

TATTICA

# Palle inattive: dieci soluzioni per sfruttare i corner.

A cura di **CLAUDIO DAMIANI**

**Proposte testate per incrementare le percentuali realizzative da calcio d'angolo.**

**INTRODUZIONE.**

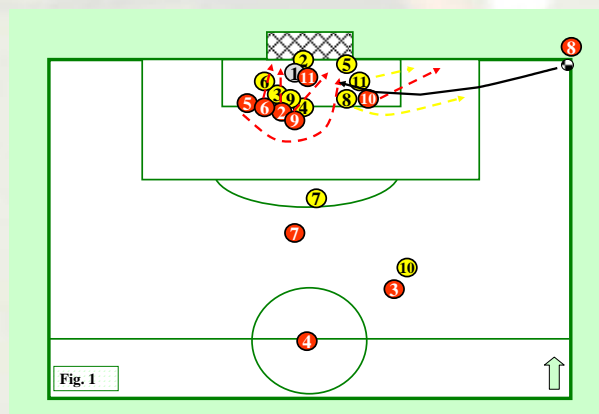
Con questo articolo andiamo ad analizzare l'importanza, ai fini realizzativi, dei tiri da calcio d'angolo.

Dieci diverse soluzioni che, provate e riprovate in allenamento, potranno poi rappresentare durante la gara, se ben eseguite in tutti i loro dettagli, la chiave del successo.

**LE DIECI SOLUZIONI DA UTILIZZARE.**

**Soluzione N° 1 (figura 1)**

**CORNER LUNGO SUL PRIMO PALO**



Calcia un mancino da destra (e un destro da sinistra); un gruppo di

quattro giocatori (5, 6, 2, 9), si dispone nel modo indicato in figura.

11 si pone a contatto del portiere avversario al fine di limitarne visione periferica e movimenti (senza ovviamente commettere fallo).

10, che non sarà logicamente un saltatore, bensì un giocatore tecnico e veloce (poi, nelle altre situazioni vedremo perché), si avvicina al compagno che calcia; l'obiettivo è duplice:

1. portare via il diretto avversario dalla zona del primo palo;
2. fare avvicinare nella zona del nostro battitore un altro giocatore che dovrebbe dare la parità numerica alla squadra avversaria in caso di corner corto.

Il nostro fine è quello di trovare l'inserimento del nostro colpitore più forte (5), nella zona del primo palo che dovrebbe rimanere scoperta.

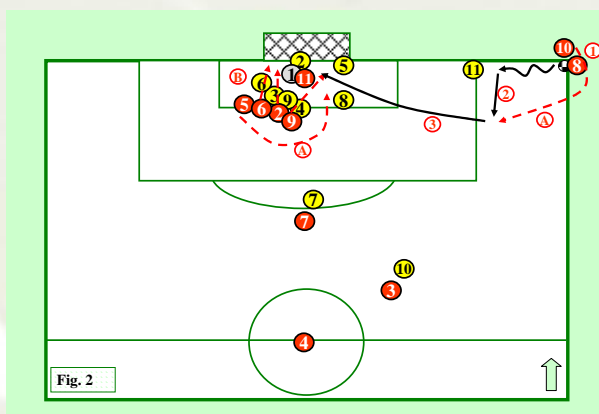
Il traversone deve essere battuto teso e veloce.

I giocatori 6, 2, 9 vanno ad attaccare la porta avversaria (zona inclusa tra secondo palo e centro porta).

Almeno uno di questi ultimi avrà il compito di tagliare davanti al portiere (9).

## Soluzione N° 2 (figura 2)

### CORNER LUNGO SUL PRIMO PALO



Batte un mancino da destra (e un destro da sinistra); un gruppo di quattro giocatori (5, 6, 2, 9), si dispone nel modo indicato in figura.

11 si pone a contatto del portiere avversario al fine di limitarne visione periferica e movimenti (senza ovviamente commettere fallo).

10, che come accennato nella precedente situazione (figura 1) è un giocatore tecnico, veloce e soprattutto mancino, tocca per 8 e va in sovrapposizione; 8 conduce il pallone verso 11 giallo, lo punta servendo poi a lato 10 il quale effettuerà:

1. un traversone teso e indirizzato nello specchio della porta,
2. oppure, se possibile, un tiro in porta vero e proprio.

