alcuni esempi di come si può muovere il giocatore B.

B può attaccare uno spazio libero e ricevere dal compagno F (Fig 20).

B ( fig. 21 in fase 1) può attaccare lo spazio occupato dal compagno D che scapperà via in uno spazio libero, in fase 2, per poi eventualmente ricevere da F.

Nella terza ipotesi (fig 22) attacca in fase 2 uno spazio liberato in precedenza da D in fase 1, per poi ricevere sempre da F.

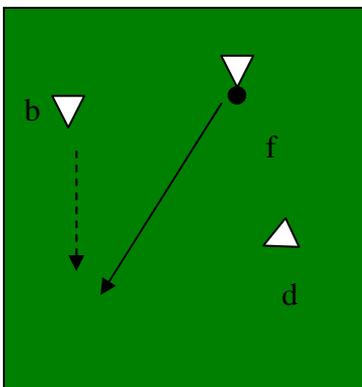


Fig 20

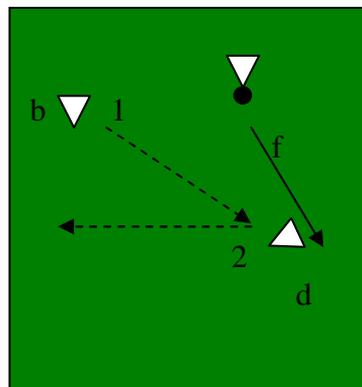


Fig 21

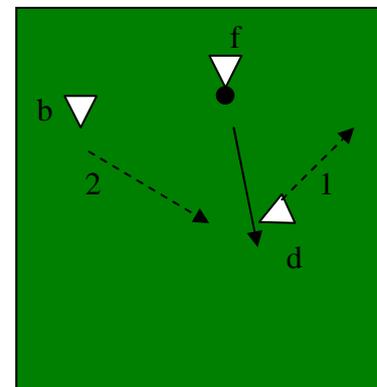


Fig 22

Per quanto riguarda le esercitazioni si può fare riferimento a quelle proposta per il due vs due.

## QUATTRO CONTRO QUATTRO

Per completare quanto detto circa il concetto del “marcare e coprire” avviato nel due vs due, poi proseguito nel tre vs tre, in questa situazione di gioco c’è un ulteriore aumento delle variabili possibili, ma certamente rimangono costanti i principi difensivi precedentemente esposti.

