

**SETTORE TECNICO F.I.G.C.  
CENTRO TECNICO DI COVERCIANO  
CORSO MASTER 1999/2000**

***STEFANO BONOMETTI***

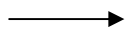
***PALLE INATTIVE A FAVORE***

**RELATORI :**    **Prof. Franco Ferrari**  
                  **Prof. Roberto Clagluna**

## **INDICE**

<b>A. DEFINIZIONE DI PALLA INATTIVA</b>	pag. 4
<b>B. PREMESSA GENERALE</b>	pag. 5
<b>C. PALLE INATTIVE A FAVORE</b>	pag. 7
<b>D. PROBLEMATICHE DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO</b>	pag. 38

## *LEGENDA*



MOVIMENTO DELLA PALLA



MOVIMENTO DEL CALCIATORE



CONDUZIONE DELLA PALLA



BARRIERA



PALLA A PARABOLA

## ***DEFINIZIONE DI PALLA INATTIVA***

E' una situazione di gioco fermo durante la partita, che può essere determinata da una punizione, da un calcio d'angolo, da una rimessa laterale, da un calcio di rigore e dal fischio d'inizio.

Queste situazioni possono essere a favore o contro. Se a favore possiamo creare parecchie situazioni interessanti, trovare la situazione più idonea, più favorevole e pericolosa che possa determinare una partita.

Questo può avvenire con la fantasia dell'allenatore e dall'estro dei calciatori.

## ***PREMESSA GENERALE***

Ritengo opportuno precisare che quanto potrò scrivere sui comportamenti dei giocatori di una squadra di calcio, perché risultino consoni a quanto richiedono le fasi caratterizzanti le situazioni di gioco conosciute con l'appellativo di "palle inattive" nei loro aspetti offensivi e difensivi, derivano da esperienze, convincimenti personali ed applicazioni in campo di schemi da me elaborati.

Concetti maturati durante la lunga attività da calciatore svolta sui campi di calcio in squadre che hanno partecipato a tutti e tre i campionati italiani, A-B-C.

In questi anni ho anche constatato che diventa sempre più difficile articolare manovre fluide che portino al gol. Nella maggior parte dei casi, del resto, è ancora l'invenzione di un singolo a risolvere la partita, oppure un grossolano errore dei difendenti.

Resta il fatto che come riferiscono le statistiche, circa un terzo delle reti vengono realizzate su calci piazzati e questo è un fatto molto importante, tale da farmi ritenere che le "palle inattive" diventino situazioni fondamentali nel nostro gioco al momento di cercare la via del gol.

Venendo meno la "gestualità" il gioco diventa più prevedibile, mentre l'imprevedibilità rimane una caratteristica delle "palle inattive".

In più si inserisce una valutazione di carattere statistico-utilitaristico : visto che la percentuale di realizzazione su palla inattiva è circa il 33%, i margini di miglioramento sono molto più elevati (mi riferisco naturalmente alla finalizzazione del gioco, cioè del gol).

In attesa che migliori la "gestualità" ho scelto di occuparmi delle "palle inattive", fissando l'attenzione sulla componente di imprevedibilità e sorpresa.

Ritengo che calci di punizione e calci d'angolo debbano essere oggetto di grande attenzione da parte degli allenatori, perché possono determinare vittorie importanti.

Ritengo fondamentale curare le situazioni di palle inattive nelle due fasi, di possesso e non possesso palla, perché se nella fase di possesso noi sappiamo benissimo cosa dobbiamo fare, nella fase di non possesso non sappiamo mai ciò che faranno gli avversari e rischiamo di arrivare in ritardo sul pallone o di lasciare spazi importanti a disposizione degli avversari in area di rigore.

Si rischia di seguire infatti un movimento preparato prima dagli attaccanti e creato proprio per aprire un varco nella nostra difesa.

Personalmente dedico molto tempo alla ricerca di soluzioni diverse, cerco di documentarmi guardando e registrando dalla televisione i calci piazzati di tutte le partite che riesco a vedere per poi valutare ed eventualmente adattare alle mie esigenze la soluzione che ritengo valida.

Porterò qui di seguito quelle che sono le mie esperienze in 3 anni di settore giovanile professionistico nel BRESCIA CALCIO, ben conscio del fatto che in futuro, confrontandomi con un calcio di livello superiore, dovrò rivedere molte delle mie attuali convinzioni. Parlerò poi delle problematiche di insegnamento e di apprendimento.

## ***PALLE INATTIVE A FAVORE***

Ora passo ad elencare le palle inattive a favore che la mia squadra propone.

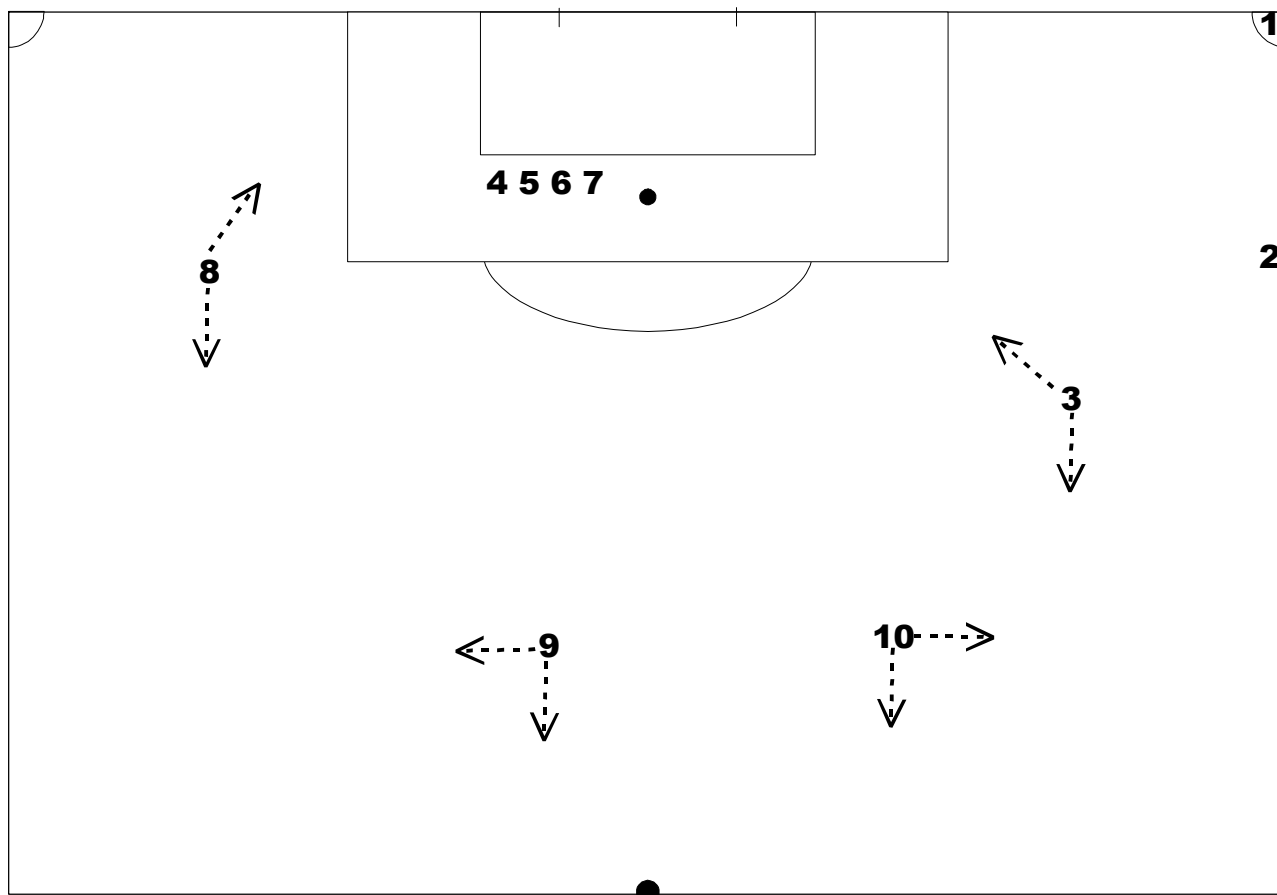
### ***CAPITOLO I***

## ***CALCI D'ANGOLO A FAVORE***

Ho 5 situazioni da dimostrare : ai giocatori darò dei numeri a caso. La disposizione della squadra rimarrà uguale per tutte le situazioni in modo tale da non dare dei riferimenti agli avversari e non far capire loro la giocata.

Affinché queste soluzioni possano diventare produttive, ci sono delle particolarità fondamentali e cioè : che tutti i giocatori partecipano alla manovra e ognuno di loro avrà dei compiti specifici, chiaramente in base alle loro qualità e caratteristiche.

**FIG. 1**



Questa è la disposizione della squadra nei calci d'angolo a favore. Tale disposizione verrà mantenuta in ogni situazione d'angolo (vedi fig. 1).

**1.1 CALCI D'ANGOLO  
DISPOSIZIONE DELLA SQUADRA**

A) ANGOLO DA DESTRA, CALCIA UN GIOCATORE MANCINO.



- B) DUE GIOCATORI (N° 2 e N° 3) SI DISPONGONO SEMPRE DALLA PARTE DESTRA PER RICEVERE.
- C) QUATTRO GIOCATORI IN AREA PER FINALIZZARE (N° 4-5-6-7).
- D) UN GIOCATORE AL LIMITE DELL'AREA OPPOSTA ALLA BATTUTA (N° 8).
- E) DUE GIOCATORI IN COPERTURA (N° 9 e N° 10).

## **COMPITI ASSEGNATI**

### **A) UOMO CHE CALCIA**

Il giocatore che calcia è il n° 1.

Deve avere delle buone qualità tecniche, ma anche l'intelligenza della valutazione momentanea dell'ubicazione della squadra avversaria in fase difensiva. Sarà lui a decidere e chiamare lo schema più idoneo. Dovrà, una volta chiamato lo schema, avere l'abilità di posizionare la palla nello spazio al tempo giusto. Come in tutte le situazioni che si verificano durante una gara, sia in fase offensiva che difensiva. Lo spazio, il tempo e la velocità d'azione sono fondamentali. A maggior ragione, se già in un settore giovanile si ha l'accortezza di insegnare ai ragazzi l'importanza di queste cose, riusciremo a far sì che loro abbiano meno difficoltà in futuro.

### **B) DUE UOMINI DALLA PARTE DESTRA**

Il n° 2 e n° 3 sono giocatori molto importanti per la riuscita di quasi tutte le situazioni. Una volta chiamato lo schema, devono essere in grado di proporlo con efficacia e qualora non vi partecipassero devono dare copertura (il n° 3 circa 10 metri dal vertice dell'area, il n° 2 15 metri dietro l'angolo di battuta lungo la linea di fascia).

### **C) QUATTRO UOMINI IN AREA (N° 4-5-6-7)**

Sono di solito le due punte ed i due difensori con maggiori caratteristiche nel gioco aereo, o comunque gente di buona statura.

Si distribuiscono al limite dell'area per poi (dipende dallo schema chiamato) andare in velocità verso la porta ognuno nella propria zona di competenza.

