



LO SVILUPPO DELLA FASE OFFENSIVA

di Guido Carboni*

Premessa

LNel corso della mia carriera di calciatore mi sono trovato a interpretare diversi moduli di gioco dal 4-4-2 di Eriksson al 4-3-3 di Galeone e via dicendo; solo in un secondo momento, quando ho intrapreso la carriera di tecnico con la qualifica di allenatore in seconda, la mia preferenza personale si è sempre più orientata in senso favorevole all'adozione del modulo 4-3-3.

Per tradizione culturale la fase difensiva è da sempre curata in Italia con particolare attenzione; tuttavia l'introduzione nell'ultimo decennio della regola dei 3 punti a premiare la vittoria (decisione a suo tempo assai coraggiosa che ha dato effetti positivi) ed alcune modifiche regolamentari non di poco conto (revisione della regola del fuorigioco, inasprimento disciplinare nella sanzione dei falli di gioco etc.) hanno contribuito a mutare in parte la natura del gioco e di conseguenza hanno inciso sul modo di pensare calcio da parte degli allenatori.

L'espressione più moderna del calcio attuale è rappresentata da squadre che praticano un gioco certamente organizzato in fase difensiva (e non potrebbe essere altrimenti!), ma prevalentemente orientato alla costruzione della manovra d'attacco.

A livello squisitamente personale ho avuto la possibilità e la fortuna di collaborare con tecnici quali Cadregari e Galeone che nell'utilizzare il modulo 4-3-3 ponevano grande enfasi nell'organizzazione della fase di possesso.

Per questa ragione ho deciso di dedicare queste mie note all'argomento.

Ho inteso sviluppare la mia trattazione nella maniera seguente: dopo l'introduzione, il lettore troverà una sintetica trattazione a livello teorico dei principi di tattica collettiva, dei concetti di spazio e di tempo e sui risvolti psicologici del gioco d'attacco. A seguire si parlerà brevemente degli aspetti metodologici per l'allenamento della fase offensiva.

Nella seconda parte dell'opera passerò ad analizzare i moduli 4-3-3, 4-5-1, 4-3-2-1, marcadone affinità e diversità a livello tattico in fase di possesso.

Questa parte dell'opera sarà corroborata dalla presentazione in veste grafica di alcune soluzioni d'attacco tipiche di questi moduli di gioco.

1. I principi della tattica collettiva; teoria e rispondenza del modulo 4-3-3 ai requisiti necessari.

La teoria insegna che i principi fondamentali della tattica collettiva in fase di possesso palla sono:

- 1) Scaglionamento offensivo: è il disporsi su più linee, in modo che i giocatori vengano a formare naturalmente dei triangoli di gioco.
- 2) Ampiezza: è la capacità di sfruttare nella costruzione della manovra offensiva il terreno di gioco per tutta la sua larghezza. Questo non significa necessariamente che uno o più giocatori debbano stazionare costantemente in prossimità delle linee perimetrali, quanto piuttosto che tutto lo spazio deve essere utilizzato in maniera dinamica sia attraverso lo spostamento

Legenda

- Movimento della palla
- ▶ Movimento senza palla
- Giocatore
- ⦿ Palla

*Tesi di fine studio del Corso Master 2001/2002 per l'abilitazione ad allenatore professionista di 1ª Categoria.

dei giocatori che tramite la gestione della palla. Il vantaggio che deriva è duplice: si ottiene un allargamento della difesa avversaria al momento della ricezione della palla e si creano maggiori spazi liberi (o zone luce) per l'inserimento in attacco di giocatori senza palla.

- 3) Penetrazione: ovvero la ricerca e la conquista della profondità mediante passaggi e movimenti senza palla che consentono di guadagnare spazio verso la porta in modo da superare un avversario o meglio una linea di difesa.
- 4) Mobilità: è il movimento senza palla coordinato eseguito nel rispetto dei tempi di gioco. La mancanza di punti di riferimento renderà certo maggiormente arduo il compito di chi difende e dovrà essere ricercata costantemente tramite continui e preordinati scambi di posizione tra i giocatori. Questo permetterà tra l'altro di sfruttare adeguatamente tutte le zone del campo.
- 5) Imprevedibilità: in altre parole la capacità di sorprendere l'avversario con soluzioni di gioco non ripetitive. Questo implica sia l'adozione da parte del tecnico di soluzioni diversificate e varianti nell'ambito dell'impianto di gioco elaborato che la possibilità per il singolo giocatore di innestare su di un telaio ben consolidato la soluzione derivata dall'analisi situazionale specifica, vale a dire l'azione individuale, il colpo ad effetto, la giocata.

Penso che il modulo 4-3-3 soddisfi in ogni sua parte i principi teorici appena esposti: lo scaglionamento offensivo deriva direttamente dalla disposizione in campo dei reparti, l'ampiezza è garantita sia dalla presenza in campo di due vere e proprie ali d'attacco (4-3-3 classico) che attaccano la fascia o tagliano dentro liberando spazio utile per l'inserimento da dietro di mezzali e terzini, che dai movimenti diagonali senza palla (ad esempio le corse ad aprire il campo della mezzapunta o della mezzala lato forte nel 4-3-2-1), la penetrazione è garantita dalle corse di deviazione dei tre attaccanti e dagli inserimenti verticali in zona d'attacco dei giocatori provenienti da dietro.

