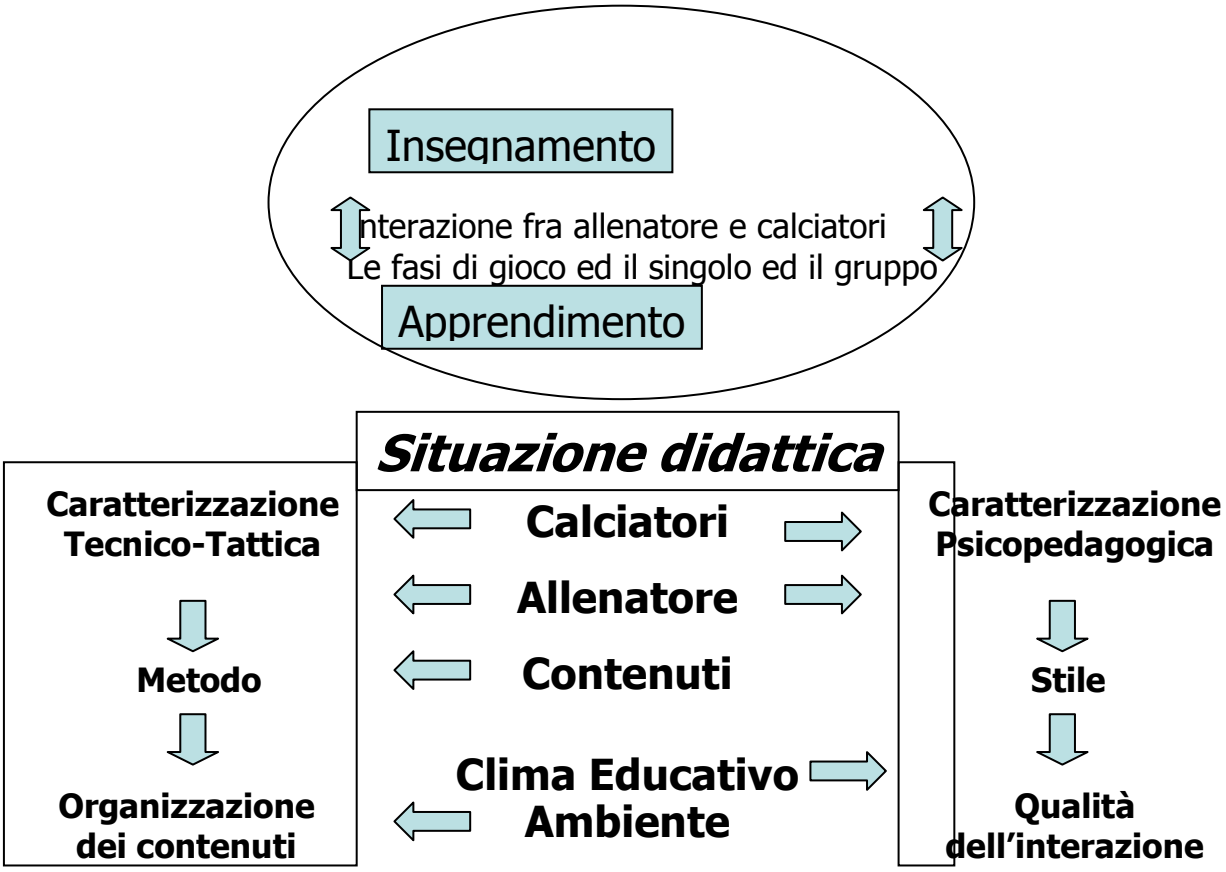
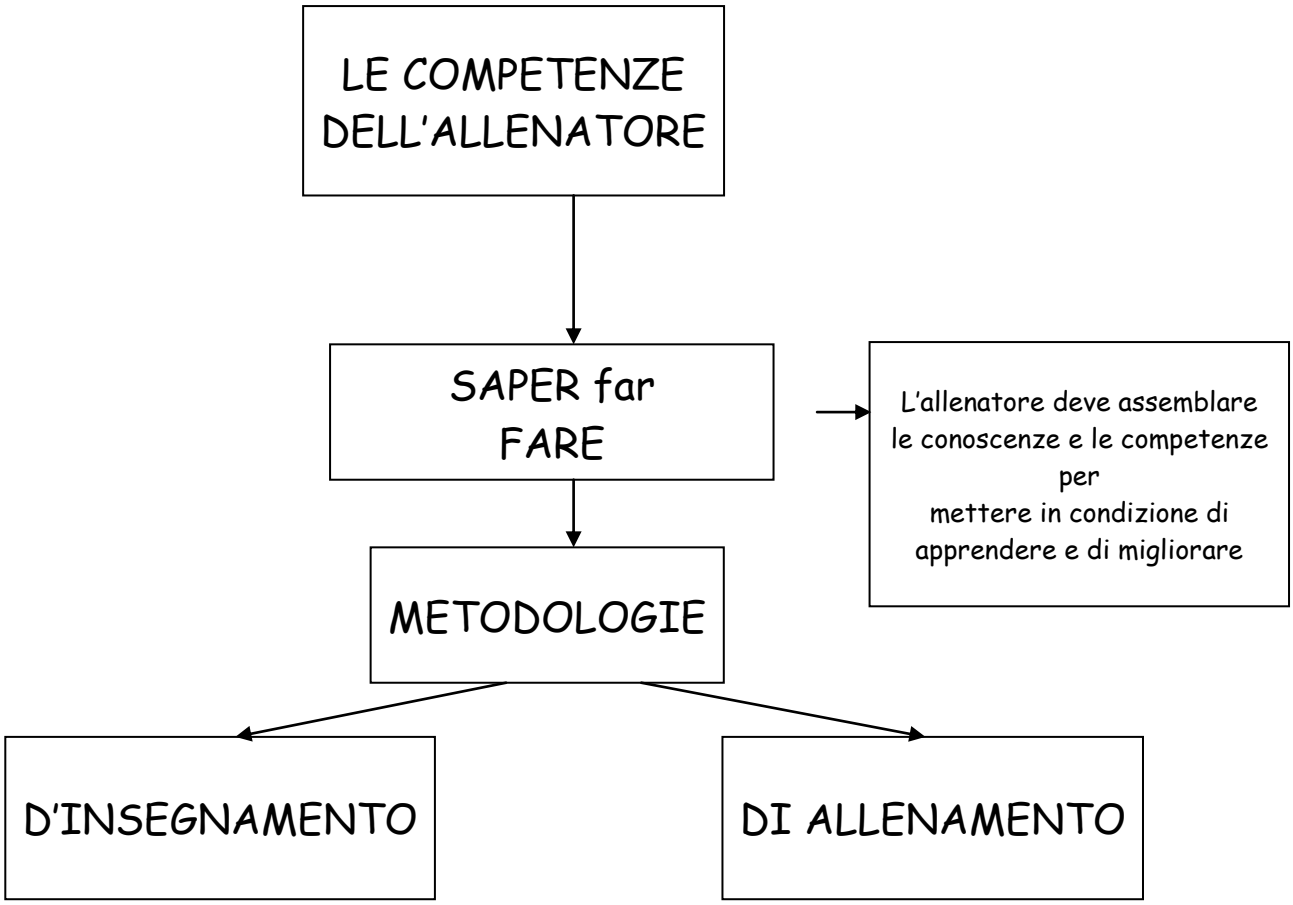
L’EDUCAZIONE DELLO SPAZIO E DEL TEMPO NEL SISTEMA DI GIOCO 1-4-4-3 ATTRAVERSO LA METODOLOGIA OPERATIVA