D) **GIOCATORE PARTE OPPOSTA ZONA DI BATTUTA  
(N° 8)**

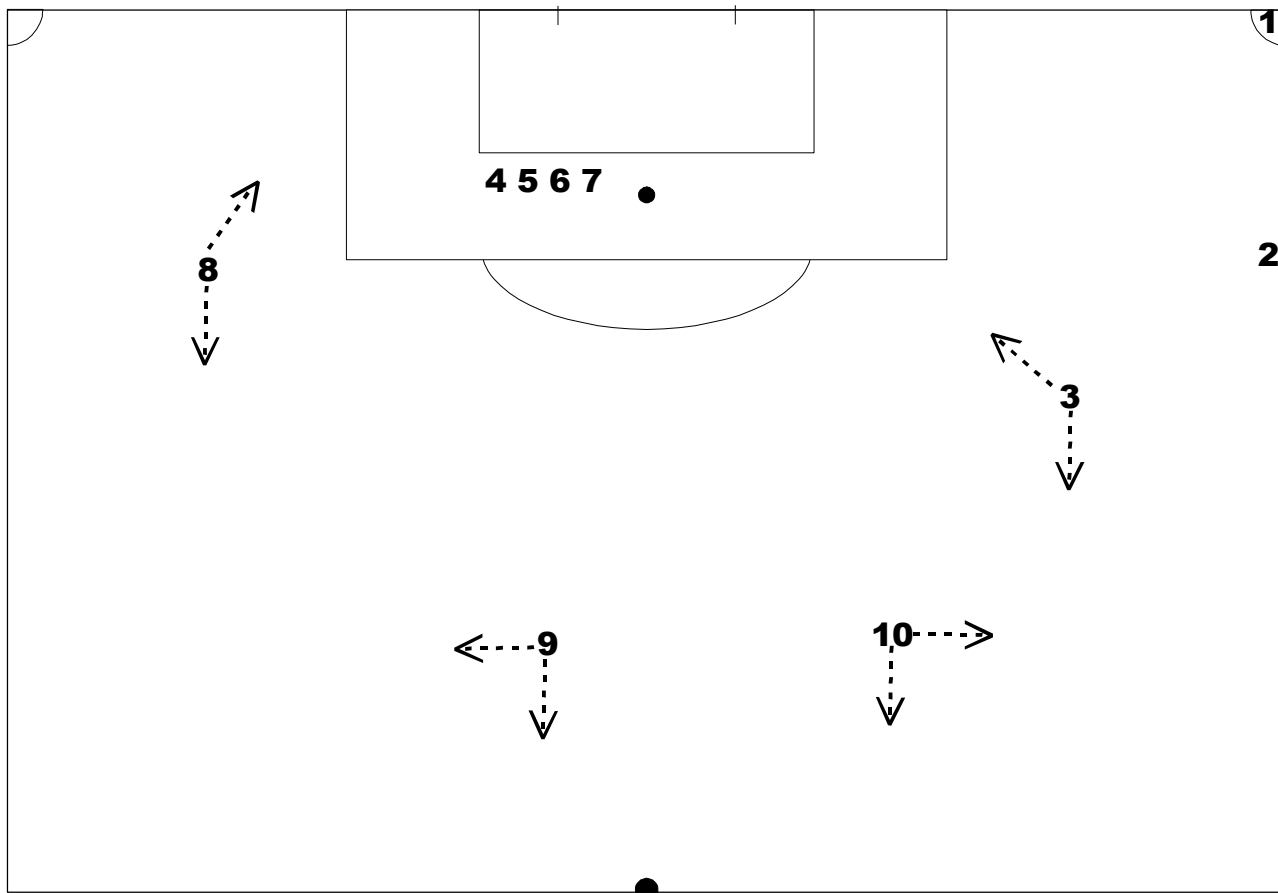
Ha il compito di chiusura offensiva nel caso la palla sfilii lunga, quello difensivo nel caso la palla venga respinta dalla difesa. Inoltre se la squadra avversaria mantiene le due punte a centrocampo (cioè in attacco) esso deve posizionarsi in difesa con gli altri due uomini per avere la superiorità numerica difensiva.

E) **DUE DIFENSORI (N° 9-10)**

Questi due giocatori si posizioneranno, nel caso non ci sia nessuna marcatura, nella metà campo avversaria, in linea, ad una distanza tra loro di circa 20 metri.

Se ci dovesse essere un avversario avanzato si posizioneranno uno davanti ed uno dietro di esso, in modo da avere l'anticipo in caso di palla corta, la copertura in caso di palla lunga. Con due avversari loro faranno la marcatura ad uomo ed il compagno n° 8, come detto prima, farà il libero.

# FIG. 1



## 1a SOLUZIONE (VEDI FIG. 2)

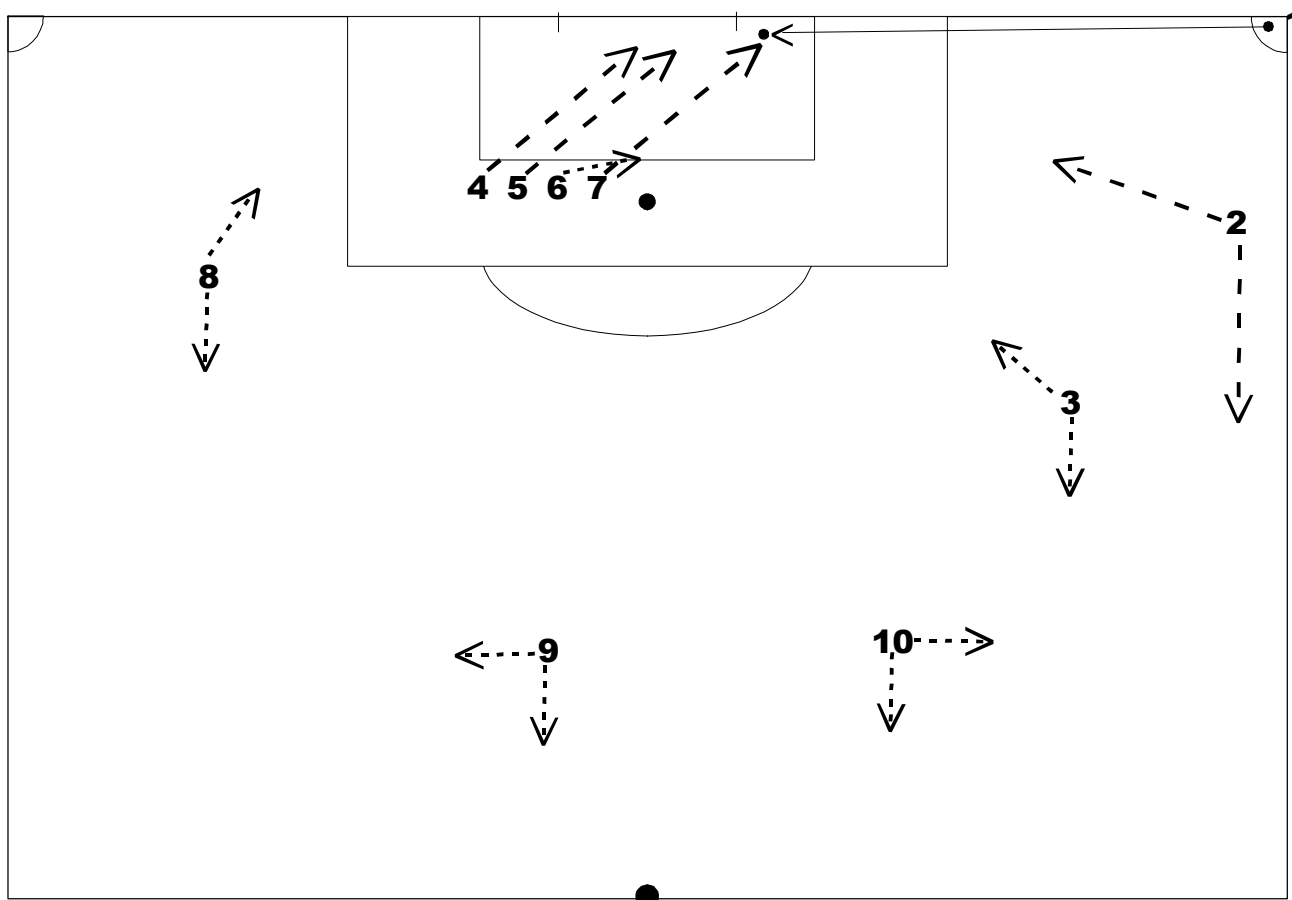
Il giocatore n° 1 calcia la palla sul I° palo, dove il n° 7 andrà per effettuare una deviazione di testa in modo tale da allungare la palla sul II° palo per il n° 4 w 5.

Il n° 6 si posizionerà all'altezza del dischetto di rigore per un'eventuale respinta corta.

Quando il n° 1 calcia, il n° 2 e 3 accorciano al limite dell'area per un'eventuale conclusione su respinta della difesa.

Questa situazione di solito si adotta quando la squadra avversaria non ha grandi saltatori di testa.

**FIG. 3**



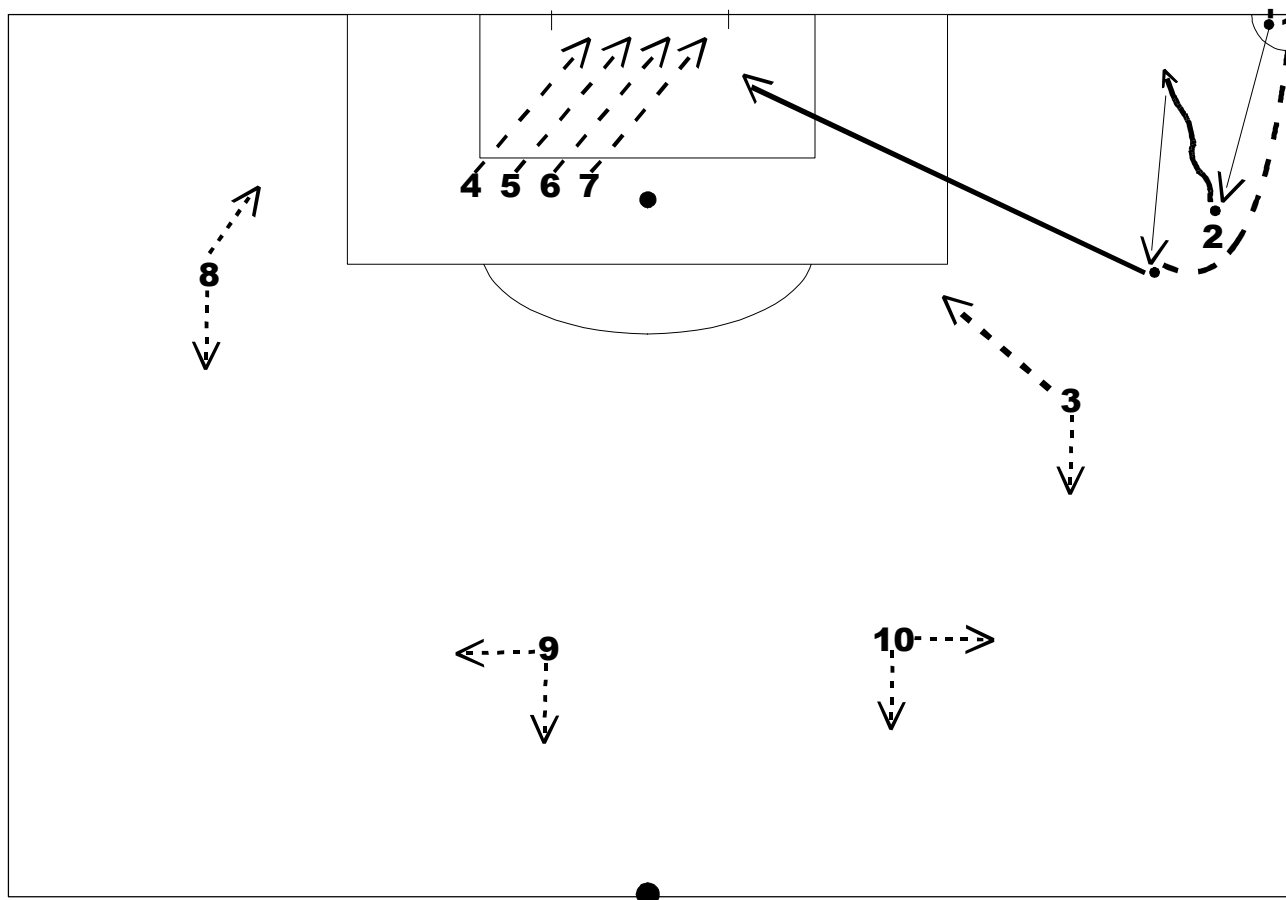
**2a SOLUZIONE (VEDI FIG. 3)**

Il giocatore n° 1 calcia forte possibilmente rasoterra sempre sul I° palo, dove il n° 7 andrà per fare velo e lasciare sfilare la palla. Gli altri giocatori n° 4 e 5 devono entrare dietro di lui per la conclusione, tranne il n° 6 che rimane al limite del dischetto di rigore per un'eventuale respinta corta.

