# CAPITOLO IV: IL MODELLO DI GIOCO

"Tutte le attività creative sono l'ordinamento di una libertà che si sottomette ai compiti del suo progetto. Capire e spiegare questa struttura dell'azione, che la scelta di un fine implica inevitabilmente l'accettazione dei mezzi per arrivare a questo fine, è un'esigenza educativa ineludibile per liberarci dell'irresponsabilità. Se non c'è una chiara decisione di utilizzare i mezzi, non c'è decisione in assoluto se non un vago desiderio, un simulacro di propositi, un miraggio della decisione" (Marina, 2006.)

"La cosa più importante in una squadra è avere un determinato modello, determinati principi, conoscerli bene, interpretarli bene, indipendentemente che si utilizzi questo o quel giocatore. In fondo è quello che chiamo organizzazione del gioco…" (Mourinho, 2002).

Ogni allenatore deve avere ben chiara la maniera di giocare della sua squadra e nello stesso tempo deve essere consapevole che la partecipazione di uno piuttosto che un altro può modificare alcuni aspetti del modello (contraddicendo in parte la precedente affermazione di Mourinho). Così come è possibile che una squadra sviluppi il proprio gioco in modo casuale senza che ci sia una stretta correlazione con i contenuti degli allenamenti.

Ci sono molte squadre con allenamenti simili, che utilizzano metodologie con simili contenuti, con periodizzazioni simili ma alla fine giocano in modo totalmente diverso tra loro. Il modo di giocare quindi, in molte occasioni non corrisponde alla maniera di allenare, a volte le squadre non sanno a cosa giocano.

Quello che vogliamo affermare è che per poter avere un buon transfert tra i contenuti degli allenamenti e la competizione e che di conseguenza gli stessi contenuti siano i più specifici possibile, occorre avere un modello di gioco come riferimento: "Ogni persona ha un modello mentale del mondo e, in funzione di questo, crea un modo di agire. Un modello è sempre un'approssimazione o simulazione della realtà, con gradi differenti di similarità" (Castelo, 2003). Sappiamo che il calcio è complesso e imprevedibile però in una certa maniera si può pronosticare, non prevedere, se riuscissimo ad avere maggior controllo delle variabili che intervengono in questo sport e nei mezzi tattici utilizzati (modello di gioco).

Il modello di gioco non deve essere confuso con il sistema di gioco (o modulo). Quest'ultimo rappresenta unicamente la disposizione spaziale dei giocatori in campo (struttura), ci sono tante altre parti che lo costituiscono e che sono relazionate tra loro.

Gli elementi che contribuiscono alla costruzione del modello sono:

- Struttura spaziale del sistema.
- Funzione, caratteristiche, capacità e potenzialità dei giocatori.
- Contesto nel quale si lavora.
- Obiettivi, principi e mezzi nelle sottofasi di gioco.
- Interazione tra le varie sottofasi di gioco.
- Strategia operativa.
- Giocate a palla inattiva (offensive e difensive).
- Pianificazione e metodologia dell'allenamento.

## 2. UN MODELLO TEORICO DI GIOCO

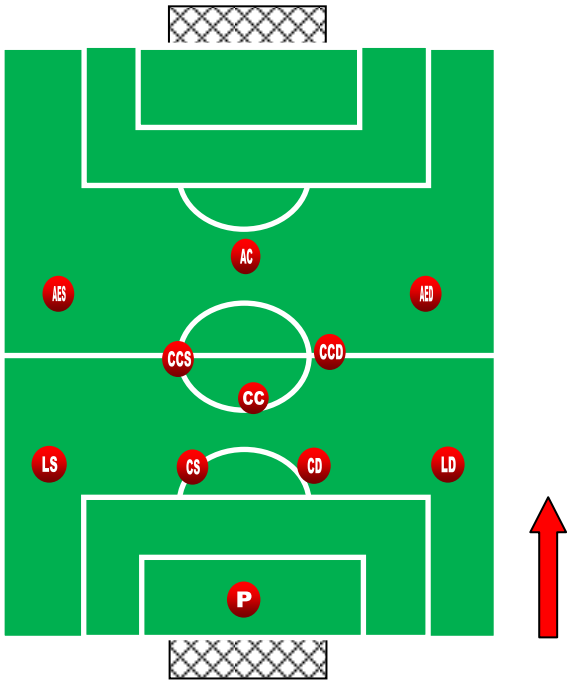
Proveremo a disegnare un modello teorico di gioco, coscienti che la mancanza di dati reali sui giocatori e sulla Società di appartenenza, implicherà una decontestualizzazione dalla realtà. L'allenatore è il gestore della costruzione del modello di gioco che parte però dalle caratteristiche dei giocatori a disposizione. Le sue idee devono essere subordinate al contesto nel quale si trova, il suo ruolo è quindi quello di osservare e dirigere senza imporre, affinché il modello resti aperto e possa continuare ad evolversi.

**Struttura e distribuzione iniziale dei giocatori**

Il nostro modello di gioco prevede la distribuzione in campo di:

- Un portiere.
- Due centrali.
- Due laterali.
- Un centrocampista centrale.
- Due interni (o centrocampista centrale destro e centrocampista centrale sinistro).
- Due ali (o attaccanti esterni).
- Un attaccante centrale.