La mobilità d'altro canto è requisito fondamentale al buon successo della manovra d'attacco a prescindere dal modulo prescelto; più che il modulo importa l'interpretazione dinamica dello stesso; parimenti l'imprevedibilità deve essere nel DNA della squadra; eventuali carenze in questo senso troveranno origine nella scarsa vena degli interpreti o nella pretesa (insensata nel

calcio attuale dove le conoscenze sono talmente sviluppate da rendere difficile che la pura iterazione di schemi preparati a tavolino possa avere successo duraturo) da parte del tecnico di una troppo rigida osservanza di schemi di gioco stereotipati.

2. Spazio e Tempo

Per la realizzazione di una buona fase di possesso è importante considerare due fattori condizionanti fondamentali, Spazio e Tempo.

Spazio: deve essere inteso non in maniera statica e immanente ma come entità in divenire da occupare, liberare, gestire.

Per il giocatore in possesso della palla spazio e tempo sono concetti strettamente correlati. Il bagaglio tecnico individuale e la capacità di pensiero tattico sono tempo e spazio allo stato puro. Se è vero che negli anni, a parità di uomini e di spazio fisico disponibile, il ritmo di gioco si è innalzato tremendamente, corrispondentemente sono diminuiti i tempi.

Questo significa che disporre di un patrimonio tecnico adeguato che permetta gesti tecnici economici, fulminei, conferisce al giocatore in possesso di palla una vastità di soluzioni superiore che risulta in un vantaggio difficilmente colmabile dagli avversari. Se ancora identifichiamo la tecnica individuale con la capacità di compiere il bel gesto fuori dal contesto gara o senza la pressione di uno o più avversari, credo che siamo completamente fuori strada.

Parimenti la soluzione istantanea del contesto situazionale tramite la selezione dell'opzione di gioco più redditizia è tempo e spazio. Non importa molto se questo avviene per istinto calcistico o per astrazione intellettuale.

Assai spesso calciatori straordinari in campo hanno dimostrato minori doti nella vita sociale; possiamo, se vogliamo, discuterli fuori dal campo e ciò non di meno le loro gesta restano memorabili.

Altrettante volte vediamo giocatori dalle risorse fisiche e tecniche limitate, dettare legge nella zona nevralgica del campo, arrivare sempre primi sulla palla, non sbagliare un passaggio in 90', dirigere e richiamare i compagni.

Si dice che questi giocatori abbiano il gioco del calcio nella testa. Nell'uno e nell'altro caso siamo dinanzi all'opera di veri mae-

stri del gioco che compongono le loro opere con due soli ingredienti: spazio e tempo.

Per tutti gli altri giocatori spazio e tempo significano smarcamento.

Definizione: Azione (Movimento) che consente al calciatore di eludere la sorveglianza dell'avversario per poter ricevere la palla o per creare spazio per l'inserimento di un altro compagno.

Bisogna a questo punto rispondere a tre questioni fondamentali:

- **Quando smarcarsi? (Tempo)** Bisogna muoversi appena prima che il compagno in possesso di palla sia nelle condizioni di effettuare il passaggio (di trasmettere la palla) ovvero quando effettua una presa di informazione visiva; essa può avvenire sia prima che dopo che questi abbia ricevuto la palla. Solo quando lo sguardo del possessore di palla incrocia quelli del compagno, quest'ultimo deve effettuare il movimento di smarcamento. In conseguenza di questo fatto la finta, o contromovimento, deve essere effettuata un tempo di gioco prima. Nell'arco di un incontro il singolo giocatore entra in contatto con la palla per un tempo medio di gioco stimabile intorno ai 2-3 min. Questo significa una cosa semplicissima, ovvero che a parità di condizioni tra le 2 squadre è avvantaggiata nella contesa quella che all'interno di un piano di gioco muove meglio i suoi elementi non in possesso di palla.
- **Dove smarcarsi? (Spazio)** Lo smarcamento deve essere effettuato in Zona Luce ovvero in quella porzione di campo che risulta al contempo libera e raggiungibile dal passaggio del compagno.
- **Come smarcarsi? (Modo)** Gli smarcamenti devono essere effettuati in diagonale (lo S. orizzontale espone all'anticipo, quello verticale, salvo eccezioni, agevola la difesa) rispetto al giocatore in possesso di palla perché:
 1. Frappongo il mio corpo tra la palla e l'avversario (copertura)
 2. Ho una visuale ampia - vedo contemporaneamente la palla e la porta
 3. Ottengo profondità
 4. Produco alle mie spalle uno spazio vuoto per l'inserimento di un compagno.

Nel caso del 4-3-3 le corse di smarcamento effettuate in diagonale dagli attaccanti si chiamano tagli.

Questi possono avvenire sia con movimento ad aprire il campo

(dall'interno verso l'esterno), ed è questo il caso del centravanti, che viceversa a chiudere il campo (ovvero dall'esterno verso l'interno) da parte delle ali.

3. Psicologia del gioco d'attacco

Attitudine mentale ultraoffensiva e gioco d'attacco sono inscindibili. Se non siamo intimamente convinti che il nostro obiettivo costante è il goal oppure se non riusciamo a trasmettere in maniera profonda il nostro modo di pensare ai ragazzi ben difficilmente giocare in maniera spregiudicata potrà dare risultati importanti.

In effetti attaccare significa spostare in avanti il baricentro della squadra, scoprire spazi alle proprie spalle, muovere le "pedine" in campo in maniera talvolta ardita.

Questo comporta due conseguenze di ordine pratico che il tecnico deve attentamente valutare e risolvere.

In primo luogo deve organizzare bene la fase difensiva, studiare le giuste coperture, garantire in un modo o nell'altro stabilità difensiva alla squadra e questo indipendentemente dalla zona di campo nella quale prevedrà di andare alla riconquista del possesso.