Il n° 2 e 3 accorciano sempre.

Questa soluzione va effettuata prevalentemente quando il campo è scivoloso e la palla non è facilmente controllabile.

# FIG. 4

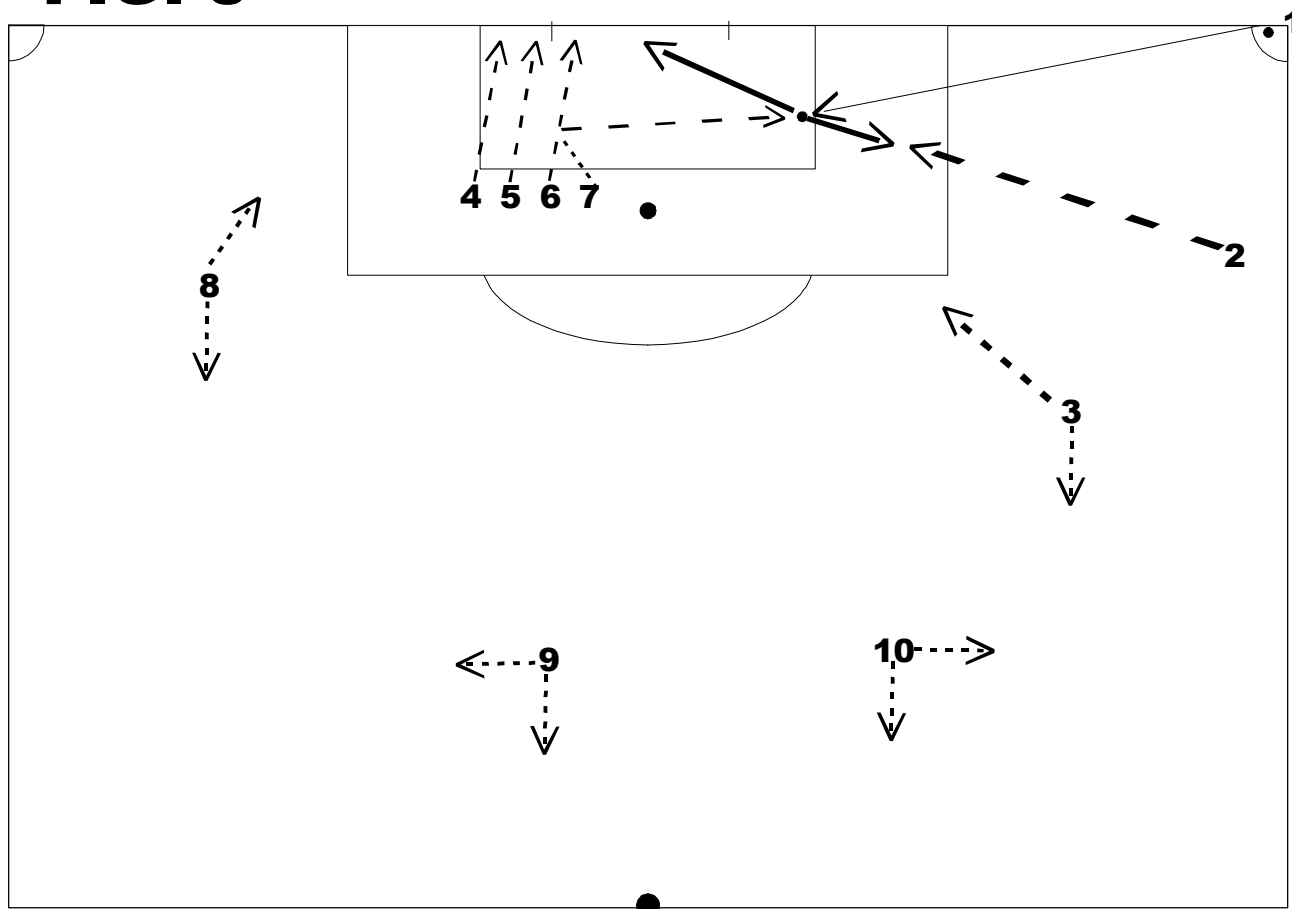


## 3a SOLUZIONE (VEDI FIG. 4)

Il giocatore n° 1 passa al n° 2 che controlla la palla verso il fondo campo per effettuare un cross. Essendo di solito chiuso da un avversario aspetta la sovrapposizione al rientro del n° 1, finta il cross e gli da' la palla.

Il n° 1 ricevuta palla calcerà verso la porta. A questo punto i quattro giocatori in area, dopo aver fatto un contro movimento di uscita, si buttano verso la porta per creare una situazione di disagio soprattutto al portiere, o per una deviazione.

**FIG. 5**

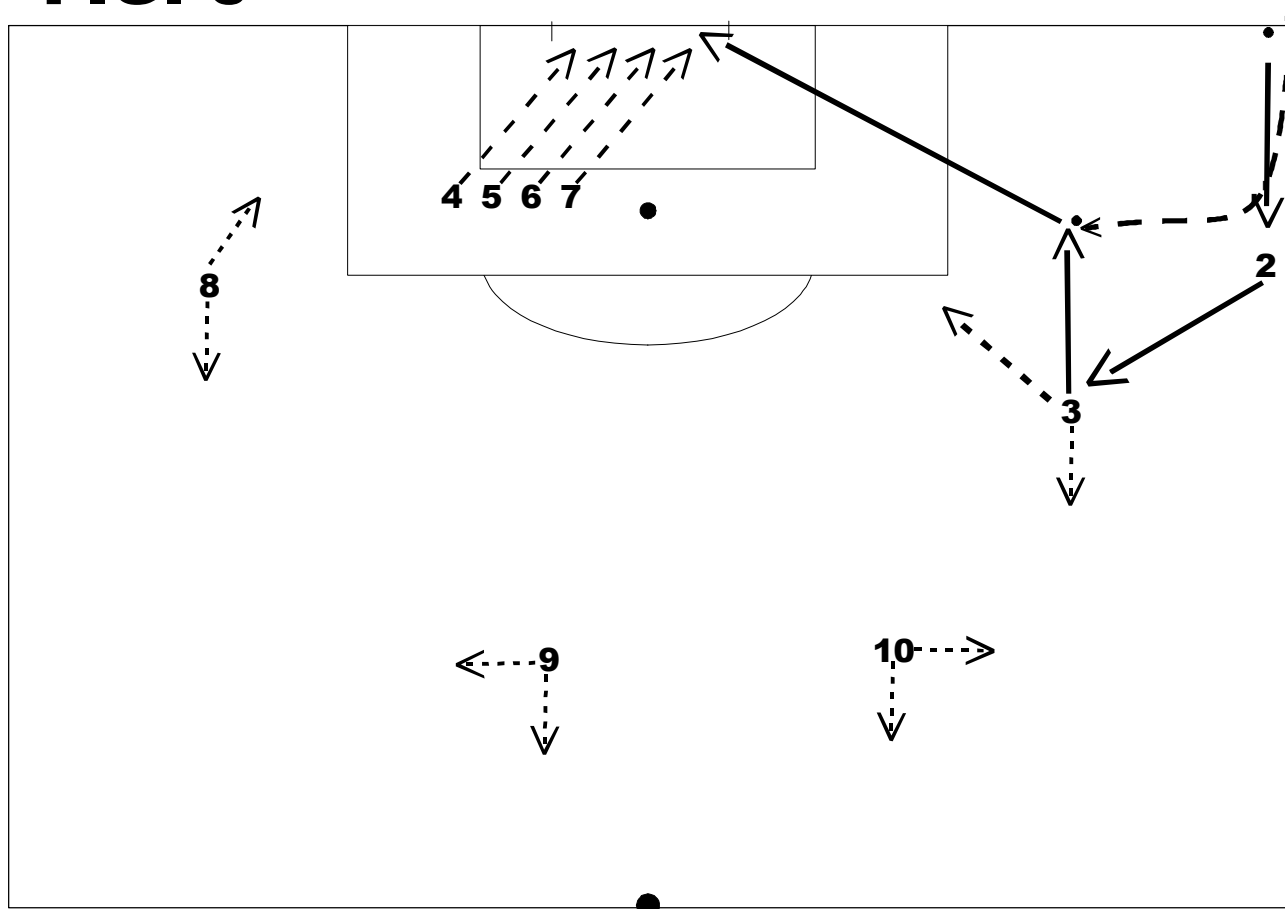


**4a SOLUZIONE (VEDI FIG. 5)**

Il giocatore n° 1 calcia la palla rasoterra sul vertice dell'area piccola, dove il n° 7 dopo un contro movimento va incontro ed appoggia all'indietro per il n° 2, che arriverà in corsa per il tiro in porta.

Il n° 2 dovrà partire quando il pallone verrà calciato dal n° 1. Per l'efficacia di questo schema il n° 4-5-6 devono andare sul II° palo per liberare lo spazio al n° 7 per l'appoggio.

**FIG. 6**



**5a SOLUZIONE (VEDI FIG. 6)**

Il giocatore n° 1 passa lungo linea al n° 2 che di prima passa al n° 3. Il n° 3 finta il cross in area dando il tempo al giocatore n° 1 di rientrare da un eventuale fuorigioco, per poi passargli la palla in verticale per il tiro a rete.

Anche i quattro giocatori in area devono fare il movimento di uscita per evitare il fuorigioco, per poi andare sulla eventuale respinta del portiere.