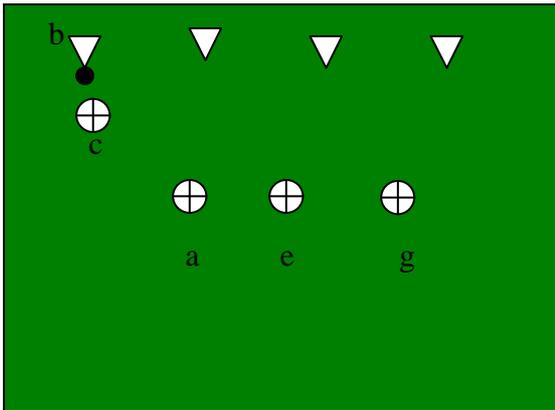


Fig 23

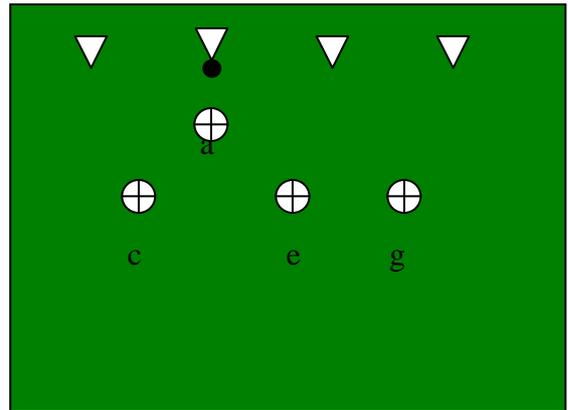


fig 24

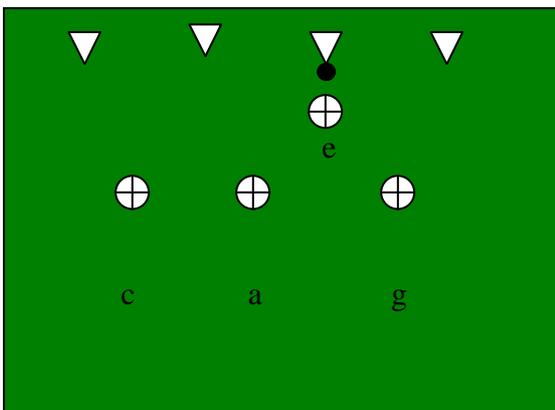


Fig 25

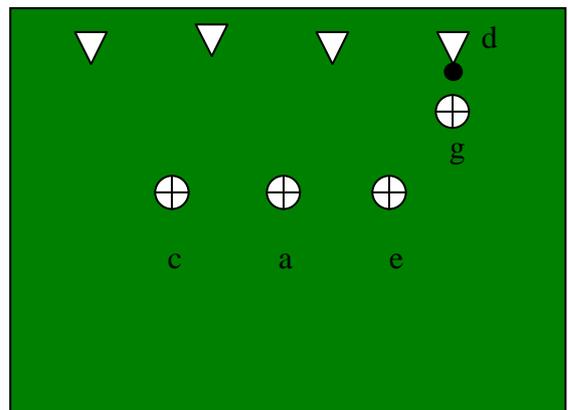


fig 26

Nelle figure 23-24-25-26 sono evidenziate le posizioni che devono assumere i difensori in riferimento alla disposizione degli avversari.

Nelle situazioni riportate in fig. 26 e 23 bisogna aggiungere che se i quattro difensori rappresentassero l’ultima linea difensiva, la coppia centrale dovrebbe delimitare la linea del fuorigioco; pertanto i difensori esterni G in fig 23 e C in fig. 26 dovrebbero stare leggermente più alti.

Passiamo alla fase di possesso che offre diversi spunti di riflessione.

Come già accennato nell’introduzione, il possessore di palla ha la possibilità di giocare con 3 compagni i quali a secondo della lettura del

gioco possono offrire al possessore appoggi differenti in riferimento alle richieste che la situazione propone.

Nella partita 4 vs 4 vi sono appunto le basi tattiche per lo sviluppo del gioco: tre soluzioni differenti al possessore di palla, che favoriscono la costruzione in modo dinamico.

Per esempio in fig 27 il possessore B ha la possibilità di giocare in ampiezza e profondità e la dislocazione dei giocatori dimostra come possono essere rappresentati idealmente due triangoli che vedono coinvolti il possessore di palla B con D e H da un lato e con F e H dall'altro.

Se B ( fig 28 ) giocasse per D in fase 1 e attaccasse lo spazio occupato da H in fase 2 , la lettura del gioco dei 3 compagni del nuovo possessore di palla dovrebbe portare a garantire a D gli appoggi di cui necessita: F in fase 4 garantirebbe un appoggio all'indietro o in sicurezza qualora D venisse attaccato e pressato da un avversario, H e B nelle direzioni di sviluppo del gioco per conquistare spazio in avanti.

