

TATTICA

La verticalizzazione nelle fasi di gioco.

A cura di **ROBERTO BONACINI**

Principi e soluzioni a 360° per dare profondità alla manovra d'attacco della propria squadra.

Verticalizzazione: i vantaggi.

Come sappiamo una partita di calcio consta di due fasi principali che sono la fase offensiva e la fase difensiva. Tra queste si interpone una terza fase definita di transizione ossia fase di passaggio dalla fase offensiva alla difensiva e viceversa (transizione negativa e transizione positiva).

Nella fase difensiva, che definiamo come situazione tattica in cui la squadra non è in possesso palla, l'obiettivo da raggiungere è quello di non subire reti e di ritornare in possesso della sfera attraverso un lavoro tattico individuale (marcare, intercettare ecc.) e tattico collettivo (pressing, raddoppio ecc.).

Conquistata palla, entriamo nella fase di transizione definita come quel breve lasso di tempo nel quale avviene il passaggio da una all'altra delle due fasi principali. Nel nostro caso dopo aver conquistato (fase difensiva) e consolidato il possesso palla (post-conquista) avremo una transizione positiva nella quale cercheremo di sorprendere il più rapidamente possibile la compagine rivale alla ricerca della metà campo avversaria.

Siamo ora nella fase offensiva che, costituita da tre sottofasi – costruzione, rifinitura e conclusione –, ha come obiettivo quello di mantenere il possesso palla (specialmente nei pressi della porta che difendiamo) allo scopo di farla possibilmente avanzare verso la porta opposta per arrivare alla conclusione finale. L'obiettivo prioritario di questa fase è quello di fare gol e per far questo, oltre al verificarsi di una serie di eventi concatenati e favorevoli, bisogna eseguire i gesti tecnici e tattici in maniera corretta e senza esitazioni.

Ogni squadra deve conoscere tutte le tecniche per costruire e rifinire l'azione offensiva e conseguentemente saper mettere in atto quelle più adatte a superare il sistema difensivo avversario in relazione alla gara che si sta disputando. Lo sfruttamento quindi di ampiezza e profondità è conseguenza della capacità della squadra di portare attacchi o in verticale, quando solitamente c'è spazio alle spalle del reparto difensivo avversario, o viceversa, quando l'avversario è rintanato nei pressi dell'area di rigore, sfruttare l'ampiezza in senso orizzontale del campo elaborando una manovra aggirante per arrivare a rifinire l'azione tramite cross.

In questo articolo ci occuperemo, dal punto di vista della creazione del gioco, proprio della verticalizzazione e della profondità da dare alla manovra della nostra squadra, non come mezzo assoluto per andare a rete, ma come una delle possibilità da adottare in modo più o meno marcato a seconda del "credo" dell'allenatore e, indipendentemente da questo, per affrontare determinate gare, o momenti di gara, che per essere risolti richiedono opportune modifiche tattiche (es. campi pesanti = gioco verticale piuttosto che orizzontale; squadra in svantaggio a pochi minuti dal termine = costruzione immediata del gioco privilegiando profondità ad ampiezza).

I vantaggi che troviamo nella verticalizzazione del gioco possono essere:

- sorprendere difese disposte ad uomo attraverso tagli in profondità in primo tempo

- sorprendere difese disposte ad uomo giocando verticale con tagli in secondo tempo (a differenza dei tagli di primo tempo non ci sono infatti problemi di fuorigioco quando si attacca con inserimenti da dietro)
- sorprendere difese disposte in linea giocando verticale con tagli in primo tempo
- sorprendere difese disposte in linea giocando verticale con tagli in secondo tempo
- sorprendere difese che giocano con linea difensiva alta
- sorprendere difese lente
- velocizzare il gioco
- permettere agli attaccanti di ricevere palla alle spalle dei difensori, non avendo quindi davanti a sé avversari diretti in grado di ostacolarli
- permettere agli attaccanti che ricevono palla di essere già orientati verso la porta avversaria
- consentire un tipo di gioco alternativo quando non si hanno a disposizione giocatori con caratteristiche adatte al gioco orizzontale o in ampiezza
- consentire un tipo di gioco alternativo quando non si hanno a disposizione giocatori validi per il gioco in fascia (bravi nell' 1>1, efficaci nel cross ecc.)
- consentire un tipo di gioco alternativo quando non si hanno a disposizione giocatori centrali adatti a sfruttare le rifiniture dalla fascia (cross) e quindi non adatti, per caratteristiche fisiche o tecniche, al gioco aereo (elevazione, colpo di testa ecc.).

La ricerca della verticalizzazione e della profondità del gioco è, per contro, di difficile attuazione quando si affrontano squadre che difendono basse e che lasciano avanzare gli avversari togliendo però spazio tra la linea difensiva e la porta. In questi casi è preferibile creare manovre aggiranti che utilizzano l'ampiezza del campo con cross dalla fascia o altre soluzioni quali ad esempio il dribbling e/o il tiro da lontano. Ricordiamo inoltre che, contro difese disposte in linea, se non esistono tempi perfetti d'intesa tra chi dà e chi riceve palla è facile, verticalizzando, incappare nella trappola del fuorigioco.

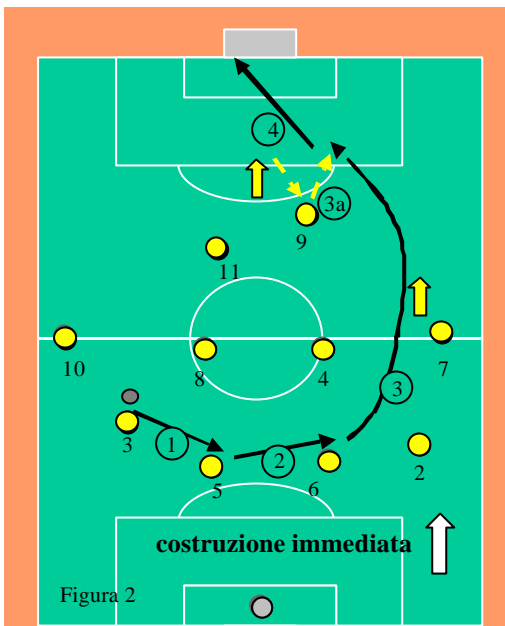
Verticalizzazione e sottofase di costruzione.

Una prima verticalizzazione del gioco possiamo già ottenerla in fase di costruzione.

Possiamo ricercare la profondità attraverso una costruzione elaborata in cui la squadra avanza compatta insieme alla palla. La serie di passaggi corti che caratterizzano questa manovra deve però avere prevalentemente orientamento verticale ricercando appunto la conquista di campo a scapito del gioco in ampiezza. La costruzione elaborata potrà poi avere uno sviluppo fino alla $\frac{3}{4}$ avversaria per poi diventare imprevedibile ed essere velocizzata da una imprevista verticalizzazione del gioco attraverso una delle diverse tecniche di rifinitura. È importante ricordare che per elaborare una manovra ragionata in senso verticale dobbiamo avere il possessore palla con fronte rivolto alla porta in condizione di poter giocare sia passaggi obliqui al compagno posizionato sulla linea superiore (a una linea di distanza) sia passaggi ad orientamento prevalentemente verticale al compagno posto in posizione più avanzata (a due linee di distanza). Colui che effettua il passaggio deve poi avanzare per supportare la manovra e permettere al giocatore ricevente (con spalle alla porta) di poter giocare un passaggio di ritorno. Nel nostro caso, parlando di verticalizzazione e di conquista di campo avversario, è preferibile sempre che il giocatore in possesso giochi la palla per un compagno posto preferibilmente a due e non una linea di distanza. Questo permette di avanzare più rapidamente in quanto, anche se il giocatore ricevente, eventualmente con spalle alla porta, deve inizialmente effettuare uno scarico dietro, ci consente comunque di guadagnare terreno per poi ricominciare a tessere la nostra manovra (figura 1).