## ***CAPITOLO II***

### ***CALCI DI PUNIZIONE A FAVORE***

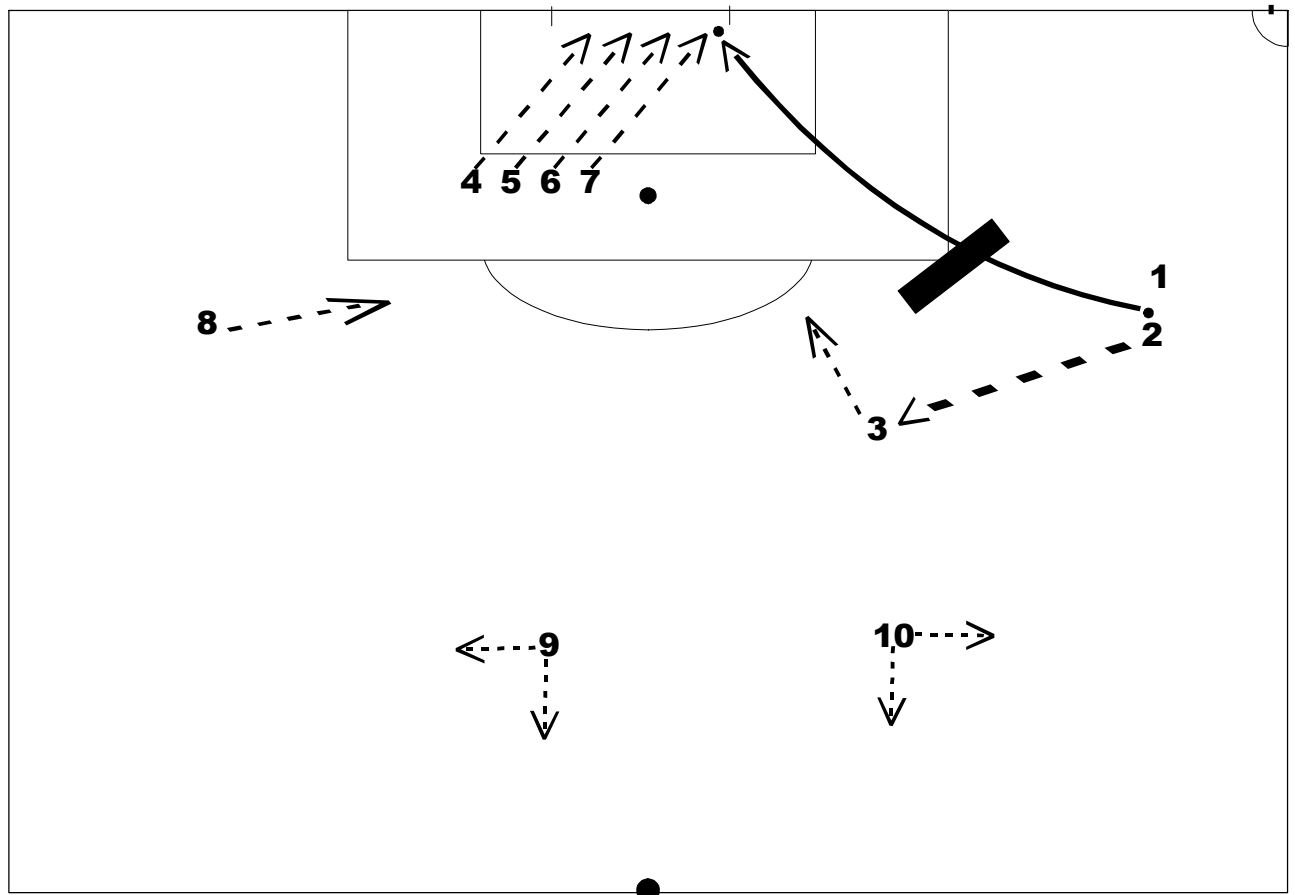
#### **2.1 CALCI DI PUNIZIONE DA FASCE LATERALI**

Parliamo di calci di punizione che in qualche modo prevedono un cross in area di rigore, quindi calci piazzati da fasce laterali.

La figura 1 indica la posizione in campo dei giocatori nelle situazioni di calci di punizione laterali parte destra.

Chiaramente le stesse le propongo in gara anche a sinistra.

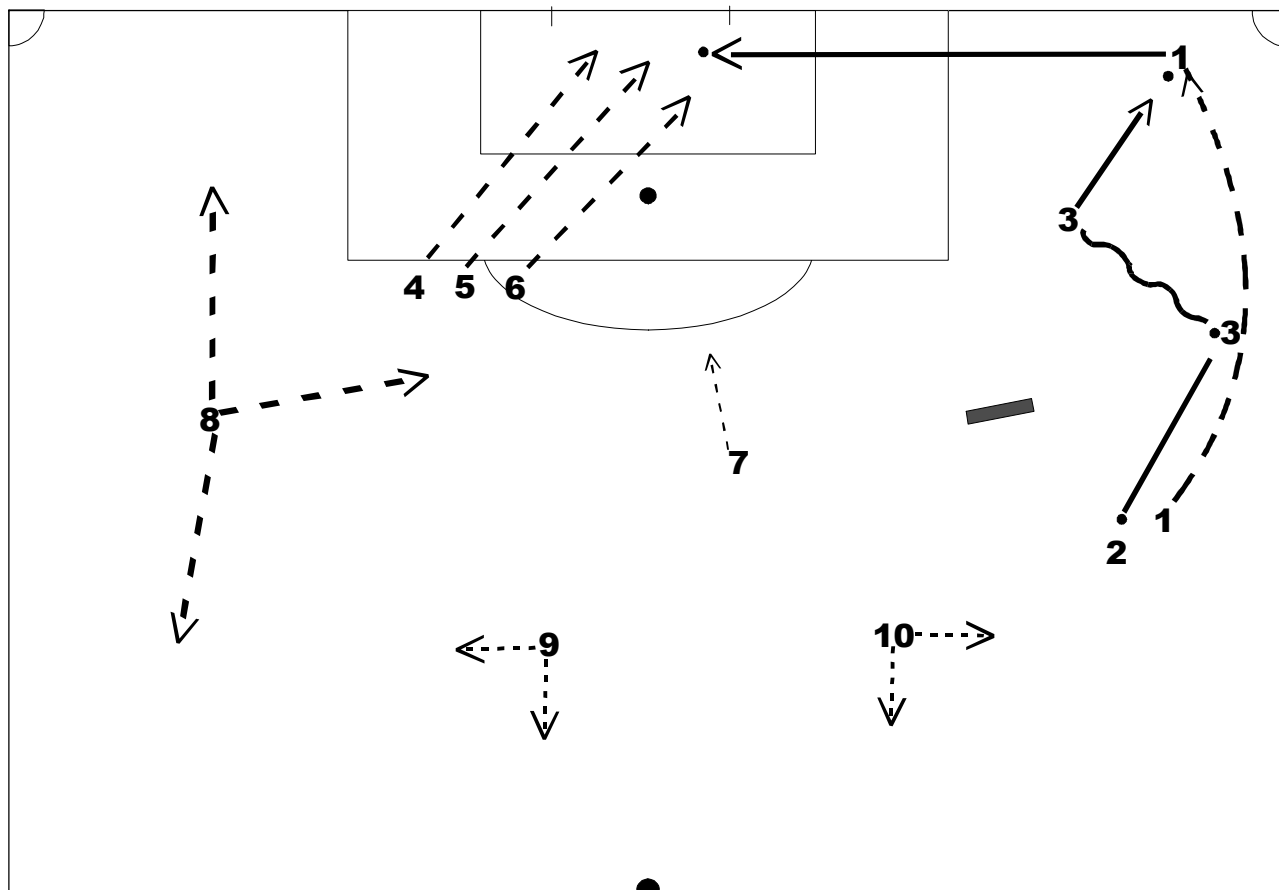
**FIG. 1**



Nella fig. 1 i giocatori n° 1 e n° 2 sono sulla palla. Da destra calcia forte un giocatore mancino sul I° palo verso la porta, dove i giocatori devono andare rispettivamente il n° 7 in velocità verso il I° palo come azione di disturbo o deviazione, gli altri a scalare dietro di lui. Il n° 3 e n° 8 accorceranno verso l'area per un'eventuale respinta.

Preferisco che si calci verso la porta perché anche se non ci dovesse essere nessuna deviazione il portiere è sempre in difficoltà.

**FIG. 2**



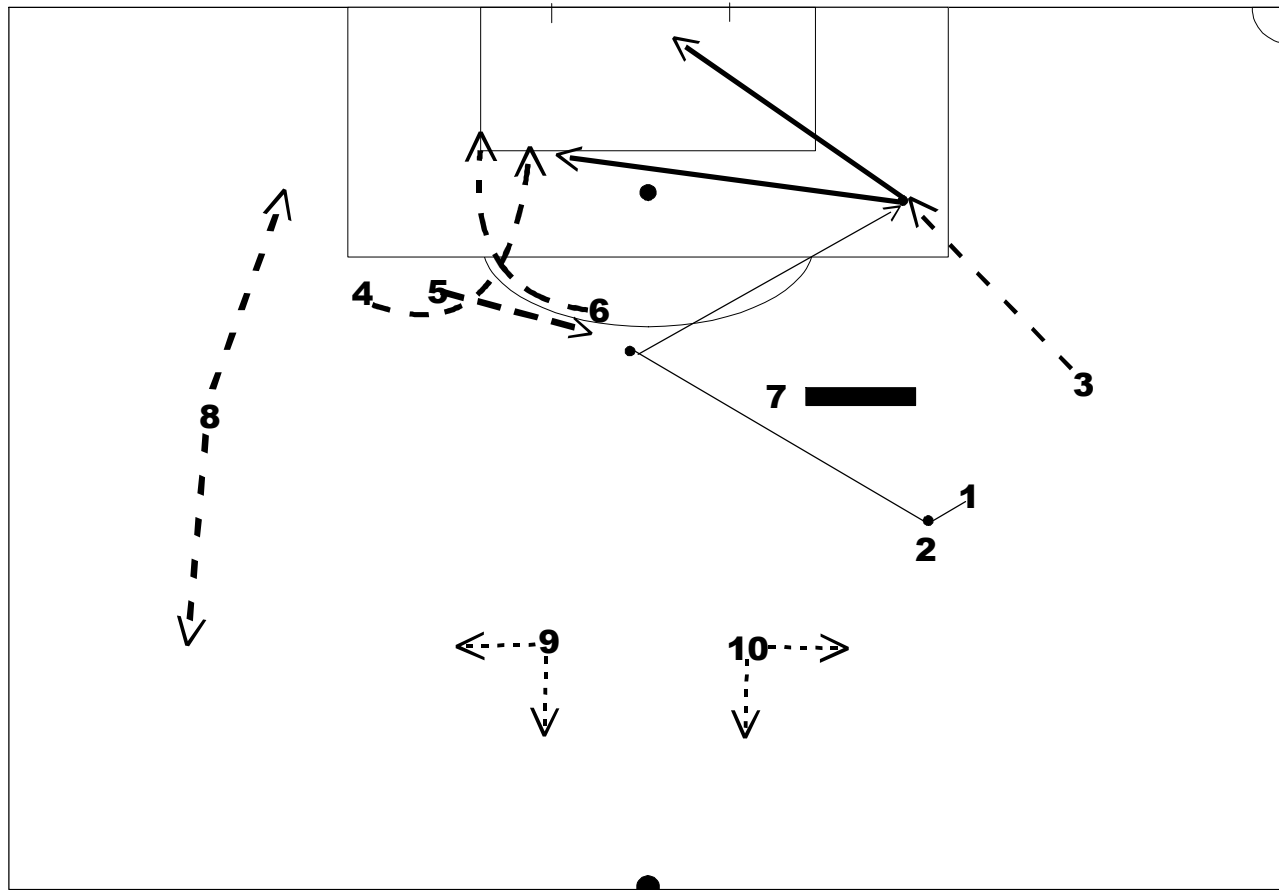
## 2.2 CALCI DI PUNIZIONE LATERALI DA $\frac{3}{4}$ CAMPO

Da questa posizione preferisco non calciare la palla direttamente in area, perché agevolerei la difesa avversaria che ha la possibilità con i suoi difensori di andare ad incocciare la palla alta verticalmente o di andare in anticipo, ma tengo il giocatore n° 3 largo sulla linea laterale all'altezza della linea difensiva avversaria.

In questo modo andrò a fare l'1 contro 1 e poi il 2 contro 1 come segue : il n° 2 finta un cross lungo ma serve palla sui piedi al n° 3 che molto probabilmente verrà marcato.

Il n° 3 cerca l'1 contro 1 aspettando la sovrapposizione del n° 1. Potremo quindi avere una superiorità numerica sulla fascia, data da una sovrapposizione, la profondità data dal n° 1 che ricevuta palla effettuerà un cross possibilmente forte a terra da fondo campo ed i n° 4-5-6 che andranno verso la porta in velocità. In tal modo anche la difesa avversaria sarà in difficoltà, trovandosi faccia alla porta. Il n° 8 e n° 7 accorciano l'area per la respinta, il n° 2 rimane in copertura dello spazio a destra (vedi fig. 2).