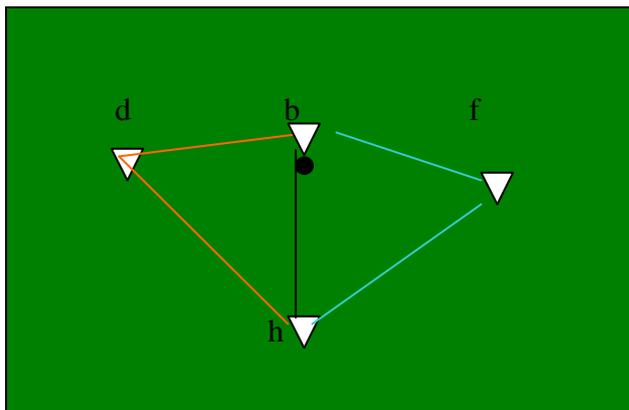


Fig 27

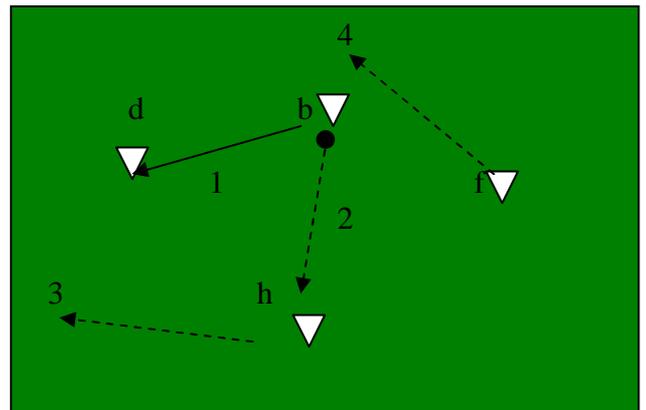
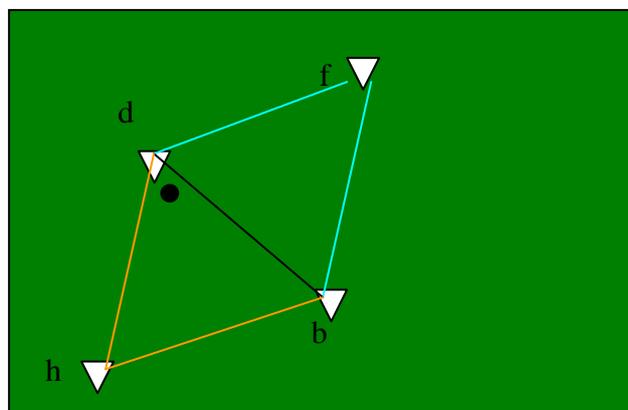


Fig 28

Fig 29



La disposizione finale è rappresentata in fig 29.

I movimenti dei giocatori portano ugualmente ad immaginare idealmente due triangoli nei quali al possessore di palla vengono offerte soluzioni differenti (Fig 29).

La mobilità dei giocatori rappresentata in fig 28 si è attivata attraverso un movimento che è partito dal giocatore B dopo aver trasmesso la palla in favore di D.

Lo stesso gioco poteva essere avviato in modo differente ( fig 30): sul tempo di trasmissione di palla da B per D in fase 1, il giocatore F, in fase 2, va ad attaccare lo spazio occupato da H.

B garantisce sostegno in caso di bisogno, mentre H fornisce appoggio in avanti.

La dislocazione finale rappresentata in fig 31 è grosso modo la stessa di quella di fig 29, ma l'aver avviato il gioco attraverso un movimento in cui inizialmente non è coinvolto il giocatore che trasmette la palla assume una valenza differente.

E' un movimento più intelligente che genera maggiori difficoltà verso chi difende in quanto l'attenzione dei difensori è rivolta maggiormente nei confronti dei giocatori che sono coinvolti nel processo trasmissione-ricezione di palla.

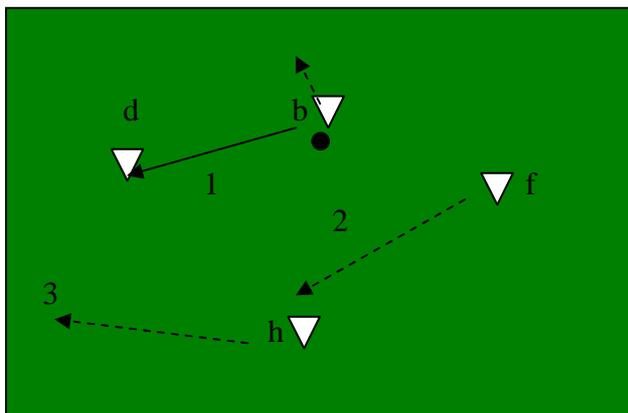


Fig 30

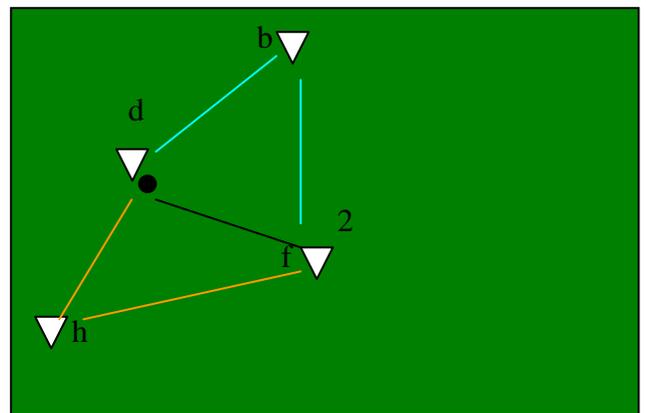


fig 31

In fig 27 vengono evidenziati due triangoli con vertice alto rispetto al possessore di palla: B-D-H da un lato B-H-F dall'altro.

Ricordiamo che secondo il concetto dello scaglionamento in fase di possesso, quando una squadra attacca la dislocazione in campo rispetto a chi ha la palla non dovrebbe mai presentarsi come una linea.