In second'ordine deve riuscire ad infondere nel gruppo una profonda convinzione nella sua interpretazione del gioco.

Questo avviene lavorando intensamente in due direzioni:

- 1) dal punto di vista tecnico: ovvero dotando la squadra di un impianto di gioco organizzato e scegliendo interpreti naturalmente predisposti. Questo significa selezionare gli elementi giusti per il modulo prescelto per caratteristiche tecniche (ne parleremo più avanti) e caratteriali e poi prepararli meticolosamente con opportune esercitazioni in modo che non si sentano mai sbandati ed in balia degli eventi.
- 2) dal punto di vista motivazionale: l'allenatore che punta sul gioco d'attacco deve essere profondamente convinto delle sue idee e deve trasmetterle in maniera convincente al suo gruppo. Più del ricorso a qualche formula dialettica ("più il pallone sta lontano dalla mia metà campo e maggiori possibilità ho di vincere la partita", "la miglior difesa è l'attacco" etc.) peraltro non necessariamente vera - è ben possibile per esempio vincere difendendo "basso" e ripartendo con veloci azioni in contropiede, bisogna che il tecnico sappia dimostrare ai ragazzi

che il gioco è soprattutto partecipazione e costruzione, che il lavoro sottoposto al giudizio del campo è frutto di idee e lavoro, entusiasmo e applicazione.

Questo ci verrà particolarmente utile perché crea convinzione nel gioco alimentando e rafforzando nei ragazzi una genuina mentalità offensiva e predisponendoli anche psicologicamente ad accettare la ricerca degli automatismi di gioco che comporta in sede d'allenamento elementi di ripetitività non sempre graditissimi al calciatore. In questo frangente la sensibilità (e la preparazione) del tecnico risulterà decisiva per capire quando è il momento di essere più esigenti e quando invece occorre ricercare l'obiettivo per altre vie.

4. Metodologie d'allenamento per la fase di possesso. Allenamento situazionale e allenamento a schemi

Come dicevamo in sede di introduzione, non è obiettivo di questo lavoro presentare esercitazioni specifiche per l'allenamento della fase di possesso; altri e autorevoli autori lo hanno già fatto e altri altrettanto autorevoli lo faranno.

Volevo invece spendere due parole sui principi metodologici da seguire ed esprimere una mia personale convinzione. Il calcio è gioco e fenomeno di costume, vive di mode e di passioni, è giocato, studiato, parlato e talvolta straparlato.

Come spesso avviene nella vita ciò che oggi è bene domani è male. Proprio per questo motivo, credo, si è passati dall'esaltazione dell'allenamento a schemi per la costruzione del gioco d'attacco all'abiura quasi universale di questa metodologia di lavoro bollata di astrattismo e quasi beffeggiata.

Io penso che come sempre la verità sta nel mezzo: io credo che nell'istruzione tecnico-tattica della squadra deve trovare spazio sia lo "schema" che la sua fattiva applicazione nelle reali condizioni di gioco.

Ritengo per questo ancora utilissimo che il primo approccio al gioco proposto dall'allenatore debba avvenire senza contrasto e non in maniera situazionale, in modo che i concetti teorici prevalgano e vengano più facilmente assimilati.

Senza avversari è più facile concentrarsi sui movimenti, sullo spazio e sui tempi di gioco ed i ragazzi sono chiamati a rispondere ed a rapportarsi con la posizione dei compagni, della palla, della porta.

L'avversario costituisce in gara la principale fonte di disturbo all'azione d'attacco, ma non l'unica!

Svolgere esercitazioni in un contesto semplificato migliora gli automatismi, permette di arrivare a concludere sempre l'azione, può perfino incrementare autostima e facilita l'acquisizione di una mentalità offensiva.

È stato opportunamente fatto notare che molti giocatori non amano propriamente questa metodologia: rispondo che la stessa cosa si diceva a suo tempo per quanto riguarda il lavoro atletico e aggiungo che il calciatore, come lo scolaro, preferisce l'intervallo al compito in classe!

Ancora una volta emerge il ruolo dell'allenatore che deve conoscere tutti gli strumenti del mestiere e deve sapere quando e come usarli.

Naturalmente durante la stagione agonistica il gioco in situazione prevarrà sulle altre forme di addestramento, senza però dimenticare qualche periodico ripasso, inserito con mano leggera e sapiente qua e là nell'ambito della preparazione settimanale.

Il modulo 4-3-3. Caratteristiche dei giocatori ed alcune soluzioni di gioco in fase di possesso palla

Il modulo 4-3-3 prevede, oltre al portiere, un reparto difensivo composto da 4 giocatori disposti quasi sempre a zona (linea a 4), un centrocampista costituito da 3 mediani stretti, di cui uno schierato in funzione di centromediano, ed infine un attacco forte di 3 unità.

La dislocazione sul terreno di gioco dei reparti dà luogo allo schieramento riprodotto in **figura 1**. Il gioco deve essere sviluppato se possibile dalla difesa ma senza indugiare in stucchevoli rotazioni insistenti della manovra.

Occorrerà invece elaborare le azioni d'attacco in maniera quanto più diretta possibile in modo da impedire all'avversario un completo riposizionamento difensivo.

In questo modo verrà massimizzato il vantaggio di schierare le tre punte che devono risultare micidiali nell'attaccare gli spazi.