**FIG. 3**



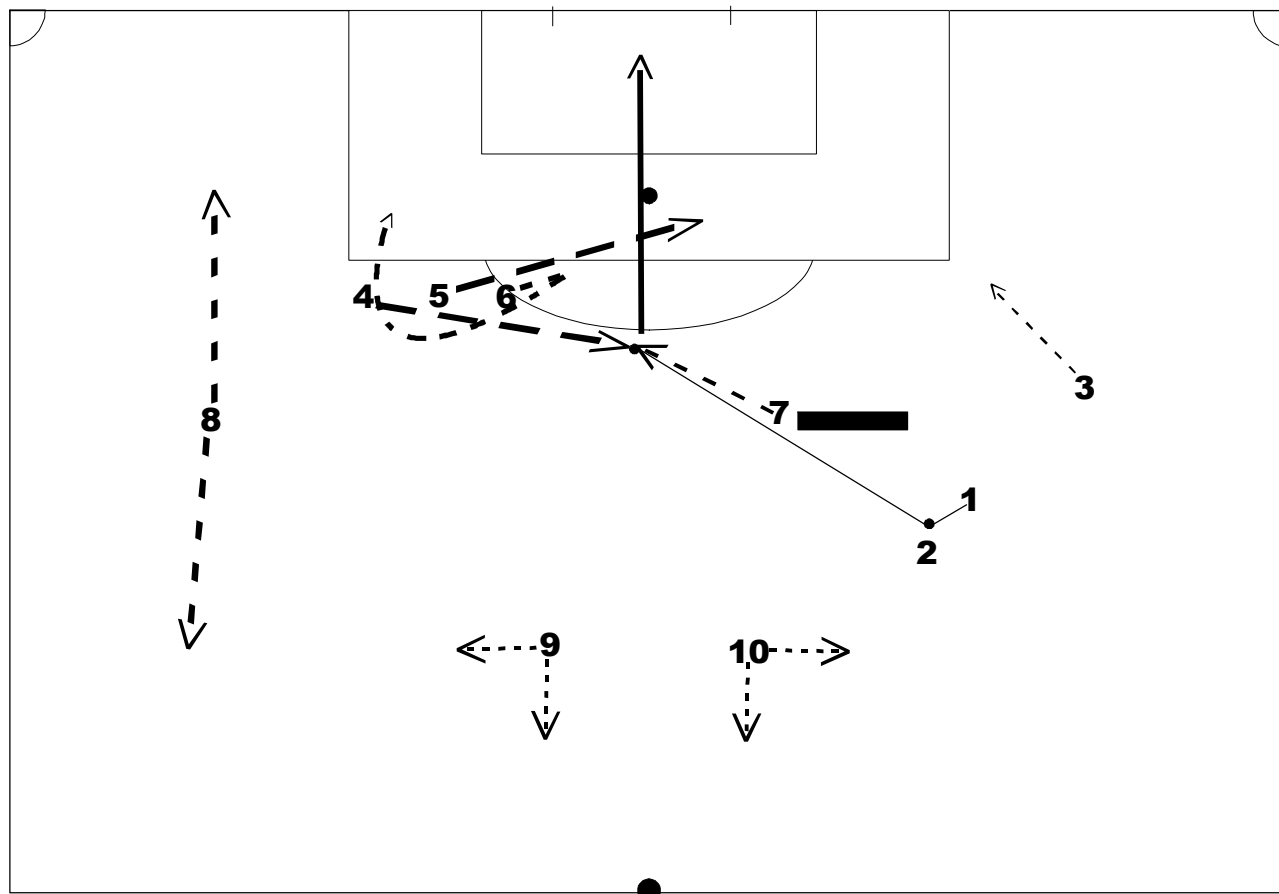
### 2.3 PUNIZIONE LATERALE A 10 METRI DAL VERTICE DELL'AREA

Da questa posizione ho quattro possibili soluzioni.

Nella fig. 3 Vi mostro la prima.

Il n° 2 chiama lo schema, toccando corto al n° 1 dando il tempo, il movimento del n° 4 e 6 sarà quello di uno smarcamento sul II° palo, mentre il n° 5 andrà verso la barriera per ricevere palla rasoterra e di prima appoggerà verso fondo campo per il n° 3 che calcerà in porta o effettuerà un cross.

**FIG. 4**



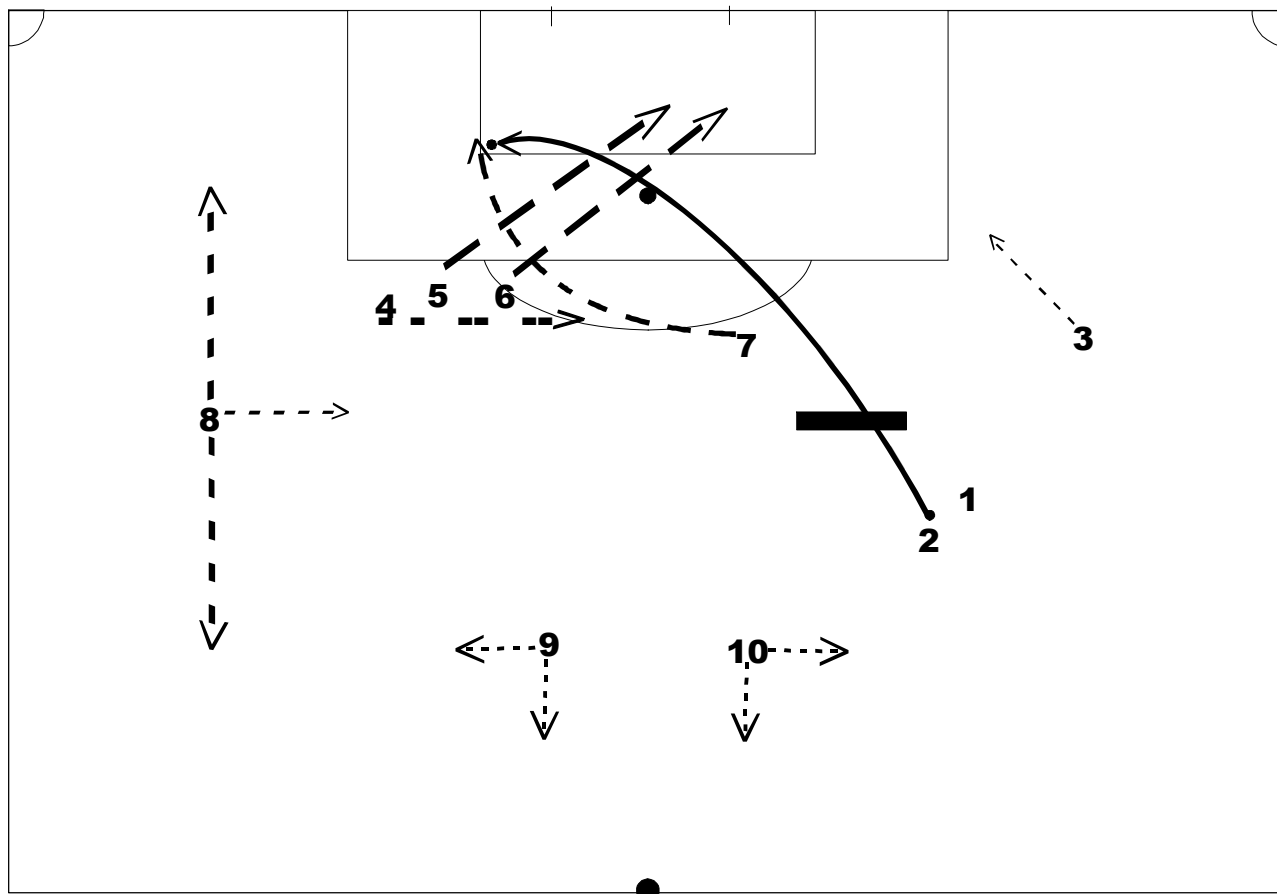
#### **2.4 PUNIZIONE LATERALE 10 METRI DAL VERTICE DELL'AREA**

Come potrete notare le disposizioni in campo dei giocatori non cambiano da questa posizione. Noterete anche che il n° 7 è in barriera.

A questo punto dopo aver chiamato lo schema il n° 2 calcerà la palla rasoterra forte all'altezza della lunetta dell'area dove, dopo il contro movimento del n° 6 che andrà a smarcarsi sul II° palo e del n° 5 sul I° palo, si inserirà il n° 4 per effettuare un appoggio o uno stop per il tiro a rete del n° 7.

Il n° 3 andrà verso la porta per un'eventuale respinta corta (vedi fig. 4).

**FIG. 5**

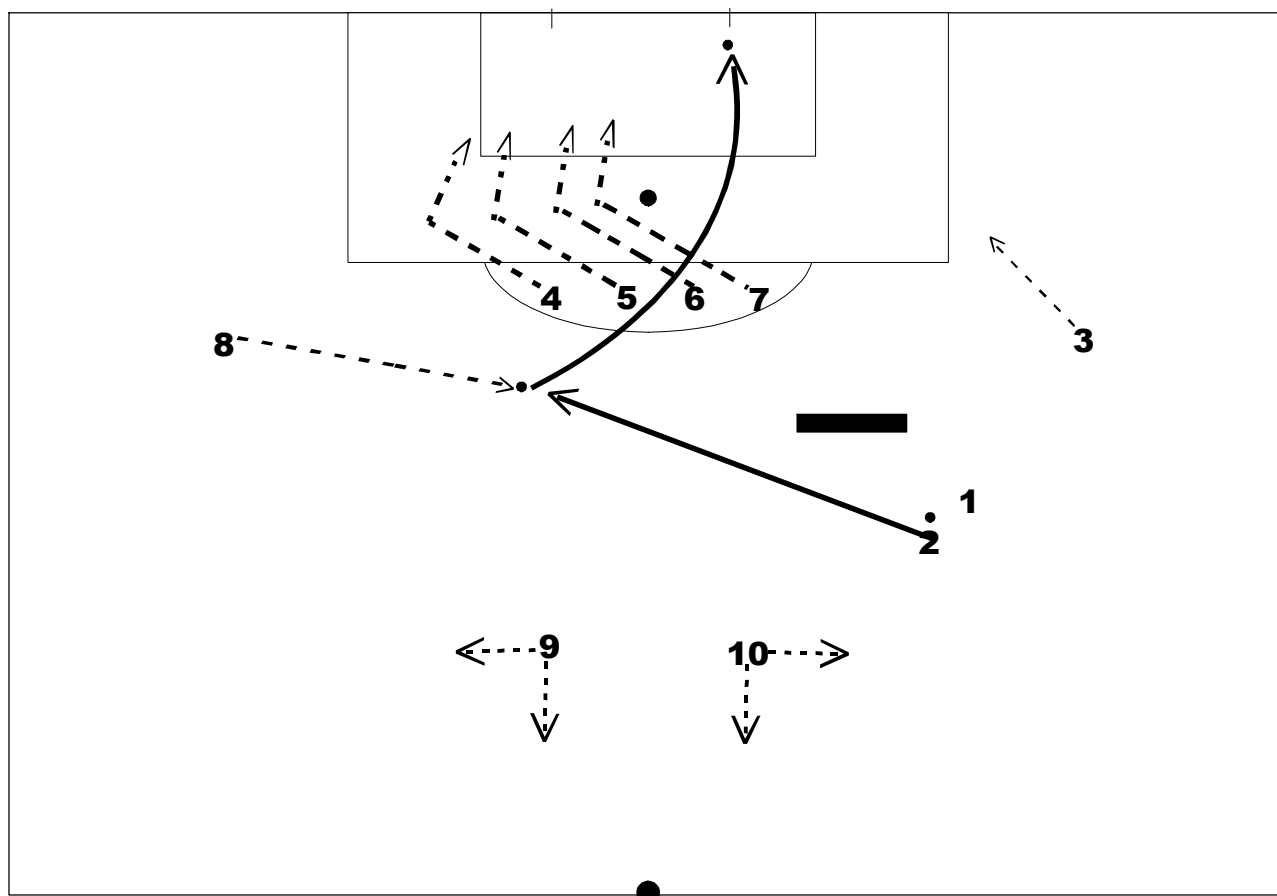


### **2.5 PUNIZIONE LATERALE 10 METRI DAL VERTICE DELL'AREA**

I giocatori sulla palla danno il tempo, i n° 5 e 6 andranno verso il I° palo attirando l'attenzione della difesa mentre il n° 4 farà da blocco al marcatore del n° 7 che con un contro movimento andrà nello spazio creatosi sul II° palo per ricevere palla e battere a rete.