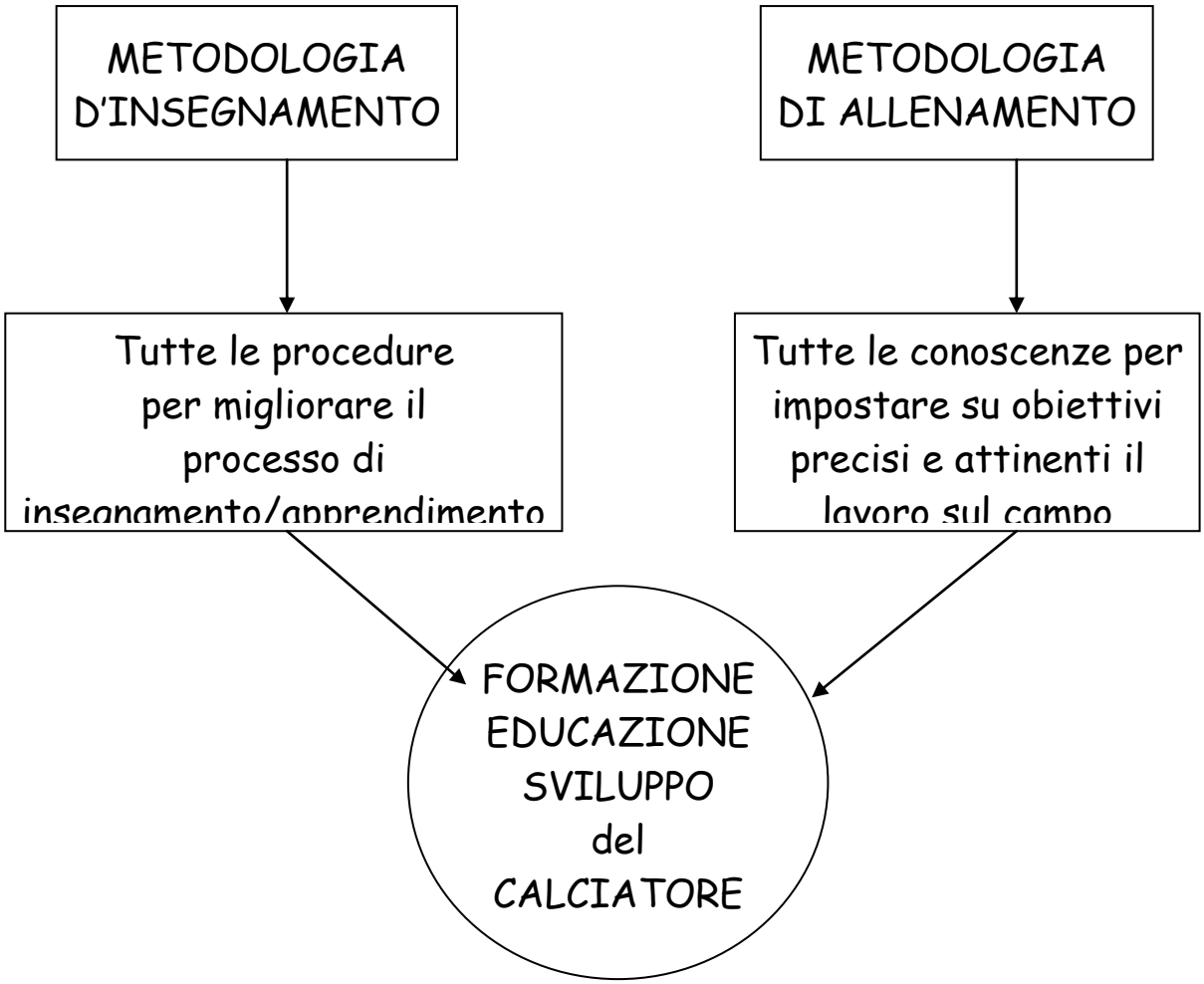
Nei precedenti articoli abbiamo affermato che l’attività del tecnico nuovo deve orientarsi verso due direttrici diverse ma integrate e correlate:
- il singolo, l’individuo , l’ Unità Significativa con lo scopo di valorizzare al meglio le potenzialità del calciatore;
- la squadra, un insieme di singoli che presentano caratteristiche diverse ed eterogenee con lo scopo di creare un collettivo il più possibile organizzato, razionale, elastico ed equilibrato.

