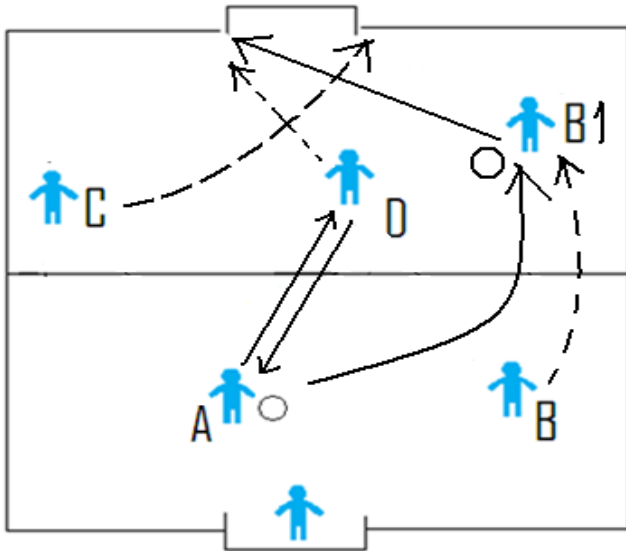


SCHEMI DI GIOCO (Gioco a muro)

Gioco a muro con movimento attaccante, inserimento e tiro – Schema 1

Gioco a muro tra "A" e "D". Quando "A" riceve palla, la passa subito in profondità per "B". Il laterale "B" che si è inserito, controlla e fa un tiro/cross sul 2° palo. "C" e "D" si scambiano le posizioni per andare al tiro o ribattere a rete (incrocio degli attaccanti). "A" rimane in copertura.

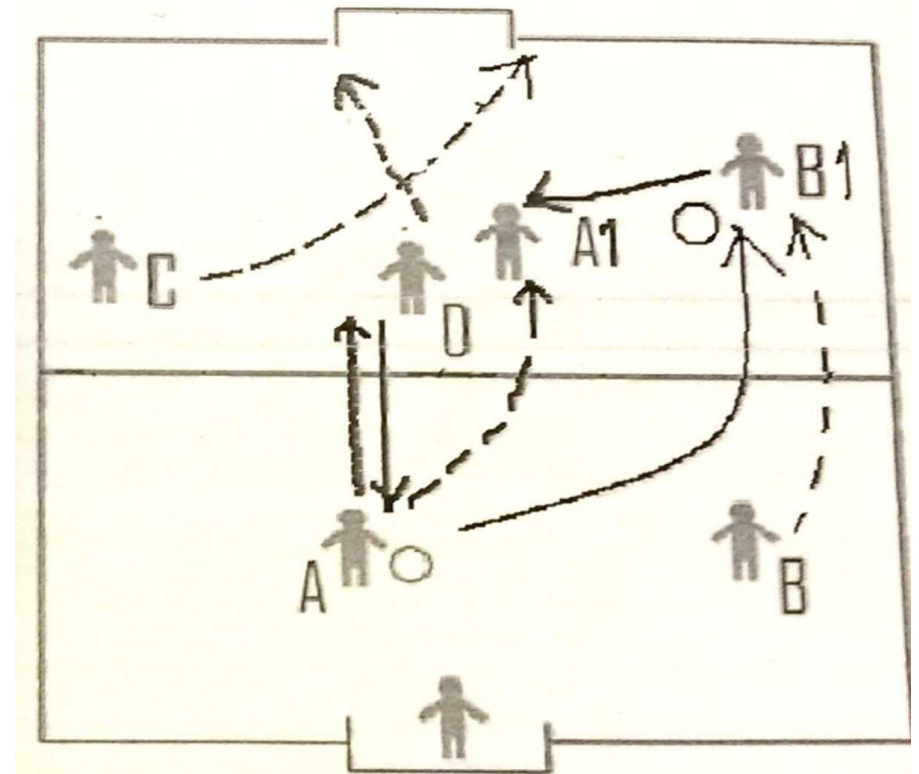


Variante 1:

"D", invece di fare un tiro/cross, esegue un retropassaggio per "A" che si è portato in appoggio per andare al tiro, rimanendo in posizione centrale per fornire la copertura. "B" e "C" vanno sui pali per aprire la difesa avversaria (incrocio degli attaccanti).