N.B. : da destra calcia un giocatore destro che dovrà effettuare una parabola uscente sulla corsa del compagno. (vedi fig. 5)

**FIG. 6**



## 2.6 PUNIZIONE LATERALE 10 METRI FUORI AREA

I due giocatori sulla palla fingono un cross in area per i 4 saltatori che faranno sempre dei movimenti di incrocio verso la porta, creando confusione ed attirando l'attenzione su di loro. La palla verrà calciata di interno piede in orizzontale verso il n° 8 che, fintando di andare in area, andrà incontro alla palla per calciarla in porta. Naturalmente il n° 8 sarà destro (vedi fig. 6).

Come avrete notato, in tutte queste situazioni la squadra occupa comunque ogni spazio di campo e le posizioni dei giocatori sulle situazioni sono sempre uguali. In questo modo se in una gara ho la possibilità di avere varie punizioni, più o meno dalla stessa posizione, le posso variare non facendo capire le mie intenzioni agli avversari.



## ***CAPITOLO III***

### ***RIMESSE LATERALI***

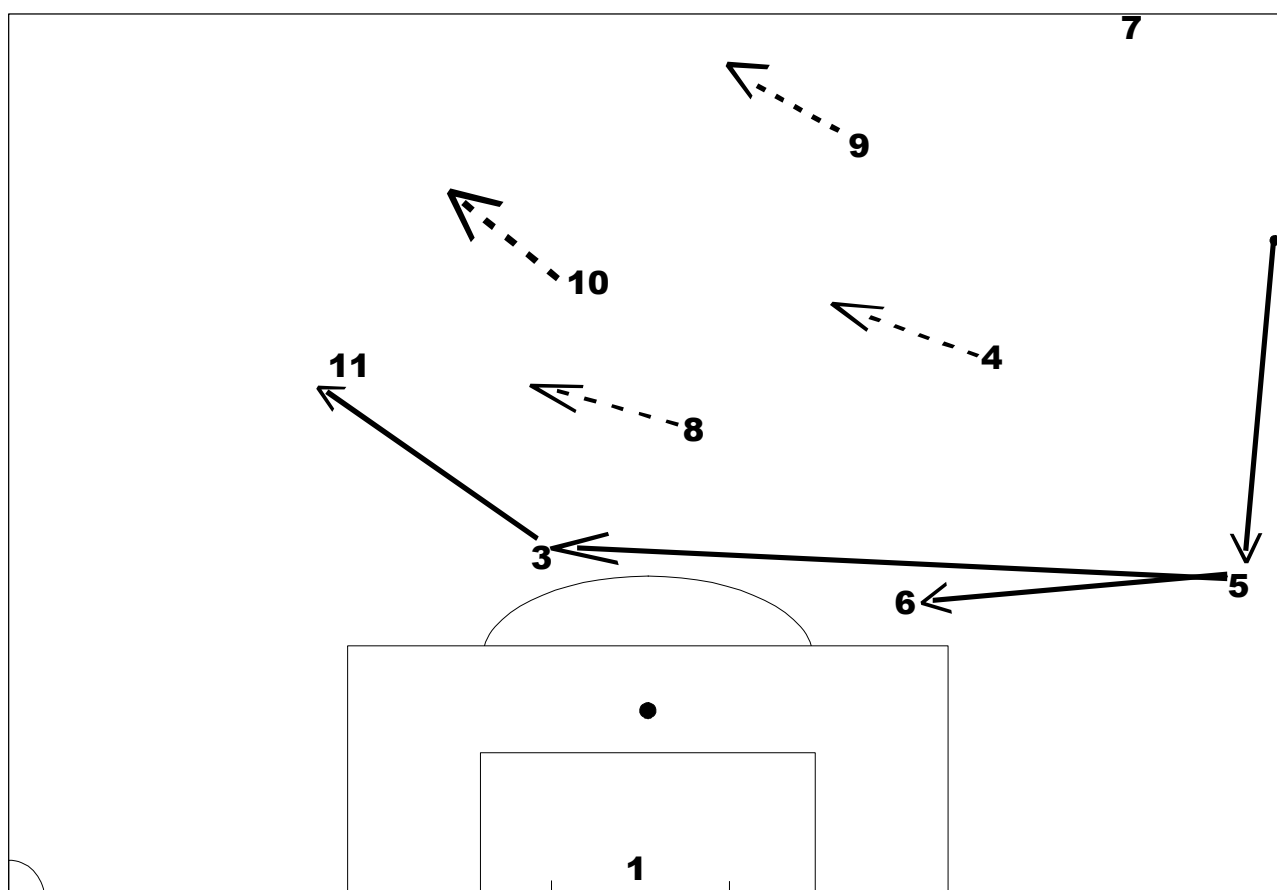
#### **3.1 RIMESSA LATERALE**

Anche con una rimessa laterale noi possiamo in qualche modo proporre delle situazioni importanti in fase offensiva, cioè in prossimità dell'area di rigore avversaria.

Nella nostra metà campo una rimessa laterale avrà lo scopo di mantenere il possesso di palla.

### 3.2 RIMESSA LATERALE IN ZONA DIFENSIVA

Come mostra la fig. 1, la squadra si disporrà in modo tale per mantenere un possesso palla difensivo, per cui il n° 2, che è il giocatore con la palla in mano, avrà il compito di giocarla al n° 5 lungo la linea laterale difensiva come appoggio di scarico per avere la possibilità della costruzione difensiva, facendo scorrere palla al n° 6 o direttamente effettuando un cambio di campo per il n° 3.



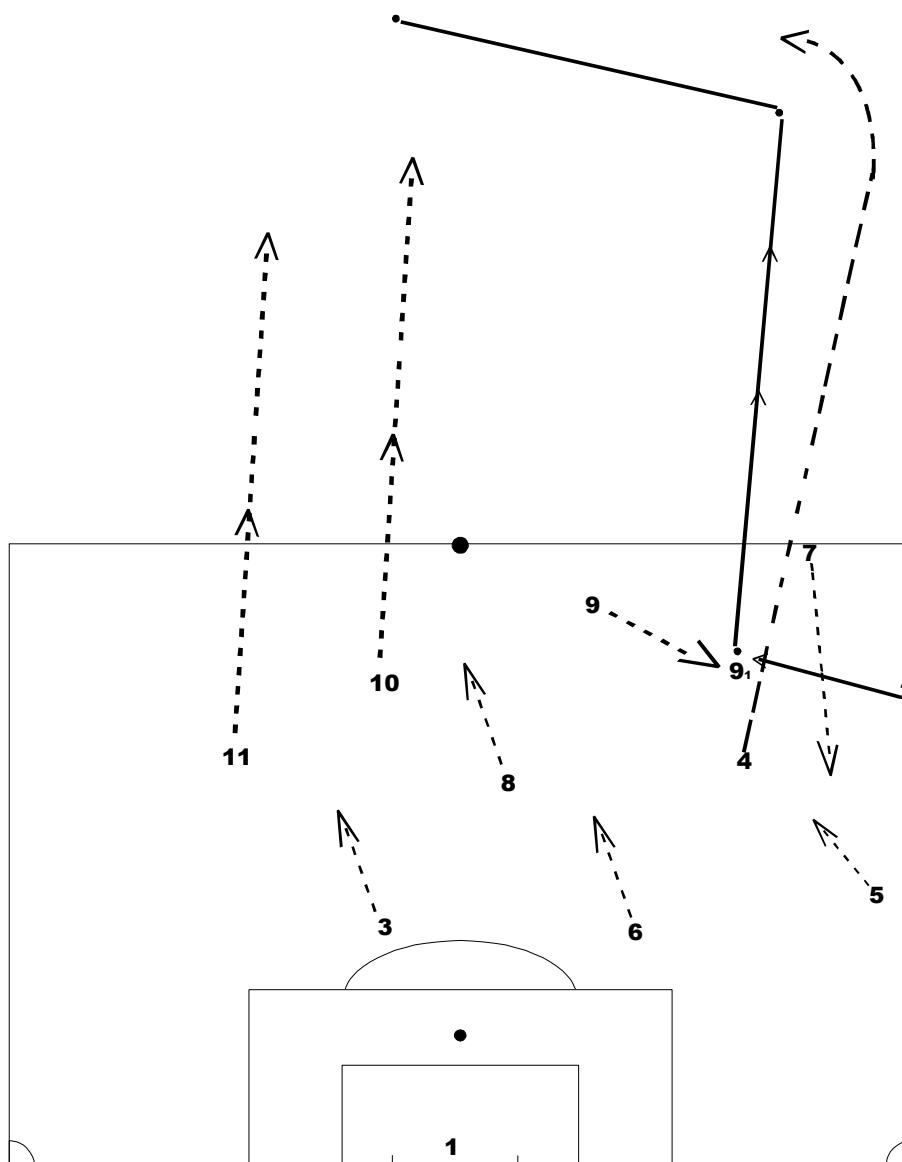
**FIG. 1**

Se la squadra avversaria dovesse effettuare un pressing ultra-offensivo cercheremo anche da questa posizione un'azione a sorpresa offensiva (vedi fig. 2) con l'inserimento in profondità di due centrocampisti (N° 4 e n° 10).

Per cui avremo il n° 7 che farà un movimento all'indietro per ricevere palla, il n° 9 andrà incontro alla palla stessa per appoggiarla in profondità per il n° 4.

Contemporaneamente anche il n° 10 e n° 11 andranno in profondità centralmente per ricevere.

Se l'azione andrà a buon fine avremo effettuato una giocata classica da contropiede e daremo la possibilità alla difesa di salire.