Si rivolge necessariamente al singolo quando opera nei settori giovanili utilizzando la squadra; alla squadra quando si relaziona con gli adulti, ed il mezzo per ottenere questo è il singolo.
Nel primo caso si perseguono obiettivi nel lungo periodo;
nella seconda circostanza l’attenzione è orientata sul breve,medio periodo.
L’intervento sul collettivo viene realizzato fornendo le regole di gioco, cioè i segnali di comunicazione nelle due fasi e nelle diverse situazioni di gioco, i giocatori devono parlare lo stesso linguaggio calcistico in cui tutti capiscano e ragionino allo stesso modo, possano leggere in maniera univoca le situazioni ed offrire la propria interpretazione, cioè i calciatori devono sempre sapere nelle due fasi come, quando e dove muoversi sia individualmente che collettivamente.
Nell’intervenire sull’individuo l’allenatore si avvale degli elementi e dei mezzi forniti dalla tecnica di base e dalla tecnica applicata o tattica individuale, prerequisito indispensabile per una corretta applicazione della tattica collettiva.
L’intervento sul collettivo viene attuato dall’allenatore fornendo le regole di gioco alla sua squadra, cioè i segnali di comunicazione fra i calciatori nelle due fasi e nelle diverse situazioni del gioco.
È l’allenatore che fornisce le conoscenze con le quali tutti potranno comprendere in modo unitario le situazioni e perché ciò avvenga in modo efficace, l’allenatore rende più agevole la comprensione delle situazioni del gioco in difesa ed in attacco con proposte didattiche di campo semplici e di immediata percezione.
Il lavoro dell’allenatore è di carattere generale quando si riferisce alla tattica collettiva e diviene particolare quando si orienta sul singolo; c’è un continuo passaggio dal collettivo al singolo, dal generale al particolare e viceversa, senza un ordine preciso di priorità.

INTERAZIONE DIDATTICA




LE COMPETENZE DELL'ALLENATORE
SAPER far FARE
L'allenatore deve assemblare le conoscenze e le competenze per mettere in condizione di apprendere e di migliorare
METODOLOGIE
D'INSEGNAMENTO
DI ALLENAMENTO



SISTEMA DI GIOCO

Rappresenta e spiega la dislocazione di base attraverso i compiti e le funzioni dei giocatori in campo.

E' un concetto dinamico ed esprime il modulo di gioco che si realizza sia per mezzo della posizione e dei movimenti dei calciatori nelle due fasi sia per mezzo degli sviluppi tattici adottati.

Qualsiasi sistema di gioco adottato deve presentare comunque le seguenti caratteristiche:

EQUILIBRIO	**ELASTICITA'**	**RAZIONALITA'**
Capace di affrontare le due fasi di gioco attraverso la gestione delle transizioni Si devono tenere in considerazione allo stesso modo e nello stesso tempo le due fasi in ogni situazione di gioco ed in ognimomento,prevedendo ed anticipando sempre l'eventuale passaggio da una fase all'altra con scaglionamenti preordinati	In grado di adattarsi con piccoli ritocchi alle esigenze della gara ed ai problemi posti dagli avversari, pur eventualmente Modificando compito, funzione o posizione in campo di qualche giocatore, oppure sostituendone qualcuno sempre col presupposto che gli atleti sappiano interpretare la nuova eventuale disposizione	Deve essere adottato in relazione alle caratteristiche ,qualità e valori dei giocatori a disposizione, oppure di utilizzare calciatori idonei a sviluppare il sistema di gioco oggettivo dell'allenatore. Determinante nella scelta di impostazione del tipo di gioco (palla bassa, palla alta, tipo di pressing ed ecc.)

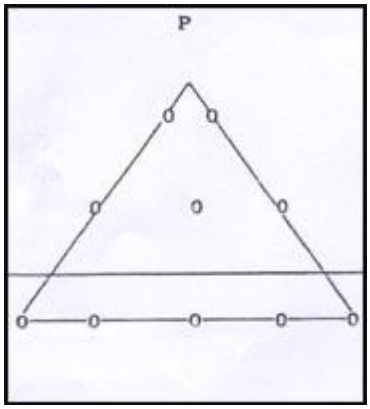
LE FASI DI GIOCO

FASE POSSESSO: fondamentali i tempi di gioco nello smarcarsi, utilizzo della tattica e dell'azione individuale	**FASE NON POSSESSO:comportamenti razionali,mai istintivi,ogni scelta deve essere consapevole.**
La mia squadra è in possesso palla indipendentemente dalla zona di campo: superare gli avversari che si frappongono alla porta per segnare una rete	La palla ce l'hanno gli avversari indipendentemente dalla zona di campo: trovarsi sotto la linea della palla, occupando lo spazio tra avversario e porta, restringendo lo spazio via via che ci si avvicina alla porta, creando densità e superiorità numerica
PRINCIPI DI TATTICA POSSESSO	PRINCIPI DI TATTICA NON POSSESSO
Scaglionamento	**Scaglionamento**
Mobilità	**Equilibrio**
Profondità	**Azione ritardatrice**
Ampiezza	**Concentrazione**
Imprevedibilità	**Controllo e cautela**

SISTEMI DI GIOCO E LORO EVOLUZIONI

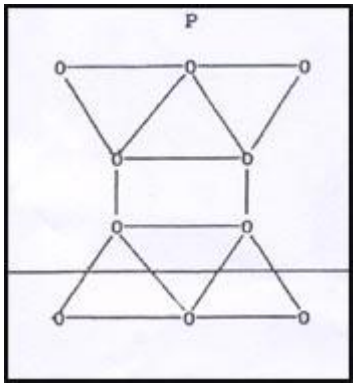
Si intende per sistema di gioco la dislocazione di base dei giocatori con compiti singoli e collettivi che si integrano.