Gioco a muro con movimento attaccante, inserimento e tiro – Schema 2

Gioco a muro tra "A" e "D". Quando "A" riceve palla, la passa subito in profondità per "B". Il laterale "B" che si è inserito, controlla e fa un retropassaggio per "A" che si è portato in appoggio per andare al tiro, rimanendo in posizione centrale per fornire la copertura. "C" e "D" vanno sui pali per aprire la difesa avversaria (incrocio degli attaccanti).



SCHEMI DI GIOCO (Cambio di gioco)

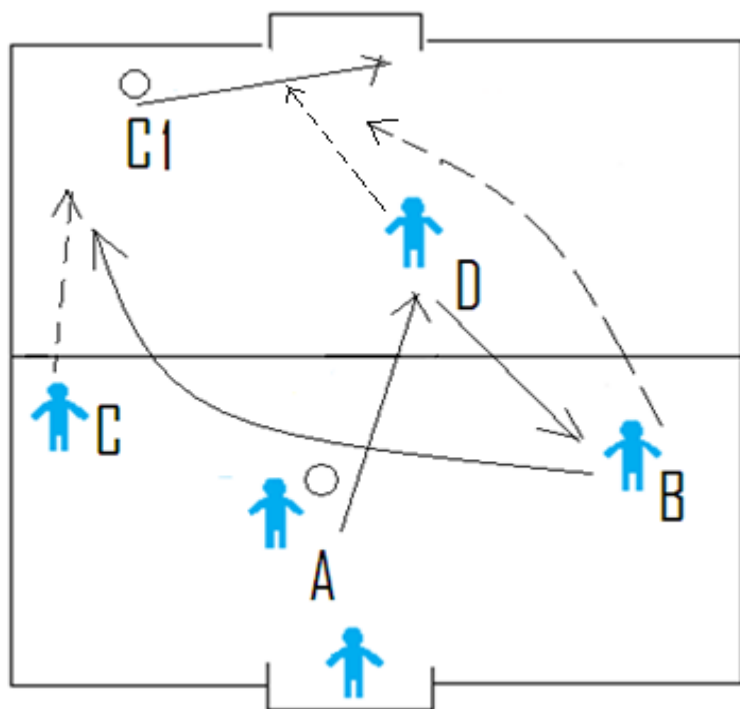
Schema: cambio di gioco e cross – Schema 1

Cambio di gioco nelle azioni d'attacco (calcio a parabola/radente) cercando la verticalizzazione. Ricerca degli inserimenti laterali (profondità).

“A” passa a “D” che passa a “B” che al volo passa a “C”, con passaggio radente (se il campo è piccolo) o a parabola (se il campo è grande), che intanto si è portato in profondità in posizione “C1”. “C” fa un cross/tiro sul 2° palo, mentre “B” va al limite dell'area e “D” va sul 2° palo (incrocio degli attaccanti). “A” rimane in copertura. Stessa cosa dall'altro lato.

Variante:

“C” non fa un tiro/cross ma un passaggio all'indietro per “B” che va al tiro.



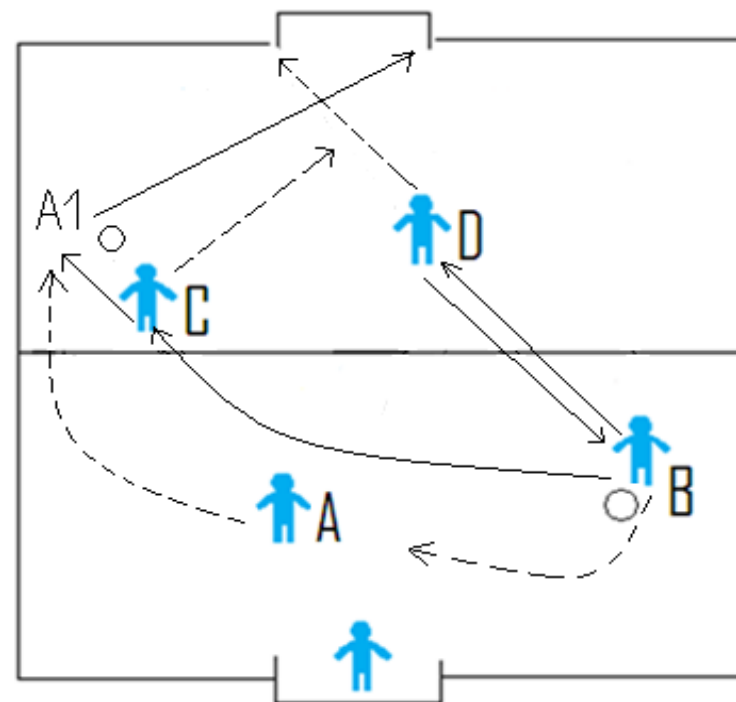
Schema: cambio di gioco e cross – Schema 2

Allenare il cambio di gioco nelle azioni d'attacco (calcio a parabola/radente) e la verticalizzazione. Ricerca degli inserimenti laterali (profondità).

