



DISLOCAZIONE A TRIANGOLI IN UNA SQUADRA DI CALCIO NELLA FASE DI POSSESSO PALLA

di Maurizio Trombetta*

PREMESSA



Il triangolo, definito come la disposizione di tre punti su uno stesso piano ma non disposti su un'unica linea retta, è la figura geometrica elementare, di base, che permette la costruzione di tutte le altre figure geometriche piane: tutte le figure geometriche, dalla più semplice alla più complessa, attraverso la semplice congiunzione di tutti i vertici non contigui della figura stessa sono scomponibili in una serie di triangoli.

Il triangolo, invece, composto da tre soli vertici, non è ulteriormente scomponibile in figure geometriche più semplici. Di più, proprio in quanto figura geometrica "pura", il triangolo viene considerato su un piano più elevato come la rappresentazione dell' "Essere Supremo" (in alcune reli-

gioni orientali è l'Occhio di Dio), simbolo di una volontà superiore, di un destino, di un disegno per tutte le cose.

Volendo riconoscere una valenza simbolica anche alla figura del cerchio (il pallone nel calcio), figura priva di vertici, consecuzione infinita di punti successivi che definiscono una figura geometrica perfetta ma che non ha né inizio né fine, come rappresentazione dell'infinito e indefinito, in una parola del " caso ", credo sia possibile avventurarsi nella considerazione "geometrico-filosofica" secondo la quale il triangolo, disegno supremo, può essere la forma per razionalizzare, una maniera per dare un indirizzo al " caso ", all'altrimenti indefinito rotolare della palla.

Uscendo da questa ardita ma suggestiva interpretazione della dislocazione a triangoli dei giocatori di una squadra di calcio, credo sia importante venire ad una più semplice e concreta considerazione della loro disposizione in campo.

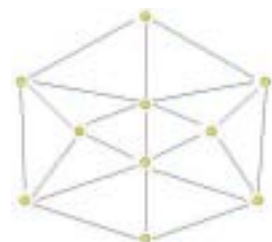
che qualsiasi disposizione potrà essere scomposta in un insieme di triangoli.



4-3-3



3-4-3



3-4-3 Ajax



5-3-2

Legenda



Giocatore



Giocatore con palla



Passaggio



Corsa senza palla



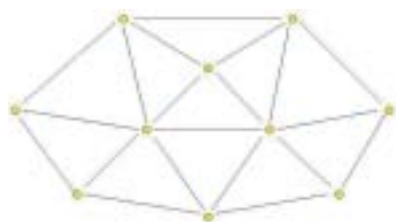
Guida della palla

SISTEMA DI GIOCO

Intendendo per sistema di gioco la "dislocazione dei giocatori sul campo ed i compiti loro assegnati", il triangolo rappresenta la figura geometrica di partenza per la costruzione di qualsiasi schema di base.

Considerando i giocatori in campo come dei vertici di figure geometriche avremo

*Tesi di fine studio del Corso Master 2000/2001 per l'abilitazione ad allenatore professionista di 1ª Categoria.



3-4-1-2

PRINCIPI TATTICI

Cercherò ora di spiegare per quali motivi ritengo la figura triangolare, cioè la collaborazione di tre giocatori, come la base per la costruzione del gioco di squadra.

Il gioco del calcio è uno sport di squadra in cui l'aspetto collaborativo è di fondamentale importanza per il raggiungimento di un obiettivo comune.

Definendo come **tattica** "qualsiasi movimento o azione combinata di due o più giocatori per il raggiungimento di uno scopo predeterminato", ritengo la collaborazione di due soli giocatori un rapporto troppo diretto e scontato, che consente un numero troppo limitato di possibilità di sviluppo dell'azione per poter essere considerato la base del gioco.

La partecipazione di tre giocatori permette invece di rispettare nella maniera più

ampia e completa tutti i **principi della tattica in fase di possesso palla**: *Scaglionamento, Ampiezza, Penetrazione, Mobilità, Imprevedibilità*.

Scaglionamento

Inteso come il disporsi su più linee, in modo che i giocatori non allineati formino triangoli di gioco non isosceli; questo consentirà al giocatore in possesso di palla di poter sviluppare il gioco in diverse zone di campo con l'aiuto dei compagni i quali si dovranno proporre in "zona luce".

