

TATTICA

# Palle inattive: dieci soluzioni per sfruttare le punizioni laterali.

A cura di **CLAUDIO DAMIANI**

**Proposte testate per incrementare le percentuali realizzative da calcio piazzato laterale.**

**INTRODUZIONE.**

Con questo articolo andiamo ad analizzare l'importanza, ai fini realizzativi, delle punizioni calciate da posizione laterale.

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 ai fini realizzativi.

**LE DIECI SOLUZIONI DA UTILIZZARE.**

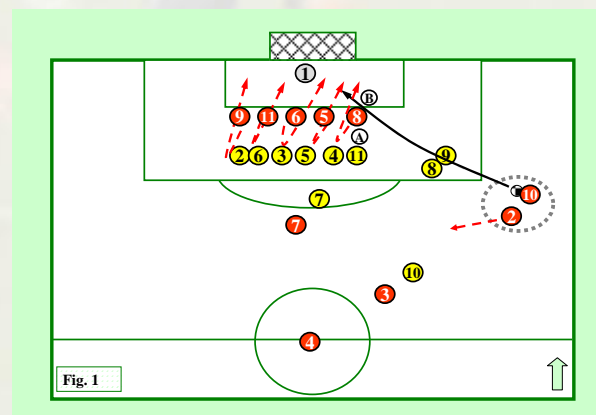
**Soluzione N° 1 (figura 1)**

**PUNIZIONE LATERALE CON PARABOLA A RIENTRARE E CONTROMOVIMENTO DI GRUPPO**

Calcia 10 di sinistro; 2 si posiziona al suo fianco fingendo l'inserimento in profondità.

Al primo comando vocale "hop", i giocatori 9, 11, 6, 5 e 8 risalgono dalla loro posizione iniziale (4/5 metri in fuorigioco); 2 intanto si muove verso il centro della trequarti per svolgere azione di copertura per eventuale ripartenza degli avversari.

Al secondo "hop" i cinque saltatori "attaccano" la porta; in modo particolare 6, 5, 8 devono tagliare davanti al portiere.



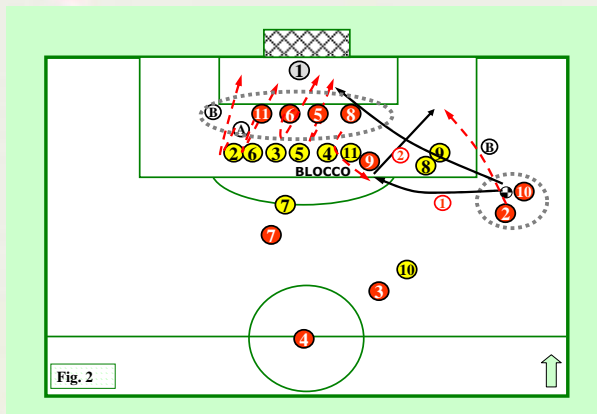
Il pallone deve essere calciato forte e teso in una zona compresa tra il portiere e il primo palo, quasi ad essere un vero e proprio tiro in porta.

Il movimento di 6, 5, e 8 creerà non poco disturbo al portiere e anche una leggerissima deviazione potrà creargli difficoltà.

**Soluzione N° 2 (figura 2)**

**PUNIZIONE LATERALE CON SCAMBIO VELOCE PER INSERIMENTO**

I giocatori 2 e 10 si posizionano sul pallone; altri quattro giocatori si dispongono 4/5 metri oltre la linea dei difensori avversari, in fuorigioco.



Al primo comando vocale "hop" i quattro "saltatori" salgono per rimettersi in gioco; al secondo "hop" essi vanno ad attaccare la porta ad eccezion fatta per 8.

Infatti, il giocatore 9 posizionato di fronte al giocatore della linea avversaria più vicino al pallone avrà il compito di favorire l'uscita di 8 (tramite blocco sul diretto avversario), per poter servire con un tocco veloce "di prima" l'inserimento di 2.