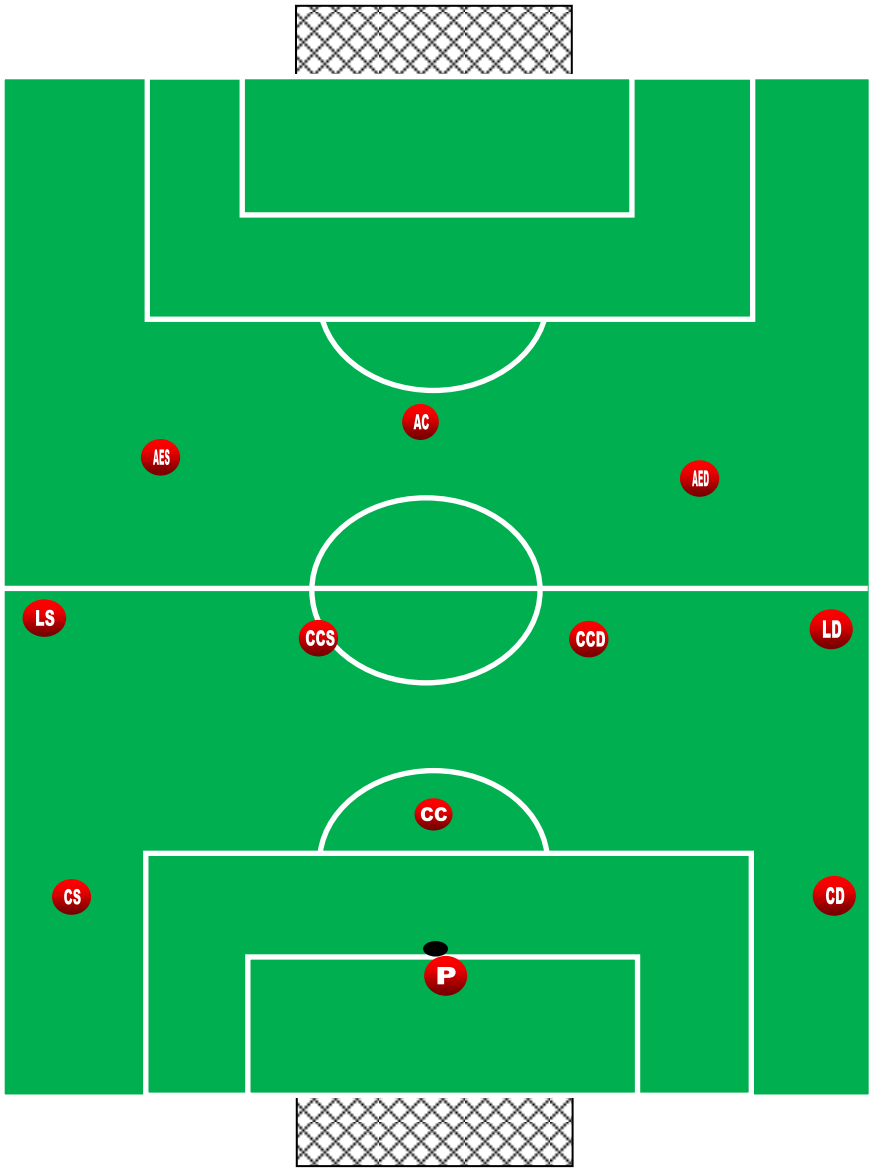
La disposizione in campo dei giocatori dipenderà dalla sottofase nella quale si trovano e più in generale dalle dinamiche del gioco. Comunque è necessario avere come riferimento una disposizione iniziale che serva ai giocatori per orientarsi e comprendere con maggiore facilità la funzione di ognuno.



## 3. STRUTTURA DI BASE IN OGNI SOTTOFASE DI GIOCO

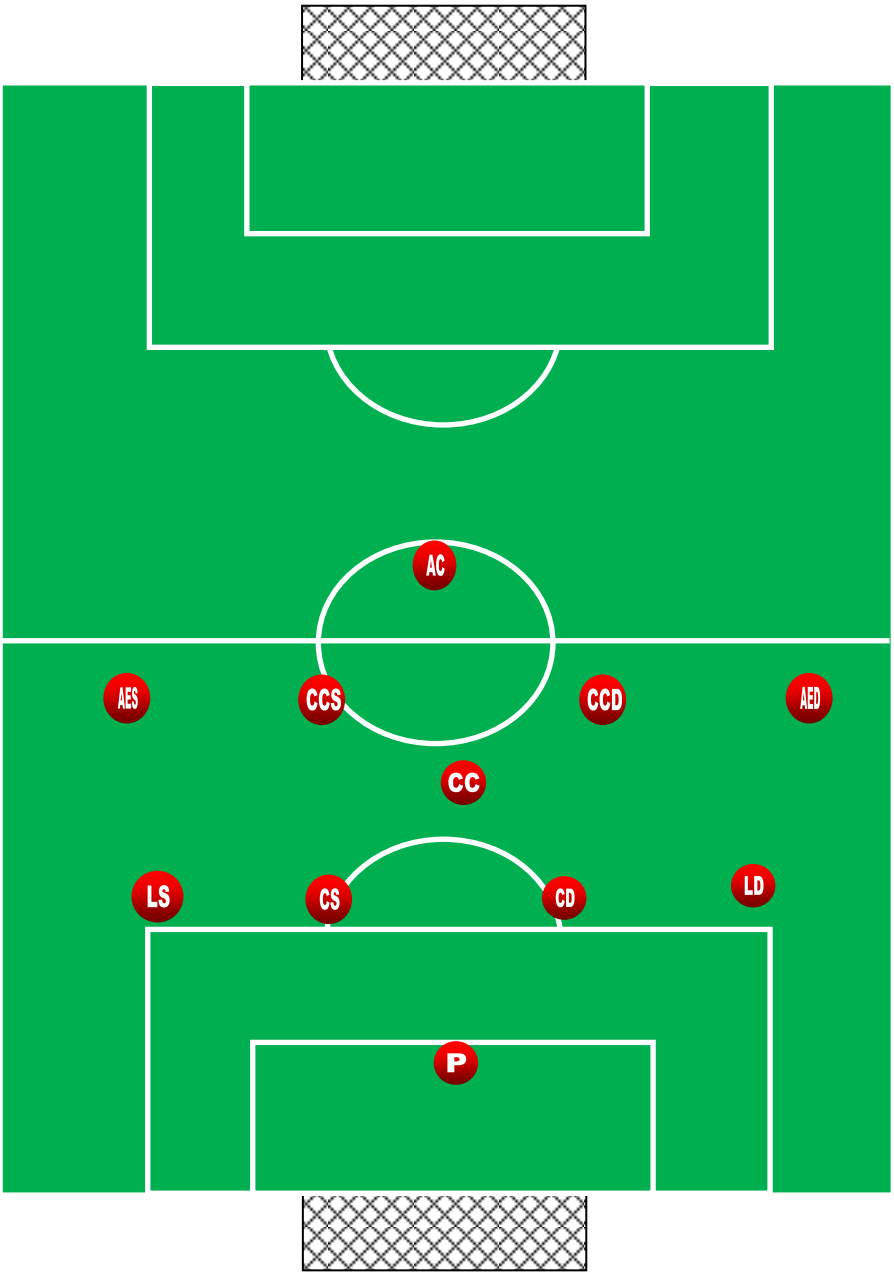
**In Attacco Organizzato (AO): 1-3-4-3**

| Caratteristiche e Rappresentazione Grafica. |
|---|
| **Quando il portiere è in possesso palla i due centrali si allargano, il centrocampista centrale si abbassa posizionandosi tra i centrali, i due laterali si alzano all'altezza dei due interni, le ali si accentrano qualche metro dato che l'ampiezza è garantita dalla posizione dei due laterali, l'attaccante centrale è il riferimento nel centro dell'attacco.** |