Caratteristiche dei giocatori

Il portiere

È il giocatore che dà il via all'azione e di conseguenza deve essere dotato di buona tecnica e gittata di calcio, possibilmente con i due piedi, deve essere abile e preciso nel rilancio con le mani e

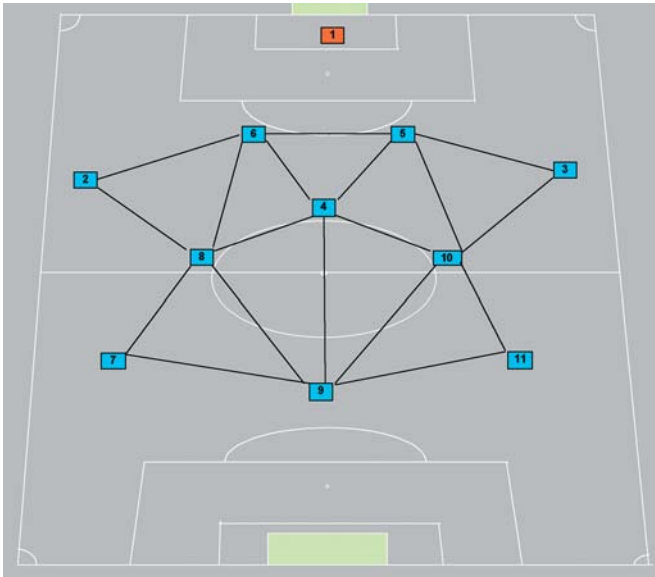


Figura 1: Disposizione dei giocatori in campo secondo il modulo 4-3-3

nel calcio a volo, deve essere tatticamente intelligente.

È bene che il portiere abbia ben chiaro che cosa l'allenatore vuole che faccia non appena entra in possesso di palla; pertanto parteciperà attivamente alle esercitazioni tecnico tattiche di possesso. Oltre a buone doti generali per il ruolo specifico che gli compete e specialmente se l'allenatore chiederà alla squadra di cercare alta la riconquista della palla, il portiere dovrà essere specialista nelle uscite basse anche fuori dai 16m. operando se necessario come difensore aggiunto.

I difensori

Schieriamo due terzini, o difensori esterni, e due difensori centrali. Questi ultimi devono formare una coppia ben assortita in modo da garantire solidità fisica, velocità, senso tattico, abilità nel gioco aereo e buona cifra tecnica. Sono solitamente uno destro e uno mancino e si completano a vicenda.

I terzini dovrebbero disporre di buone doti difensive associate a una spiccata vocazione ad attaccare la fascia; veloci e resistenti, dotati di buon tempo negli inserimenti e di buon piede.

Chiaramente non è sempre facile che un giocatore riassuma in sé tutte queste doti; più ragionevolmente accadrà di avere un terzino più attento ed un altro marcatamente offensivo.

Da un punto di vista tattico di reparto devono essere più bravi nell'affrontare l'1vs1 rispetto a chi pratica il 4-4-2.

La maggiore difficoltà a creare il quinto difensivo comporta infatti l'allungamento della diagonale difensiva, con la conseguenza di potersi trovare a difendere centralmente a sistema puro, in condizioni di 2vs2.

I centrocampisti

Il centromediano è il fulcro di tutta la squadra e con la sua posizione in campo ne determina il baricentro; detta i tempi nelle due fasi di gioco ed è un riferimento costante per tutti i compagni.

In fase di possesso guida la manovra, si propone sempre come scarico per il compagno in difficoltà.

Mi piace che abbia buona mobilità, che disponga di calcio lungo e corto e che cerchi sempre di ribaltare l'azione da difensiva in offensiva, riducendo al minimo la fase di transizione.

Le mezzepali devono essere giocatori a tutto campo.

La loro caratteristica principale è quella di saper far tutto nelle due fasi di gioco. Devono essere bravi a inserirsi negli spazi, essere dinamici e veloci. Devono possedere mentalità offensiva, buona qualità tecnica e nel gioco aereo.

In fase di finalizzazione devono "vedere" l'ultimo passaggio e possedere un bel tiro dalla media distanza.

Gli attaccanti

Il centravanti essendo l'unica punta centrale deve avere buona struttura fisica, potente e veloce. Deve essere capace di giocare spalle alla porta, ma anche di buttarsi negli spazi per tagliare dietro la linea di difesa avversaria.

Deve disporre di buone doti aeree, di un bel tiro con i due piedi. Deve saper giocare per la squadra e per sé stesso, giocando per il goal. Ritengo che un buon centravanti debba sempre segnare le sue 10-12 reti stagionali.

Le ali o punte esterne sono caratterizzate dall'essere giocatori veloci, bravi tecnicamente e nell'1vs1, dotati di buoni tempi di gioco e provvisti di senso del goal.

Come detto sopra per il centravanti, le ali e le punte, devono contribuire spiccatamente a rimpinguare il bottino della squadra.

Credo infatti che abbia poco senso schierare molti attaccanti se questi non bilanciano con le segnature i maggiori rischi che la squadra affronta impegnandosi sempre a sviluppare un gioco d'attacco.

Soluzioni d'attacco nel 4-3-3

Espongo qui di seguito in grafica alcune delle soluzioni d'attacco che ritengo più efficaci, specifiche del modulo 4-3-3.