E' importante che 10 sia in grado di valutare bene la riuscita del blocco e che 8 sia un giocatore dalle spiccate capacità tecniche (in questo caso dovrà essere destro); in caso contrario può decidere di eseguire il tiro cross come da schema precedente (figura 1).

### Soluzione N° 3 (figura 3)

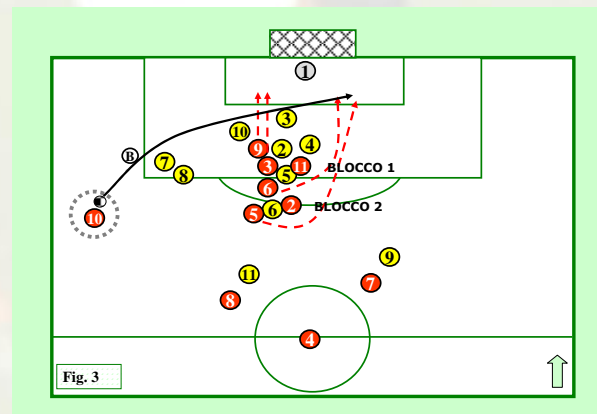
#### PUNIZIONE LATERALE CON PARABOLA AD USCIRE E DOPPIO BLOCCO SUI SALTATORI

I giocatori 9, 3, 11, 6, 2 e 5 si posizionano in fila indiana all'altezza del primo palo della porta.

Il n° 10 calcia di sinistro da sinistra, quindi con parabola ad uscire.

Al fischio dell'arbitro 10 deve fare eseguire i seguenti movimenti prima di calciare:

- inserimento senza blocco di 9 e 3 verso il primo palo;
- blocco di 11 su 5 giallo a favore di 6 che si inserisce sul secondo palo;
- blocco di 2 su 6 giallo a favore di 5 che anch'egli si inserisce sul secondo palo.



L'abilità di 10 sarà quella di trovare lo smarcamento di 5 e 6 con un calcio lungo ma allo stesso tempo preciso.

Allenare molto la situazione, ma soprattutto la traiettoria del pallone tenendo conto della possibilità di uscita alta del portiere.

### Soluzione N° 4 (figura 4)

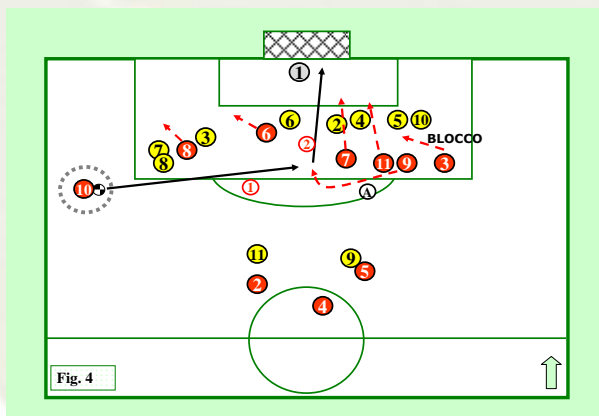
#### PUNIZIONE LATERALE FINALIZZATA AL TIRO IN PORTA

Il giocatore 10 va sul pallone; quattro giocatori in linea con la barriera avversaria si dispongono orizzontalmente davanti ai loro diretti avversari.

Il n° 8 si sistema 3-4 metri dietro la barriera a svolgere funzione di "disagio psicologico" (gli avversari devono pensare: come si muoverà adesso? Perché si è posizionato qui?).

Il n° 6 si posiziona all'altezza del primo palo.

Al fischio del direttore di gara 7 e 11 attaccano il secondo palo, 8 e 6 "scivolano" esternamente a liberare il centro dell'area seguiti presumibilmente da 3 e 6 giallo.