Possiamo ricercare la profondità anche attraverso una costruzione immediata con l'utilizzo del lancio lungo alla ricerca dei compagni. Lancio lungo che può essere effettuato anche dalla linea difensiva a saltare direttamente il centrocampo. In questo caso se il compagno che riceve palla viene messo direttamente in condizione di andare alla conclusione, costruzione e rifinitura dell'azione vengono ad identificarsi in un'unica sottofase (figura 2). Il lancio lungo dalla linea difensiva può anche servire come

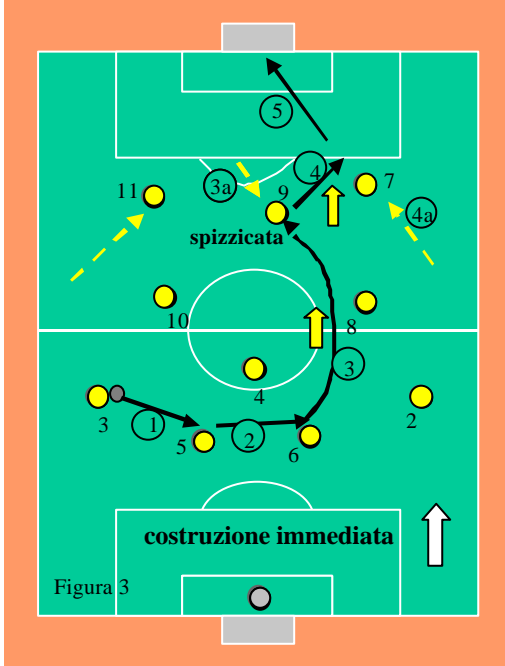


prima verticalizzazione del gioco per un compagno in posizione di vertice in attacco alla quale poi segue una seconda verticalizzazione utilizzando un'altra tecnica di rifinitura (figura 3). Quanto detto sopra è da ritenersi valido anche quando la ricerca dello spazio alle spalle della difesa avversaria viene ricercato con lanci che partono, oltre che dalla linea difensiva, anche da posizioni più avanzate (zona di centrocampo).

Questo tipo di costruzione, alla ricerca della verticalizzazione del gioco, può presentare però lo svantaggio, in caso di difficoltà ad alzare il baricentro della squadra, qualora il lancio non metta direttamente in condizione il compagno di concludere, di limitare le soluzioni in fase di rifinitura (seconda verticalizzazione) essendo le punte troppo isolate e senza l'adeguata assistenza dei compagni in ritardo nella salita verticale.

Possiamo anche guadagnare campo attraverso una costruzione del gioco mista. Questa costruzione che prevede sia passaggi brevi sia lanci lunghi è molto valida quando il passaggio lungo precede i passaggi brevi in quanto oltre a ridurre le probabilità che la nostra squadra perda palla in zona pericolosa, consente di verticalizzare il gioco ancora prima che la difesa avversaria sia assestata (più campo in verticale a disposizione) favorendo quindi successivamente una

manovra più ragionata avente lo scopo di mandare un giocatore alla conclusione (figura 4). Viceversa è da considerare tatticamente controproducente sviluppare una manovra in cui il lancio sia la soluzione susseguente ad una serie di passaggi corti. Si consente infatti agli avversari di riposizionarsi con una difesa bassa che, riducendo lo spazio da attaccare, limita i nostri tentativi di verticalizzazione.



Verticalizzazione e sottofase di rifinitura.

Il passaggio smarcante per il compagno che va alla conclusione, ovvero l'assist, può avvenire attraverso:

- taglio
- sponda
- combinazione
- sovrapposizione
- ricezione in area o cross.

Verticalizzazione su taglio

Il taglio è un movimento effettuato in profondità tendente ad andare alle spalle della linea difensiva. L'attaccante generalmente riceve palla prima del difensore, in quanto si pone col corpo tra quest'ultimo e la sfera. E' un mezzo dove il rifinitore è posto più lontano dalla porta da attaccare rispetto al giocatore che deve andare alla conclusione. Questa tecnica richiede per il giocatore senza palla spazio tra sé e la porta e per il giocatore con palla abilità nel riuscire a servire il compagno in questo spazio.

Distinguiamo:

- verticalizzazione su taglio convergente (figura 5)
- verticalizzazione su taglio divergente (figura 6)
- verticalizzazione su taglio sul lato cieco (taglio fatto alle spalle del difensore) (figura 7).

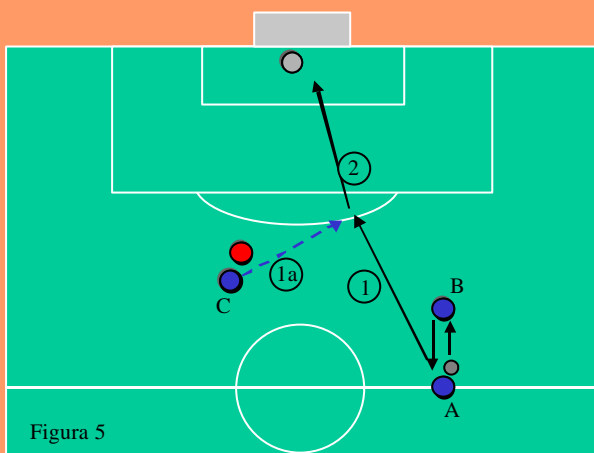


Figura 5

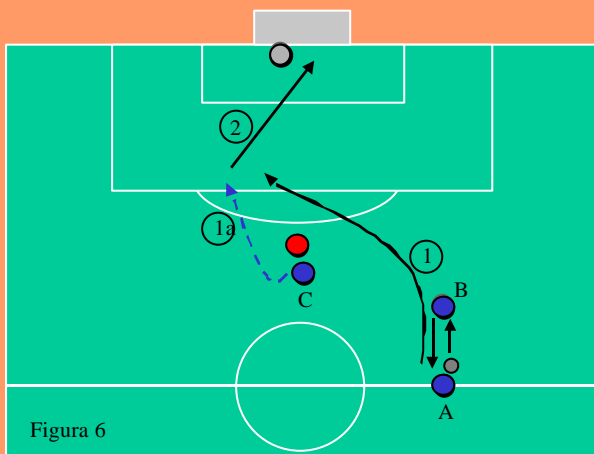


Figura 6

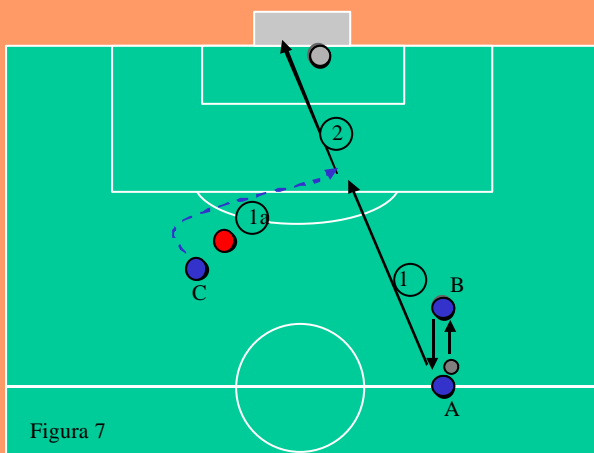


Figura 7

Taglio convergente

Due giocatori disposti come in figura si scambiano il pallone. Al fischio dell'allenatore, dopo una presa di visione tra possessore palla e ricevente, passaggio in verticale sul taglio a convergere del compagno che poi conclude andando al tiro. Ruotare i giocatori nei vari ruoli. Esercizio da svolgere prima senza avversari, poi con avversari semi-attivi e infine con avversari attivi.