Ampiezza

Intesa come la capacità di sfruttare il campo nel senso della larghezza, con conseguente allargamento della difesa avversaria, per poter usufruire di più spazio sia per ricevere palla sia per permettere l'inserimento dei compagni con e senza palla.

Penetrazione

Intesa come la ricerca e l'acquisizione della profondità attraverso passaggi e corse senza palla che si propongono di guadagnare spazio verso la porta avversaria superando almeno un giocatore, meglio ancora una linea dello schieramento avversario.

Mobilità

Intesa come la capacità di muoversi senza

palla in maniera coordinata nel rispetto dei tempi di gioco; tramite continui scambi di posizione tra i giocatori si tolgono punti di riferimento costanti agli avversari mantenendo la possibilità di sfruttare tutte le zone del campo.

Imprevedibilità

Intesa come la capacità di sorprendere gli avversari anche attraverso azioni individuali e creative effettuate comunque in un contesto preordinato; per mezzo di corse senza palla è possibile mutare in continuazione gli schemi predeterminati in modo tale da non dare certezze agli avversari.

Questi due ultimi elementi di movimento e partecipazione attiva, ci permettono di passare dalla semplice figura statica dello schema di base allo sviluppo vero e proprio dell'azione offensiva.

Nell'organizzazione di qualsiasi sistema di gioco si ripropongono i medesimi principi che i giocatori devono conoscere perfettamente e sapere applicare.

La definizione semplice e chiara e la schematizzazione di tali principi deve permettere il miglioramento della fase offensiva, esaltando le qualità dei singoli giocatori; consente loro di esprimere la propria creatività e fantasia in un calcio, come quello attuale, in cui la velocità di esecuzione dei gesti fondamentali è notevolmente aumentata, mentre si sono ridotti i tempi operare le scelte e gli spazi per agire.

Per assolvere a questo delicato e fondamentale compito di semplicità e chiarezza della schematizzazione dello sviluppo del gioco, ritengo la figura triangolare e le combinazioni a tre giocatori il metodo ideale:



dà punti di riferimento precisi e consente, attraverso il semplice concetto del "GIOCA CON CHI VEDI", di diminuire i tempi di trasmissione della palla e di velocizzare lo sviluppo dell'azione offensiva, rispettando un'idea di gioco di squadra veloce (1/2 tocchi) condiviso e conosciuto da tutti.

PARAMETRI

I giocatori in fase offensiva si muovono rispettando i tre fattori fondamentali di Tempo - Spazio - Modo

Tempo

Si identifica col concetto di smarcamento che deve avvenire nel momento in cui il possessore di palla è libero di giocare; è importante che questi prenda visione della realtà circostante prima di entrare in possesso di palla in modo da poter scegliere la soluzione più opportuna nel minor tempo possibile, velocizzando così il gioco e diminuendo la possibilità di un'eventuale pressione da parte del proprio avversario.

Spazio

E' importante poter rispondere al quesito: "dove smarcarsi"? Sicuramente bisogna andare ad occupare una "zona luce" come è definita quella zona del campo libera e raggiungibile dal passaggio del compagno.

Modo

Inteso come modi di spostarsi sul fronte d'attacco, tramite vari tipi di corse e come modi e possibilità di controllo e/o trasmissione della palla, il tutto in funzione della situazione di gioco:

il riconoscimento precoce della situazione di gioco consente al giocatore di comprendere l'orientamento e lo sviluppo dell'azione, permettendogli di effettuare i più

appropriati adattamenti in anticipo rispetto agli avversari.

La disposizione a triangoli di tre giocatori e le possibili combinazioni di gioco fra di loro consentono di lavorare sulla comprensione, classificazione ed interrelazione di questi tre parametri fondamentali per lo sviluppo del gioco di squadra in fase di possesso palla.

Tale tipo di lavoro permette di esaltare la dinamicità dell'azione per mezzo di movimenti con e senza palla che, se adeguatamente sincronizzati nei tempi e nei modi, con veloci e precisi passaggi, permettono di rendere efficace e concreta la realizzazione del gioco offensivo.

PROGRESSIONE DIDATTICA

Nella costruzione di un percorso didattico ritengo necessario passare attraverso fasi di apprendimento organizzate e consequenziali che prevedono esercitazioni di vario tipo e livello:

Combinazioni libere a 3 giocatori

che permettono di definire un disegno tattico offensivo lavorando su tempi, spazi e modi della collaborazione dei tre elementi.