SISTEMA PIRAMIDALE 2-3-5



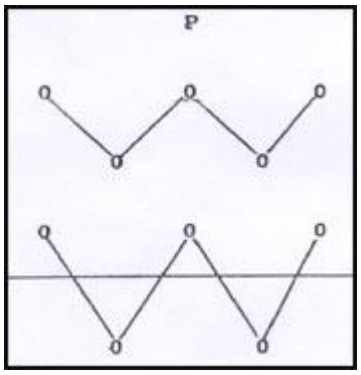
Fuorigioco a tre si marcava a zona

SISTEMA WM 3-4-3



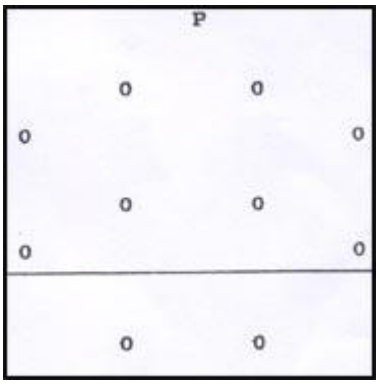
Marcatura a uomo 3:3

UNGHERIA MM 3-2-5



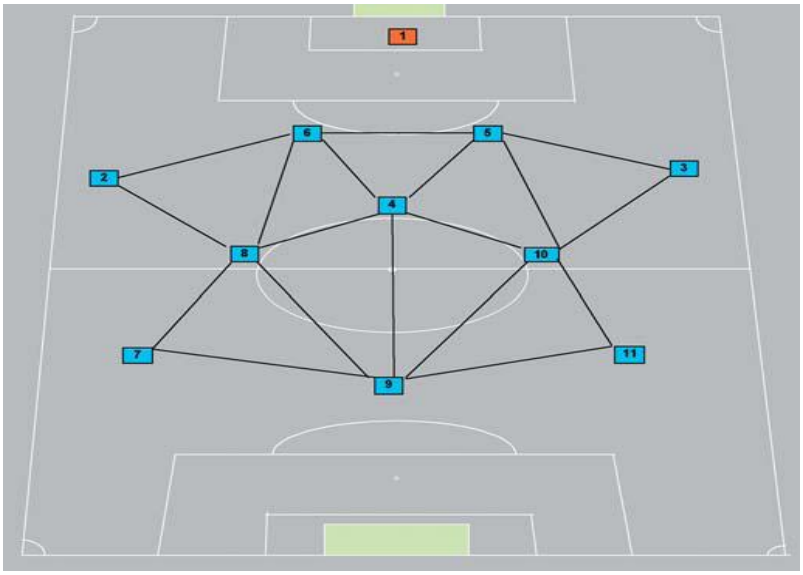
Centravanti arretrato **HIDEGUTI**, arretramento 3 punte, avanzamento 2 mezzali

BRASILE 1958/62



I difensori aumentano da 2 a 3 a 4

Il modulo 1-4-3-3.



Caratteristiche dei giocatori ed alcune soluzioni di gioco in fase di possesso palla dei tre attaccanti

Il modulo 1-4-3-3 prevede, oltre al portiere, un reparto difensivo composto da 4 giocatori disposti quasi sempre a zona (linea a 4), un centrocampo costituito da 3 mediani stretti, di cui uno schierato in funzione di schermo, 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 insistite 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 e 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 qualità 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 l' 1-4-4-2.
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: Lo "schermo" 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 mezzali 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

In questo articolo prendo in considerazione solo i movimenti dei 3 attaccanti del modulo con un'impostazione prevalentemente offensiva per caratteristiche degli interpreti.
Prediligo attaccanti dinamici, veloci, rapidi e bravi nell'uno contro uno.
In mancanza di queste qualità, il gioco diventa statico e prevedibile, perdendo quindi i requisiti fondamentali per sviluppare un gioco offensivo.
L' 1-4-3-3 è un sistema di gioco che per caratteristiche garantisce molto spazio sul fronte d'attacco.
Infatti in questo tipo di schieramento ci sono un attaccante centrale e due ali molto larghe che sfruttano al massimo tutta l'ampiezza del campo, giocando in prevalenza sulle due linee esterne del fronte d'attacco.
La fase prettamente offensiva si basa sulla combinazione dei 3 attaccanti, i quali sono fondamentali nello sviluppo offensivo di questo sistema.
Per fare in modo che si realizzi una fase di attacco efficace, abbiamo detto che ci vogliono: velocità, rapidità, abilità e tecnica.
Ma nello stesso modo sono fondamentali 2 aspetti:

- **Il tempo**

- **Lo spazio**

Il Tempo
Nel calcio moderno è diventato uno degli aspetti più importanti ed anche il più difficile da insegnare:
Quale è il momento giusto per muoversi?
Uno dei segnali è quando il portatore di palla ha la possibilità di giocare (palla libera) o stoppare la palla stessa. Nel momento in cui ci sono queste condizioni, il

giocatore in possesso della palla, ha una presa di visione della situazione. In quel Quello è il momento in cui l'attaccante o l'ala devono effettuare il taglio.
La finta o lo smarcamento devono essere effettuati prima che questo avvenga. Quindi la difficoltà principale è la sincronizzazione dei due momenti visivi.

Lo Spazio

La caratteristica principale dei 3 attaccanti è quella di andare alla ricerca dello spazio:
In che modo? Dove?
<u>Il modo</u>: Attraverso corse in verticale, in diagonale per quanto riguarda le due ali, i cosiddetti "tagli", effettuati verso l'interno del campo di gioco.
I tagli della punta centrale avvengono in diagonale verso la porta avversaria e possibilmente dietro alle spalle dei difensori ,di solito dal centro verso sinistra o destra, a seconda da dove proviene lo sviluppo del gioco.
<u>Dove</u>: E' importante da parte dei 3 attaccanti leggere con anticipo dove andare ad occupare una zona libera, la così chiamata "zona luce", cioè quella zona non occupata da compagni ed avversari e nella quale sussiste la possibilità di essere raggiunti da un passaggio effettuato dal compagno.
TEMPO DI MOVIMENTO: movimento che il giocatore compie per ricevere la palla, oppure per creare spazio per altri; tempo di marcamento, tempo di presa di posizione, tempo di pressione, tempo di passaggio ecc.
SPAZIO: dove mi trovo, dove si trova la palla, dove si trovano i miei compagni, gli avversari, la porta ecc.