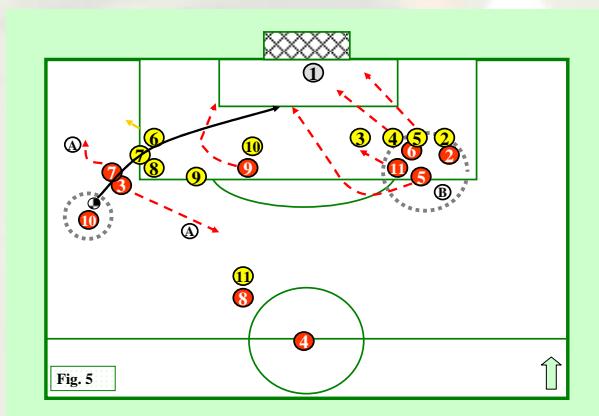
Il giocatore 3 svolgerà l'importante funzione di "blocco" su 5 giallo, diretto avversario di 9, a favore dello smarcamento laterale di 9 stesso (che dovrà essere un mancino dotato di buon tiro e ottima coordinazione).

Tre giocatori in copertura.

### Soluzione N° 5 (figura 5)

#### PUNIZIONE LATERALE CON PARABOLA AD USCIRE A FAVORIRE LA DEVIAZIONE DEL NOSTRO PIU' ABILE SALTATORE

Il giocatore 10 va sul pallone (è un mancino).



I n° 7 e 3 si posizionano a tre metri dal pallone con lo scopo di coprire lo stesso

e creare "disagio psicologico" agli avversari.

Altri quattro giocatori si collocano nella zona del vertice opposto dell'area di rigore.

Al fischio dell'arbitro:

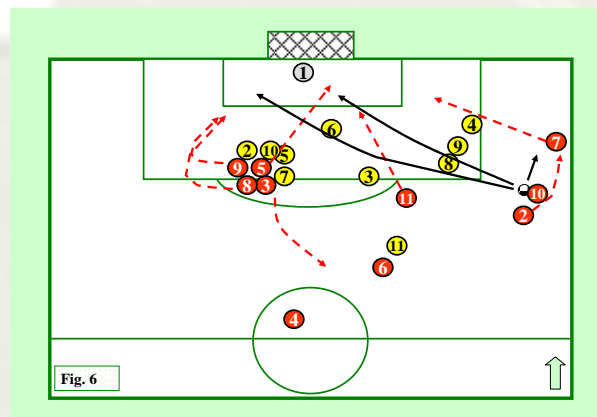
- il n° 7 si allarga sulla fascia al fine di distrarre gli avversari (stando attento a non andare in fuorigioco), mentre 3 si accentra sulla trequarti a dare copertura preventiva in caso di respinta.
- in un secondo momento 9 esegue un movimento "largo-stretto" per liberare il centro dell'area per poi andare su un'eventuale sponda di 2 e 6 che attaccano la zona del secondo palo.
- il giocatore 11 avrà il compito di ostacolare la marcatura del diretto avversario di 5 (3 giallo), che sarà il nostro più abile saltatore e si inserirà nella zona compresa tra primo palo e portiere .

L'obiettivo principe è quello di cercare la testa di 5 con un traversone forte e teso.

### Soluzione N° 6 (figura 6)

#### PUNIZIONE LATERALE A SOLUZIONI MULTIPLE

Il giocatore 10, mancino, va sulla palla; 2 si pone al suo fianco e più defilato, a contatto della linea laterale, si posiziona 7.



Al fischio dell'arbitro 2 va profondo ad occupare lo spazio di 7 che si inserisce all'interno dell'area con lo scopo di portare via il difensore 4 giallo.

Il n°11 scatta dal limite dell'area verso il primo palo e così fa anche 5 che è il nostro miglior saltatore.

I n° 8 e 9 attaccano invece il secondo palo facendo un contromovimento ad uscire per poi puntare dritti verso la porta.