Combinazioni indirizzate a 3 giocatori per la conclusione in porta

tendono a riproporre, attraverso l'intensità, la velocità e la precisione, situazioni di gioco in condizioni facilitate (senza avversari).

In entrambi questi tipi di esercitazione è bene inserire la partecipazione di un 4° giocatore che ci permette di arrivare allo sviluppo di azioni più complesse con l'interessamento di triangoli successivi.

Sviluppo azioni di squadra

Si tratta del passo successivo per arrivare

allo sviluppo vero e proprio del gioco di squadra per mezzo di azioni ancora senza l'opposizione dell'avversario (squadra ombrata/opposizione passiva).

Esercitazioni di possesso palla

Importanti per il lavoro sullo smarcamento, gli appoggi, la profondità e la differenza fra la fase di mantenimento del possesso di palla e la fase di penetrazione: ritmo di gioco.

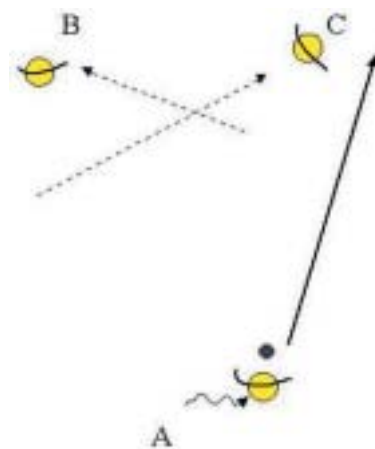
La presenza degli avversari, in queste esercitazioni, permette di sviluppare le "intuizioni" necessarie per intervenire nell'azione in maniera corretta ed anticipando i tempi di gioco x sfuggire al "pressing" avversario.

COMBINAZIONI LIBERE A 3 GIOCATORI

1) Passaggio sulla corsa su incrocio di 2 giocatori.

Per definire semplicemente il tempo di smarcamento per un solo passaggio, senza sviluppo di gioco.

A in possesso palla effettua un passaggio sulla corsa di C che si muove nello spazio lasciato libero da B.



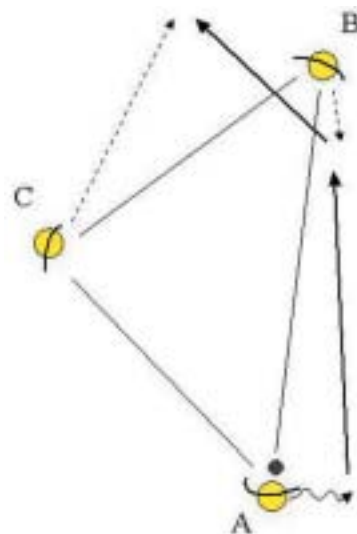
Il tempo giusto per il movimento è quello in cui il giocatore A in possesso di palla prende visione della situazione.

2) Passaggio avanti + sponda per inserimento 3° uomo

Combinazione del movimento di 2 giocatori senza palla e sviluppo di gioco con 2 passaggi: un solo tempo di gioco.

Per definire il tempo di marcamento del 3° uomo sulla sponda di B.

A in possesso di palla effettua un passaggio a B che viene incontro e gioca subito di sponda nello spazio per l'inserimento di C



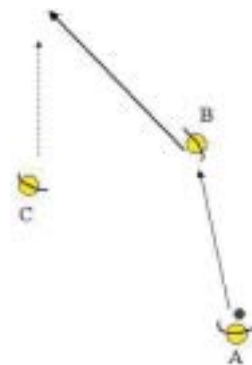
Il tempo per l'inserimento del 3° uomo è più o meno anticipato in funzione della disposizione iniziale dei giocatori su diverse linee di gioco: **Vertice Alto; Sfalsati; Vertice Basso**



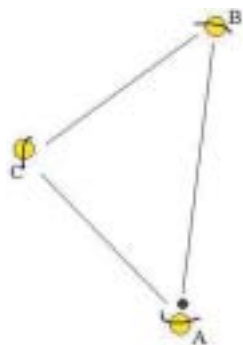
Disposizione iniziale: vertice alto.



Passaggio di A e contemporaneo inizio del movimento di C.



Sponda di B per l'inserimento di C.