Un utilizzo ottimale dei tempi di movimento è alla base di qualsiasi gioco di squadra:

TEMPO E SPAZIO: nome cognome del calcio (QUANDO e DOVE), rappresentano due valori spazio-temporali personali relativi a quel momento e riferiti a quella situazione di gioco

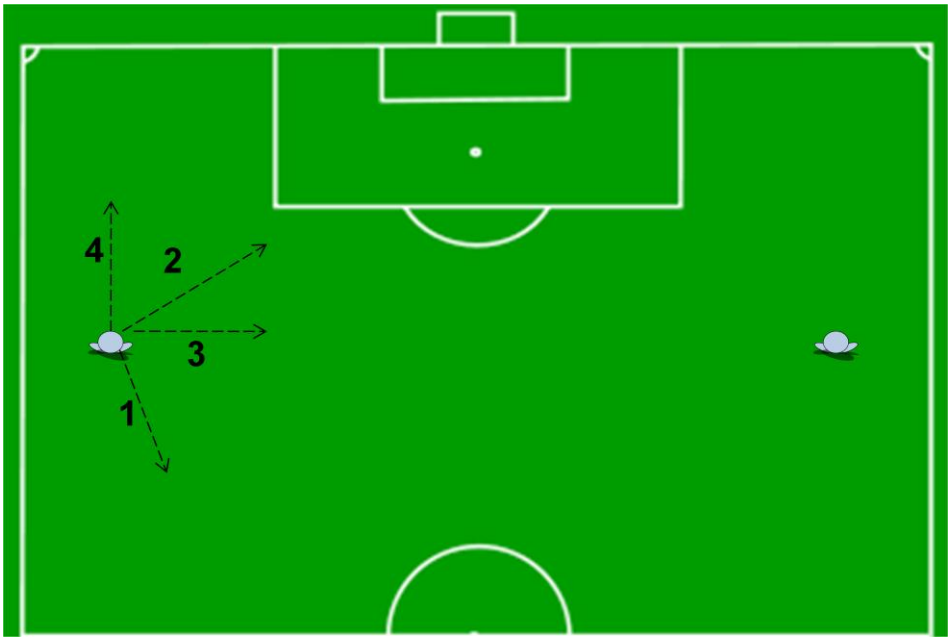
Caratteristiche dei tre attaccanti

Partiamo da una considerazione fondamentale:
Abbiamo detto che è un gioco di grande movimento, quindi "io" opterei per caratteristiche fisiche non importanti, ma dotati di grande velocità e rapidità, sia con palla che senza, bravi nell'uno contro uno.
Le Ali
Le caratteristiche principali sono:

- **Velocità**
- **Controllo della palla**
- **Senso del goal**
- **Abili nell'uno contro uno**

Nella maggior parte dei casi, queste caratteristiche, fanno sì che le ali non siano dotati di un fisico possente.
La velocità serve per attaccare in profondità il terzino avversario senza palla e quando lo stesso viene puntato con la palla al piede.
Ultima ma non meno importante, le ali devono avere un grande senso del goal, anche perché, come vedremo più avanti, i tre attaccanti sono prevalentemente i finalizzatori di tutte le azioni di attacco nel sistema di gioco 1-4- 3 -3.

Nella figura vengono rappresentati i quattro possibili movimenti delle due ali:



- **Movimento incontro**
- **Taglio verso l'interno**
- **Taglio a ricevere**
- **Profondità**

<u>Movimento incontro:</u>

E' un movimento che permette all'ala di ricevere la palla, ma avendo le spalle alla porta avversaria, non ha il tempo per attaccare la profondità. Quindi quasi sempre dovrà scaricare su un compagno a sostegno.

Taglio verso l'interno:

E' il taglio più efficace, in quanto viene effettuato con una corsa in diagonale verso la porta davanti o dietro il difendente o difensore, il quale preso sul tempo non riesce più ad intervenire.

Taglio a ricevere:

E' un taglio fatto senza palla in orizzontale che permette di "saltare" il terzino, solo se lo si prende sul tempo nel movimento di entrata.

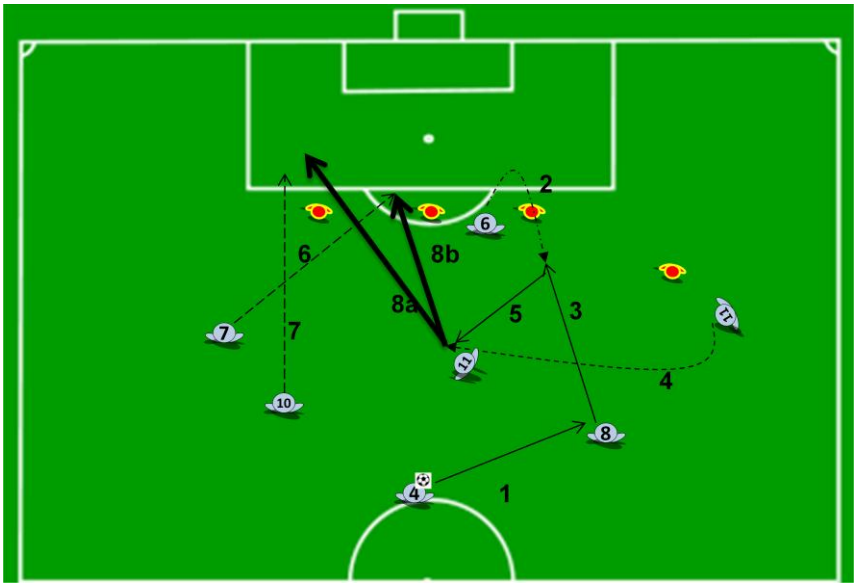
Profondità:

Questo movimento è quello meno usato, in quanto è vero che si corre in verticale dietro alle spalle del difensore, ma si effettua verso l'esterno del campo. Quindi, una volta ricevuta la palla, la conseguente giocata sarà il cross e non la conclusione verso la porta.
Tutti questi movimenti devono essere effettuati dopo che ci sia stato da parte dell'ala stessa un contromovimento: corto-lungo / lungo-corto / interno-esterno / esterno–interno

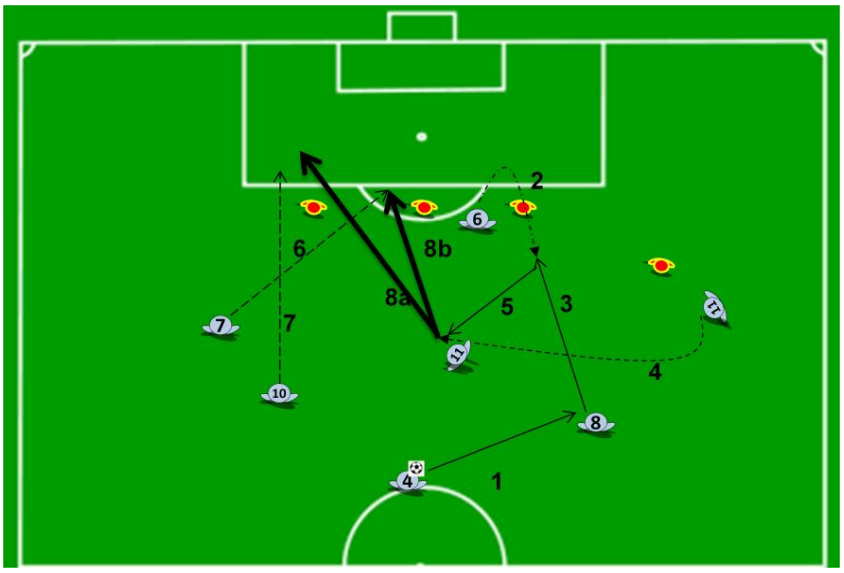
Accorgimenti pratici

Invertire le due ali:

Nel modulo a 3 attaccanti si predilige far giocare una punta centrale indifferentemente destro o sinistro di piede, un'ala con piede destro a destra ed una ala con piede sinistro a sinistra.
Il mio pensiero è un po' diverso, nel senso che preferisco invertire le due ali mettendo il destro a sinistra e il sinistro a destra.
Perché questo? Quali i vantaggi?
Nello sviluppo di gioco offensivo che parte dalla difesa passando non sempre dal centrocampo, una palla giocata sull'esterno o nello spazio all'interno del campo porta dei vantaggi:
Sulla palla giocata verso l'esterno c'è una copertura della palla con il corpo che impedisce l'anticipo al difensore.
Nel caso l'ala decidesse di guidare la palla verso l'interno, lo farebbe sempre con la copertura della palla stessa con il corpo.
Nel caso riuscisse a superare verso l'interno il marcatore stesso, si troverebbe nella situazione di dover effettuare un passaggio filtrante o una verticalizzazione o addirittura arrivare a calciare verso la porta con il piede più forte tecnicamente.
Lo stesso discorso riguarderebbe l'ala dalla fascia opposta

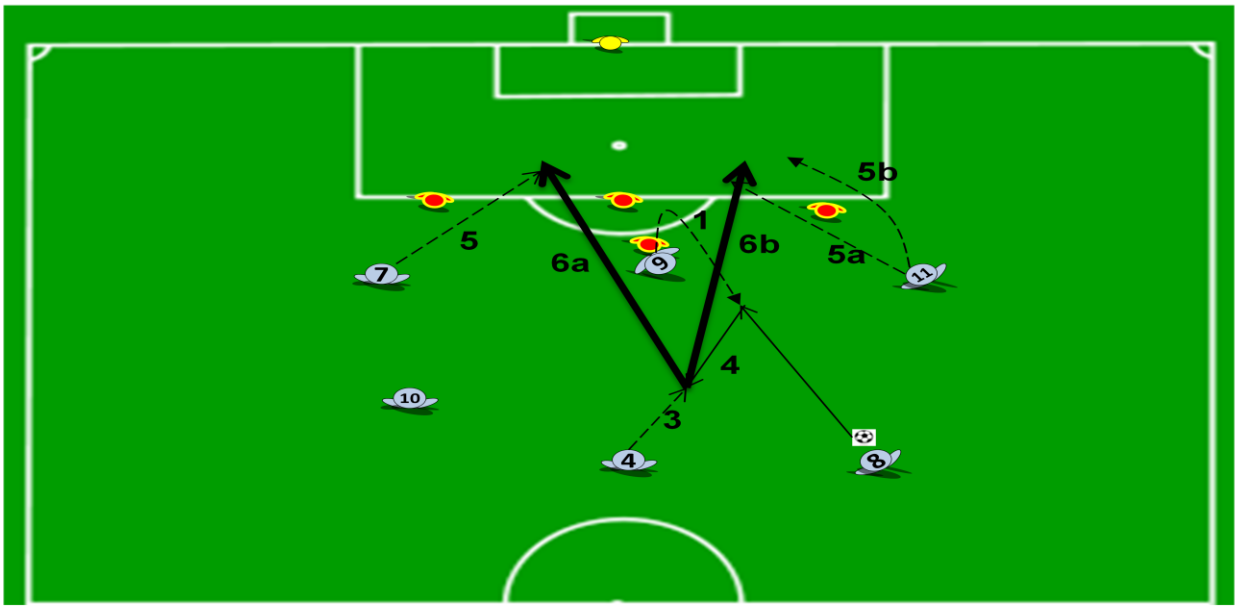


<u>Tagli dell'ala e inserimento del centrocampista 10</u>
Il centrocampista centrale 4 gioca la palla sulla mezzala 8.
Il centravanti 9, dopo un contromovimento, riceve palla dalla mezzala 8.
Nel frattempo l'ala 11 fa un movimento interno senza palla. A questo punto il centravanti passa la palla all'ala 11 che ha due possibilità: o servire l'ala 7 sul taglio verso l'interno o il centrocampista 10, inseritosi alle spalle del terzino avversario.