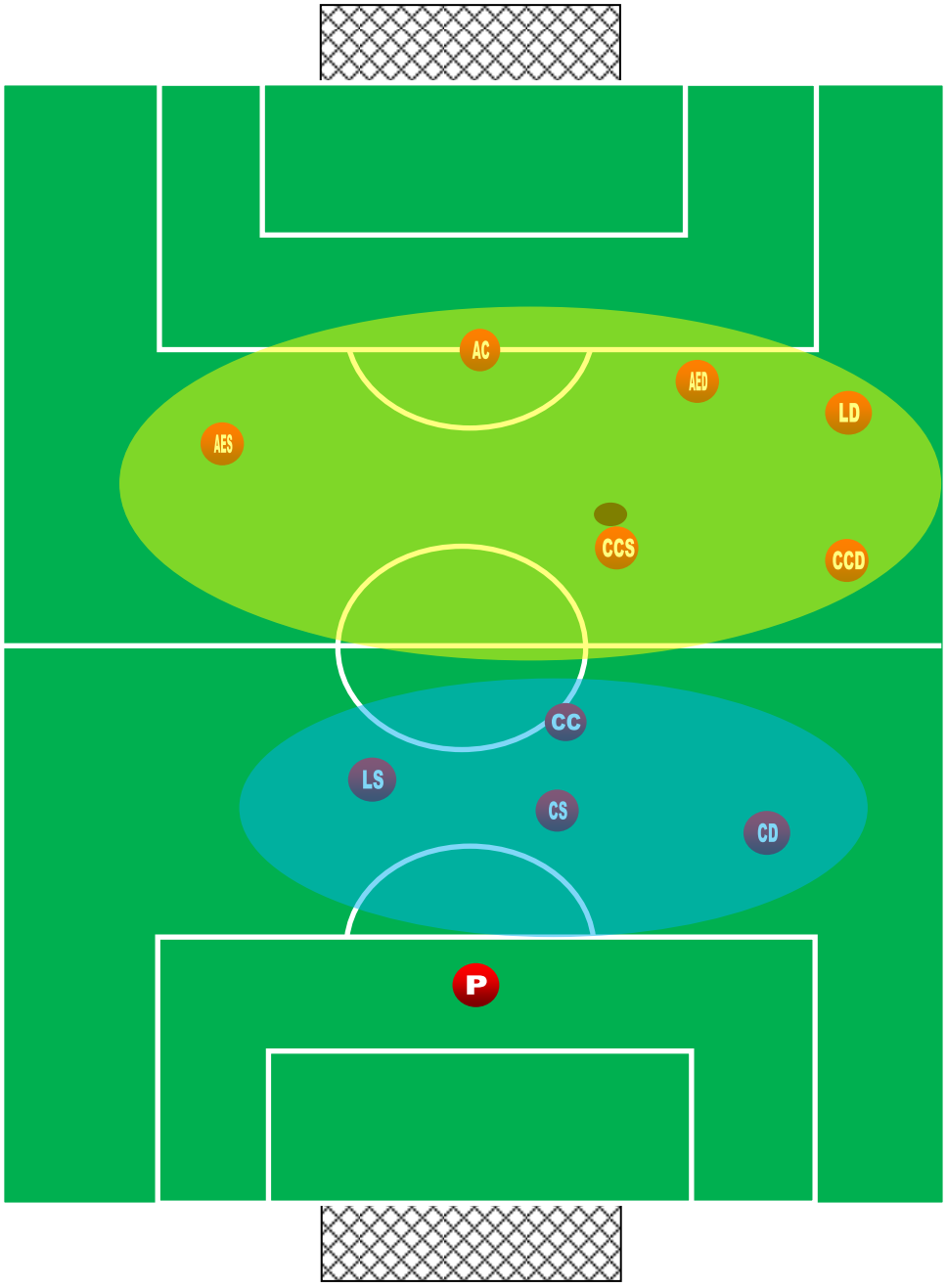
**In Difesa Organizzata (DO): 1-4-1-4-1**

| Caratteristiche e Rappresentazione Grafica. |
| --- |
| **In questa sottofase, immaginando che la squadra avversaria stia costruendo un'azione da dietro, i due laterali si manterranno in linea con i due centrali, il centrocampista centrale proteggerà la linea difensiva e coprirà la linea dei centrocampisti, che sarà rafforzata dalla presenza delle ali per formare un'altra linea da 4, l'attaccante centrale costituirà la prima linea di pressione, in maniera da dissuadere il gioco nel corridoio centrale.** |



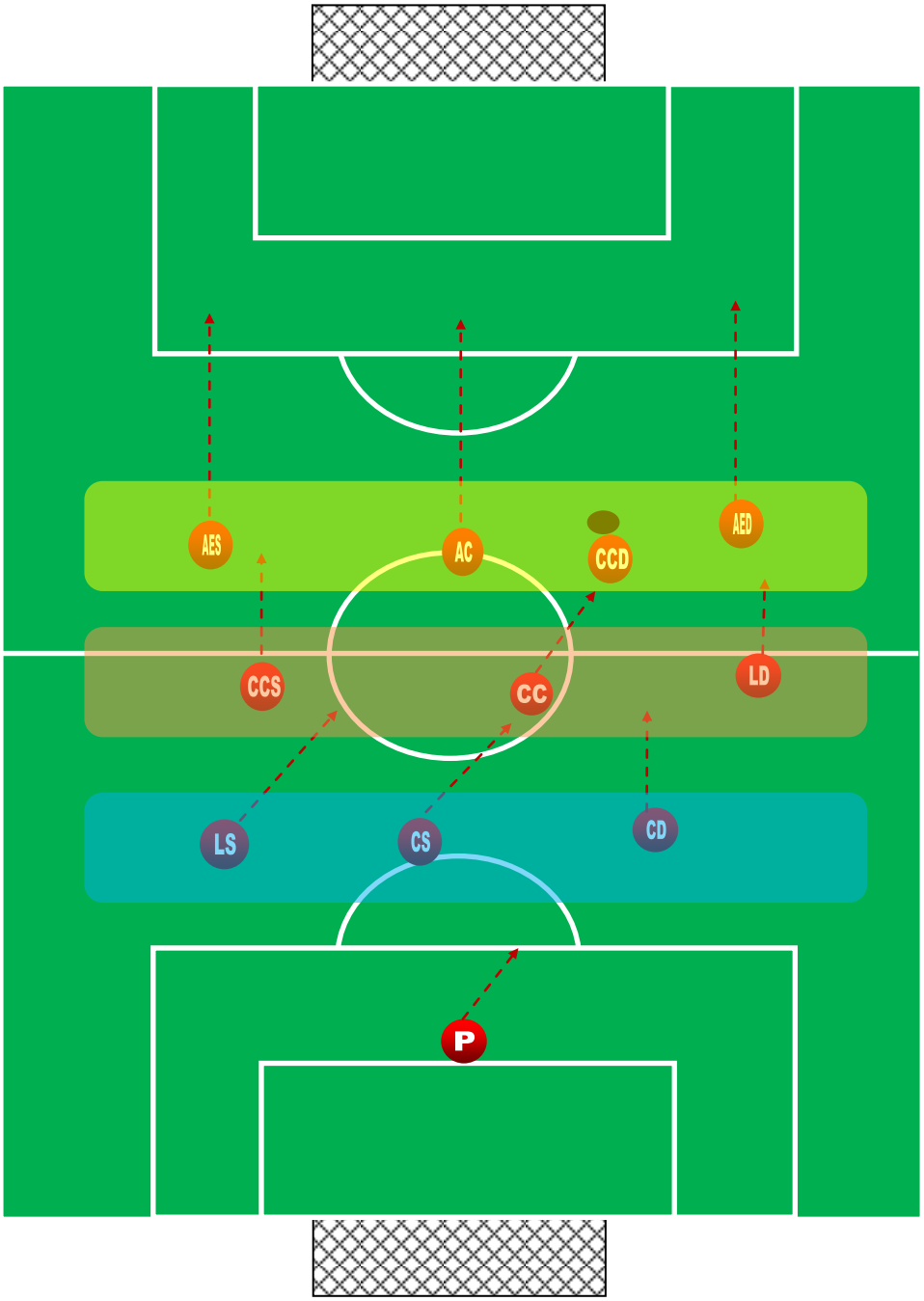
**In Organizzazione Difensiva (OD): Blocco Arretrato – Blocco Avanzato**

| Caratteristiche e Rappresentazione Grafica. |
|---|
| **Nel momento di perdita della palla in attacco organizzato, nella metà campo avversaria si distingueranno due blocchi. Normalmente è la stessa contingenza del gioco a formare un blocco avanzato, composto dai giocatori che stavano partecipando attivamente alla giocata di attacco e un blocco arretrato con caratteristiche più prevedibili e fisse rispetto all'altro, visto che normalmente sarà formato dai due centrali, da uno dei due laterali che non si è inserito in attacco e dal centrocampista centrale.** |