“B” gioca a muro con “D”. Appena “B” riceve palla la passa a “C” con passaggio radente (se il campo è piccolo) o a parabola (se il campo è grande) “A” va in sovrapposizione su “C” (in posizione “A1”), riceve da “C” e va al tiro/cross sul 2° palo. “C” si posiziona al limite dell'area mentre “D” va sul 2° palo. “B” va in copertura. Stessa cosa dall'altro lato.

Variante:

“A” non fa un tiro/cross ma un passaggio all'indietro per “C” che va al tiro.

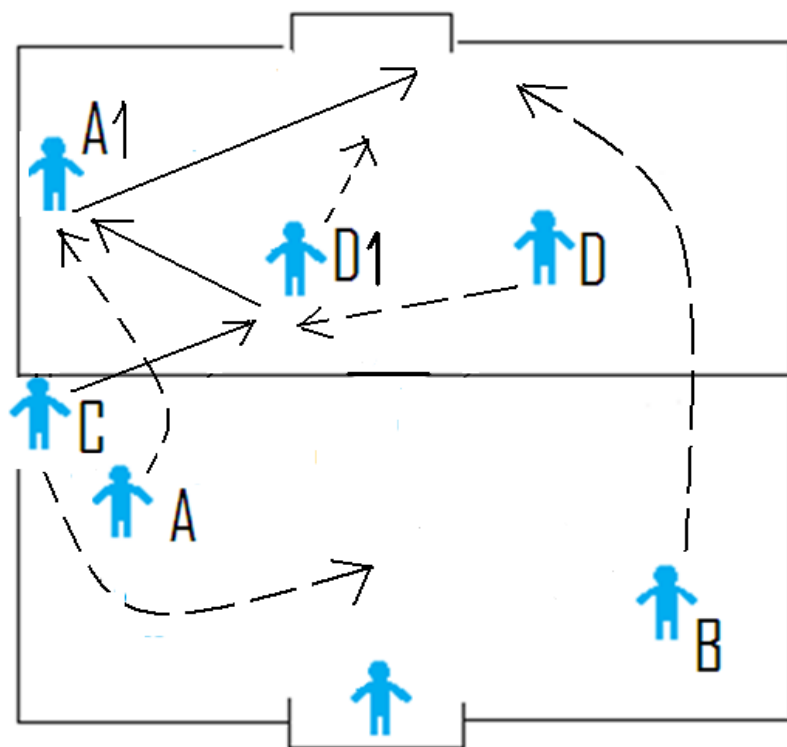


SCHEMI DI GIOCO (Rimessa laterale e punizione)

Rimessa laterale: schema 1

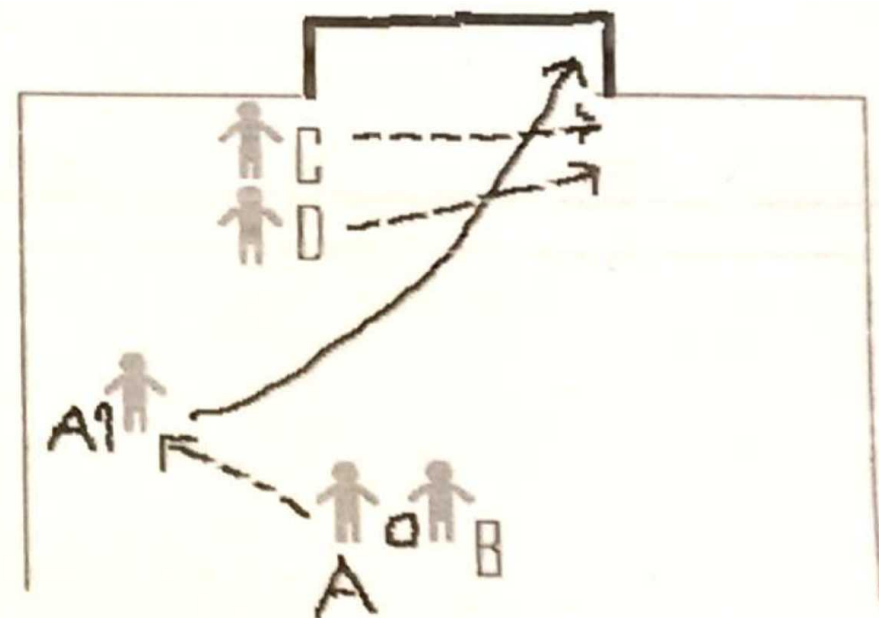
Studio di un'azione-chiave attraverso lo sviluppo di un'azione collettiva.