<u>Tagli dell'ala e inserimento del centrocampista 10</u>
Il centrocampista centrale 4 gioca la palla sulla mezzala 8.
centravanti 9, dopo un contromovimento, riceve palla dalla mezzala 8.
Nel frattempo l'ala 11 fa un movimento interno senza palla. A questo punto il centravanti trasmette la palla all'ala 11 che ha due possibilità: o servire l'ala 7 sul taglio verso l'interno o il centrocampista 10, inseritosi alle spalle del terzino avversario.

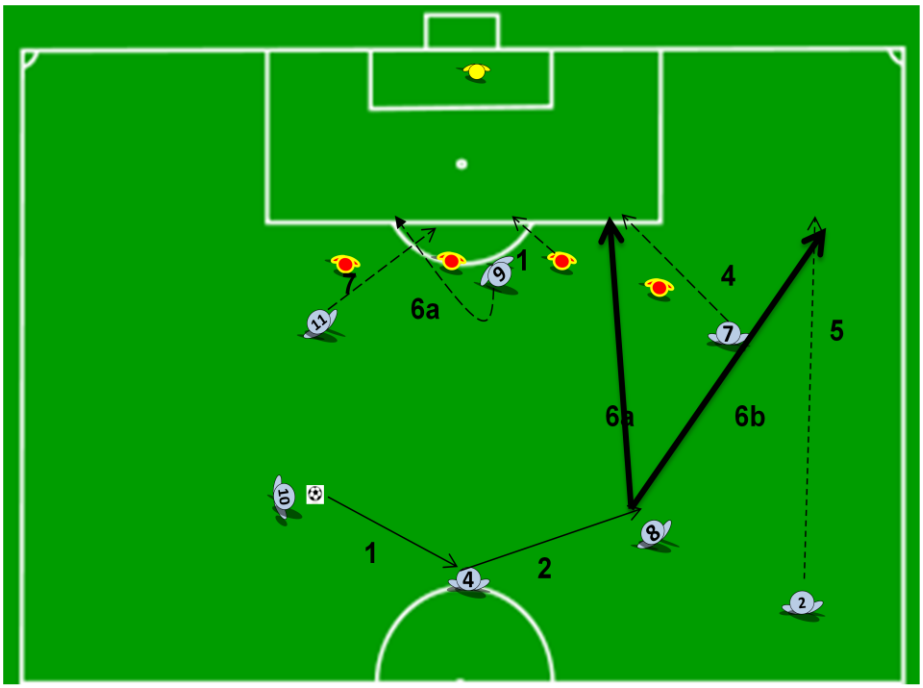
Taglio delle ali alle spalle del punta centrale 9



Taglio delle ali alle spalle del punta centrale 9

Il centrocampista 8 gioca la palla sulla punta centrale 9, dopo che questi ha effettuati un contromovimento. Il 9 gioca la palla sul mediano 4 che, vedendo i tagli delle ali alle spalle della punta centrale decide chi servire. I tagli vengono effettuati internamente o esternamente a seconda del posizionamento dei difensori avversari.

Taglio esterno dell’ala



Taglio esterno dell’ala

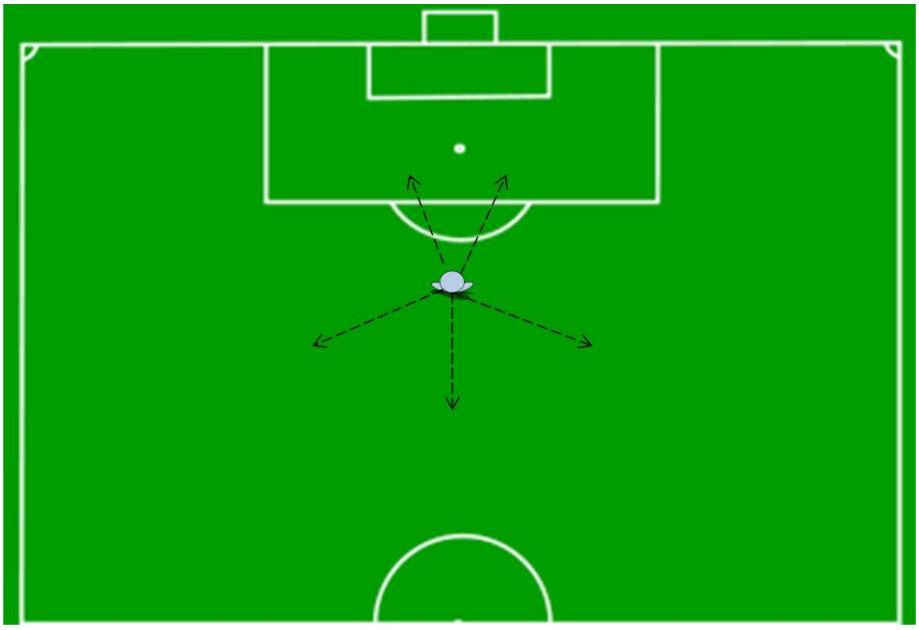
La mezzala 10 effettua un passaggio per il mediano 4 che gioca la palla sulla mezzala 8. Questi, dopo il contromovimento della punta centrale 9, che libera lo spazio interno per il taglio dell’ala 7 (alle spalle del difensore esterno avversario), decide se giocare la palla su quest’ultimo o sul difensore esterno 2 andato in sovrapposizione sulla fascia. L’ala 11 ed la punta centrale 9 effettuano un incrocio per essere pronti all’eventuale chiusura dell’azione

Punta centrale

La punta centrale essendo l'unica, deve avere una buona prestanza fisica, in quanto deve sostenere il peso del fronte d'attacco.