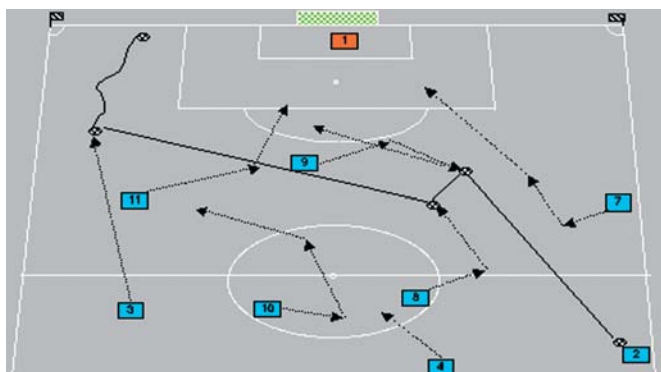


Figura 2: Attacco dal terzino basso
Il terzino destro lancia su 9 che devia sull'inserimento di 8. Cambio campo a cercare 3 sulla fascia opposta. Il terzino sx va al cross, le punte chiudono a triangolo in area di rigore.

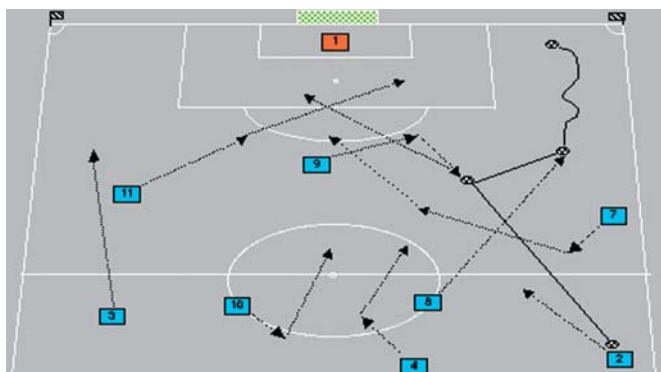


Figura 3: Attacco dal terzino basso con incrocio
Il terzino destro lancia su 9 che devia per 8 che si inserisce in fascia dopo un movimento di incrocio con 7. 8 guida e va al cross in fascia. Le punte chiudono a triangolo in area di rigore.

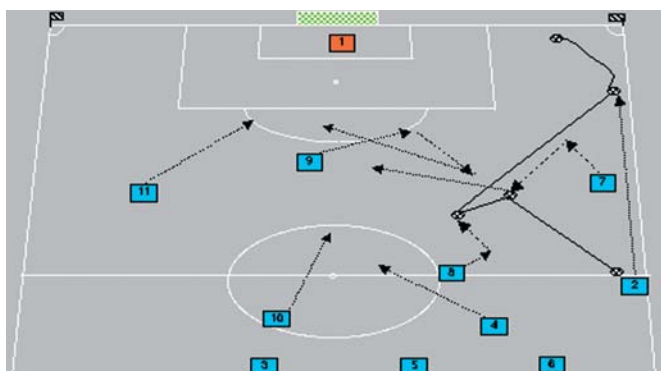


Figura 4: Attacco dal terzino alto; terzino dà e va
2 serve 7 che taglia dentro il campo. Sponda di 7 per 8 che indirizza sul lato forte per l'inserimento in sovrapposizione del terzino stesso che guida e va al cross. Le punte chiudono a triangolo in area di rigore.

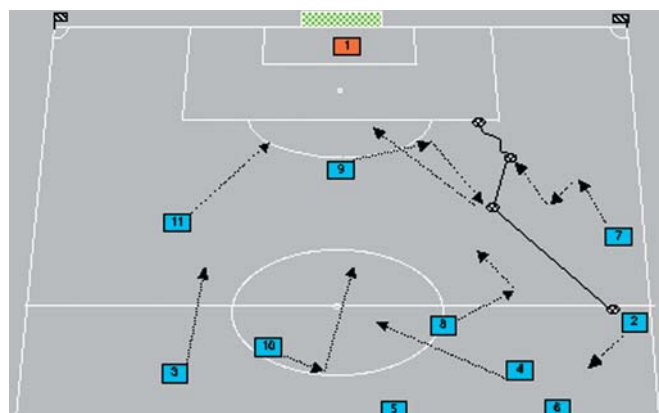


Figura 5: Attacco dal terzino alto; terzino dà e sta
Il terzino gioca in profondità per 9 e poi copre. Deviazione per l'inserimento di 7 che taglia verso la porta dopo un contromovimento.

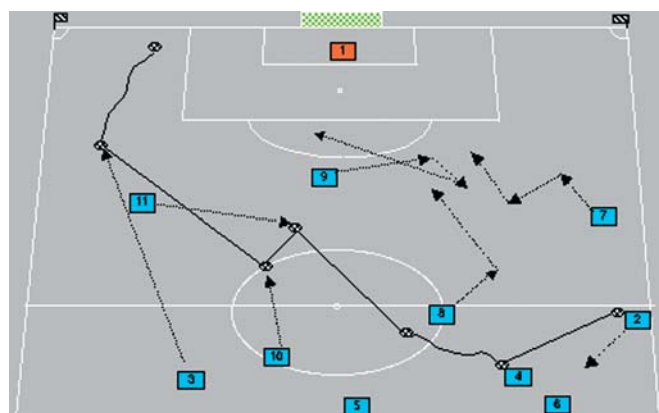


Figura 6: Attacco dal centromediano
Il centromediano trova campo libero e entra in diagonale. Passaggio dentro il campo per 11, sponda per 10 che apre per 3 che sovrappone sulla sinistra. Le punte chiudono a triangolo in area di rigore.