Disposizione iniziale: sfalsati.



Passaggio di A e successivo inizio del movimento di C; C non deve essere oltre la linea della palla.



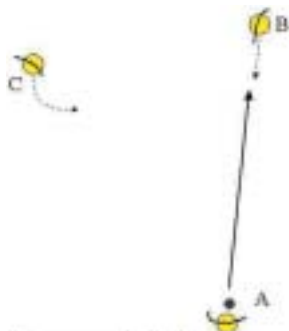
Sponda di B per l'inserimento di C.

FORMAZIONE E ISTRUZIONE TECNICA

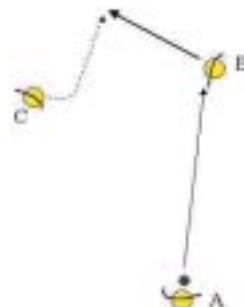
TATTICA



Disposizione iniziale: vertice basso.



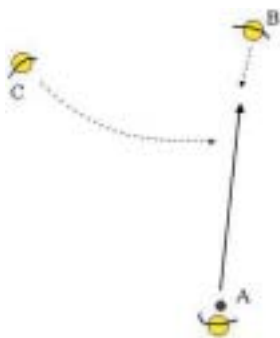
Passaggio di A e successivo inizio del movimento a "mezza luna" di C.



Sponda per l'inserimento di C.



Disposizione iniziale: vertice basso con "esca".



Passaggio di A e contemporaneo inizio del movimento a "mezza luna" di C che salta la palla.



Sponda di B per l'inserimento di C.



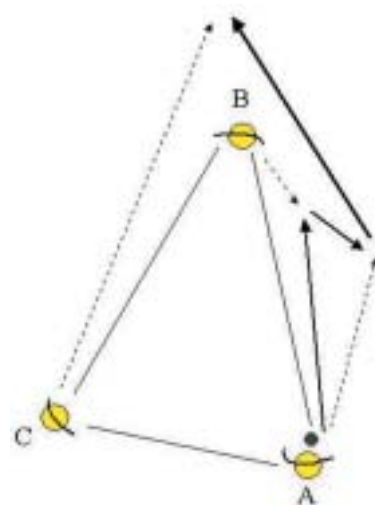
3) 1-2 + inserimento 3° uomo

Combinazione dei movimenti di 3 giocatori con 3 passaggi e quindi con 2 tempi di gioco:

- 1° tempo: palla avanti;
- 2° tempo: palla dietro in appoggio.

Per definire il tempo di inserimento del 3° uomo che deve avvenire sull'appoggio dietro per A che si viene a trovare in situazione di palla giocabile con fronte allo sviluppo del gioco.

A in possesso palla scambia 1-2 con B che viene incontro e passa in profondità per l'inserimento di C.



Anche in questo caso l'inserimento del 3° uomo può essere più o meno anticipato in funzione della disposizione iniziale: **Vertice Alto; Vertice Basso**



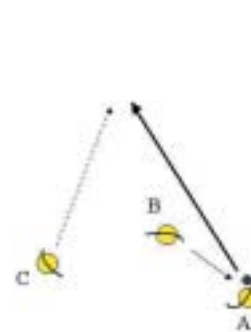
Disposizione iniziale: vertice alto.



Palla avanti per B incontro.



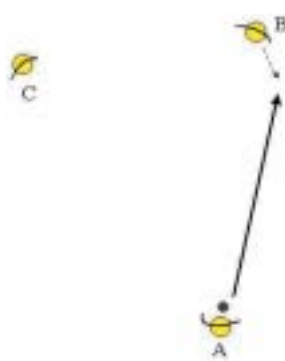
Appoggio dietro ed inizio del movimento di C.



Passaggio di A per l'inserimento di C.



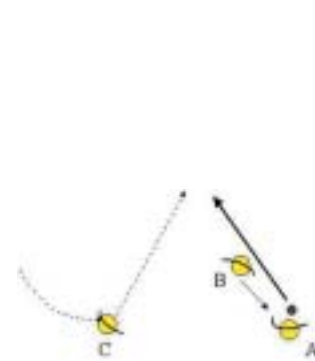
Disposizione iniziale: vertice basso.



A palla avanti x B incontro.



Appoggio dietro ed inizio del movimento a "mezza luna" di C.



