

TATTICA

Palle inattive: otto soluzioni per sfruttare le punizioni centrali.

A cura di **CLAUDIO DAMIANI**

Proposte testate per incrementare le percentuali realizzative sfruttando le punizioni centrali a favore.

INTRODUZIONE.

Con questo articolo andiamo ad analizzare l'importanza, ai fini realizzativi, delle punizioni centrali a favore.

Otto 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 OTTO SOLUZIONI DA UTILIZZARE.

Soluzione N° 1 (figura 1)

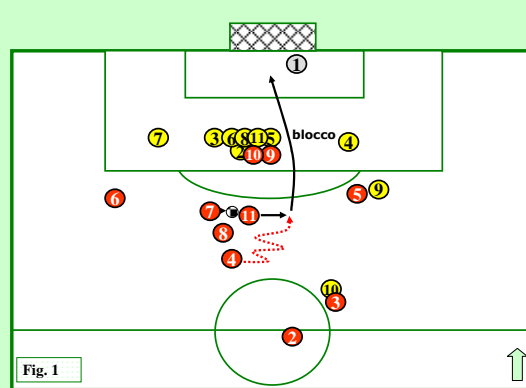
PUNIZIONE INDIRETTA: FINTA DI TIRO E PASSAGGIO DI SUOLA AL QUARTO COMPAGNO

Il giocatore 7 si prepara sul pallone mentre 8 si dispone al suo fianco rivolto verso di lui.

Nel frattempo 8 si prepara alla conclusione dando l'impressione agli avversari di voler calciare di potenza su palla fermata da 11.

Il n° 4 assume un atteggiamento "sornione", di copertura preventiva, dapprima, poi si avvicina (dopo il fischio

del direttore di gara) pian piano alle spalle di 11 il quale con un tocco di suola lo serve per il tiro.



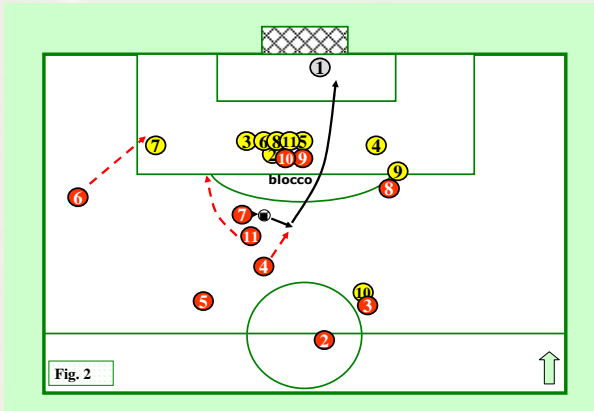
L'obiettivo di questa esecuzione è quello di dare la possibilità a colui che calcia di trovare una maggiore quantità di specchio della porta verso cui indirizzare il tiro.

Fondamentale il ruolo che rivestono i giocatori 10 e 9 nel bloccare il giocatore avversario incaricato di uscire sul primo tocco di 7 (ultimo uomo di barriera).

Soluzione N° 2 (figura 2)

PUNIZIONE INDIRETTA: FINTA DI TIRO E PASSAGGIO AL TERZO COMPAGNO

Il giocatore 7 si posiziona sul pallone; 11 è al suo fianco e deve assumere l'atteggiamento di colui che calcerà in porta.



Il n° 4, come nella situazione precedente, assume un atteggiamento "sornione", di copertura preventiva, dapprima, poi si avvicina a 7.

I giocatori 10 e 9 devono bloccare o limitare l'azione del giocatore avversario incaricato di uscire sul primo tocco di 7 (ultimo uomo di barriera).

Al fischio dell'arbitro 11 esegue una sovrapposizione su 7 ad attaccare lo spazio alla sinistra della barriera; il giocatore 6 si posiziona a sinistra per poi convergere verso l'area e farsi marcare da 7 giallo; 7 tocca a 4 per la conclusione.