**In Contropiede (CO): oleadas**

| Caratteristiche e Rappresentazione Grafica. |
|---|
| **Per lo sviluppo di questa sottofase, a livello strutturale si potranno distinguere in linea teorica 3 diverse oleadas (ondate) di giocatori in relazione al tempo di avvicinamento alla porta avversaria. La prima oleada sarà quella che cercherà, il più velocemente possibile, di attaccare la difesa avversaria alle spalle (ricerca costante della profondità), la seconda oleada attaccherà lo spazio creatosi tra i difensori e i centrocampisti rivali mentre la terza oleada dovrà mantenere l'equilibrio della squadra riducendo la distanza con i componenti delle precedenti. La composizione delle suddette oleadas dipenderà quindi dalla posizione nella quale si troveranno i giocatori nella sottofase precedente.** |



## 4. DIVISIONE DEL CAMPO IN SETTORI

**Descrizione e Rappresentazione Grafica.**

**Per facilitare la comprensione abbiamo diviso il campo in tre parti in senso verticale e in 4 parti in senso orizzontale.**

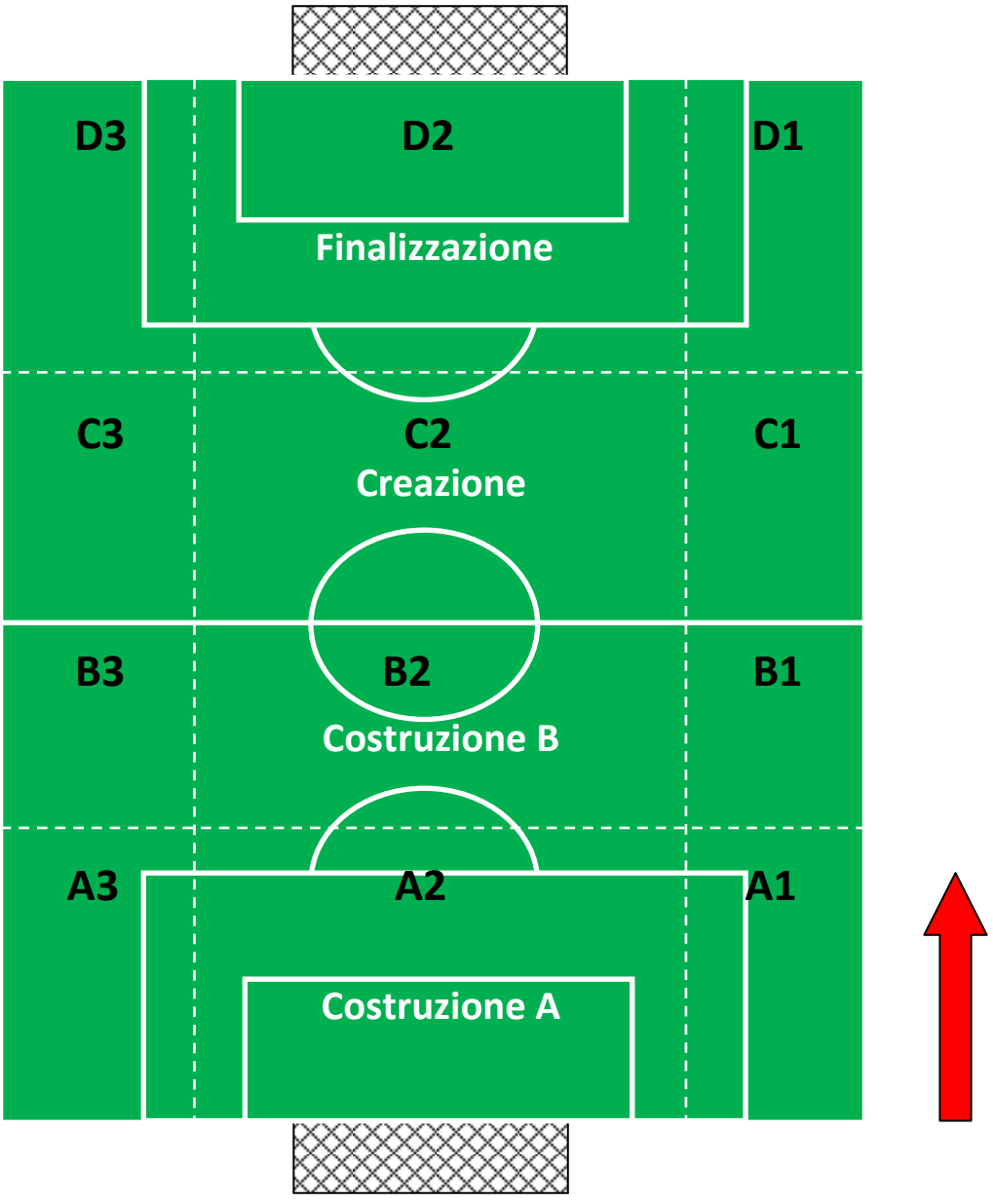
**I diversi settori formatosi, prendendo come punto di partenza la nostra area di rigore, si chiameranno:**