Il laterale "C" rimette in gioco la palla per "D" che va incontro e riceve. "A" si inserisce in sovrapposizione e riceve palla da "D", va sul fondo e esegue un tiro/cross sul 2° palo. "D" si porta a centro area, "B" va sul 2° palo ed entrambi cercano il tiro/ribattuta. "C" si porta in copertura. Stessa cosa dall'altro lato.



Punizione – Schema 1

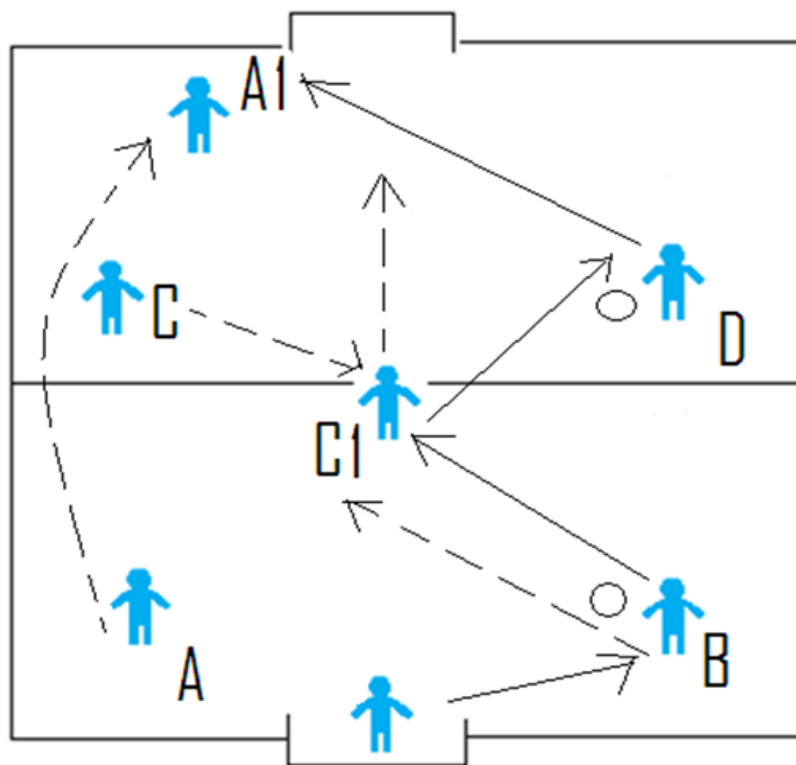
Poco prima che "B" calci la punizione, gli attaccanti "C" e "D" si spostano dal palo sinistro al palo destro portandosi dietro i difensori avversari. Così facendo il palo di sinistra rimane libero da avversari. "B" finge il tiro in porta e nello stesso momento "A" si sposta in "A1", Poi "B" passa il pallone ad "A" che fa un tiro/cross sul 2° palo (palo di destra) dove "C" e "D" sono appostati. Intanto "B" si sposta al centro in copertura. L'obiettivo è portare "A" al tiro, libero da marcatura avversaria e dalla copertura della barriera. Stesso schema sul lato destro.



SCHEMI DI GIOCO (Rimessa dal fondo)

Rimessa dal fondo con il portiere

Il portiere passa a "B" che a sua volta passa a "C" che viene incontro a ricevere il pallone (posizione "C1"). Intanto "A" va in posizione "A1". "B" va in copertura e sale per accompagnare l'azione. "C" passa a "D" che si è "smarcato in profondità". "D" esegue un tiro/cross sul 2° palo dove c'è "A". "C" si posiziona a centro area.