Questo è il motivo per cui chi batte e si propone in sovrapposizione deve essere un mancino a destra e un destro a sinistra.

Nel momento in cui il calcio d'angolo è battuto 5 esegue un movimento sul primo palo come da figura, mentre 6, 2, 9 vanno ad attaccare la porta avversaria (zona inclusa tra secondo

palo e centro porta); 11 staziona sul portiere.

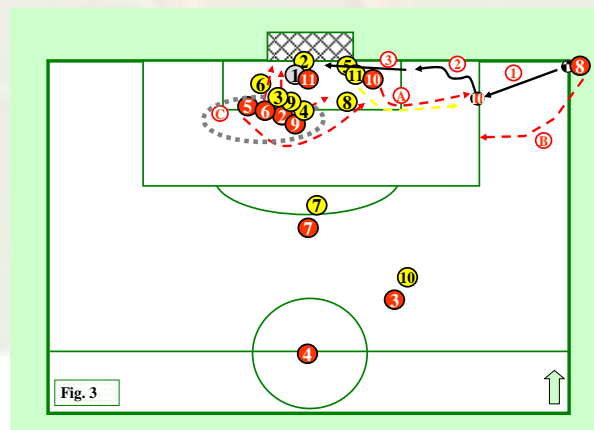
Attenzione: il movimento di 5 è simultaneo alla battuta del corner; il movimento di 6, 2, 9 deve essere calcolato in base all'azione di 10 e 8.

Nel caso in cui notiamo che le squadre avversarie non vengono a guadagnare la parità numerica con due giocatori, quando ci prepariamo con due elementi dalla bandierina, possiamo:

1. eseguire il calcio d'angolo in velocità quando l'unico avversario si trova a distanza ragionevole;
2. possiamo chiamare la distanza regolamentare (9,15 mt) all'arbitro e procedere alla battuta se l'unico avversario è troppo vicino alla zona della bandierina.

## Soluzione N° 3 (figura 3)

### CORNER CORTO, PER DRIBBLARE A RIENTRARE



Il giocatore 8 si posiziona dalla bandierina (è preferibile che sia sempre un mancino per i corners battuti da destra e, viceversa, un destro se battuti da sinistra).

Il nostro numero 10, giocatore rapido e tecnicamente forte nel dribbling, compie un movimento dapprima largo e poi incontro al battitore; questo doppio movimento gli consentirà di avere "campo" quando, dopo aver fintato di

premiare la sovrapposizione di 8 appena dopo la battuta corta, potrà rientrare all'interno dell'area cercando di aggirare velocemente la marcatura del diretto avversario 11 giallo e puntare così verso la porta.

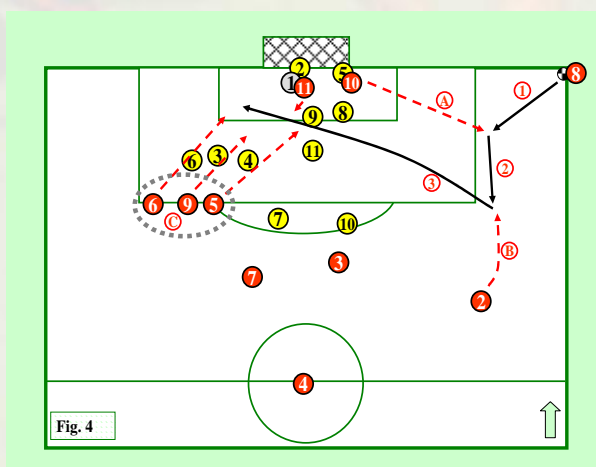
E' importante eseguire tale situazione in modo veloce e improvviso: l'azione di "aggiramento" di 10 può portare in alcuni casi alla conquista di un calcio di rigore per le difficoltà oggettive che può creare al suo marcatore, ingannato dal movimento "esca" di 8 (provato e ottenuto sul campo!).

I movimenti di 5, 6, 2, 9 saranno gli stessi delle situazioni delle figure 1 e 2 ma in questo caso è importante il calcolo dei tempi, che vanno "ritardati" per consentire l'esecuzione dell'azione individuale di 10.

Da ricordare che, nel caso non potesse avere luogo il fine principe di questo corner, 10 potrà in ogni caso servire il movimento di 8 e dare luogo alla medesima azione descritta in figura 2.