Taglio divergente

Due giocatori disposti come in figura si scambiano il pallone. Al fischio dell'allenatore, dopo una presa di visione tra possessore palla e ricevente, passaggio in verticale sul taglio a divergere del compagno che poi conclude andando al tiro. Ruotare i giocatori nei vari ruoli. Esercizio da svolgere prima senza avversari, poi con avversari semi-attivi e infine con avversari attivi.

Taglio sul lato cieco

Due giocatori disposti come in figura si scambiano il pallone. Al fischio dell'allenatore, dopo una presa di visione tra possessore palla e ricevente, passaggio in verticale sul taglio del compagno sul lato cieco del difensore. Conclusione con tiro in porta. Ruotare i giocatori nei vari ruoli. Esercizio da svolgere prima senza avversari, poi con avversari semi-attivi e infine con avversari attivi.

Verticalizzazione su sponda

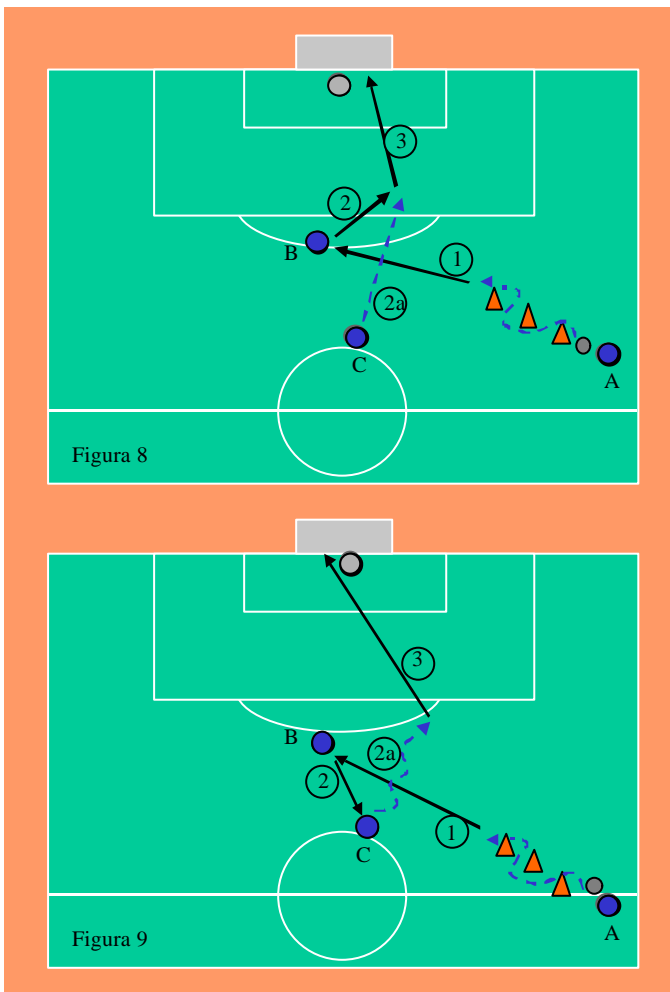
Viene definita sponda l'assist indirizzato dal giocatore con spalle rivolte alla porta verso il giocatore che si inserisce in direzione della porta stessa.

Nella sponda a differenza del taglio il rifinitore è più vicino alla porta da attaccare rispetto al giocatore che si inserisce per andare alla conclusione.

E' una soluzione utilizzabile sia quando lo spazio tra la linea difensiva e la porta è limitato, sia quando lo spazio è maggiore.

Distinguiamo:

- verticalizzazione con sponda "chiusa" dove colui che si inserisce riceve palla sopra alla linea immaginaria di posizionamento del rifinitore – da preferire in caso di spazio limitato (figura 8)
- verticalizzazione con sponda "aperta" dove colui che si inserisce riceve palla sotto la linea immaginaria di posizionamento del rifinitore – da preferire quando c'è spazio attaccabile (figura 9).



Sponda chiusa

Tre giocatori disposti come in figura. Il giocatore A conduce la palla in mezzo ai coni per poi, finito il percorso, verticalizzare il gioco sul compagno B che a suo volta gioca in profondità una sponda chiusa per l'inserimento da dietro del compagno C che va alla conclusione. Ruotare i giocatori nei vari ruoli. Esercizio da svolgere prima senza avversari, poi con avversari semi-attivi e infine con avversari attivi.

Sponda aperta

Da posizione più arretrata rispetto al precedente esercizio tre giocatori disposti come in figura. Il giocatore A conduce la palla in mezzo ai coni per poi, finito il percorso, verticalizzare il gioco sul compagno B che a suo volta gioca una sponda aperta per l'inserimento da dietro del compagno C. C controlla e conduce palla fino al limite dell'area per poi concludere con un tiro in porta. Ruotare i giocatori nei vari ruoli. Esercizio da svolgere prima senza avversari, poi con avversari semi-attivi e infine con avversari attivi.

Verticalizzazione con combinazione

Per combinazione intendiamo qualsiasi forma di gioco a due giocatori.

La combinazione è quindi un mezzo di rifinitura a due giocatori. Può essere portato a compimento sia tramite passaggio a "muro" sia con azione di velo. Risulta molto utile contro difese arroccate e contro difese che marcano ad uomo.

Distinguiamo:

- verticalizzazione con passaggio a muro dai e vai (figura 10)
- verticalizzazione con passaggio a muro dai e segui (figura 11)
- verticalizzazione con velo - il rifinitore favorisce il compagno facendo credere inizialmente di entrare in possesso palla per poi lasciare che la sfera raggiunga il compagno – molto utile in spazi stretti (figura 12).

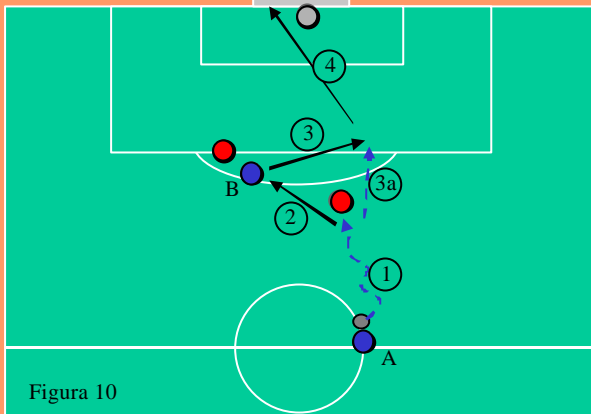


Figura 10

Passaggio a muro dai e vai

Due giocatori disposti come in figura. Il giocatore A conduce la palla fino a quando un' avversario si posiziona per contrastarlo. A cerca allora il compagno B per giocare a muro e realizzare un dai e vai. A per B e B per A tutto di prima. Si conclude l'esercizio con il tiro in porta. Ruotare i giocatori nei vari ruoli. Esercizio da svolgere prima senza avversari (con coni o paletti segnalatori), poi con avversari semi-attivi e infine con avversari attivi.