**"Costruzione A" A (1, 2, 3)**

**"Costruzione B" B (1, 2, 3)**

**"Creazione" C ( 1, 2, 3)**

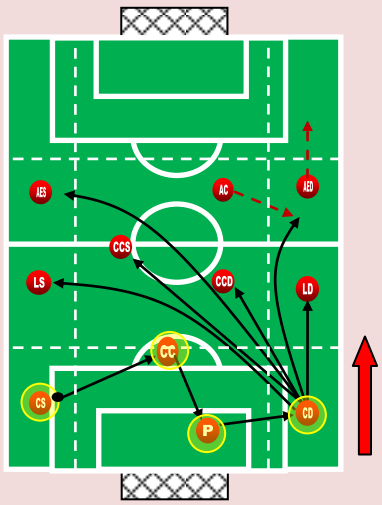
**"Finalizzazione" D ( 1, 2, 3)**



# 5. I COMPORTAMENTI DEL GIOCO COLLETTIVO NELLE DIVERSE SOTTOFASI E SETTORI

✘ **ATTACCO ORGANIZZATO – AO (Prevalentemente attacco posizionale).**

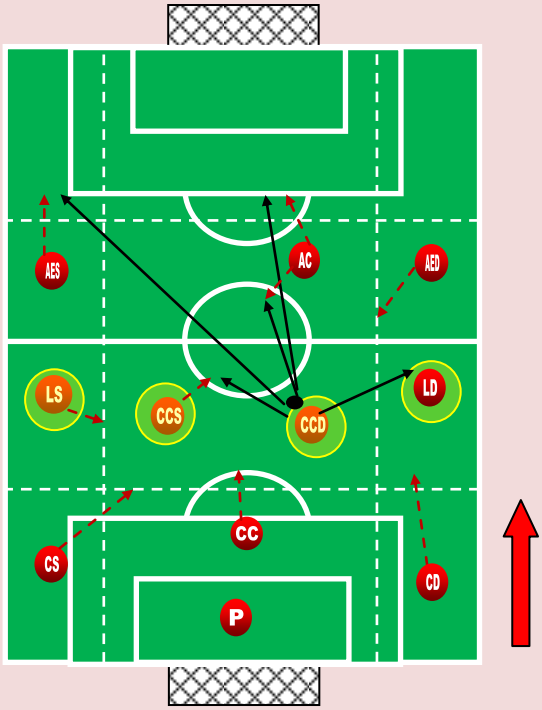
| Zona del Campo | Costruzione A |
|---|---|
| **Obiettivi.** | Quando l'azione inizia in questo settore (o zona), i primi giocatori a partecipare attivamente, che secondo la struttura del modello di gioco normalmente saranno il portiere con i centrali aperti per dare ampiezza e con davanti il centrocampista centrale, devono come primo obiettivo far arrivare la palla ai giocatori che occupano il settore di Costruzione B, o conducendo o attraverso passaggi sul corto. Come alternativa in caso di pressing ultraoffensivo della squadra avversaria si può optare per il passaggio diretto verso la zona di Creazione occupata dalla punta centrale mediante un passaggio in verticale o con un cambio di gioco diretto nelle zone C3 o C1 occupate dalle ali. E' comunque fondamentale uscire rapidamente, ma senza essere precipitosi, da questa zona perchè perdere palla risulterebbe estremamente pericoloso. I giocatori devono anche saper fare circolare la palla con la partecipazione del portiere per poter uscire in maniera efficace dalla pressione. |
| **Principi Specifici del Modello.** | Dominio dei movimenti di smarcamento sul corto.<br>Valutazione del rischio in zone critiche.<br>Riduzione del numero dei tocchi di palla.<br>Creazione di zone con superiorità numerica.<br>Individuazione di zone con superiorità numerica.<br>Dominio del proprio corpo nello spazio per posizionarsi in maniera da vedere nello stesso tempo le due porte.<br>Sentimento continuo di attacco alla profondità.<br>Selezione degli obiettivi preferenziali del modello:<br>1. Avanzare sul corto in B2<br>2. Avanzare sul corto in B3 e B1<br>3. Avanzare sul lungo in C1, C2 e C3.<br>Sentimento di aiuto constante. |
| **Mezzi T-T Collettivi e Di Gruppo.** | Situazione di asimmetria.<br>Circolazione della palla.<br>Circolazione dei giocatori<br>Triangolo<br>Passaggio indietro. |
| **Rappresentazione Grafica.** | |



| Zona del Campo. | Costruzione B. |
|---|---|
| **Obiettivi.** | Quando la palla viene controllata nella zona di Costruzione B, l'obiettivo principale diventa quello di far arrivare la palla verso la zona di Creazione. La struttura di base prevede una linea di quattro con i due laterali aperti per dare ampiezza e i due interni che completano la linea centralmente, con il centrocampista centrale che si aggiunge da dietro. Nel caso avanzi anche un centrale difensivo diventa importante il movimento di copertura di uno dei laterali per riequilibrare la squadra. In base al tipo di difesa della squadra avversaria si prediligeranno differenti modalità di attacco:<br><br>1. Contro una difesa a zona: ricerca della superiorità numerica in zona palla, con movimenti alle spalle dell'avversario diretto del possessore.<br>2. Contro una difesa a uomo: ricerca dell'1>1 e dei movimenti di smarcamento per ostacolare la visione simultanea della palla e dell'avversario diretto del marcatore.<br>3. Contro una difesa pressing: ricerca di cambi di gioco diretto e indiretto.<br><br>In questa zona di campo generalmente è importante relazionarsi con la linea più avanzata per superare la prima o la seconda linea di forza della squadra avversaria. Questo è possibile solo applicando il concetto di ampiezza in modo da provocare la separazione tra i componenti della linea di centrocampo avversaria.<br><br>Nel caso che la squadra rivale difenda molto bassa, sarà l'originale (secondo il modulo 1-4-3-3) linea di difesa, con i due centrali e i due laterali, ad occupare la zona di Costruzione B con il conseguente avanzamento della linea di centrocampo e di attacco.<br><br>Nel caso che gli avversari difendano molto alti, dalla zona di Costruzione B è possibile effettuare un passaggio filtrante in "zona cieca" per arrivare direttamente in zona Finalizzazione. |
| **Principi Specifici del Modello.** | Dominio dei movimenti di smarcamento sul corto e sul lungo.<br>Valutazione del rischio in zone critiche.<br>Creazione di zone con superiorità numerica in base al tipo di difesa avversaria.<br>Individuazione di zone con superiorità numerica.<br>Sentimento continuo di attacco alla profondità.<br>Valutazione del rischio nell'effettuare smarcamenti troppo lunghi che potrebbero rompere la struttura di base.<br>Selezione degli obiettivi preferenziali del modello:<br>1. Avanzare sul corto in C2.<br>2. Avanzare sul corto in C3 e C1.<br>3. Mantenere il possesso sul corto in B1, B2, B3 e A1, A2, A3.<br>4. In caso di linea difensiva avversaria molto avanzata, passaggio lungo in D1, D2 e D3. |
| **Mezzi T-T Collettivi e Di Gruppo.** | Situazione di asimmetria.<br>Circolazione della palla.<br>Circolazione dei giocatori.<br>Circolazione equilibratrice.<br>Triangolo. |

| | |
|---|---|
| | Interscambio di posizione<br>Passaggio indietro<br>Gioco in zona cieca |