Passaggio di A per l'inserimento di C.

FORMAZIONE E ISTRUZIONE TECNICA

TATTICA

4) Palla avanti + appoggio dietro + inserimento 1° uomo

SOVRAPPOSIZIONE

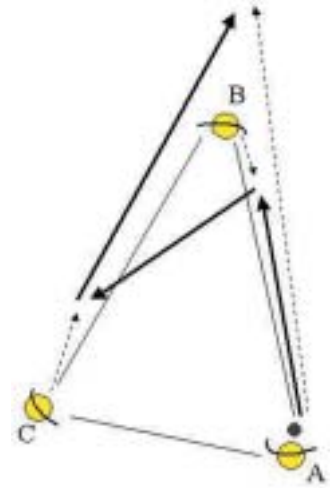
Stesso concetto della combinazione precedente con 2 tempi di gioco, solo che il giocatore che inizia l'azione dà palla e corre per l'inserimento.

A in possesso palla effettua un passaggio avanti x B che viene incontro, e corre avanti.

B appoggia dietro x C a sostegno.

C dà in profondità x l'inserimento di A che ha continuato la corsa.

A non deve superare la linea della palla.



Il sostegno di C è in funzione delle diverse disposizioni iniziali, ne vediamo tre casi: **Vertice Alto; Sfalsati; Vertice Basso.**



Disposizione iniziale: vertice alto.



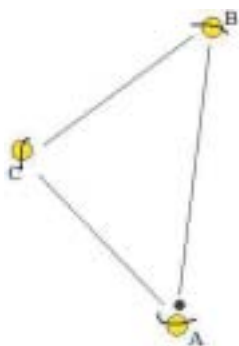
A passa e corre avanti, B viene incontro, C a sostegno in avanti.



B appoggia dietro x C a sostegno, A continua la corsa.



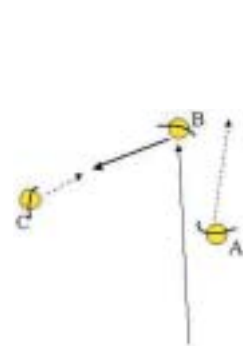
C passa avanti x l'inserimento di A.



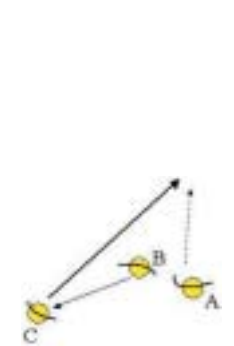
Disposizione iniziale: sfalsati.



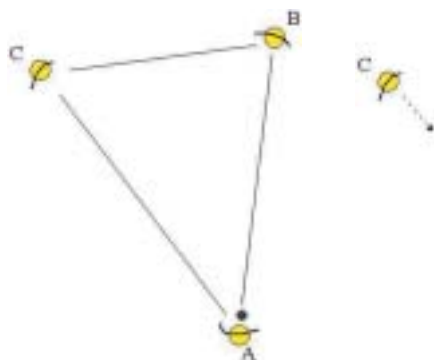
A passa avanti + corsa, B viene incontro, C ritarda il movimento a sostegno.



B appoggia dietro x C a sostegno in diagonale, A continua la corsa.



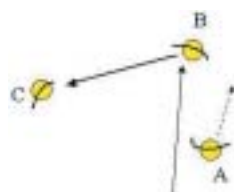
C passa avanti x l'inserimento di A.



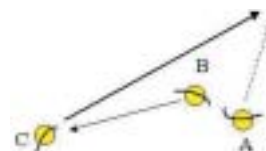
Disposizione iniziale: vertice basso.



A passa avanti + corsa, B viene incontro, C a sostegno in diagonale dietro.



B appoggia dietro per C a sostegno, A continua la corsa.



C passa avanti per l'inserimento di A.

Da queste semplici combinazioni è già possibile riconoscere un'idea di gioco chiara e definita, che nel rispetto del già citato concetto di "GIOCA CON CHI VE-
DI", permette uno sviluppo dell'azione offensiva basato sulla continua alternanza delle fasi di **Profondità** - **Appoggio** - **Profondità**.