I movimenti principali della punta centrale devono essere prettamente 3:

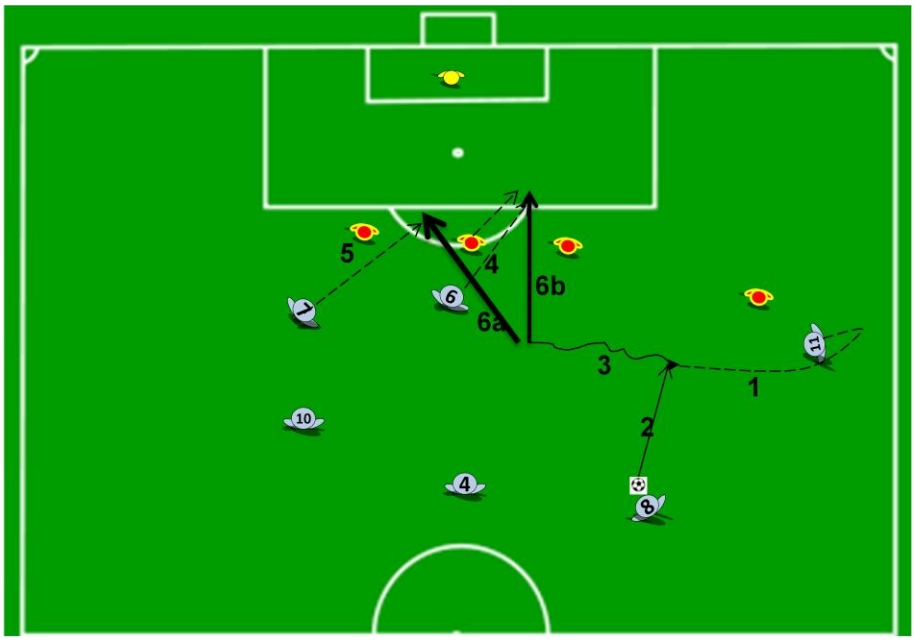
- **Deve saper difendere la palla per far salire la propria squadra**
- **Deve essere d'appoggio nelle triangolazioni**
- **Deve effettuare il primo taglio dietro ai difensori quando l'ala guida la palla verso l'interno del campo**



La punta centrale ha essenzialmente tre movimenti fondamentali:

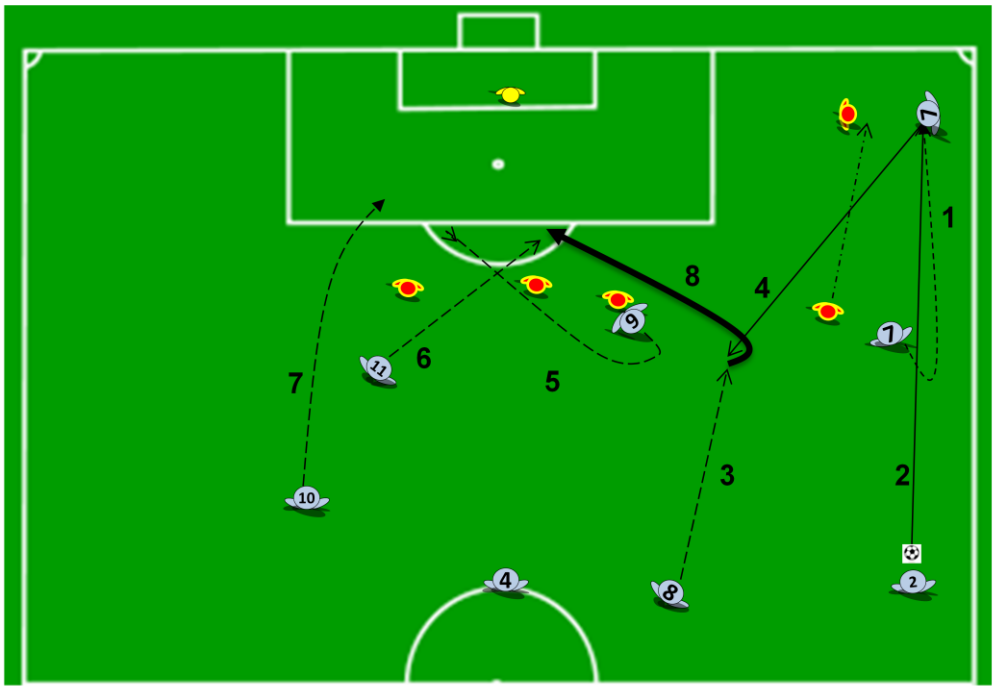
- Di appoggio incontro verso il compagno;
- Corsa in smarcamento in diagonale per una triangolazione;
- Tagli centrali effettuati verso la porta alle spalle dei due centrali;

Tutti effettuati con un contro movimento: come si può notare sono tutti movimenti brevi intorno ai 15/20m. massimo effettuati alla massima velocità.



Taglio della punta centrale e dell'ala opposta a piede invertito

La mezzala 8 gioca la palla nello spazio all'ala 11, liberatasi con un contromovimento. Dopo essere entrata in possesso di palla, l'ala 11 ha la possibilità di due giocate sui tagli effettuati in diagonale fra i difensori della punta centrale 9 e dell'ala opposta 7.



Incrocio con taglio della punta centrale e dell'ala

Il difensore 2 gioca una palla in profondità sull'ala 7 dopo un movimento corto - lungo.

L'ala 7, trovandosi chiusa,trasmette alla mezzala 8 che effettua un cross da fuori area per l'incrocio della punta centrale 9 e dell'ala 11 e l'eventuale inserimento alle spalle del difensore esterno destro della mezzala 10.