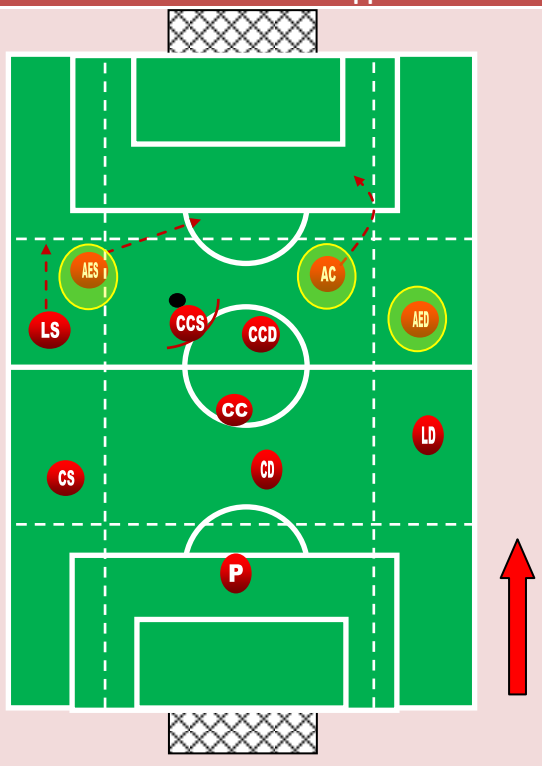
**Rappresentazione Grafica.**




| Zona del Campo . | Creazione. |
|---|---|
| **Obiettivi.** | Con palla controllata nella zona di Creazione (ovvero nella zona dove si devono creare future azioni utili per finalizzare) la squadra deve assicurarsi il mantenimento del possesso senza incorrere in passaggi precipitosi verso la zona di finalizzazione.<br><br>Per mantenere il possesso palla, i giocatori rimarranno sempre ampi arrivando ad occupare zone prossime alle linee laterali. Normalmente a dare ampiezza sarà il laterale del lato di dove è orientato il gioco e un'ala sul lato opposto. L'inserimento del laterale nella zona occupata dall'ala della stessa fascia è la conseguenza dell'accentramento di quest'ultima per generare superiorità numerica sulla fascia.<br><br>Quindi quando la palla è controllata in zona di Creazione i giocatori in base al ruolo specifico avranno funzioni differenti: in ampiezza ci sarà un laterale e un'ala sul lato opposto, centralmente la punta centrale e un'ala all'altezza della linea difensiva avversaria, i due interni con la doppia funzione di appoggio e di penetrazione e il centrocampista centrale sempre offrendo un sostegno dietro la linea della palla, per dare continuità al gioco con passaggi sul corto o con cambi di gioco diretti. Il resto della squadra: i due centrali e un laterale, daranno equilibrio posizionandosi per fronteggiare eventuali perdite di palla o per mantenere il possesso (circolazione equilibratrice).<br><br>E' importante, in questa zona del campo, mantenere la struttura di base senza abusare di smarcamenti troppo lunghi e da parte del centrocampo, mantenersi in linea con la palla quando non si presenta la possibilità di |

| | |
|---|---|
| | ricevere un passaggio immediato (per esempio quando il possessore di palla è orientato di spalle alla porta avversaria), per rimanere preparati anche ad eventuali perdite di palla del compagno.<br><br>Se non si è generata una chiara possibilità di avanzare, il gioco ricomincerà da Costruzione B o Costruzione A. |
| **Principi Specifici del Modello.** | Movimento costante alla ricerca della zona luce o per favorire la ricezione al compagno di squadra.<br>Dominio degli smarcamenti sul corto, sul lungo e di finalizzazione (in D2 da parte delle ali, della punta centrale e degli interni).<br>Determinazione a prevalere nelle situazioni di 1>1.<br>Creazione di zone con superiorità numerica.<br>Individuazione di zone con superiorità numerica.<br>Valutazione del rischio nel compiere smarcamenti lunghi che rompono la Struttura di base.<br>Dominio del tempo di smarcamento (timing) verso la zona cieca alle spalle della linea difensiva.<br>Selezione degli obiettivi preferenziali del modello:<br>1. Avanzare sul corto o sul lungo (passaggio nello spazio) in D2.<br>2. Avanzare sul corto o sul lungo in D3 e D1.<br>3. Mantenere il possesso in Costruzione B o Costruzione A. |
| **Mezzi T-T Collettivi e Di Gruppo.** | Situazioni di asimmetria.<br>Circolazione della palla.<br>Circolazione equilibratrice.<br>Circolazione di giocatori.<br>Triangolo.<br>Interscambio di posizione.<br>Passaggio indietro.<br>Gioco in zona cieca.<br>Sovrapposizione. |

**Rappresentazione Grafica.**

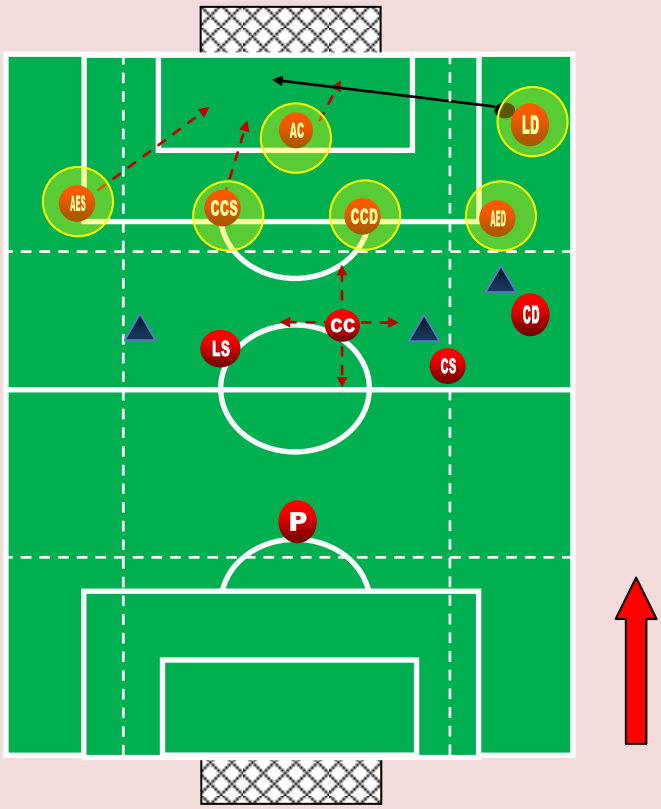



L'Interno Destro e l'Ala Destra restano in linea e aperti, non si smarcano in profondità fino a quando l'Interno Sinistro (possessore di palla) non si orienti verso la loro zona (lato destro).