Lavorando sui modi di:

Movimento:

- incontro
- in profondità
- a sostegno

Passaggio:

- in profondità:
 - su corsa incontro
 - su corsa in profondità
- in appoggio (x sostegno)
- sponda (x inserimento)

È possibile ricercare e trovare soluzioni in funzione dell'orientamento dei giocatori che entrano in possesso palla:

Fronte alla porta

sviluppo azione in profondità

Spalle alla porta:

- appoggio al sostegno (x futuro sviluppo della azione)
- sponda x inserimento

Ed al contempo **in funzione delle diverse linee dello schieramento** interessate rispetto alla linea della palla:

Linea avanzata:

- movimento incontro:
 - x appoggio dietro
 - x sponda

Linea arretrata:

- movimento in profondità per inserimento
- movimento a sostegno

Stessa linea:

- movimento in profondità x sponda
- movimento dietro a sostegno (taglio)

COMBINAZIONI LIBERE CON PARTECIPAZIONE DEL 4° UOMO:

La partecipazione di un 4° giocatore a queste combinazioni permette un ulteriore sviluppo delle collaborazioni di gioco.

L'intervento di un giocatore esterno al triangolo è il passaggio intermedio che ci permetterà di arrivare allo sviluppo di azioni di gioco per mezzo di triangoli suc-

cessivi (lo vedremo nelle combinazioni per la conclusione in porta).

1) Dal triangolo al giocatore esterno passaggio avanti + appoggio dietro + inserimento 4° uomo.

Stessi concetti della combinazione a tre giocatori.

A in possesso di palla dà a B che viene incontro.

B appoggia indietro a C che viene a sostegno.

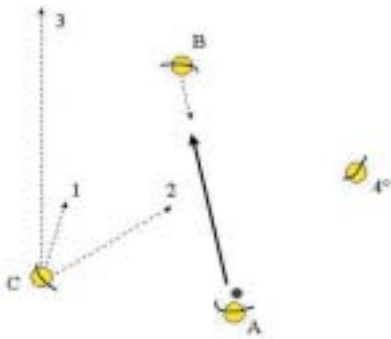
C passa avanti per l'inserimento del 4° uomo.



Il tempo per l'inserimento è sempre quello dell'appoggio dietro per il sostegno C che "vede" il gioco.

C può fare diversi tipi di corsa:

- 1) a sostegno
- 2) taglio
- 3) inserimento per sponda

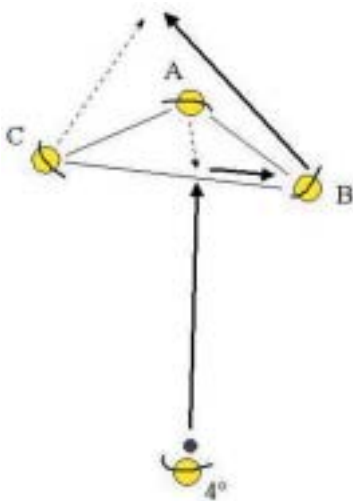


**2) Dal giocatore esterno al triangolo
Passaggio avanti + appoggio dietro +
inserimento 3° uomo.**

4° in possesso palla effettua un lancio per A che viene incontro.

A appoggia indietro per B a sostegno (taglio, sponda per inserimento).

B dà nello spazio per l'inserimento di C



Da un lancio lungo si passa ad uno sviluppo di gioco veloce con palla a terra.

I concetti precedentemente esposti di profondità, appoggio, sostegno, linee dello

schieramento, corse incontro ed inserimenti trovano ancora più chiara esemplificazione nelle esercitazioni di:

COMBINAZIONI INDIRIZZATE A 3 GIOCATORI PER LA CONCLUSIONE IN PORTA

Sovrapposizione in fascia per il cross + conclusione su incrocio.

A in possesso di palla dà a B che appoggia dietro a C e va in sovrapposizione

C dà in profondità per A che controlla ed effettua un cross per B e C che vanno a concludere dopo un incrocio.



Sviluppo per inserimento del 4° uomo con cambio di gioco.

Intervento di triangoli successivi con possibilità di sviluppo da dx. e sin.

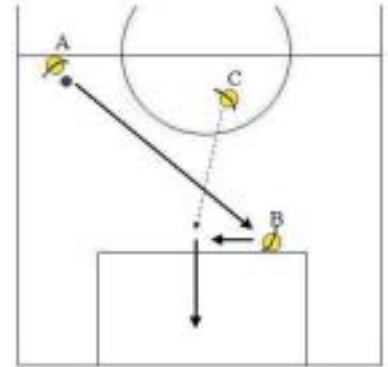
Palla avanti + appoggio dietro per C che cambia gioco per l'inserimento del 4° uomo.