### Soluzione N° 4 (figura 4)

**CORNER AD AGGIRARE L'EVENTUALE RISALITA DELLA DIFESA AVVERSARIA**



Il giocatore 10 esegue un movimento incontro e in diagonale (come sempre finalizzato a portarsi dietro il suo diretto avversario ma in taluni casi anche un

secondo difensore a cercare la parità numerica su un ipotetico corner corto).

Il giocatore 8, incaricato alla battuta, lo serve rasoterra.

Il giocatore 10 serve a sua volta 2, proveniente dalle retrovie, con un passaggio morbido al fine di poter farlo calciare di prima in direzione del secondo palo dove sono pronti per l'inserimento i nostri più abili saltatori.

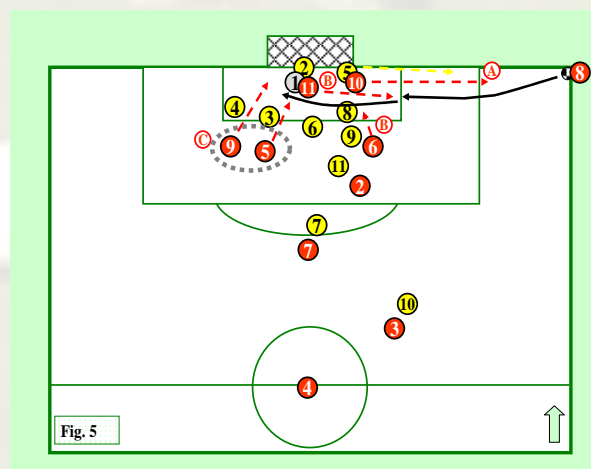
Il giocatore 11 dovrà salire alla pari dei difensori avversari nel momento in cui la palla sta per giungere a 2 per non cadere nella trappola del fuorigioco.

I giocatori 6, 9, 5 dovranno sfruttare i tempi e la difficoltà creata ai difensori con la giocata all'indietro che tendenzialmente li porta a farsi cogliere in "contropiede".

Non meno importante sono le posizioni di 7 e di 3, i quali dovranno dare copertura preventiva ma allo stesso tempo trovarsi in una posizione tale da consentire al compagno 2 di inserirsi senza avversario alcuno nei paraggi.

### Soluzione N° 5 (figura 5)

**"SPIZZATA" DIRETTA AL SECONDO PALO**



Calciamo con un mancino da destra e viceversa.

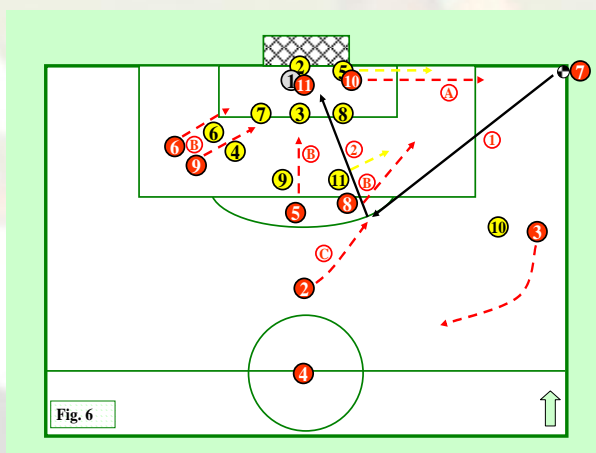
A: movimento incontro di 10 quasi a contatto con il compagno 8.

B: 8 prende la rincorsa per calciare forte e teso; in questo momento 11 va incontro per la "spizzata"; 6 va a "marcare" d'anticipo il "vertice" avversario (8 giallo) con buone probabilità di trovarsi nella traiettoria; il consiglio è di mettere un saltatore esperto.

C: 9 e 5 attaccano il secondo palo.

### Soluzione N° 6 (figura 6)

#### MOVIMENTO INCONTRO, VELO E CONCLUSIONE



L'obiettivo di questo calcio d'angolo è quello di liberare al tiro un giocatore al limite dell'area.

E' opportuno esercitare la situazione in modo molto meticoloso sino a raggiungere un'estrema sicurezza nell'applicazione da parte dei nostri giocatori.