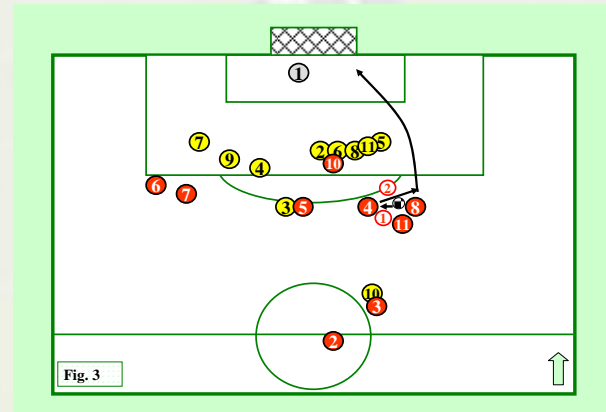
Soluzione N° 3 (figura 3)

PUNIZIONE INDIRETTA: FINTA DI TIRO DI SX E CONCLUSIONE DI DX

Il giocatore 8 è posizionato sul pallone; 4 si dispone di fronte pronto a fermare la palla per il tiro di 11 che sarà il presunto tiratore mancino preposto alla conclusione.

Al fischio dell'arbitro 8 tocca a 4 che in modo tanto preciso quanto rapido deve servire 8 che calcerà con parabola ad aggirare la barriera puntando al palo lontano del portiere.

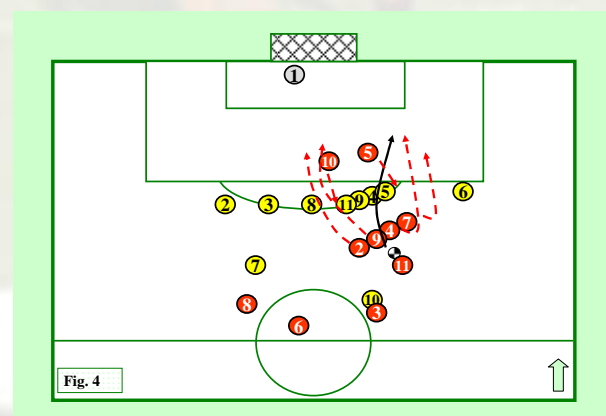
Il n° 10 si sistema a bloccare l'eventuale uscita dell'ultimo uomo di barriera.



Soluzione N° 4 (figura 4)

PUNIZIONE INDIRETTA DA ZONA CENTRALE (DISTANZA SUPERIORE AI 20 MT)

Questa soluzione è da attuarsi in zone centrali del campo, su distanze che rendono problematiche l'efficacia del tiro diretto e nel caso in cui non si disponga di tiratori adeguati dalla lunga distanza.



Sul pallone va 11; i giocatori 2, 9, 4, 7 si dispongono a circa tre metri dal pallone allo scopo di nascondere la visuale al portiere e di creare "disagio psicologico" alla difesa avversaria.

I n° 10 e 5 si sistemano 3-4 metri dietro la barriera in posizione di fuorigioco; i tre giocatori rimasti danno copertura.

Al fischio del direttore di gara:

- 10 e 5 risalgono dalla posizione di off-side e fanno blocco laterale alle due estremità della barriera avversaria;
- contemporaneamente il gruppo di quattro elementi disposti davanti al pallone si suddivide in due gruppi andando ad attaccare lo spazio oltre la barriera stessa;
- 11, giocatore dotato di ottima tecnica, esegue un colpo sotto finalizzato a servire l'inserimento di uno dei quattro compagni.

A seconda della posizione di campo in cui la palla si trova è opportuno stabilire se sia meglio calciare con un giocatore destro o con un mancino.

I giocatori che vanno ad attaccare lo spazio oltre la barriera sono giocatori agili e scattanti, ma possono essere anche degli specialisti nel gioco aereo nel caso in cui si volesse eseguire il gioco di sponda o nel migliore dei casi la deviazione diretta a rete.