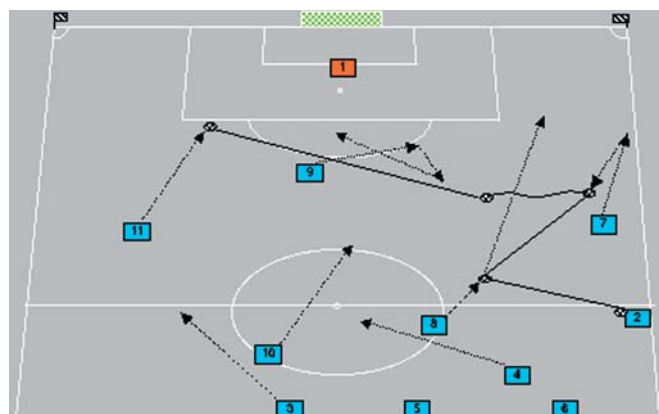


Figura 7: Attacco dalle mezzali
La mezzala riceve, gioca sulla punta esterna incontro e poi attacca in profondità. 7 converge e cambia campo per l'inserimento in taglio di 11.

Il modulo 4-5-1. Caratteristiche dei giocatori ed alcune soluzioni di gioco in fase di possesso palla

Lo schieramento (fig.8) si compone di 4 difensori, 5 centrocampisti e di 1 punta centrale. Le caratteristiche dei giocatori da impiegare nel 4-5-1 ricalcano per i reparti di difesa e centrocampo quelle già viste per il 4-3-3. La differenza sostanziale è data nel reparto d'attacco dalla presenza di due tornanti di fascia in luogo delle punte esterne. Questa soluzione tattica se non supportata da una ricerca costante della gestione della palla e dell'immediata riconquista della stessa può comportare un eccessivo schiacciamento della squadra all'indietro.

Al contrario una interpretazione attiva del modulo (come per esempio quella messa in mostra dal Lumezzane di D'Astoli) con la squadra mantenuta sempre aggressiva, corta e stretta, rende il modulo estremamente elastico.

Le distanze ridotte consentono alle catene terzino-mediano-ala di lavorare sulle due fasce con grande continuità e varietà di soluzioni. In questo modulo il centravanti assume spesso i connotati della boa centrale ma anche dell'esca che attirando con movimenti di deviazione i difensori avversari fuori zona favorisce l'inserimento delle ali e delle mezzale in taglio e in penetrazione.

Alla coppia centrale difensiva e al volante centrale si richiede principalmente un'opera di controllo e di presidio tattico.

Vediamo qui di seguito in grafica alcune delle soluzioni d'attacco più caratteristiche del 4-5-1.

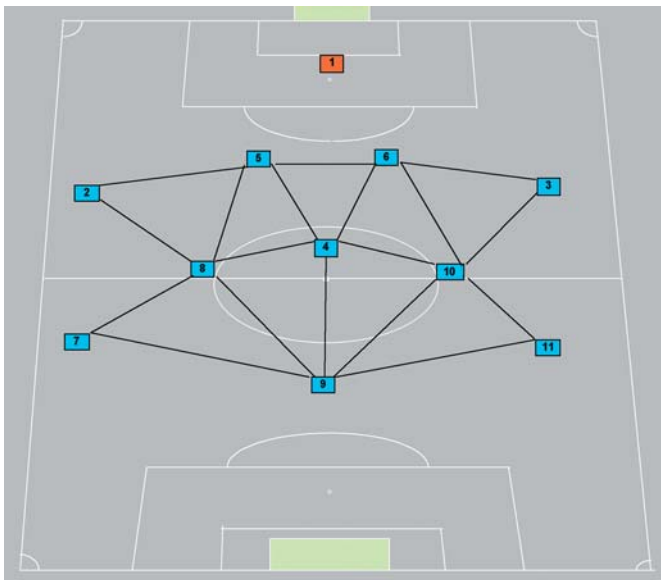


Figura 8: Disposizione dei giocatori in campo secondo il modulo 4-5-1

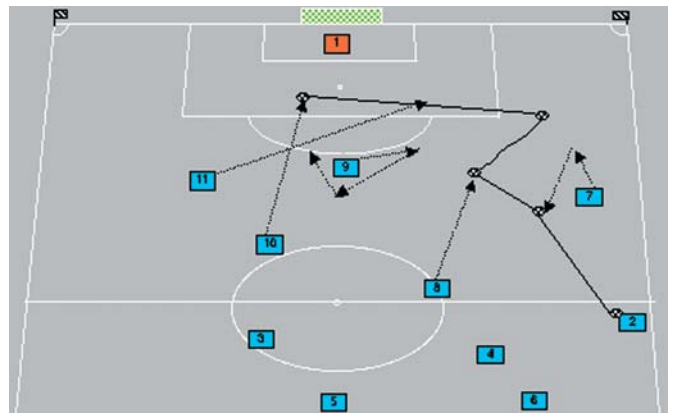


Figura 9: Gioco a tre sulla catena di destra
Da 2 a 7 che favorisce l'inserimento di 8 in profondità. Guida della palla e cross a cercare 10 incuneatosi nello spazio creato dai movimenti delle punte.

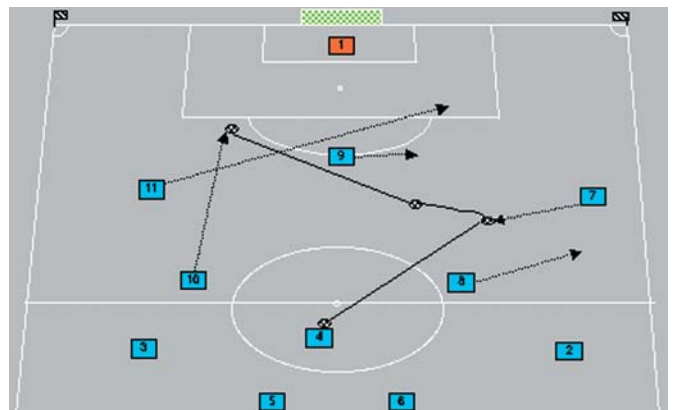


Figura 10: Soluzione su impostazione del mediano centrale
Movimenti inversi tra mezzala (apre il campo) e ala (taglio a ricevere) + corsa di deviazione del centravanti. 7 riceve, guida e cambia per 10 che si inserisce nello spazio liberato dalle punte.