E' importante inoltre sottolineare che questa situazione di palla inattiva:

1. va calciata da un destro da destra e da un mancino da sinistra e l'impatto con la sfera di chi va a calciare a rete è rasoterra;
2. se il corner è battuto da destra si libererà al tiro dal limite un giocatore abile nella conclusione a rete d'incontro con il piede destro (come da figura); nel caso in cui il calcio d'angolo è calciato da sinistra,

chi andrà a calciare sarà un mancino.

Il giocatore 7 va alla battuta; il primo movimento (A) è eseguito da 10, il quale partendo dalla zona del primo palo si porta quasi a contatto di 7, portando con sé il suo marcatore e in certi casi anche un secondo avversario.

Il secondo movimento (B), è eseguito all'unisono da:

- 6 e 9 che attaccano il secondo palo partendo da un posizione defilata (all'altezza del vertice opposto al lato di battuta);
- 5, che al fine di liberare spazio scatta dal limite dell'area sino al centro della stessa;
- 8 che scatta incontro a 7 e con un movimento di "velo" libera il movimento incontro di 2 (C) per la conclusione a rete.

E' importante la posizione di 3 a fingere di voler ricevere un passaggio all'indietro che porta via un ulteriore avversario dalla zona che deve rimanere libera; 3, non appena la palla viene toccata da 7 scatterà all'indietro in fase difensiva.

Il giocatore 11 si posiziona davanti al portiere.

### Soluzione N° 7 (figura 7)

#### DOPPIO CONTROMOVIMENTO INCROCIATO

Una coppia di giocatori si posiziona nei pressi del primo palo.

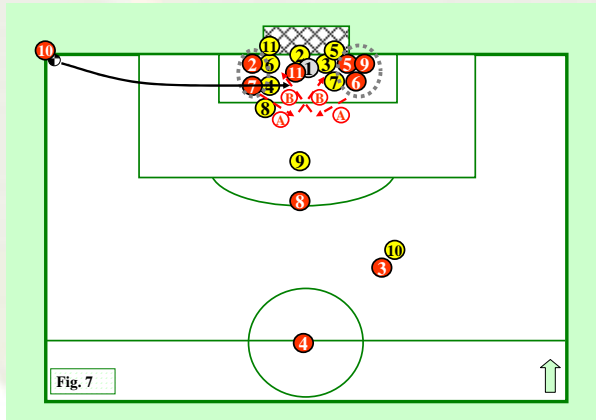
Una terna di tre giocatori all'altezza del secondo.

Un sesto si pone davanti al portiere al fine di limitarne visibilità e movimento.

1. Al primo comando vocale (hop!), eseguito da uno dei giocatori viene eseguito un movimento di entrambi i

gruppi a risalire poco più in là della linea dell'area di porta.

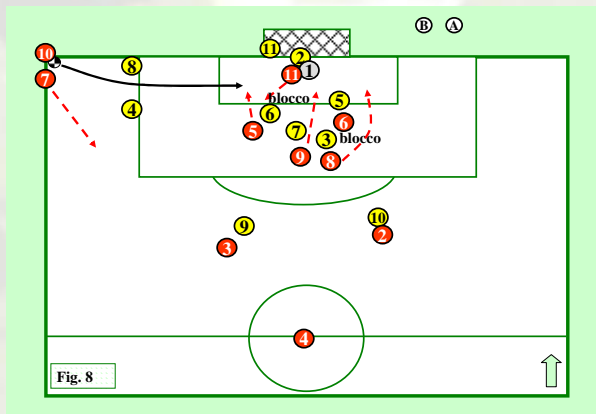
- Al secondo comando vocale, i due gruppi si incrociano attaccando i pali opposti alla posizione di partenza.



Calcia un destro da sinistra o un mancino da destra, quindi la parabola sarà a rientrare.

### Soluzione N° 8 (figura 8)

#### DOPPIA SOLUZIONE (CORTA E LUNGA)



Il giocatore 10 è incaricato a battere il calcio d'angolo; 7 si mette al suo fianco con il solo scopo di portare via un ulteriore avversario dall'interno dell'area di rigore.

11 si posiziona davanti al portiere.