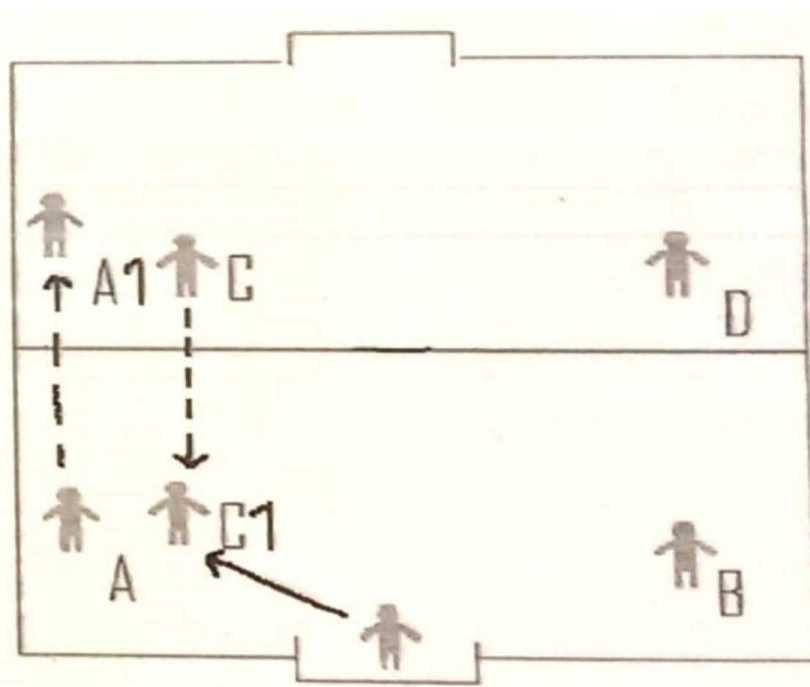


Rimessa dal fondo con il portiere sotto pressione avversaria

Schema di base 2-2.

Quando gli attaccanti avversari pressano alto (cioè sono molti vicini ai difensori "A" e "B") il portiere non può passargli il pallone. Quindi il portiere o gioca il pallone in seconda linea, oppure la squadra deve liberarsi dal pressing alto.

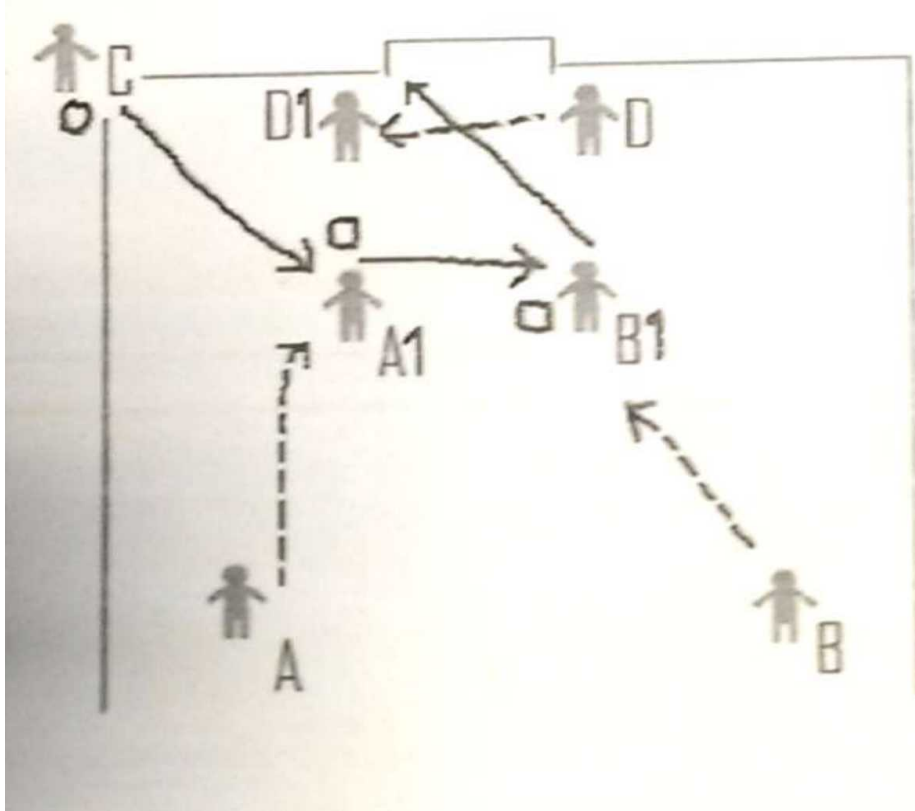
Quindi il difensore "A" si sposta in "A1" mentre l'attaccante "C" si sposta in "C1". In pratica si scambiano di posizione "A" e "C", così l'attaccante avversario, che dovrebbe seguire "A", permetterebbe a "C" di rimanere libero di ricevere il pallone dal portiere. Stesso schema tra "B" e "D".