- 1) controllo e conclusione
- 2) sponda x inserimento B.



Inserimento centrale del 3° uomo per la conclusione in porta.

A in possesso di palla lancia per B che effettua una sponda per l'inserimento per la conclusione di C.



Per definire il giusto tempo di inserimento del giocatore che deve concludere: C deve modulare l'intensità di corsa in funzione della palla e della facilità del controllo della stessa da parte di B.

Con conclusione valida solo "al volo", il sincronismo dell'inserimento e della sponda deve essere quasi perfetto.

SVILUPPO AZIONI DI SQUADRA

Le esercitazioni 11 contro 0 permettono lo svolgimento completo del gioco di squadra.

Disposizione della squadra in campo con modulo 4-3-3.



Elenco di seguito alcuni esempi di combinazioni con interessamento dei diversi reparti:

Solo attacco

1-2 + inserimento 3° uomo

7 in possesso di palla scambia 1-2 con 9 e dà in profondità per l'inserimento di 11.

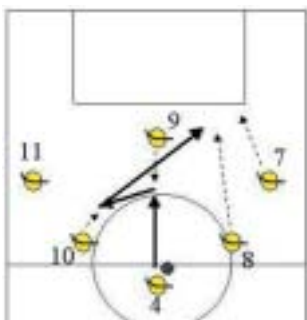


Centro campo + attacco

Palla avanti + appoggio dietro + inserimento 3° uomo

4 in possesso palla dà in profondità x 9 che appoggia dietro x 10.

10 dà in profondità x l'inserimento di 8 o 7.



8 in possesso di palla dà in profondità x 9 che appoggia dietro x 10 a sostegno.

10 dà in profondità per l'inserimento di 11 o 7.



Difesa + centrocampio + attacco

Sovrapposizione nella catena laterale

2 in possesso palla dà in profondità x 7 e corre in sovrapposizione.

7 appoggia dietro per 8 a sostegno che dà in profondità per l'inserimento di 2.

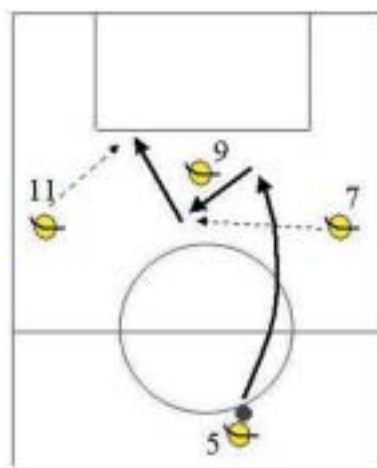
2 effettua un cross per l'incrocio di 9 e 11 che vanno a concludere.



Lancio da giocatore esterno al triangolo

5 in possesso palla dà in profondità x 9 che si smarca lateralmente.

9 appoggia dietro per il taglio di 7 che dà in profondità per l'inserimento di 11.



Palla avanti + appoggio dietro + inserimento 3° uomo

2 in possesso palla dà in profondità x 9 che viene incontro.

9 appoggia dietro x 8 a sostegno che dà in profondità x l'inserimento di 7 o 10 o 11.



ESERCITAZIONI DI POSSESSO PALLA

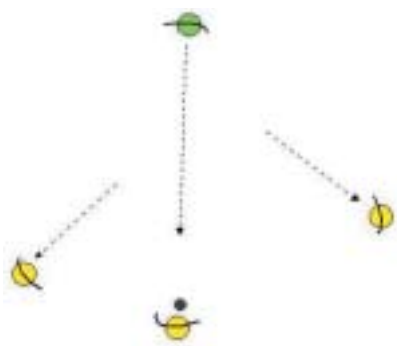
Sono le prime esercitazioni che considerano anche la presenza di avversari attivi (parità o inferiorità numerica) e ci permettono di lavorare in modo specifico ed approfondito sulla capacità di smarcamento dei nostri giocatori.