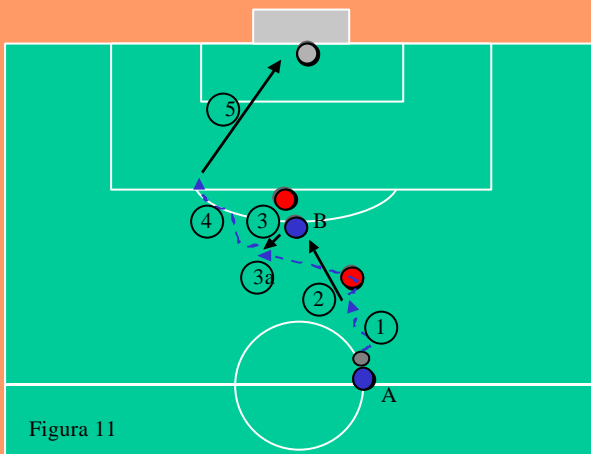


Figura 11

Passaggio a muro dai e segui

Due giocatori disposti come in figura. Il giocatore A conduce la palla fino a quando un' avversario si posiziona per contrastarlo. A cerca allora il compagno B per giocare a muro e realizzare un dai e segui. Il giocatore che passa la palla finta quindi di andare a ricevere il passaggio di ritorno laterale (come nel dai e vai) per poi invertire la direzione di corsa e andare a prender palla sui piedi del compagno. Quindi A per B e B per A tutto di prima. Si conclude l'esercizio con il tiro in porta. Ruotare i giocatori nei vari ruoli. Esercizio da svolgere prima senza avversari (con coni o paletti segnalatori), poi con avversari semi-attivi e infine con avversari attivi.

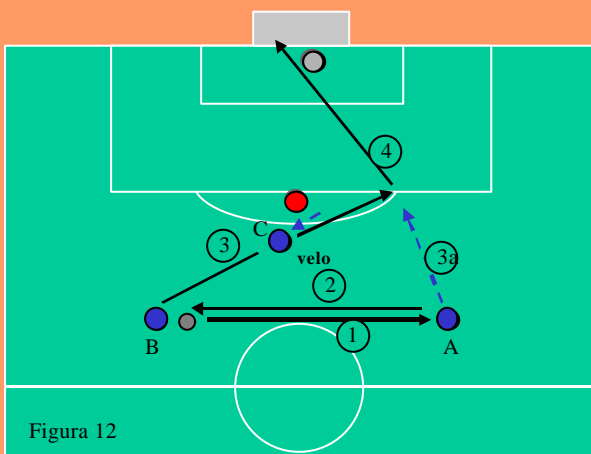


Figura 12

Velo

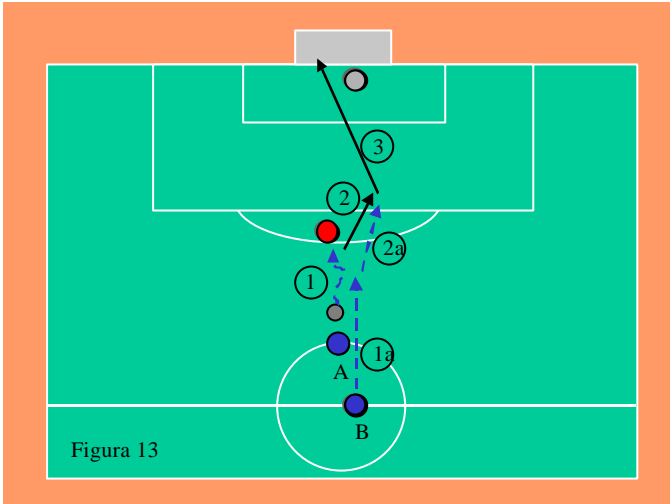
Tre giocatori disposti come in figura. A e B si scambiano il pallone. Al fischio dell'allenatore il giocatore in possesso palla (nel nostro esempio B) verticalizza il gioco sul movimento incontro di C il quale finta inizialmente di impossessarsi del pallone per poi invece farlo scorrere per l'inserimento in profondità del compagno A. L'azione si conclude con il tiro in porta. Ruotare i giocatori nei vari ruoli. Esercizio da svolgere prima senza avversari, poi con avversari semi-attivi e infine con avversari attivi.

Verticalizzazione con sovrapposizione

La sovrapposizione è un mezzo di rifinitura a metà strada fra la sponda e il taglio. Come nella sponda il giocatore che va a ricevere palla parte da posizione più arretrata (si inserisce da dietro) rispetto a colui che effettua l'assist (in posizione più avanzata), mentre come nel taglio colui che è in procinto di effettuare il passaggio è orientato con fronte rivolto alla porta da attaccare.

Possiamo avere:

- verticalizzazione su sovrapposizione centrale (generalmente effettuate in situazioni di contropiede) (figura 13)
- verticalizzazione su sovrapposizione laterale (generalmente effettuate per allargare le maglie della difesa avversaria e per andare al cross) (come precedente ma eseguita in fascia).



Sovrapposizione centrale

Due giocatori disposti come in figura. A parte con palla al piede puntando l'avversario che viene incontro per contrastarlo. Il compagno B lo segue appena dietro sovrapponendolo, per ricevere il pallone che gli viene servito in verticale (attenzione al fuorigioco), appena prima che compagno ed avversario entrino in contrasto. L'azione si conclude con il tiro in porta. Ruotare i giocatori nei vari ruoli. Esercizio da svolgere prima senza avversari, poi con avversari semi-attivi e infine con avversari attivi.

Verticalizzazione del gioco per poi andare successivamente al cross

Riguardo al cross possiamo dire che si tratta di un tipo di rifinitura che sfrutta non tanto la profondità del campo quanto l'ampiezza in orizzontale del terreno di gioco. Possiamo però considerare di dare verticalizzazione al gioco anche antecedentemente a questo tipo di rifinitura con lanci in profondità e in verticale (sia dalla linea di difesa che di centrocampo) sulla fasce e andare poi, successivamente a questa conquista di campo, ad effettuare traversoni a centro area.

Verticalizzazione e tecnica e tattica individuale.

Per avere efficacia nel giocare in profondità occorre che tra possessore palla e ricevitore ci sia:

- sincronismo
- precisione nel passaggio da parte del possessore palla
- movimenti rapidi e precisi da parte del ricevitore.

Occorre pertanto saper dare alla manovra i giusti tempi e le giuste cadenze in modo che i movimenti di smarcamento dei giocatori senza palla siano correlati con il possibile passaggio da parte del possessore.

Da quanto sopra si evince che il rifinitore da un punto di vista tecnico-tattico deve disporre di un buon passaggio, di una buona postura, di un buon orientamento del corpo e di buona visione di gioco; il ricevente invece, sempre da un punto di vista tecnico-tattico, deve essere bravo nello smarcamento e nel movimento senza palla.

Il passaggio prevede la trasmissione intenzionale della palla al compagno. Questo avviene dopo che tra i due giocatori si è stabilito un contatto visivo che precede una comunicazione non verbale determinata appunto dal passaggio.

Colui che l'effettua deve possedere buone capacità di leggere il gioco per poi prendere decisioni ancor prima di ricevere palla; analizza quindi dapprima la situazione e conseguentemente sceglie e realizza la soluzione ottimale:

- vedere-capire
- scegliere
- ricevere
- passare.

Parlando del passaggio risulta altresì importante tenere conto dei parametri di: spazio, tempo e misura.

Le partite di calcio, in genere, si vincono sfruttando gli spazi liberi; per fruirne bisogna quindi creare questi spazi sia individualmente sia collettivamente.