E' possibile, anzi importante, variare la distribuzione della quantità dei giocatori che vanno a ricevere nello spazio oltre la barriera avversaria, a seconda del posizionamento delle difese opposte.

Soluzione N° 5 (figura 5)

PUNIZIONE DIRETTA CON MOVIMENTO AD ATTACCARE L'EVENTUALE RESPINTA DEL PORTIERE (VARIANTE)

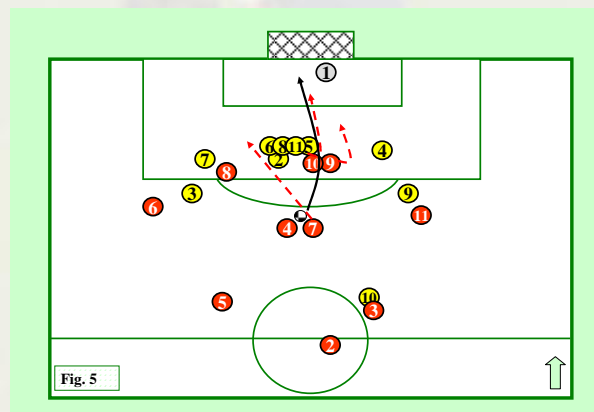
E' un calcio di punizione "di prima" attuabile, in zona centrale dai 16 ai 20 mt, quando la porta è abbastanza "vicina".

Il n° 4 è il nostro specialista e si porta sul pallone mentre 7 si metterà in una posizione di tiro (di sinistro), al fine di dare imprevedibilità agli avversari.

I n° 10 e 9 fungeranno da prolungamento della barriera con lo

scopo ulteriore di nascondere la visuale fino all'ultimo.

Al fischio dell'arbitro 7 finge il tiro, scatta sopra la palla e si inserisce all'interno dell'area avversaria; 4 effettua il tiro a giro sul palo lontano rispetto al portiere.

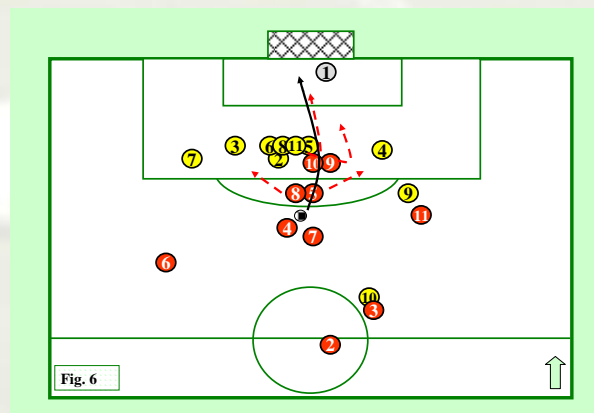


Egli dovrà mirare i due compagni posti in barriera che simultaneamente si gireranno e attaccheranno lo spazio dinanzi all'estremo difensore stesso.

Soluzione N° 6 (figura 6)

PUNIZIONE DIRETTA CON MOVIMENTO AD ATTACCARE L'EVENTUALE RESPINTA DEL PORTIERE (VARIANTE)

E' una variante della situazione di palla inattiva descritta con la figura 5.



Oltre ai giocatori che fungono da prolungamento della barriera vengono posizionati altri due elementi a 3/4 mt dal pallone con l'unico scopo di

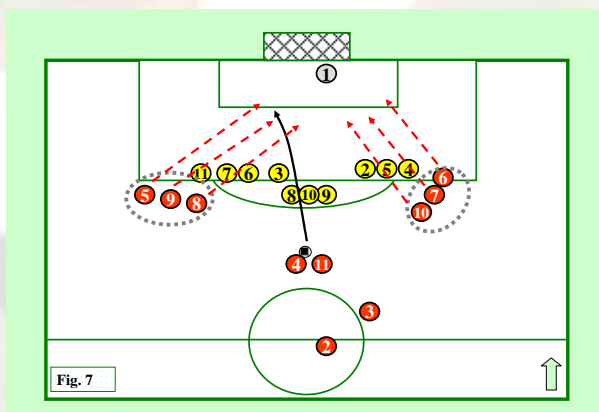
nascondere ulteriormente la visuale del tiro al portiere.