**FIG. 2**

### **3.3 RIMESSA LATERALE OFFENSIVA**

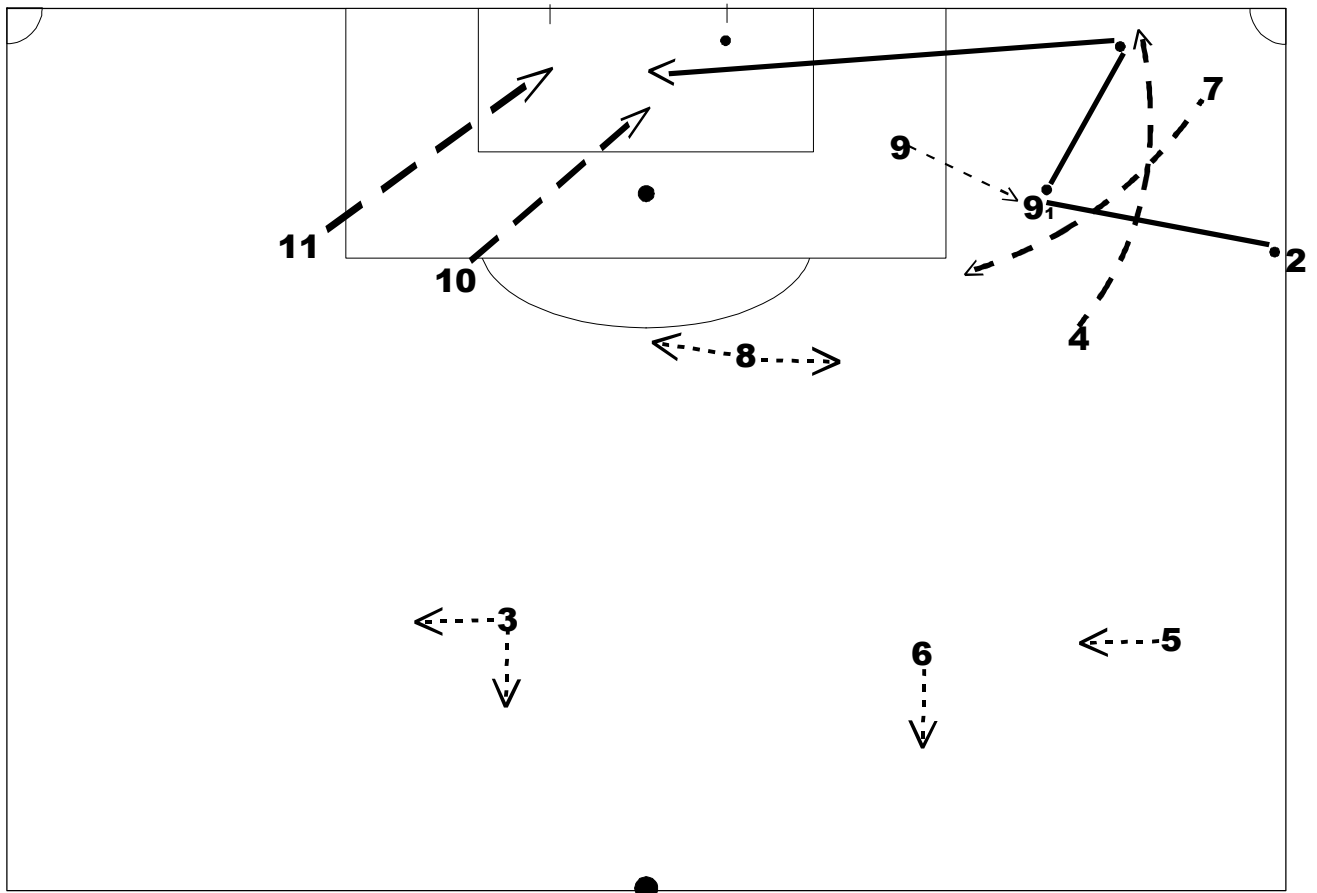
Negli ultimi 30 metri di campo in fase offensiva, la rimessa laterale verrà effettuata in modo tale da poter creare una situazione da gol. da questa posizione propongo tre varianti.

I giocatori partecipanti sono quattro in fase di costruzione della manovra (n° 2-4-7-9) e due in fase conclusiva (n° 10 e 11).

Il n° 8 rimane in copertura a centrocampo, mentre i n° 3-5-6 in difesa.

Questi giocatori manterranno la stessa posizione in campo per tutte e tre le situazioni.

**FIG. 3**



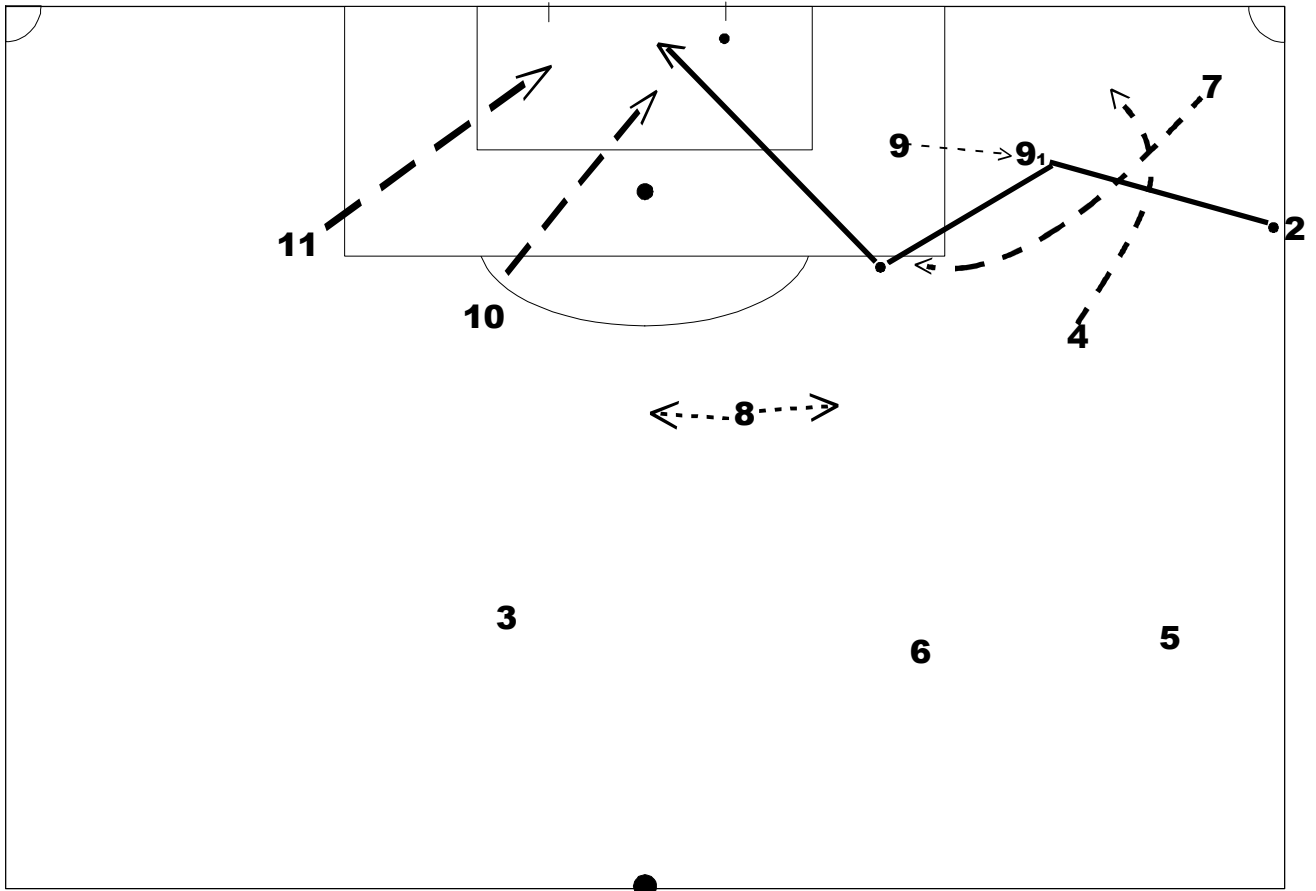
**1a VARIANTE FIG. 3**

In questa variante manderemo al cross da fondocampo il giocatore n° 4.

Come : il giocatore n° 2 con la palla chiama lo schema. Il n° 9 da centro area andrà incontro al n° 2 e riceverà palla (possibilmente nei piedi, ma anche di testa può andare bene) per appoggiarla di prima verso fondocampo, dove si sarà creato uno spazio lasciato libero dal movimento ad incrocio con il n° 4 dal n° 7.

il giocatore n° 4, conquistato fondocampo, effettuerà un cross in area per la conclusione dei giocatori n° 10 e n° 11.

**FIG. 4**



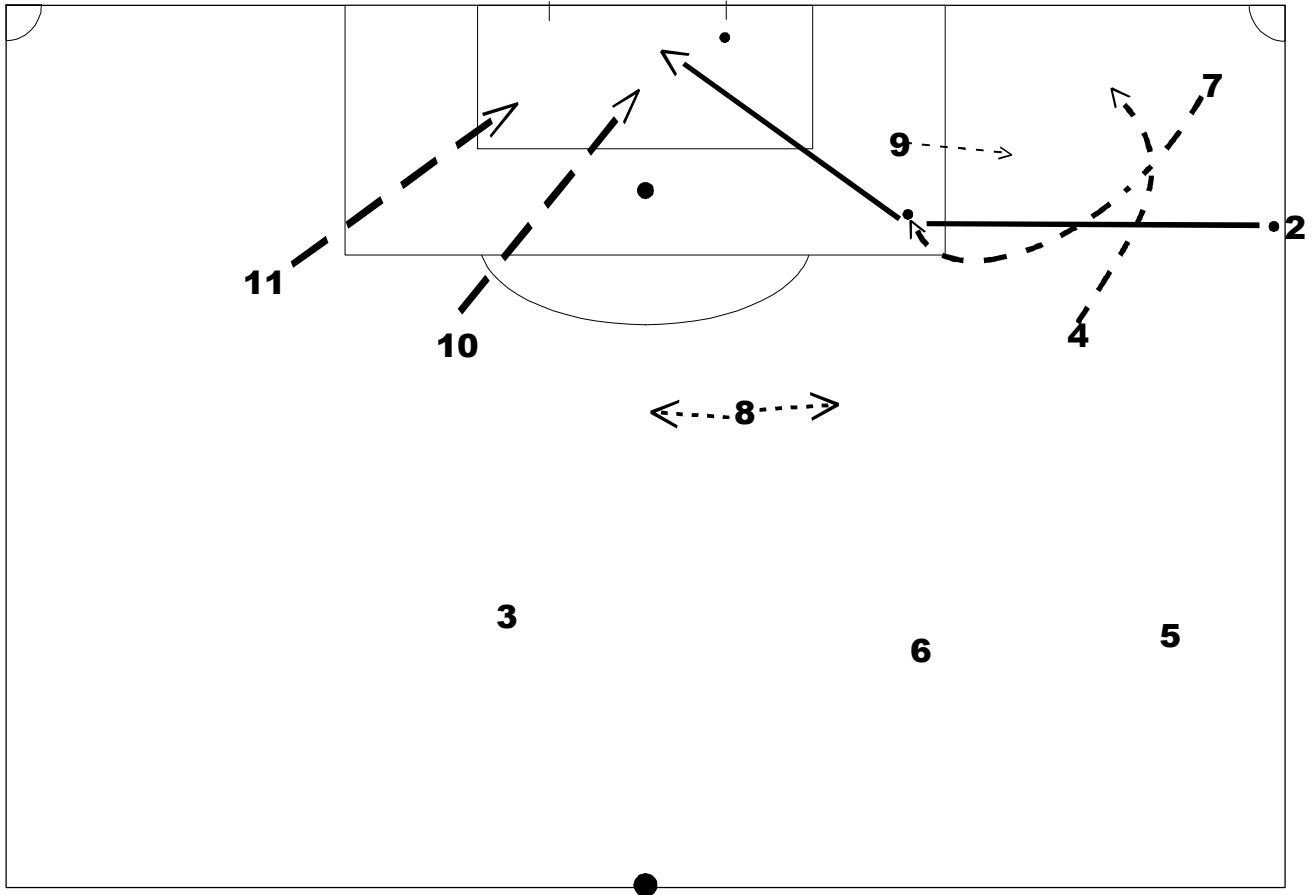
**2a VARIANTE FIG.4 RIMESSA LATERALE OFFENSIVA**

Le posizioni in campo non varieranno e manderemo al tiro in porta il giocatore n° 7.

Come : è sempre il giocatore n° 2 a chiamare lo schema. Il n° 9 andrà sempre incontro alla palla per appoggiarla questa volta verso

l'interno sulla corsa del n° 7 che effettuerà un tiro verso la porta. I giocatori n° 10 e 11 andranno sempre in corsa verso la porta.

## FIG.5



### 3a VARIANTE FIG. 5 RIMESSA LATERALE OFFENSIVA

in questa soluzione il giocatore n° 2 con la palla, dopo che i compagni avranno effettuato l'incrocio, dovrà essere molto preciso da lanciare la palla davanti alla corsa del n° 7, in modo tale che

possa arrivare in velocità per effettuare il tiro in porta. I giocatori n° 10 e 11 andranno sempre verso la porta.

## ***CAPITOLO IV***

### ***CALCIO D'INIZIO***

Il calcio d'inizio, a mio avviso, una squadra lo deve interpretare a seconda delle qualità dei propri giocatori.