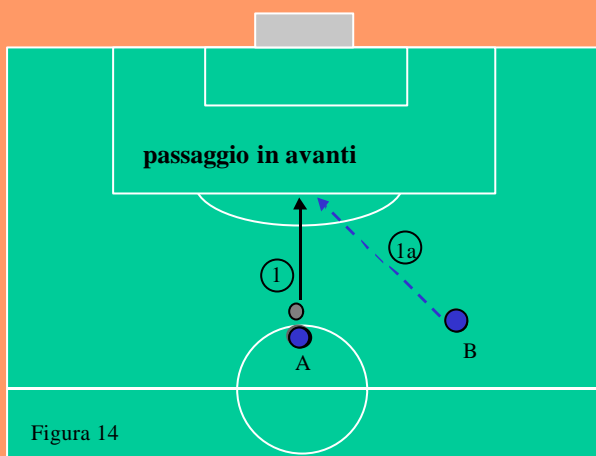


Figura 14

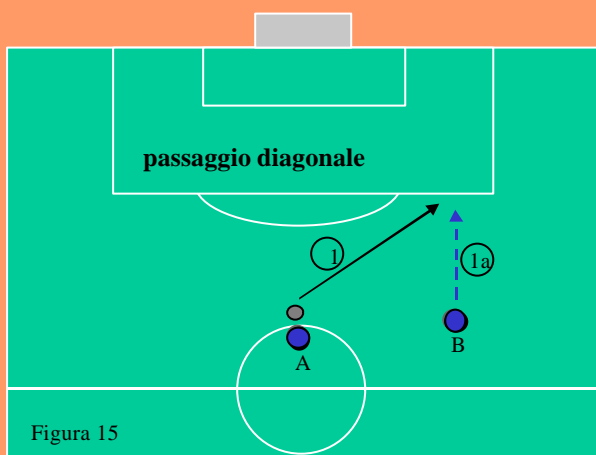


Figura 15

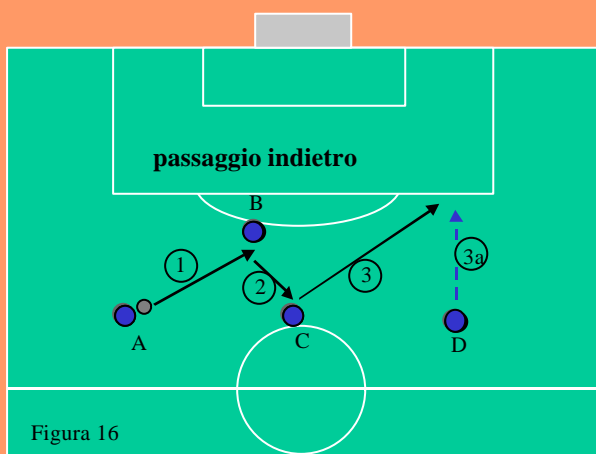


Figura 16

Riguardo alle giocate in verticale i passaggi più utilizzati, alla ricerca di spazio in campo avversario, sono quelli in avanti, quelli in diagonale e i passaggi a zona.

Il passaggio in avanti (in profondità, filtrante) costituisce una scelta prioritaria in quanto consente di avvicinarsi alla porta mettendo spesso in condizione il compagno che riceve di poter giocare con la fronte rivolta alla stessa (figura 14). Qualora questo tipo di esecuzione risulti difficile da attuarsi o troppo rischiosa, una valida alternativa è rappresentata dal passaggio in diagonale (figura 15). Risulta molto importante, quando si realizza un gioco verticale in due tempi (prima verticalizzazione, scarico dietro, seconda verticalizzazione), anche il passaggio indietro. Questo retropassaggio in fase offensiva deve essere utilizzato come mezzo preparativo per un' immediata e successiva verticalizzazione (figura 16).

Soprattutto quando il gioco si sviluppa in spazi ampi e in contropiede risulta determinante saper effettuare il passaggio nello spazio sulla corsa del compagno. Questo può essere realizzato in spazi stretti, per esempio nell'uno-due o in spazi ampi utilizzando i lanci lunghi da parte di giocatori dotati di calcio potente e preciso.

Riguardo al parametro tempo, il giocatore che effettua il passaggio deve avere la capacità di scegliere il tempo giusto per effettuare il gesto. Deve riuscire quindi, come si dice in gergo calcistico, a "dettare i tempi della manovra" attraverso un buon orientamento spazio-temporale, una buona capacità di percezione del tempo (valutazione della direzione e stima della distanza alla quale inviare la palla) e dello spazio (valutazione del tempo necessario che occorre per compiere il calcio) considerando e valutando la velocità di spostamento dei compagni (percezione della relazione spazio-temporale).

Importante inoltre che il nostro rifinitore abbia capacità di differenziazione che gli permetta di regolare l'intervento muscolare sfruttando la giusta ampiezza articolare per dare la giusta misura al passaggio ("dare la palla col contagiri").

Il giocatore che riceve palla deve possedere abilità tattica per sottrarsi alla marcatura avversaria nella ricerca di spazi utili per ricevere il passaggio. Nel momento in cui il compagno entra in possesso palla deve muoversi e smarcarsi in modo da offrire più soluzioni per il proseguimento dell'azione.

Gli smarcamenti importanti nel gioco verticale e in

profondità risultano essere quelli in avanti-indietro guadagnando o perdendo (solo inizialmente) profondità e quelli in diagonale per anticipare il difensore e per avere sia il corpo a protezione della palla sia la fronte rivolta alla porta avversaria.

L'azione di smarcamento per essere efficace deve essere rapida e tempestiva ed effettuata al momento giusto ovvero quando, una volta stabilito il contatto visivo con il portatore, questi è in grado di trasmettere palla. Spesso lo smarcamento viene preceduto da una finta. Abbiamo quindi un movimento di inganno in direzione contraria al

movimento intenzionale suggerito dalla situazione di gioco (contromovimenti di “vai e vieni” e “vieni e vai”) attraverso cambi di velocità (da lento a veloce o viceversa), cambi di direzione (modificazione improvvisa del percorso che il giocatore sta seguendo), cambi di senso (simile al movimento di cambio di direzione ma con inversione del senso di spostamento di 180°).

Lo smarcamento individuale al fine di verticalizzare il gioco e per offrire il maggior numero di soluzioni al rifinitore, è bene che sia coordinato in senso collettivo da più giocatori, che distribuiti al meglio sul terreno di gioco, sincronizzano i movimenti per creare, aprire e occupare gli spazi liberi. Vediamo alcuni esempi (figura 17–18–19–20 -21).

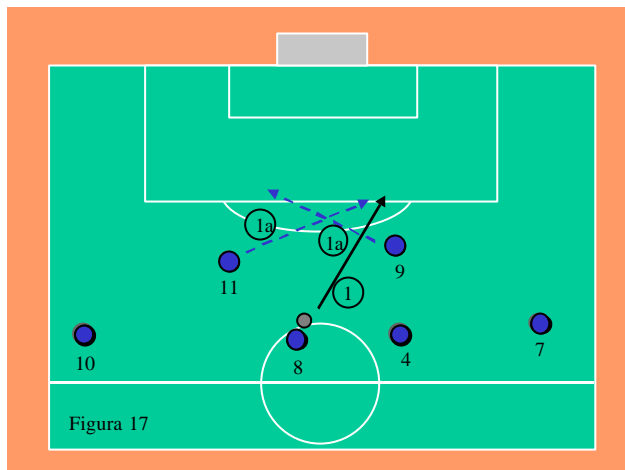


Figura 17

Movimento collettivo di squadra Modulo 4-4-2 – verticalizzazione su movimento di incrocio.