La figura che rappresenta meglio tale dislocazione è il triangolo (Franco Ferrari “Elementi di tattica calcistica” pag.89) .

Diverse sono le combinazioni di gioco che possono essere sviluppate.

Ipotizziamo che il possessore di palla sviluppi il gioco utilizzando il triangolo con vertice alto B-D-H come in fig 27.

Il giocatore H ( fig 32) va incontro a D che gli serve la palla ( fase 1 ).

In fase 2 H, nella nuova posizione, gioca per B che si inserisce.

F rimane a garantire appoggio in sicurezza qualora D ne avesse bisogno.

In fig 33 viene sempre servito il giocatore B, ma in questo caso è D a dargli la palla.

D per H in fase 1 e successivo gioco a muro di H per D, fase 2.

Il giocatore D riceve nella nuova posizione fase 3 e successivo passaggio per B .

Il giocatore F rimane sempre a disposizione per garantire appoggi in sicurezza.

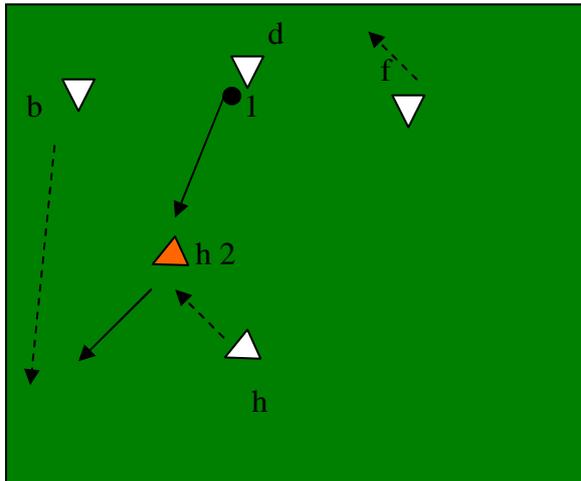


Fig 32

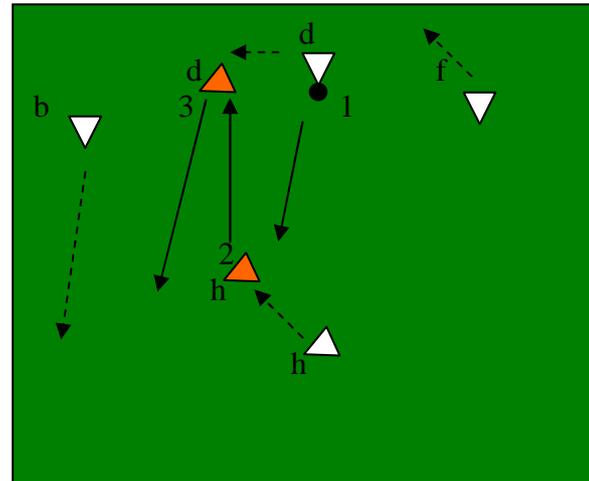


fig 33

In fig 34 il gioco parte sempre dal giocatore D (fase 1 ) con H che ha la funzione di giocare di sponda come nei casi precedenti ( fase 2 nella nuova posizione).

Ma in questo caso il giocatore H effettua la sponda su B, che in fase 3 serve D nello spazio.