Nelle esercitazioni di possesso palla a tocchi definiti sono di fondamentale importanza i seguenti concetti:

- 1) grande attenzione all'aspetto tecnico:
 - fondamentale il 1° tocco, **controllo di palla**.
- 2) tempi di gioco in funzione della pressione avversaria:
 - **pressato**: gioco di 1ª, massimo 2 tocchi.
 - **non pressato**: tengo palla e costringo l'avversario a venirmi a pressare per poterlo "saltare" con scarichi laterali e/o passaggi in profondità

3) l'uomo in possesso palla deve sempre avere:

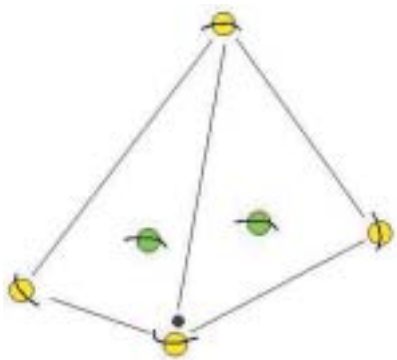
2 appoggi laterali sulla pressione di un avversario



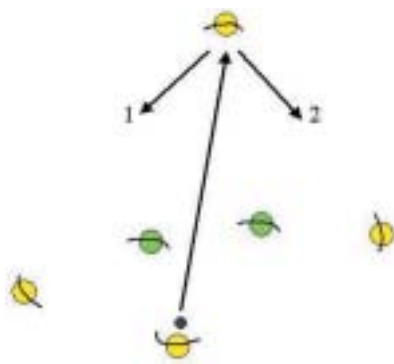
Un giocatore che dà **profondità** sulla pressione di 2 avversari



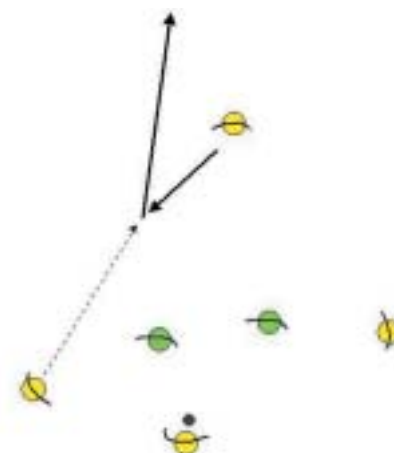
Questo permette la formazione di **triangoli di gioco**



Chi riceve palla con la schiena rivolta al campo effettua solo **appoggi laterali** per i giocatori a sostegno



I giocatori rivolti con la fronte al campo, sviluppano il gioco



4) saper adottare un cambio di ritmo passando da :

- mantenimento del possesso palla nella stessa zona di campo
- cambi di gioco per mezzo di passaggi in profondità/appoggio/profondità

Questo ci permette di cominciare ad applicare i concetti propri delle combinazioni "a triangoli" in **situazioni di gioco con la presenza di avversari attivi** molto simili alle reali condizioni di gara.

CONCLUSIONI

Gli esempi riportati dello sviluppo del gioco di squadra sono solo una minima parte delle molteplici possibilità di combinazioni che si possono creare.

Queste sono state inserite in un modulo di gioco "4-3-3" che ne permette la massima esaltazione, ma si possono naturalmente utilizzare anche per gli altri sistemi di gioco. La possibilità di passare dal **semplice al complesso e viceversa** per mezzo di esercitazioni:

- LIBERE soprattutto tempi di movimento
 - INDIRIZZATE tempi e spazi per il movimento
 - AZIONI DI SQUADRA tempi, spazi e modi nella massima espressione di interrelazione tra i giocatori
- permette di **modulare l'intervento dell'Allenatore** in funzione delle esigenze momentanee del singolo giocatore e/o di tutto il collettivo.

Come si vede non è stato fatto alcun riferimento al gesto tecnico del dribbling; questo non perché dribblare è vietato, anzi!

La capacità creativa di superare l'avversario per mezzo dell'1 contro 1 va sviluppata e ricercata come l'acqua nel deserto, ma deve anche inserirsi in un contesto di gioco e di squadra, preciso e ben definito.

Il giocatore deve comportarsi come l'attore di talento, che, inserendosi in un "canovaccio" conosciuto (l'idea di gioco sviluppata ed insegnata dall'Allenatore), è in grado di esprimere al massimo livello le sue qualità artistiche, per rendere lo spettacolo sempre unico, sorprendente ed irripetibile:

IL GIOCO DEL CALCIO!