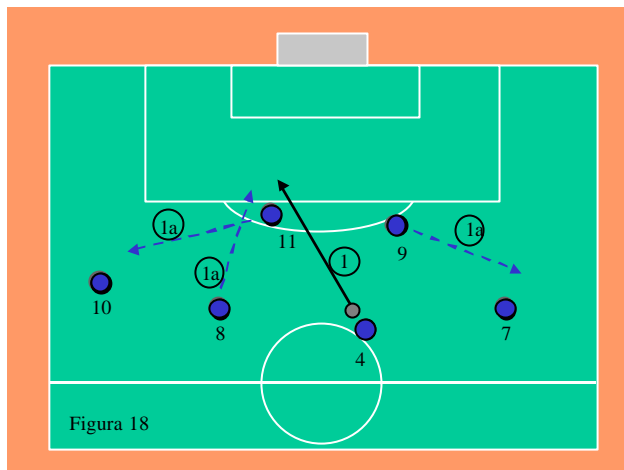


Figura 18

Movimento collettivo di squadra Modulo 4-4-2 – verticalizzazione su movimento di deviazione delle due punte e inserimento da dietro, nello spazio creato, da parte del centrocampista centrale.

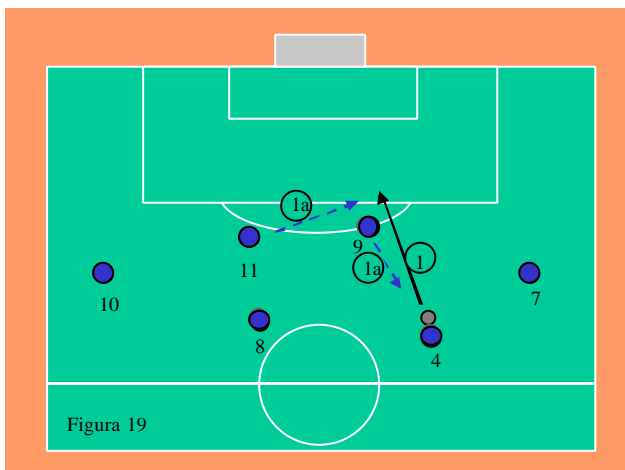


Figura 19

Movimento collettivo di squadra Modulo 4-4-2 – verticalizzazione su movimento ad “L” delle due punte; 9 viene incontro e 11 taglia nello spazio a ricevere il passaggio in profondità.

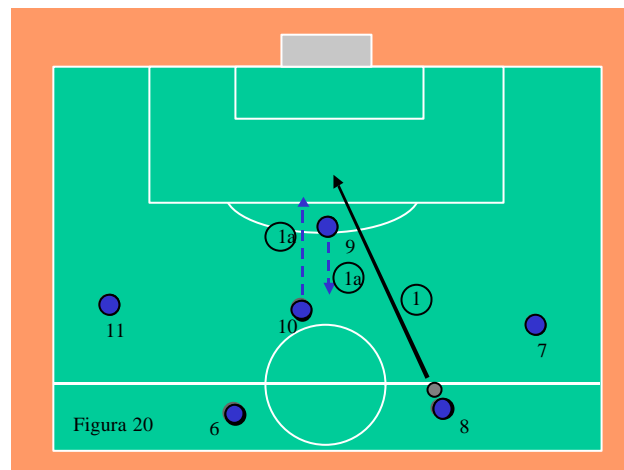
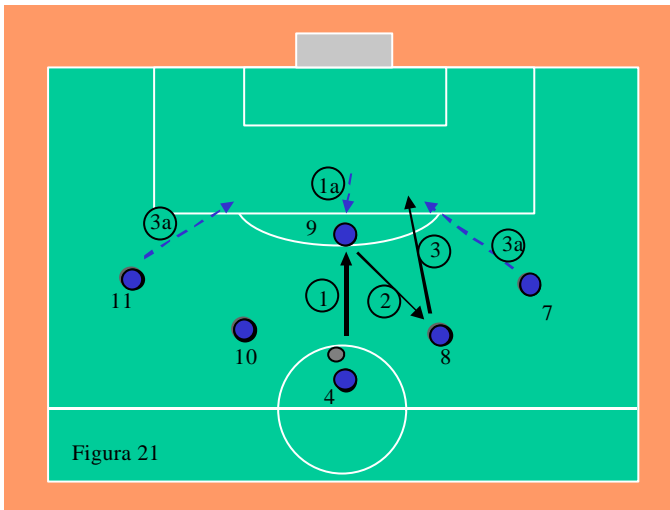


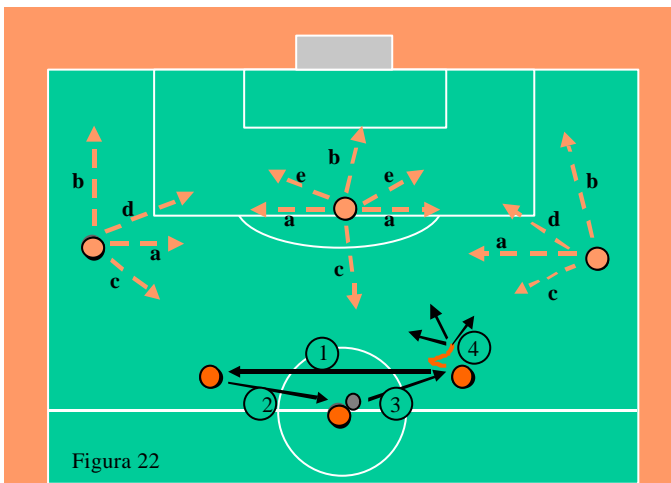
Figura 20

Movimento collettivo di squadra Modulo 4-2-3-1 – verticalizzazione su movimento incontro della punta 9 e inserimento da dietro del trequartista 10.



Movimento collettivo di squadra Modulo 4-3-3 – prima verticalizzazione del mediano centrale 4 sulla punta centrale 9 che viene incontro; 9, spalle alla porta, scarica il pallone per la mezzala 8 che effettua una seconda verticalizzazione per il taglio ad entrare dell'ala 7.

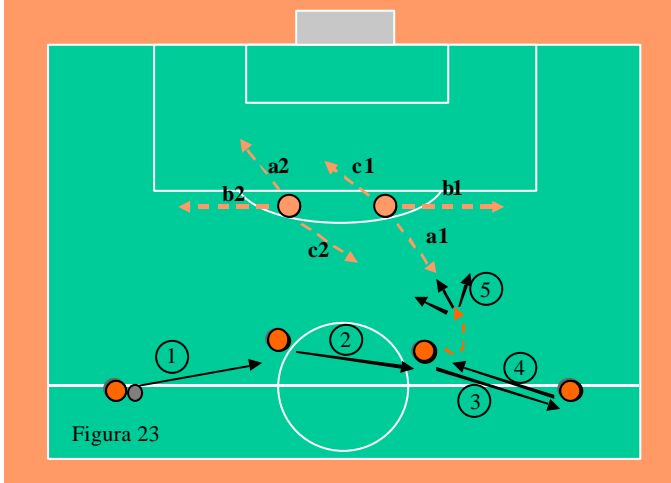
E proviamo due esercizi (figura 22–23).



Esercizio - attacco a tre punte.

Con questa esercitazione si vuole allenare la verticalizzazione del gioco, la sincronizzazione tra chi da e chi riceve il passaggio, lo smarcamento nei giusti tempi e spazi.