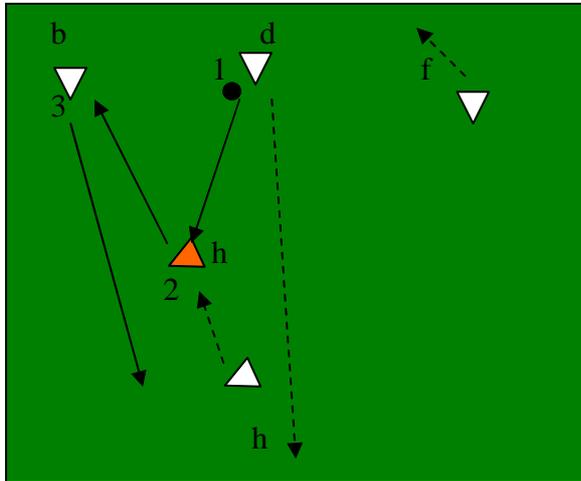


Fig 34

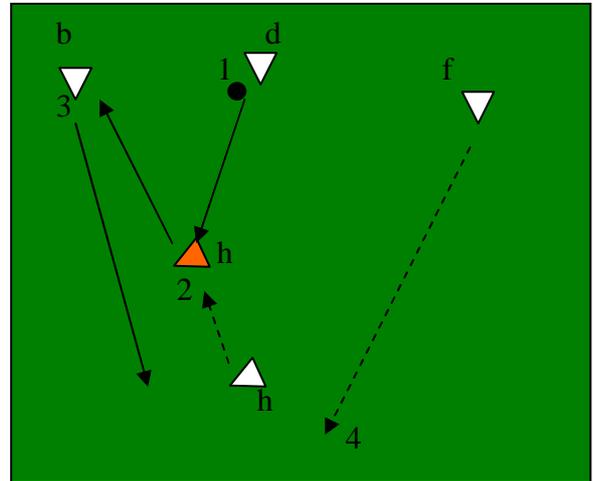


Fig 35

In fig 35 viene coinvolto il 4° giocatore F, il quale, negli sviluppi di gioco proposti nelle figure precedenti si era limitato a fornire appoggi in sicurezza al possessore di palla.

In questo caso invece è proprio F che in fase 4 va a ricevere la palla nello spazio dal compagno B.

Le prime fasi di gioco sono le stesse di fig 34, con D che gioca per H, ed H per B.

In questo sviluppo di gioco in cui viene coinvolto il 4° giocatore sarà il giocatore D che rimarrà a sostegno dell'intera azione per garantire appoggi in sicurezza.

Le combinazioni di gioco proposte sono state immaginate partendo dalla situazione di partenza proposta in fig 27, in cui il possessore di palla sfrutta la disposizione che gli viene offerta dai compagni e più precisamene 2 triangoli con vertice alto.

Gli sviluppi presentati hanno previsto la scelta del possessore di palla B di utilizzare i compagni D e H, per le combinazioni di gioco a 3 giocatori, più un esempio in cui vengono coinvolti tutti e quattro i giocatori.

E' necessario aggiungere che gli stessi identici sviluppi potevano essere rappresentati partendo da una situazione differente, come quella proposta in fig.29, nella quale a seguito di un movimento iniziale al possessore di palla D gli si presentava l'opportunità di sviluppare gioco sempre attraverso il triangolo costituito dalle posizioni dei giocatori B- H ma questa volta con vertice basso e non alto.

Questa riflessione offre lo spunto per fare ulteriori considerazione circa l'importanza nel calcio dei parametri Tempo e Spazio di gioco ritenuti i riferimenti principali per fare analisi tecnico tattiche in ambito calcistico.

## TEMPO E SPAZIO DI GIOCO

Volendo fare una premessa generale su questo argomento va detto che il tempo e lo spazio di gioco vanno interpretati, da parte dell'allenatore o di chi esegue un'analisi tecnico tattica, non solamente come valori assoluti, quindi misurabili, ma soprattutto come valori relativi cioè quelli riferiti alle sensazioni e percezioni del tempo e dello spazio di gioco che il singolo calciatore avverte in una determinata situazione .

Pertanto il giocatore dovrebbe essere sempre cosciente di quale posizione o spazio occupa rispetto allo sviluppo del gioco, sia difensivo che offensivo, di dove sta la palla e chi ne è in possesso, come sono disposti compagni e avversari.

Molte sono le circostanze in cui si fa riferimento al tempo e allo spazio di gioco.

Per esempio in riferimento allo spazio : dove smarcarsi? In uno spazio libero o in uno già occupato dal compagno? Oppure in riferimento al tempo: rallentare l'azione avversaria. Far guadagnare tempi di gioco a chi difende facendone perdere a chi attacca, quindi temporeggiare.

Ulteriore esempio : quando smarcarsi o comunque quando eseguire un inserimento per ricevere la palla ? Quindi qual è il giusto tempo di smarcamento ? Sembrerebbe banale dire quando il giocatore in possesso palla è in grado di poterla giocare, ma rappresenta la verità.

Su questa semplice risposta risiede la difficoltà di chi si smarca nel percepire quanti tempi di gioco avrà il compagno in possesso palla che dovrà giocare per chi, appunto, si smarca.

Pertanto volendo tornare agli sviluppi di gioco in fase di possesso proposti in situazione di 4 c 4 appare chiaro che i calciatori attraverso una lettura del gioco oltre a fornire gli appoggi corretti a chi ha la palla devono inserirsi nei tempi giusti per rendere efficace ciò che hanno pensato possibile realizzare in quel contesto specifico.