| Zona del Campo. | Finalizzazione. |
|---|---|
| **Obiettivi.** | In questa zona del campo l'obiettivo principale è quello di creare una situazione di finalizzazione con un tiro diretto (per esempio, da parte di un buon tiratore dalla zona D2) o dopo una concatenazione di movimenti. La priorità è facilitare gli smarcamenti di penetrazione in diagonale (per aumentare l'angolo del passaggio) nella zona centrale senza andare in fuorigioco e come alternativa aprire il gioco nelle zone D1 e D3 di prima intenzione per gli eventuali smarcamenti esterni. Normalmente le zone D1, D2 e D3 dovranno essere occupate da 5 giocatori che corrispondono al blocco avanzato per garantire la presenza di almeno 3 giocatori in area di rigore in caso di cross o di respinta del portiere.<br><br>E' importante predeterminare la modalità del cross in base a dove lo si effettua per ridurre i tempi di esecuzione (per esempio, dal vertice basso dell'area di rigore si effettua un traversone forte e rasoterra). Anche gli attacchi agli spazi per finalizzare saranno predeterminati però no chi andrà ad attaccarli.<br><br>Quando la palla si trova in zona di finalizzazione, il blocco arretrato dovrà occupare la zona di creazione portando qualche variante nella circolazione equilibratrice (di tipo zonale) per passare ad una controllo individuale nei confronti degli avversari che restano in attacco, con un giocatore libero pronto a recuperare il pallone quando viene respinto nella zona di "nessuno". |
| **Principi specifici del Modello.** | Movimento costante alla ricerca della zona luce o per favorire la ricezione al compagno di squadra.<br>Determinazione a finalizzare quando si ottiene vantaggio di tempo e spazio.<br>Dominio degli smarcamenti di penetrazione e finalizzazione.<br>Determinazione a prevalere nelle situazioni di 1>1.<br>Creazione di zone con superiorità numerica.<br>Individuazione di zone con superiorità numerica.<br>Dominio del tempo di smarcamento (timing) nella possibile zona cieca e nell'area di rigore.<br>Selezione degli obiettivi preferenziali del modello:<br>1. Finalizzare.<br>2. Creare situazioni di finalizzazione in D2.<br>3. Creare situazioni di finalizzazione dalle zone D1 e D3.<br>4. Relazionarsi con il giocatore libero del blocco arretrato affinché possa cambiare velocemente l'orientamento del gioco o per finalizzare da lontano (normalmente è centrocampista centrale con buone capacità di tiro). |

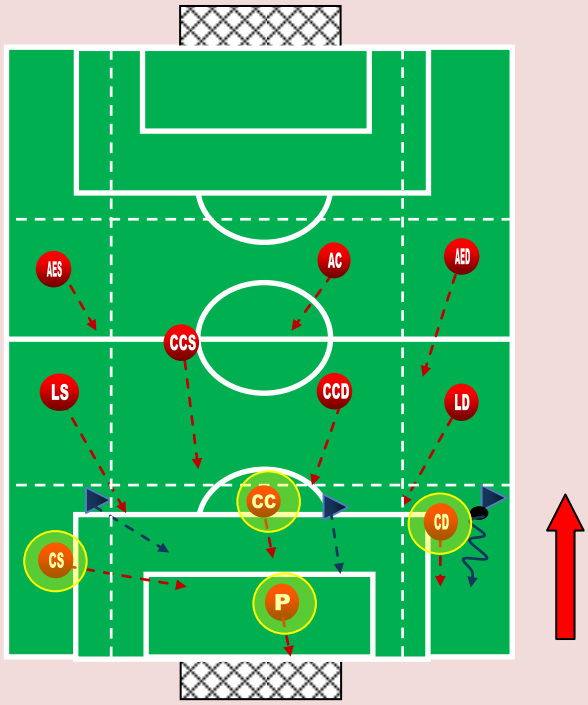
| | |
|---|---|
| **Mezzi T-T Collettivi e Di Gruppo.** | Situazioni di asimmetria.<br>Circolazione dei giocatori.<br>Circolazione della palla.<br>Circolazione equilibratrice (che si trasforma in controllo individuale).<br>Triangolo.<br>Interscambio di posizione .<br>Gioco in zona cieca.<br>Esca.<br>Velo.<br>Sovrapposizione. |

**Rappresentazione Grafica.**

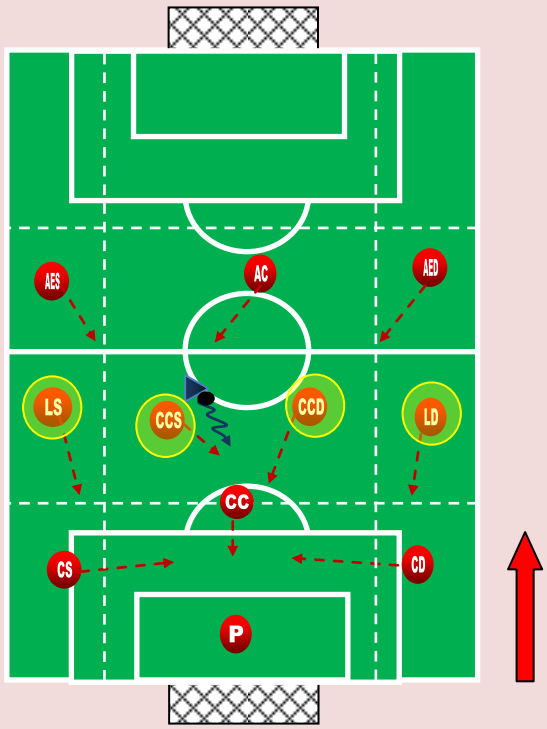


## ✘ ORGANIZZAZIONE DIFENSIVA – OD (Prevalentemente ripiegamento ultraoffensivo e offensivo)

| Zona del Campo. | Perdita della palla nella zona Costruzione A. |
|---|---|
| **Obiettivi.** | Perdere palla in questa zona del campo si rivela estremamente pericoloso a causa della vicinanza alla nostra porta; per questo il giocatore più vicino alla palla (probabilmente lo stesso che ne ha perso il controllo) deve avere come unico obiettivo quello di non essere superato, orientando il nuovo possessore verso la zona laterale del campo per dare il tempo ai compagni di ripiegare e proteggere la porta. A loro volta i compagni dell'opponente diretto del possessore non devono essere superati dagli attaccanti che partecipano all'azione, interponendosi tra l'avversario e la porta (marcatura a uomo). Sia i laterali che i centrocampisti devono rapidamente recuperare la posizione per occupare zone vantaggiose per l'avversario, intervenendo sulle possibili respinte. |
| **Principi Specifici del Modello.** | Cambio rapido di ruolo attacco/difesa.<br>Dare priorità alla protezione della porta.<br>Dominio dell'1>1 difensivo per non essere superato e prendere tempo.<br>Dominio delle variabili della marcatura.<br>Dominio delle traiettorie del ripiegamento per proteggere la porta.<br>Dominio delle traiettorie di dissuasione in situazioni di inferiorità numerica.<br>Capacità di prevedere ed intervenire sulle eventuali respinte da parte dei giocatori più avanzati (ali, interni e punta). |
| **Mezzi T-T Collettivi e Di Gruppo.** | Ripiegamento.<br>Scivolamento.<br>Copertura.<br>Riadattamento.<br>Marcature individuali.<br>Difesa contro triangolazione. |
| **Rappresentazione Grafica.** | |