Al fischio del direttore di gara avranno il compito di staccarsi poco prima dell'esecuzione del tiro.

Soluzione N° 7 (figura 7)

PUNIZIONE INDIRECTA E CENTRALE DA DISTANZA CONSIDEREBILE

Soluzione adottabile nel caso in cui la distanza di calcio si aggiri sui 25/30 mt, quando un tiro diretto verso la porta non avrebbe una gran percentuale di successo, o nel caso in cui non si disponga di un vero e proprio specialista dalla lunga distanza.



L'attuazione è molto semplice (in teoria); lo scopo è quello di creare attenzione agli avversari a 180° disponendo due gruppi di tre giocatori nei pressi dei vertici dell'area di rigore.

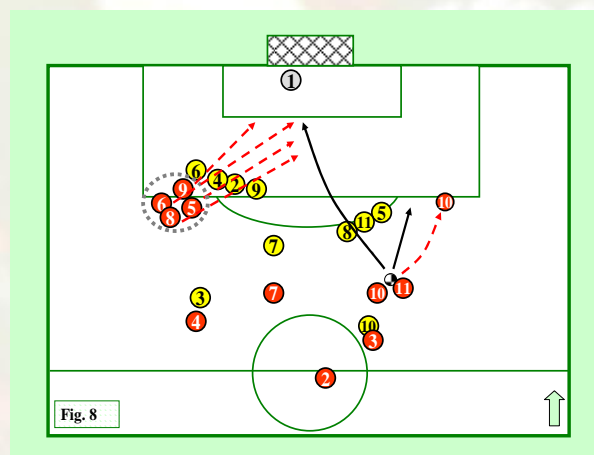
In questo esempio si vuole fare calciare a 4 (di destro) e cercare il gruppo di sinistra (5, 9 ed 8) che sarà costituito dai migliori saltatori a disposizione.

Al fischio dell'arbitro il giocatore 4 aspetterà l'inserimento veloce del gruppo sopra citato mettendo poi una palla forte e tesa; contemporaneamente i giocatori del gruppo di destra (6, 7 e 10) si divideranno gli spazi al fine di raccogliere un'eventuale sponda.

Soluzione N° 8 (figura 8)

PUNIZIONE INDIRECTA E CENTRALE CON POSSIBILE DOPPIO SVILUPPO

Come nella situazione descritta in figura 7; anche questa può essere una soluzione adottabile nel caso in cui la distanza di calcio si aggiri sui 25/30 mt, quando un tiro diretto verso la porta non avrebbe una gran percentuale di successo o nel caso in cui non si disponga di un vero e proprio specialista dalla lunga distanza.



Il n° 11 è il nostro specialista e si porta sul pallone mentre 10 si mette in una posizione di tiro (di destro) al fine di dare imprevedibilità agli avversari.

Al fischio del direttore di gara il gruppo di giocatori costituito da 5, 6, 8 e 9 attacca lo spazio nella zona antistante il portiere; allo stesso tempo 10, dopo aver fintato di calciare di destro con parabola ad uscire, scatta sullo spazio libero a fianco della barriera.

Fatti eseguire i movimenti, con modi e tempi opportunamente allenati, 11 potrà valutare due possibili soluzioni:

1. calciare forte e teso nella zona in figura per la deviazione dei giocatori inseritisi dal vertice dell'area;
2. servire, nel caso se ne creasse l'occasione, l'inserimento rapido di 10. ♦