Per esempio se mettiamo a confronto le situazioni di gioco rappresentate in fig 36 e fig.37 ( già esposte precedentemente in fig. 32 e 33) nelle quali il giocatore B si inserisce nello spazio per ricevere dal compagno D va fatto rilevare come i tempi d inserimento di B devono necessariamente essere differenti nelle situazioni proposte.

In fig. 36 l'inserimento di B deve essere contemporaneo al passaggio di D per H.

In fig. 37 l'inserimento di B deve essere successivo al passaggio di D per H . Deve iniziare il movimento per l'inserimento, sul passaggio indietro di H per D.

Inoltre B dovrà prendere in considerazione l'eventuale tempo di gioco di chi deve giocare la palla, cioè il giocatore D negli esempi rappresentati, al fine di ricevere il pallone in modo corretto.

Il giocatore B e la palla potrebbero essere paragonati a due persone che si danno un appuntamento : tutte e due devono fare attenzione a quando partire per raggiungere il luogo dell'appuntamento all'ora stabilita.

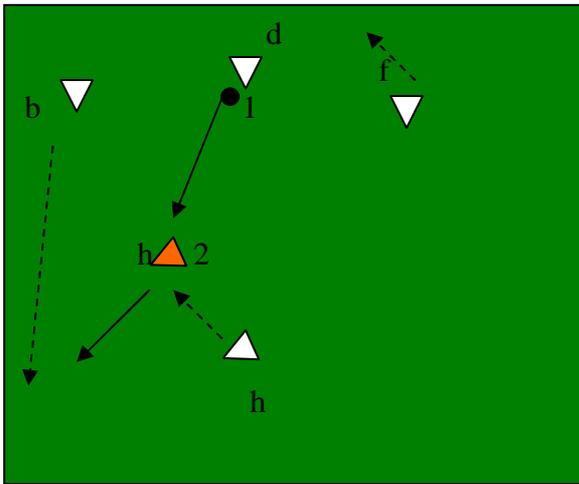


Fig 36

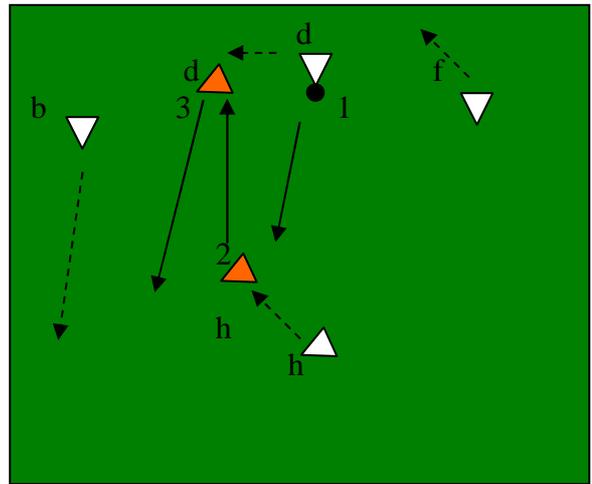


Fig 37

## CONCLUSIONI

Viene spontaneo pensare, in seguito a quanto scritto, come il semplice gioco svolto in spazi idonei per realizzare situazioni che vanno dall'1 vs 1 al 4 vs 4 di movimento, in forma di gara o semplicemente mantenendo il possesso palla, sia fonte di importanti apprendimenti di tattica individuale e collettiva.

La ricerca continua di nuove esercitazioni da proporre ai calciatori soprattutto in ambito giovanile a volte tendono a privilegiare un aspetto estetico- coreografico dell'esercitazione stessa, composta da più regole, piuttosto che dare valore a quello di natura tecnico tattica.

Se per un verso è importante la varietà delle esercitazioni da proporre è necessario però ricordare che la semplice contrapposizione tra chi attacca e chi difende , nelle sue forme più semplici e negli spazi ridotti, rimane una delle esercitazioni più ricche di insegnamenti e più vicina al gioco reale.

Del resto il gioco reale, spesso , si presenta come il susseguirsi di situazioni con un numero limitato di giocatori che si affrontano all'interno di spazi ridotti.

## **BIBLIOGRAFIA**

- Ferrari F. “Elementi di tattica calcistica” Edizioni Correre – 2001
- Trombetta A. “Dislocazioni a triangoli in una squadra di calcio in fase di possesso palla” Tesi di fine corso di 1<sup>a</sup> categoria.  
Notiziario S.T. n.2 – 2003
- Nuccorini A. “Il calcio a 5 principi e sviluppi” S.S.S.- Roma 2002