Il n° 3 svolge velocissima azione di copertura preventiva scattando a ritroso sulla trequarti al fine di trovarsi sull'eventuale respinta avversaria.

In questa situazione colui che calcia dovrà attendere il movimento dei compagni e se sarà bravo a leggere la situazione potrà optare per più di un obiettivo da raggiungere:

1. la sovrapposizione di 2 per la conquista del fondo campo;
2. l'inserimento di 5 e 11 sul primo palo;
3. l'attacco al secondo palo di 9 e 8.

E' consigliabile, in tutti i casi, istruire (ed allenare) il nostro giocatore a calciare forte e teso preferibilmente nel lato della porta più scoperto, ovvero quello tra il primo palo e il portiere stesso, quasi a far sì che si tratti di una punizione diretta.

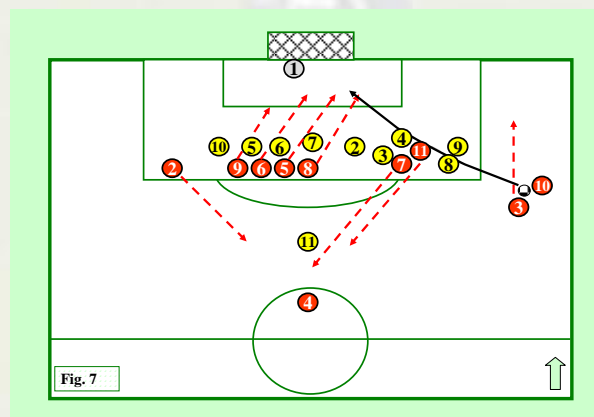
### Soluzione N° 7 (figura 7)

#### PUNIZIONE LATERALE CON PARABOLA A RIENTRARE CON TRIPLA "COPERTURA PREVENTIVA"

Al fischio dell'arbitro:

- il giocatore 3 finta di calciare e va profondo senza toccare il pallone;
- i n° 11 e 7, posizionati 3 metri dietro la barriera a dare "disagio

psicologico", arretrano a fare copertura preventiva e così fa anche 2 partendo dal lato opposto dell'area.



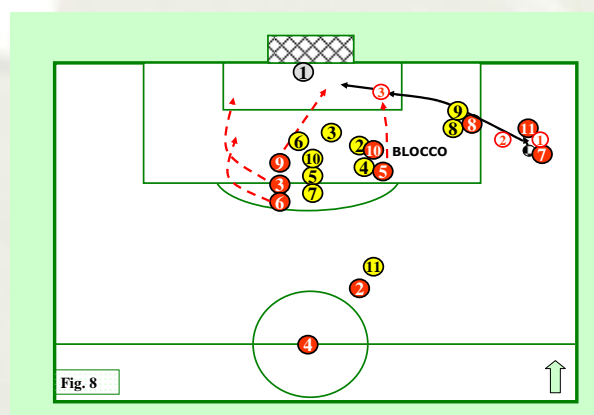
- i quattro saltatori 9, 6, 5 e 8 attaccano la porta in tutta la sua ampiezza.

Dopo aver permesso ai compagni di eseguire i movimenti, 10 calcia forte e teso nella zona della prima metà della porta.

### Soluzione N° 8 (figura 8)

#### PUNIZIONE LATERALE A PARABOLA A RIENTRARE PER LA DEVIAZIONE AEREA A SEGUIRE

Il giocatore 7 tocca la palla a 11 il quale a sua volta ferma la palla con la suola (8 si sistema davanti alla barriera avversaria per evitare un'eventuale uscita di uno dei due avversari), quindi:



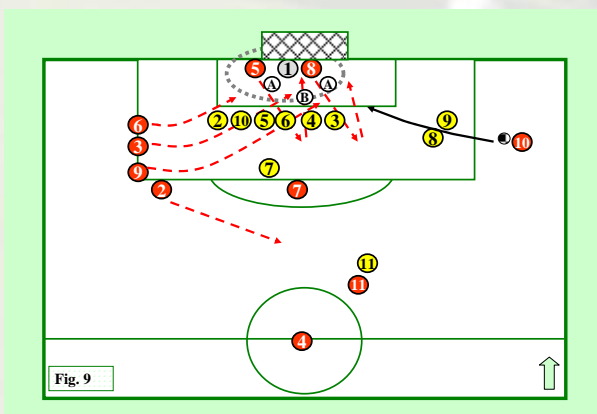
1. mentre 10 esegue un blocco su 4 giallo a favore di 5 che si inserisce all'interno dell'area di porta, 9 si inserisce nella zona tra primo palo e portiere, mentre 3 e 6 attaccano la zona del secondo palo;
2. il giocatore 7 calcia di destro cercando la deviazione aerea di 5 a servire gli inserimenti da tergo dei compagni.

### Soluzione N° 9 (figura 9)

#### PUNIZIONE LATERALE DA POSIZIONE MOLTO AVANZATA

Al fischio dell'arbitro 5 e 8 partono dalle loro rispettive posizioni e risalgono sino alla linea dei difensori avversari; successivamente e simultaneamente:

1. gli stessi 5 e 8 (i nostri saltatori più abili), attaccano la porta rispettivamente davanti al portiere e sulla zona del primo palo;
2. i giocatori 6, 3, 9 scattano in modo parallelo alla linea dell'area di rigore per poi effettuare un cambio di direzione verso la porta;
3. allo stesso tempo 2 scatta a sistemarsi sulla tre quarti al fine di raccogliere una eventuale respinta e dare copertura in caso di ripartenza avversaria;
4. il giocatore 10 calca in modo forte e teso nello specchio della porta attaccato da 5 e 8.



Tale posizionamento dei giocatori crea enormi difficoltà alla difesa avversaria in quanto è necessario per il blocco difensivo principale (2, 10, 5, 6, 4, 3 gialli) controllare il campo a 360° viste le posizioni di 5 e 8 alle spalle della linea dei difensori, di 6, 3, 9, 2 al loro fianco destro, di 7 al limite dell'area e di 10 che calca.

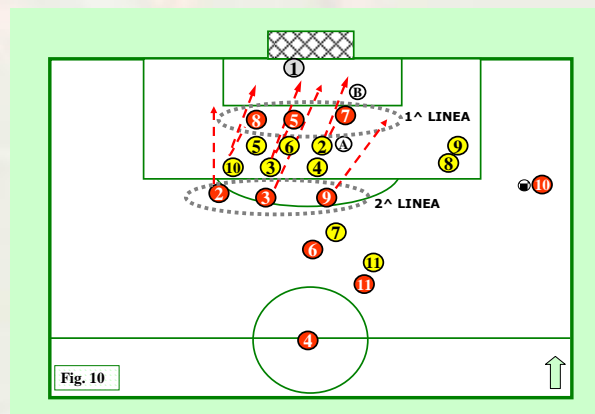
### Soluzione N° 10 (figura 10)

#### PUNIZIONE LATERALE CON DUE LINEE D'ATTACCO

Le due linee d'attacco sono composte da 8, 5 e 7 e da 2, 3, 9.

Al fischio dell' direttore di gara il primo gruppo attraverso il primo comando vocale ("hop!"), risale dalla posizione del fuorigioco.

Al secondo "hop" i sei giocatori attaccano area di porta e portiere nella modalità rappresentata in figura.



Chi calca (di sinistro da destra o viceversa), dovrà pensare di calciare una punizione diretta (quindi forte ma allo stesso tempo precisa), curandosi di centrare lo specchio della porta e soprattutto facendo muovere i compagni in base allo schema.

Se la palla viene anche leggermente deviata (ma anche se passa senza essere toccata), il portiere avrà non poche difficoltà ad intervenire dietro ad almeno una dozzina di giocatori in mischia. ♦