Tre centrocampisti si scambiano la palla tra di loro dando le spalle e non vedendo (due di loro) i compagni in attacco. Ad un segnale dell'allenatore un centrocampista si gira, cerca con lo sguardo un compagno (presa di informazione) il quale, a questo punto, deve spostarsi con un movimento di smarcamento suggerendo al rifinitore il passaggio. Al movimento del primo giocatore seguono da schema i movimenti degli altri due attaccanti. **a** – taglio a ricevere; **b** – profondità; **c** – movimento d'incontro; **d** – taglio a entrare; **e** – taglio a uscire. (Fig.22)



Esercizio - attacco a due punte.

Con questa esercitazione si vuole allenare la verticalizzazione del gioco, la sincronizzazione tra chi da e chi riceve il passaggio, lo smarcamento nei giusti tempi e spazi.

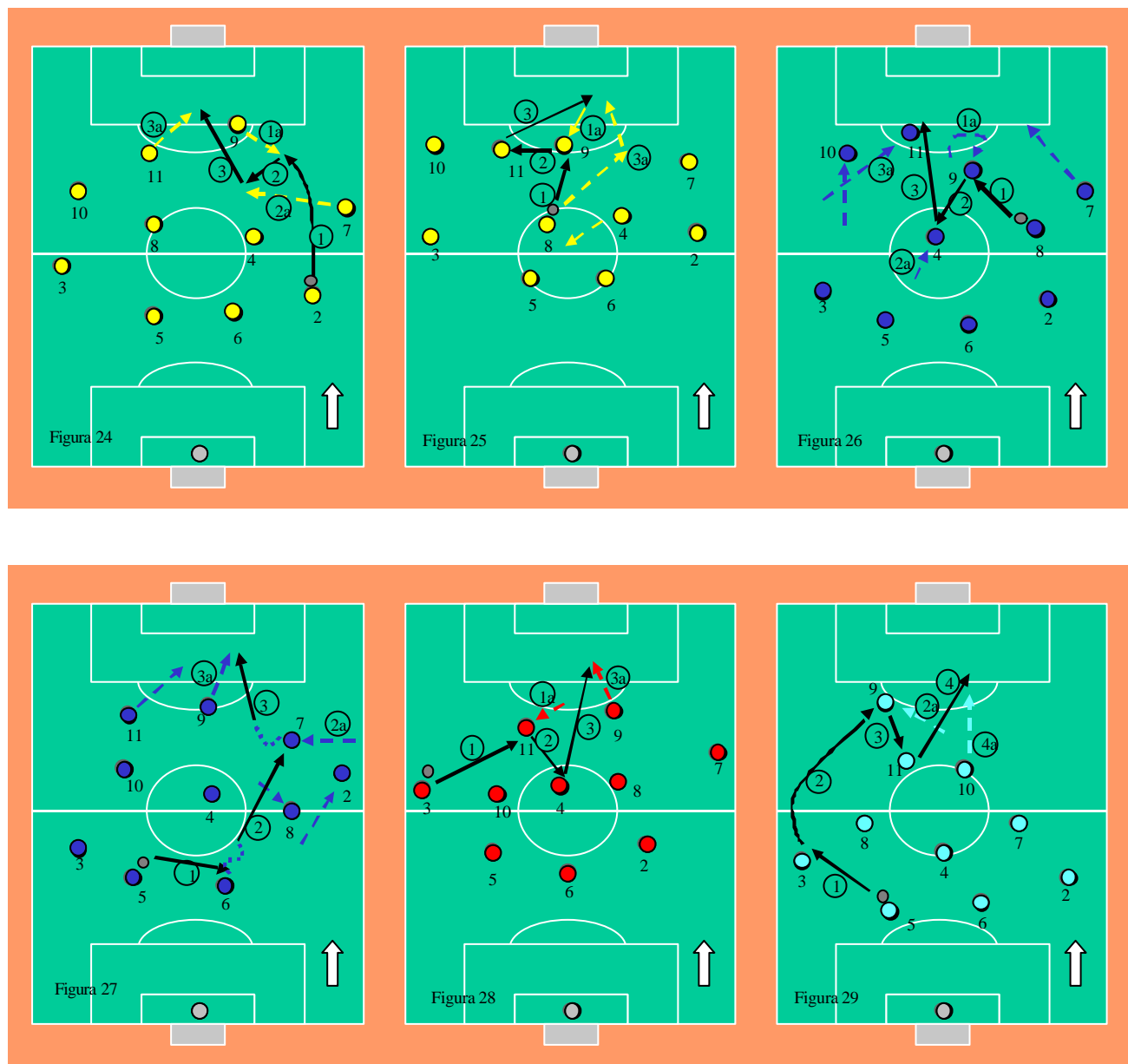
Quattro centrocampisti si scambiano la palla tra di loro dando le spalle e non vedendo i loro compagni in attacco. Ad un segnale dell'allenatore un centrocampista si gira, cerca con lo sguardo un compagno (presa di informazione) il quale, a questo punto deve muoversi con un movimento di smarcamento suggerendo al rifinitore il passaggio. Al movimento del primo giocatore segue da schema il movimento dell'altro attaccante. (Fig.23)

Nel nostro esempio gli attaccanti si muovono secondo sensi contrari: se un attaccante si muove con taglio ad uscire verso sinistra (b1) l'altro attaccante si muove con taglio ad uscire a destra (b2); se un attaccante si muove incontro (a1) l'altro attaccante si muove in profondità (a2) ecc.

Resta evidente che il tutto è più efficace e produttivo quanto più i giocatori a nostra disposizione sono bravi tecnicamente. Dal punto di vista della tecnica individuale la verticalizzazione è infatti più efficace e precisa quanto più il rifinitore dispone di buone doti di guida e calcio della palla. Colui che riceve il passaggio ha invece maggiori possibilità di riuscire ad effettuare una giocata vincente quanto più dispone (a seconda della soluzione scelta per la conclusione) di buona ricezione, guida e calcio della palla.

Verticalizzazione e tattica collettiva.

Vediamo ora alcune esercitazioni a schemi riguardanti vari moduli di gioco. Proponiamo esercitazioni di 11>0 impiegando sul campo tutta la squadra; ciò non toglie che l'allenatore possa effettuare esercitazioni più analitiche utilizzando un numero di giocatori minore e coinvolgendo per esempio solo gli allievi o il reparto di squadra deputato alla fase di attacco (figure 24-25-26-27-28-29).



Modulo 4-4-2 (fig.24)

Il difensore esterno destro 2 effettua un lancio in verticale per la punta 9 che viene incontro - 9 di prima intenzione serve il taglio a ricevere di 7 - 7 verticalizza il gioco per il taglio ad entrare di 11 che va poi alla conclusione.

Modulo 4-4-2 (fig.25)

Il centrale sinistro 8 dopo aver verticalizzato il gioco per il movimento incontro della punta 9 prosegue la corsa in profondità verso l'area di porta - 9 di prima intenzione scarica su 11 il quale verticalizza a sua volta per l'inserimento di 8 visto in precedenza.

Modulo 4-3-3 (fig.26)

Il centrocampista interno 8 verticalizza il gioco sulla punta 9 - 9 dopo un contromovimento viene incontro e di prima intenzione scarica per il centrocampista centrale 4 - rapida verticalizzazione di 4 per il taglio ad entrare dell'ala opposta 11 - da notare anche gli inserimenti dell' ala 7 a destra e del centrocampista interno 10 nello spazio creato dal taglio di 11.

Modulo 4-3-3 (fig.27)

Inizio dell'azione con palla che gira da un difensore centrale all' altro. Breve conduzione palla di 6 che poi verticalizza il gioco sul taglio a ricevere dell'ala 7 - 7 si accentra per poi verticalizzare sull' inserimento centrale della punta 9 - notiamo anche l'eventuale possibilità di giocata di 7 per la profondità di 2 sulla destra e per il taglio ad entrare di 11 sulla sinistra.