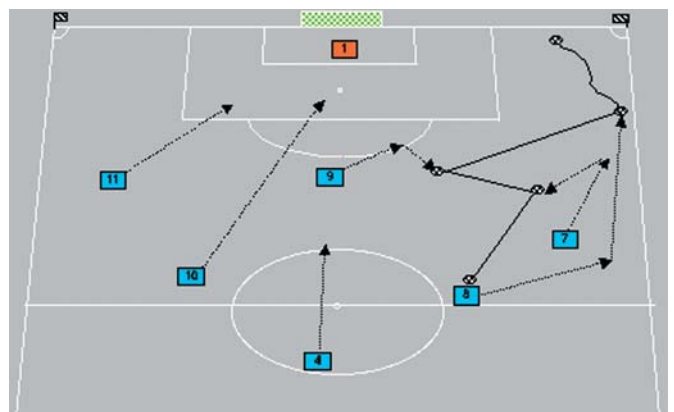


Figura 11: Sovrapposizione mezzala-ala
La mezzala gioca sull'ala incontro e sovrappone in 2 tempi passando per il centravanti. Sul lato debole 10 e 11 attaccano gli spazi.

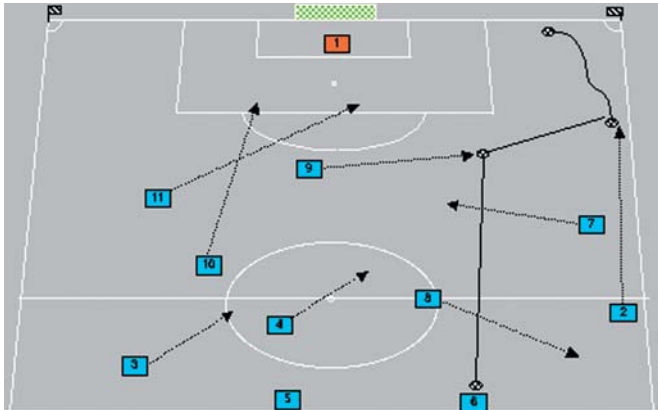


Figura 12: Impostazione dal difensore centrale con giro della catena di destra
Soluzione con palla lunga per il centravanti. Giro completo della catena di destra per favorire l'inserimento in attacco di 2 che riceve la sponda di 9 e va al cross.

Il modulo 4-3-2-1. Caratteristiche dei giocatori ed alcune soluzioni di gioco in fase di possesso palla

Lo schieramento (fig. 13) si configura con le 2 mezzepunte schierate strette a ridosso dell'unica punta centrale.

Per il resto si conferma la base 4+3 già vista sopra.

Le caratteristiche dei giocatori di difesa e di centrocampo rimangono ancora una volta invariate.



Figura 13: Disposizione dei giocatori in campo secondo il modulo 4-3-2-

La peculiarità è data dalla presenza contemporanea di una coppia di fantasisti che operano tra la linea di attacco e di centrocampo combinando i loro movimenti con quelli della mezz'ala corrispondente (uno apre e uno chiude il campo).

È un modulo che richiede grandissima qualità collettiva, perché basato su un prolungato possesso di palla e su movimenti collettivi che oltre ad un grande affiatamento richiedono interpreti di primissimo livello.

La spinta sulle fasce è garantita dagli inserimenti delle mezzepunte e dall'avanzamento del terzino sul lato debole che si trova ad approfittare dello spazio creato sul lato opposto dalla fitta ragnatela di passaggi posta in essere dai 5 mediani centrali (3 + 2 mezzepunte).

Il centravanti deve essere una prima punta molto forte in zona realizzativa, non deve svariare troppo, ma attaccare gli spazi in profondità.

Da un punto di vista difensivo si ricorre quasi sempre al temporeggiamento perché, stante il contributo di solito modesto in fase di copertura dei due numeri 10 che coprono piccole porzioni di campo e non difendono sugli esterni, è fondamentale ricompattare il blocco 4+3 all'altezza della linea mediana.

Ecco alcune delle soluzioni d'attacco che caratterizzano il 4-3-2-1, noto anche con il nomignolo inglese di Xmas tree (l'albero di Natale).

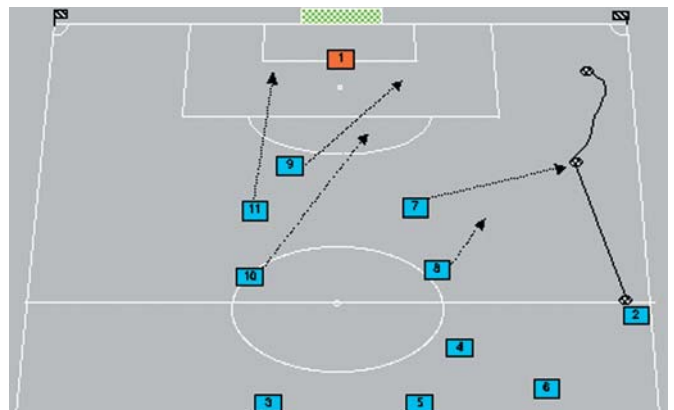


Figura 14: Movimento coordinato della coppia trequartista mezzala con palla giocata dalla fascia. Soluzione esterna
Palla giocata da 2 sul taglio ad aprire di 7, con 8 che gli va a sostegno. Se 7 riesce nella giocata personale va sul fondo e crossa. Sul lato debole 9, 11 e 10 attaccano la porta con schieramento a triangolo.