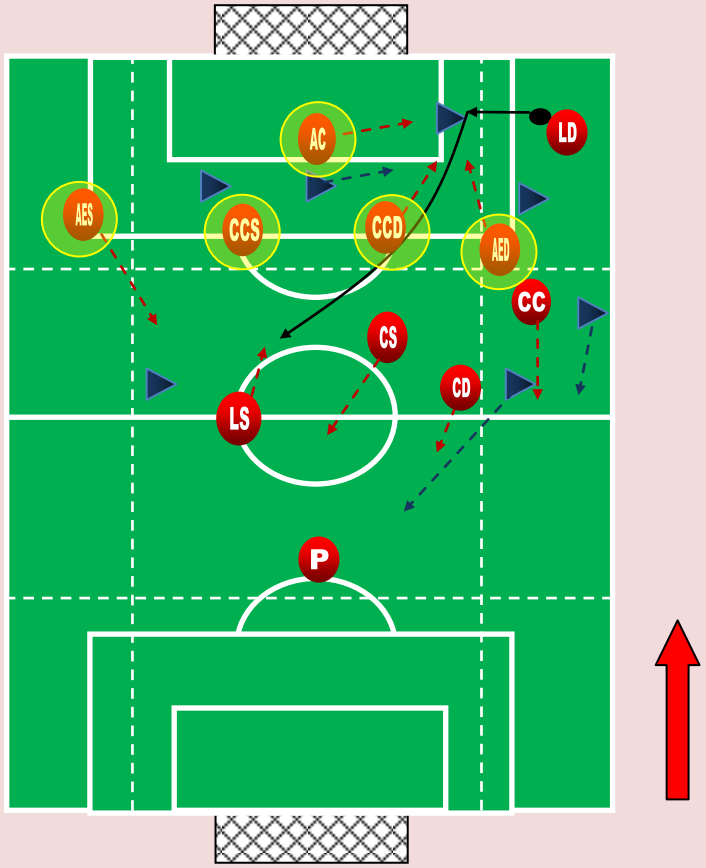
| Zona del Campo. | Perdita della palla nella zona Costruzione B. |
|---|---|
| **Obiettivi.** | La perdita di palla in questa zona implica, come nella zona precedente, un rapido ripiegamento di gran parte dei giocatori che precedentemente stavano partecipando all'azione d'attacco per aumentare la densità dietro la linea della palla.<br><br>Il giocatore più vicino alla palla cercherà di non essere superato dal portatore di palla, orientandolo verso zone meno pericolose, il resto dei giocatori si compatteranno davanti l'area di rigore con gli obiettivi di difendere la porta, impedire relazioni con gli avversari posizionati in B2 e A2 e per cercare di orientare il gioco verso le zone laterali del campo per permettere una riorganizzazione del blocco difensivo. |
| **Principi Specifici del Modello.** | Cambio rapido di ruolo attacco/difesa.<br>Dare la priorità alla protezione della porta.<br>Dominio dell'1>1 difensivo per non essere superato e prendere tempo.<br>Dominio delle variabili della marcatura.<br>Dominio delle traiettorie del ripiegamento per proteggere la porta.<br>Dominio delle traiettorie di dissuasione in situazioni di inferiorità numerica.<br>Capacità di prevedere ed intervenire sulle eventuali respinte da parte dei giocatori più avanzati (ali e punta).<br>Dominio del corpo nello spazio in modo da occupare posizioni che dissuadano passaggi nel corridoio centrale e per controllare il proprio avversario diretto. |
| **Mezzi T-T Collettivi e Di Gruppo.** | Ripiegamento.<br>Scivolamento.<br>Copertura.<br>Riadattamento.<br>Marcatura individuale.<br>Difesa contro triangolazione.<br>Cambio di opponente. |
| **Rappresentazione Grafica.** | |



| Zona del Campo. | Perdita di palla nella zona di Creazione. |
|---|---|
| **Obiettivi.** | Quando si perde palla in questa zona occorre cercare di recuperare il possesso il più velocemente possibile senza dare la possibilità di una facile circolazione; per far ciò, diventa imprescindibile un cambio di ruolo attacco/difesa immediato soprattutto da parte di chi si trova vicino alla palla. L'avversario diretto del possessore di palla non deve farsi superare, mantenendo una distanza ridotta per far si che l'avversrio giochi in maniera precipitosa e contemporaneamente, i compagni più vicini devono chiudere le linee di passaggio ai possibili ricevitori con particolare attenzione che il pallone non circoli verso zone poco protette (evitare cambi di gioco).<br><br>I giocatori arretrati devono valutare quando è opportuno "alzarsi" per ridurre le distanze con il resto della squadra (con conseguente provocazione del fuorigioco) e quando abbassarsi, in caso di pressing non riuscito, per proteggere la porta. I giocatori che vanno in pressione devono capire che non c'è bisogno di recuperare palla con contrasti diretti visto che, se ben fatto, il pressing provoca frequentemente errori tecnico/tattici da parte della squadra in possesso, favorendo così eventuali intercettamenti. |
| **Principi Specifici del Modello.** | Cambio rapido di ruolo attacco/difesa.<br>Dare priorità al recupero collettivo della palla.<br>Dominio delle traiettorie di avvicinamento al possessore e ai suoi compagni per evitare la circolazione della palla.<br>Dominio dell'1>1 difensivo per non essere superato.<br>Dominio delle variabili della marcatura.<br>Da parte dei giocatori più lontani dalla palla: capacità di prevedere la riuscita o non riuscita del pressing per valutare quando "alzarsi" o ripiegare.<br>In caso di non riuscita del pressing: tutti i principi delle zone di Costruzione.<br>Valutazione della profondità difensiva. |
| **Mezzi T-T Collettivi e Di Gruppo.** | Pressing.<br>Raddoppio di marcatura.<br>Copertura.<br>Fuorigioco.<br>Scivolamento. |

| Rappresentazione Grafica. |
|---|

| Zona del Campo. | Perdita della palla in zona Finalizzazione. |
|---|---|
| **Obiettivi.** | Perdere palla in questa zona potrebbe essere rischioso, nonostante la lontananza dalla nostra porta.<br><br>La squadra si potrebbe trovare molto sbilanciata in avanti e qualsiasi respinta potrebbe provocare un contropiede temibile. Per questo motivo i giocatori in circolazione equilibratrice dovranno abbandonare la disposizione in linea per poter controllare il rispettivo avversario diretto con l'intenzione di evitare che il proprio pari recuperi palla dopo una respinta, cercando di anticiparlo o per lo meno cercando di ritardare i tempi del contropiede o per fermare il gioco. I giocatori del blocco avanzato porteranno il pressing nella zona della perdita (come nella zona Creazione) se l'avversario vuole giocare sul corto; invece se giocano lungo o non dovesse riuscire il pressing faranno un rapido ripiegamento in direzione del settore centrale del campo. |

| | |
|---|---|
| **Principi Specifici del Modello.** | Cambio rapido di ruolo attacco/difesa.<br>Intenzione costante di evitare la relazione fra i giocatori avversari più avanzati con quelli più arretrati.<br>Dominio delle variabili della marcatura.<br>Interpretare quando sia opportuno fermare il gioco per evitare un contropiede in caso di palla controllata da parte della squadra avversaria.<br>In caso di non riuscita del pressing: tutti i principi delle zone di Creazione e Costruzione. |
| **Mezzi T-T Collettivi e Di Gruppo.** | Tutti i mezzi tecnico-tattici di gruppo e collettivi utilizzati nella zona Creazione.<br>Individualmente: controllo e conseguente marcatura dell'avversario diretto da parte del blocco arretrato. |

**Rappresentazione Grafica.**