SCHEMI DI GIOCO (Calcio d'angolo)

Calcio d'angolo – Schema 1

“A” si porta in attacco in posizione “A1” e “B” si porta in attacco in posizione “B1”. “D” si sposta da un palo all'altro andando in posizione “D1”. “C” calca l'angolo verso “A” che poi passa a “B”. “B” va al tiro sul palo opposto dove si è appostato “D”. “C” si sposta indietro per fornire la copertura. Lo scopo è liberare “B” al tiro senza ostacoli.

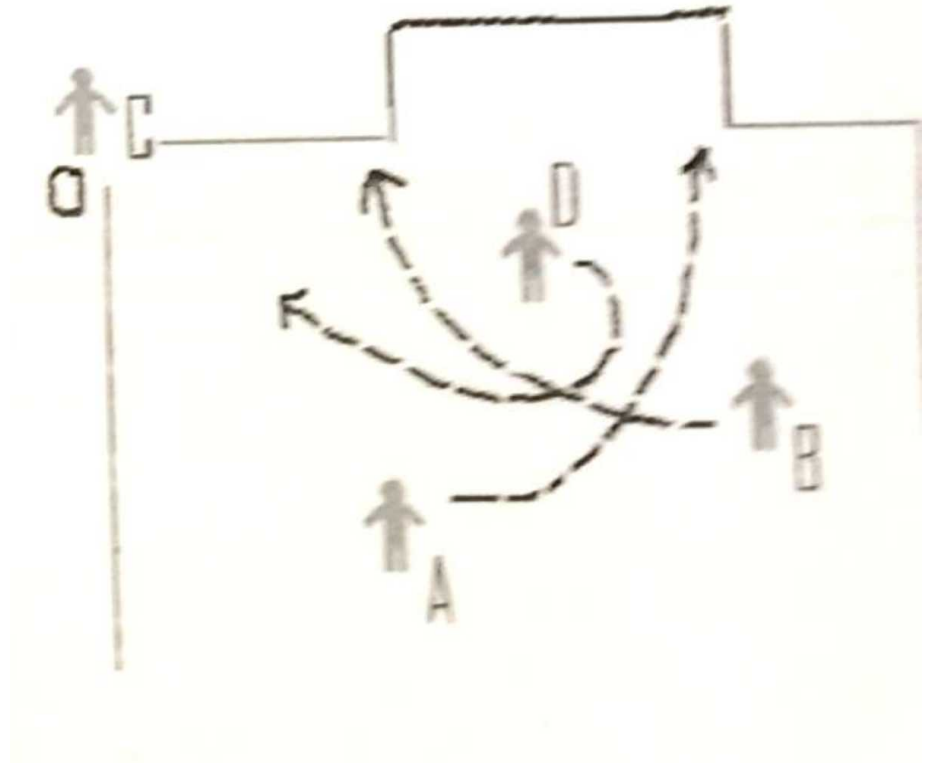


Calcio d'angolo – Schema 2

Schema di base 2-2.

Quando gli attaccanti avversari pressano alto (cioè sono molti vicini ai difensori “A” e “B”) il portiere non può passargli il pallone. Quindi il portiere o gioca il pallone in seconda linea, oppure la squadra deve liberarsi dal pressing alto.

Quindi il difensore “A” si sposta in “A1” mentre l'attaccante “C” si sposta in “C1”. In pratica si scambiano di posizione “A” e “C”, così l'attaccante avversario, che dovrebbe seguire “A”, permetterebbe a “C” di rimanere libero di ricevere il pallone dal portiere. Stesso schema tra “B” e “D”.



SCHEMI DI GIOCO (Punizione)

Punizione – Schema 2

Il centrale A passa all'esterno B che a sua volta passa alla punta C. La punta C è posizionata in barriera, quindi si volta velocemente e calcia in rete.

Il laterale D rimane in copertura e , allo stesso tempo, è pronto per una ribattuta in rete.