Un giocatore incaricato dà il consueto comando vocale di partenza:

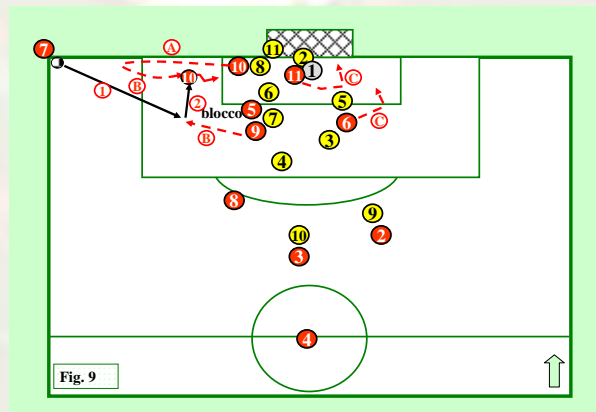
- 11 risale sul diretto avversario di 5 (6 giallo), per effettuare un blocco e

“liberare” l'attacco di 5 all'altezza del primo palo;

- 9 attacca la zona centrale della porta;
- 8, usufruendo del blocco di 6 (su 3 giallo), si libera e attacca la zona del secondo palo.
- 10 calcia forte e teso cercando il primo o il secondo palo.
- 7, non appena 10 prende la breve rincorsa, si avvia alla copertura preventiva alla massima velocità.

### Soluzione N° 9 (figura 9)

#### FINTA DI SCAMBIO E INSERIMENTO



Il nostro giocatore 10, che deve avere doti da “fantasista” ovvero deve essere particolarmente dotato nel dribbling stretto, va incontro a 7, incaricato alla battuta.

Precisiamo subito che 10 esegue un movimento non finalizzato a ricevere da 7.

Vediamo perché:

- egli esegue il movimento incontro seguito dal suo diretto avversario; nel momento in cui giunge quasi a ridosso di 7, ci “ripensa” e si appresta a rientrare all'interno dell'area di rigore.
- in questo istante 9 scatta verso 7 (utilizzando il blocco di 5 su 7

giallo), riceve palla rasoterra dallo stesso e serve con precisione 10 che sta rientrando all'interno dell'area di rigore.

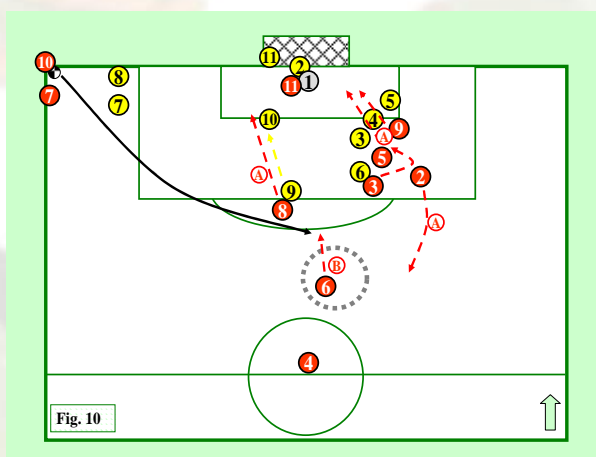
- 10 si troverà in zona molto vicina all'area di porta.

La terza fase (movimento C), si ha con 11 e 6 che si spostano sulla zona del secondo palo.

E' importante la parte che chiamo "recitativa" di 10 nel rientrare verso l'area "deluso" per non aver ricevuto il passaggio da 7.

### Soluzione N° 10 (figura 10)

#### A LIBERARE IL TIRATORE



Il giocatore 10 è il giocatore incaricato a battere il calcio d'angolo; 7 si mette al suo fianco con il solo scopo di portare via un ulteriore avversario dall'interno dell'area di rigore.

11 si posiziona davanti al portiere.

Al comando vocale del giocatore incaricato vengono eseguiti i seguenti movimenti:

- 3, 5, e 9 attaccano la zona del secondo palo;
- 8 si posiziona al limite dell'area ma improvvisamente s'inserisce ad attaccare la zona antistante il primo palo portando con sé il diretto avversario;

- 2 finge di andare al salto ma si sposta sulla trequarti a dare copertura preventiva;
- in questo momento, 6, giocatore destro e dotato di un tiro forte e preciso si fa trovare libero al limite dell'area (movimento B), per la conclusione a rete;
- il passaggio sarà morbido, alto, da colpire al volo. ♦

www.allenatore.net presenta:

**L'ALLENAMENTO E L'ORGANIZZAZIONE DELLE SITUAZIONI OFFENSIVE E DIFENSIVE**

*di palla inattiva*

MARCO CECCOMORI

**25,00**

**PER OTTIMIZZARE I CALCI PIAZZATI**