Modulo 3-5-2 (fig.28)

L'esterno di sinistra 3 verticalizza in diagonale per il movimento incontro di 11 - 11 scarica la palla indietro per il centrale 4 il quale verticalizza in area per l'inserimento della punta 9.

Modulo 4-3-1-2 (fig.29)

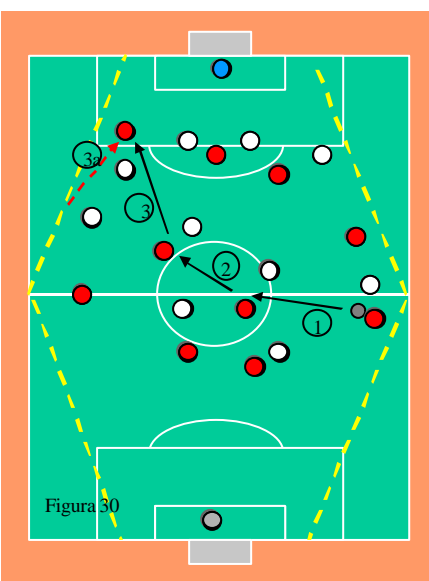
Il difensore centrale 5 gioca in fascia per l'esterno 3 il quale verticalizza subito il gioco per il taglio ad uscire della punta 9 - 9 di prima intenzione scarica il pallone su 11 (che si è accentrato) - 11 a sua volta verticalizza il gioco per l'inserimento del trequartista 10 che può andare alla conclusione.

Verticalizzazione e partitella a tema.

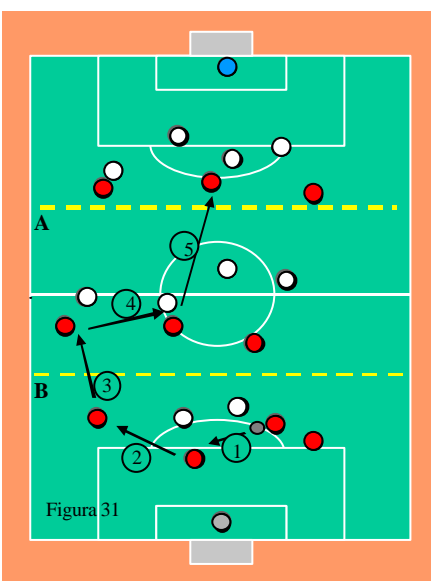
Proponiamo di seguito alcuni giochi a tema nei quali cerchiamo di favorire il gioco in verticale rispetto a quello in orizzontale alla ricerca quindi della profondità rispetto all'ampiezza. Si tratta solo di alcune tracce sulle quali i tecnici possono poi apportare opportune modifiche e correzioni a seconda dei problemi o delle carenze che vogliono migliorare nella manovra di gioco della propria squadra (figure 30-31-32-33).

Gioco a tema per allenare il movimento in verticale di taglio degli esterni e la conclusione a rete da posizione centrale (fig.30).

Si gioca una partita 10>10 più portieri in un campo predisposto come rappresentato in figura. Tocchi palla a discrezione dell' allenatore. Si gioca liberamente ricercando sempre come primo obiettivo il gioco sul taglio ad entrare dell'esterno



(obiettivo favorito e condizionato dalle particolari caratteristiche dello spazio di gioco).



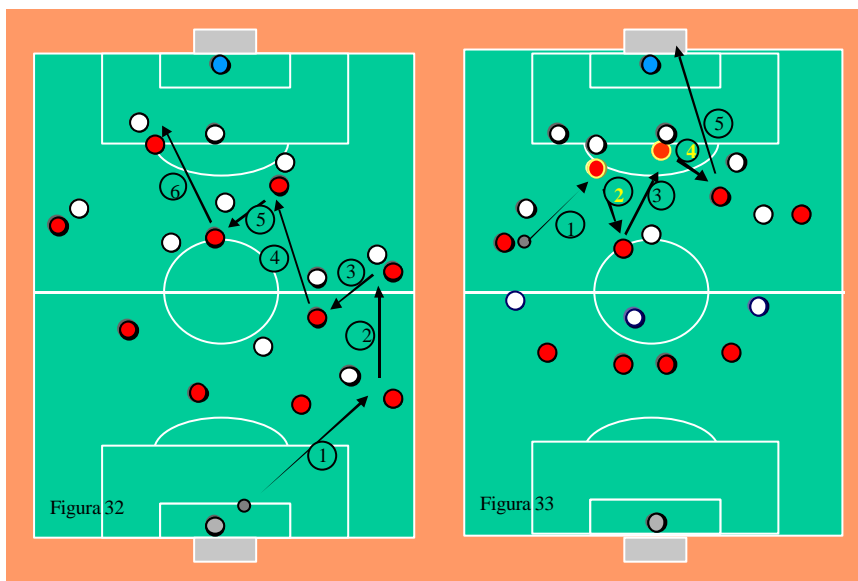
Gioco a tema per allenare la rapida circolazione della palla nella zona di centrocampo (fig.31).

Si gioca un 10>10 più portieri a tutto campo. Tocchi palla a discrezione dell' allenatore. Il campo viene suddiviso in tre zone: due laterali in zona porta e una centrale. La partita si svolge normalmente ma, nella zona centrale A-B, i giocatori (solitamente centrocampisti) hanno a disposizione solo uno, massimo due

tocchi. Nelle altre due zone laterali il gioco è libero. Disponendo di un solo tocco palla a centrocampo bisogna prestare molta attenzione al gioco ed imparare a riflettere ancor prima di ricevere palla allo scopo, sia di prendere il tempo all'avversario, sia di sapere in anticipo cosa fare per il proseguimento dell'azione. I compagni del possessore palla dovranno a loro volta cercare di "farsi vedere" molto più in fretta, attraverso un buon movimento senza palla. Se nella zona di centrocampo A-B utilizzeremo la variante dei due tocchi (invece di uno) otterremo lo scopo di fare in modo che il giocatore che riceve palla effettui, con il primo tocco, un orientamento verso una zona libera e, con il secondo tocco, il passaggio smarcante per il compagno.

Gioco a tema per allenare la transizione, le ripartenze veloci, la verticalizzazione del gioco e la conclusione a rete (fig.32).

Si gioca 10>10 più portieri a tutto campo. Tocchi palla due/tre massimo. I giocatori in possesso palla hanno come vincolo l'obbligo di arrivare al gol con azioni costruite con non più di "X" passaggi o in alternativa avendo come vincolo quello di terminare l'azione d'attacco entro "X" secondi. Il numero dei passaggi e i secondi disponibili per concludere l'azione vengono decisi a priori dall'allenatore: per esempio si deve concludere l'azione con 7/8 passaggi; si deve concludere l'azione entro 15/20" ecc.



Gioco a tema per allenare la verticalizzazione del gioco e gli attaccanti in funzione di appoggio e di rifinitura (fig.33).

Si gioca un 10>10 più portieri a tutto campo. Tocchi palla a discrezione dell'allenatore. Si contraddistinguono gli attaccanti di ogni squadra con una casacca di colore diverso. Questi giocatori

hanno un solo tocco a disposizione e non possono segnare. Ogni gol realizzato è ritenuto valido solo se colui che ha segnato riceve l'ultimo passaggio (di rifinitura) dai compagni attaccanti oggetto dell'esercitazione.