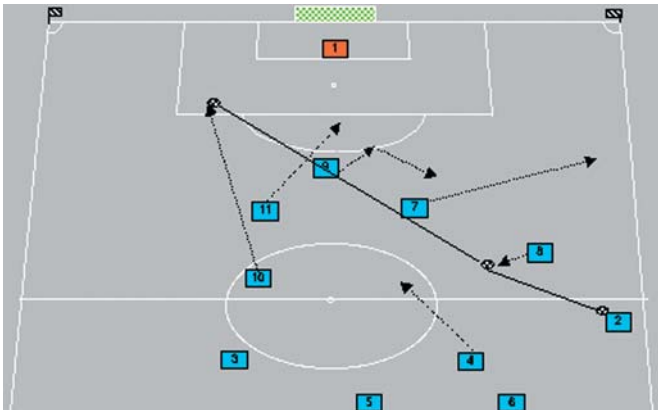


Figura 15: Movimento coordinato della coppia trequartista mezzala con palla giocata dalla fascia. Soluzione interna
Palla giocata da 2 per 8 che converge e lancia 10 che attacca la profondità sfruttando gli spazi creati dai movimenti dei compagni.

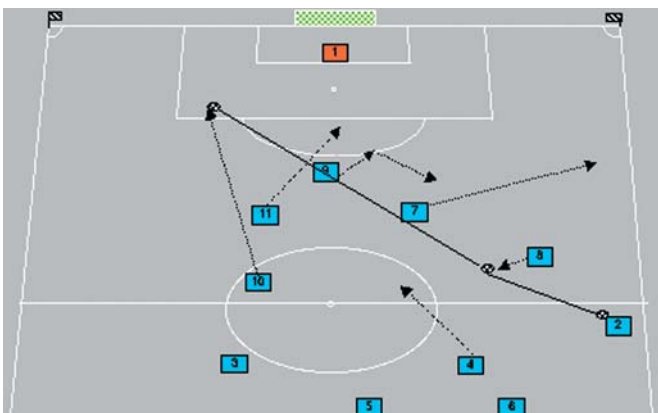


Figura 16: Cambiocampo dal centromediano
Si crea un'alta concentrazione di giocatori sul lato forte per attirare gli avversari in quella zona. Poi appena possibile si opera una rapida uscita sul centromediano che cambia campo per l'inserimento del terzino lato debole in zona d'attacco. È questa una soluzione molto praticata per esempio dal Milan di Carlo Ancelotti.

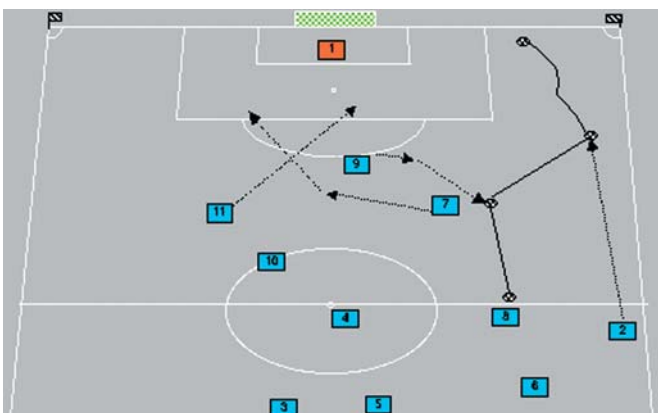


Figura 17: Attacco in fascia ed incrocio delle mezzepunte
La mezzala serve il centravanti che devia per il terzino in fascia che va al cross. Importante il movimento delle mezzepunte che si incrociano in modo da liberare spazio a 9 in prima battuta e disponendosi poi per ricevere a centroarea.

CONCLUSIONI

Credo che senza la pretesa di insegnare nulla a nessuno queste mie riflessioni racchiudano, insieme a spunti più personali, il cosiddetto stato dell'arte per quanto riguarda la fase di possesso palla per quei moduli che adottano base 4+3.

Trovo che sia un modo affascinante di affrontare il gioco del calcio, perché propositivo e incentrato sulla voglia di vincere; la spiccata propensione alla conquista dell'intera posta in palio è una caratteristica costante di tutti i moduli a base 4+3 e li rende particolarmente graditi anche ai media ed ai tifosi, elemento questo che può avere la sua influenza nell'arco della stagione sportiva.

Spero che la tendenza di quest'ultimo periodo, che ha visto i moduli a base 4+3 ritornare prepotentemente alla ribalta (penso al Porto di Mourinho) dopo un periodo di quasi oblio, possa ulteriormente svilupparsi nelle prossime stagioni agonistiche e che sempre più prevalga anche nel calcio nostrano una mentalità offensivista.

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

- Il notiziario del settore tecnico - Numeri vari
- Il nuovo calcio - Numeri vari
- El cuaderno del entrenador - Numeri vari
- F. Ferrari - Elementi di tattica calcistica
- G. Leali - Calcio tecnica e tattica
- www.allenatore.net - Mossa e contromossa
- R. Zanelli - De Irriconoscentia Hominis. Note di psicologia calcistica
- Luis Fradua Uriondo - La visione di gioco del calciatore
- G. Molon - F. Pulin - D. Ranzato - La Tecnica al servizio del gioco di squadra