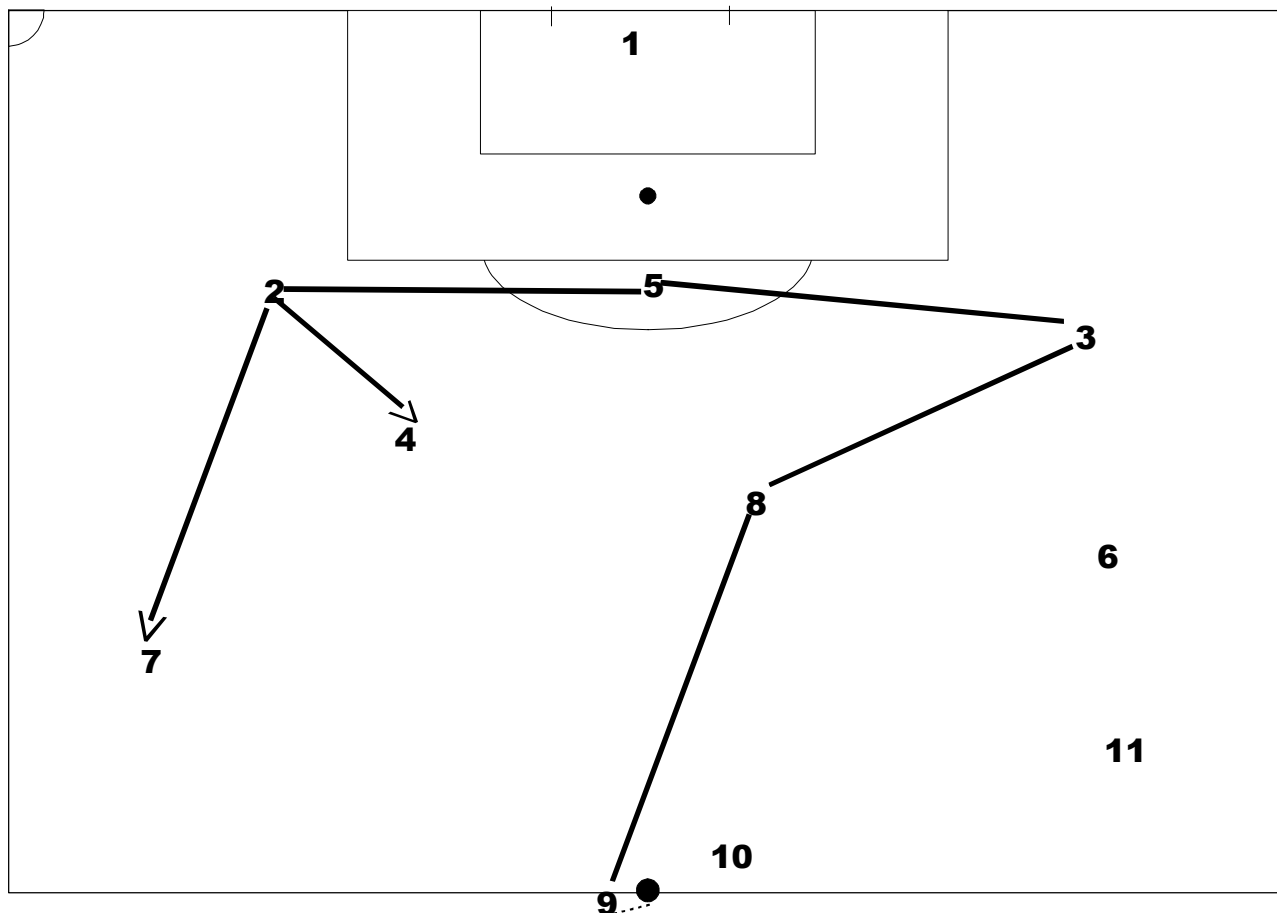
Ci sono vari modi per iniziare una partita.

Analizziamo questi tre punti :

- A) per mantenere il possesso palla;
- B) dalle esigenze della posta in palio;
- C) dalla forza o debolezza dell'avversario.



**FIG.A**



- A) una squadra può iniziare la partita con la gestione della palla, tramite un possesso palla, giocandola all'indietro per i propri difensori in modo tale da poter proporre una manovra "globale", o facendosi attaccare per poi rilanciare lungo.

Se la squadra è ben addestrata nel mantenere la palla, ed in possesso di giocatori che hanno capacità di movimento senza palla, di personalità, di tecnica, può benissimo adottare questa soluzione (Fig. A).

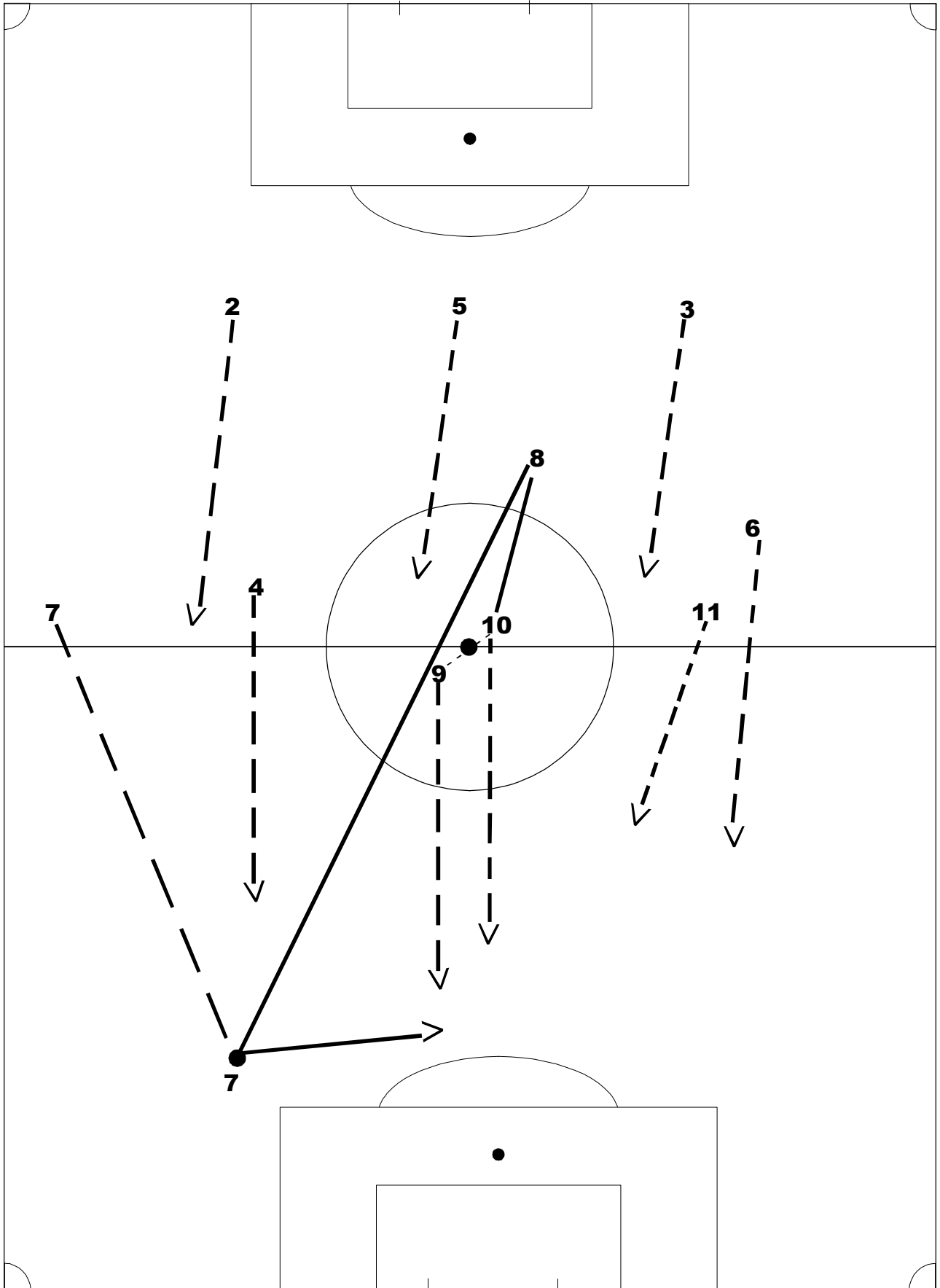
B) Ci sono gare nelle quali la posta in palio è alta. gare che devi assolutamente vincere, gare che non devi perdere.

In questo tipo di gare l'ideale sarebbe iniziare il gioco in maniera offensiva. Per far questo se disponiamo di giocatori veloci cercheremo di sfruttare le loro caratteristiche lanciandoli subito in profondità (dopo un breve passaggio all'indietro) più o meno al vertice dell'area grande. E' chiaro che tutta la squadra avanzerà in maniera tale da aver la possibilità di recuperare eventuali palloni respinti dalla difesa.

con tale tattica facciamo capire subito all'avversario le nostre intenzioni, non concederemo molto perché immediatamente scatterà un'azione di pressing con lo scopo, se non la conquista della palla, il disturbo di un'azione manovrata, la possibilità di ottenere una rimessa laterale in zona offensiva o di un calcio d'angolo (Fig. B).



**FIG.B**



- C) Sapere e capire che tipo di squadra affrontiamo è molto importante, perché ci permette di scegliere come giocare. Ma nella situazione di calcio d'inizio a favore, incontrando squadre superiori, può andare bene sia la soluzione di palla in profondità seguita da una pressione della squadra sia quella di possesso palla e costruzione della manovra. La prima può essere una sorpresa e può andare anche a buon fine. Nella seconda può esserci il rischio di subire il pressing, perdere palla nella propria metà campo e iniziare la partita subito in difficoltà.

## ***CALCIO DI RIGORE***

In una squadra ci sono sempre dei giocatori che esprimono il meglio di sé stessi nelle gare che contano, ed altri che si esprimono meglio nelle amichevoli o negli allenamenti.

La differenza tra questi due tipi di calciatori è enorme. Di solito è l'aspetto emotivo che fa la differenza, oltre a quello psicologico.

Quando in una gara viene concesso un calcio di rigore a favore, in quel momento si notano questi aspetti. Il giocatore di personalità e più stabile a livello emotivo andrà sul dischetto.

Per questo io, allenatore, non indico mai chi deve battere un calcio di rigore.

## ***PROBLEMATICHE DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO***

Per esercitare o allenare la squadra sulle palle inattive a favore e contro, l'applicazione da parte del singolo calciatore deve essere massimale. Durante il periodo di ritiro pre-campionato l'allenatore deve insistere e convincere quotidianamente il singolo atleta dell'importanza dell'addestramento degli schemi con palla inattiva. Dico questo perché le soluzioni che propongo sono diverse e interessanti, per cui allenare queste "imprevedibilità" per me non è meno importante che allenare la squadra sulla preparazione fisico-tecnico-tattica.

Nella fase di pre-campionato, dove c'è la possibilità della doppia seduta giornaliera, di avere a disposizione tutta la rosa e la probabilità di avere elementi nuovi in squadra, gli allenamenti specifici saranno intensi per essere memorizzati e meglio assimilati. Quando l'allenatore vedrà che la squadra attua questi schemi con una certa disinvoltura, gradualmente diminuirà l'intensità fino ad arrivare ad esercitazioni che si definiscono "seduta di rifinitura per la gara".

E' il 3° anno che alleno nel settore giovanile del BRESCIA CALCIO, il 1° la Primavera, e come tutti sanno, essendo la categoria più importante del settore giovanile subito dopo la 1a squadra, ci sono anche delle difficoltà di allenamento.

Per esempio ragazzi che sono aggregati costantemente alla 1a squadra e che si presentano solo in occasione della gara, se nella stessa commettono degli errori tattici o di qualsiasi altro tipo, questi non si possono correggere in campo ma solo verbalmente.