

1985
N. 11/12
NOVEMBRE/DICEMBRE

notiziario Sette Ore tecnico

Spedizione in abbonamento postale - Gruppo IV - 70%





Direttore:
Teodosio Zotta

Direttore responsabile:
Michele Pierro

Hanno collaborato:
Giovanni Caldarone, Loris Ciullini, Nicola Comucci, Mario Ferrari, G.R. Gowan, G. Leali, G. Pivotti, Ferruccio Valcareggi, Renzo Vianello, Marco Viani

Disegni:
Danilo Ferruzzi

Fotografia:
Foto Sabe
Foto Fiorenza
Guerin Sportivo
Archivio Settore Tecnico

Notiziario
del Settore Tecnico
Periodico bimestrale
Anno XVIII - N° 11/12
Novembre - Dicembre 1985
Direzione e redazione
Via Gabriele D'Annunzio, 138
50135 Firenze
Casella Postale 77
50100 Firenze
Spedizione Abbonamento Postale Gruppo IV 70%
Autorizzazione del Tribunale di Firenze del marzo 1968
Finito di stampare nel dicembre 1985 dalla tipolito STAF - Firenze

Nella foto di copertina:
Gli allenatori a convegno.

Nella foto in seconda di copertina:
Bagnoli il «Seminatore d'Oro».

Sommario



A Liedholm il premio «Giovanni Ferrari»

2

Editoriale

3

Un appello all'unità del calcio europeo

4

Vicini: il calcio del futuro

Fini: la prevenzione nel calcio

Comucci: nuovi aspetti della preparazione

Ciferri: l'allenatore in Europa



Valcareggi: bentornato a Coverciano

di Loris Ciullini

13



Alla Scozia il torneo di Alassio

di Ferruccio Valcareggi

15



Giovani: quale futuro nel calcio?

19



Capacità coordinative nella pratica del calcio

di Gianni Leali

20



Allenatori a scuola di basket

24



Migliorare il rendimento con l'analisi del gioco

di G.R. Gowan

26



Cinque giochi addestrativi per i più piccoli

di Nicola Comucci

32



Attenzione agli orari dei pasti

di Giovanni Caldarone

35



Lettere al Settore

Considerazioni tecniche di un allenatore dilettante

di Giorgio Pivotti

40



Cosa è avvenuto

a cura di Mario Ferrari

45



Pubblicazioni

a cura di Marco Viani

47



Considerazioni tecniche di un allenatore dilettante

Le riflessioni sulla tecnica e sulla tattica di un allenatore di terza categoria - Rinnoviamo a tutti i tecnici l'invito a collaborare al «Notiziario» raccontandoci le loro esperienze.

di Giorgio Pivotti

Quando il «Notiziario», più di un anno fa, venne ristrutturato nella forma e nei contenuti, la redazione invitò gli allenatori italiani — dai più famosi ai più umili — a collaborare con i loro scritti, con le loro esperienze. L'invito è stato raccolto non solo dai Vicini, dai Trapattoni, dai Radice (di cui abbiamo pubblicato e pubblichiamo interessanti articoli) ma anche da tecnici sconosciuti e appassionati. È il caso di Giorgio Pivotti che ci ha inviato una relazione sulle sue esperienze fatte prima come calciatore dilettante, poi come allenatore di terza categoria. Pubblichiamo l'articolo, rinnovando a tutti i tecnici l'invito a collaborare al «Notiziario» con i loro scritti.



Ho 42 anni e da sempre il gioco del calcio è il mio sport preferito come praticante fin dai primi anni delle elementari, a livello prima categoria dilettanti adesso amatoriale quando gli impegni me lo consentono.

Nel 1978 ho conseguito il patentino di allenatore di terza categoria e ricevo regolarmente il «Notiziario». Da tempo pensavo di raccogliere alcune riflessioni-convinzioni sul calcio che sono venute in me maturando in tutti questi anni di pratica sportiva ed ora di allenatore, pratica alla quale per vari motivi ho potuto dedicarmi solo saltuariamente.

Ciò premesso, ho ritenuto opportuno scriverVi (anche se lo faccio per la prima volta ad un periodico e per giunta al nostro periodico, considerando che non è sempre facile spiegare con le parole quello che si ha in mente) accogliendo l'invito del «Notiziario» di maggio-giugno 1984 per esprimerVi il mio punto di vista, dettato dalla mia esperienza, su alcuni

aspetti che caratterizzano il gioco del calcio.

Si tratta di argomenti tecnico-tattici sui quali mi sono soffermato tralasciando ogni riferimento alla preparazione fisico-atletica del giocatore, presupposto essenziale alla validità ed efficacia degli argomenti affrontati.

IL DRIBBLING

Il giocatore dotato di particolare abilità nel dribbling, grazie soprattutto al suo spiccato controllo di palla, va aiutato a trovare una intesa completa con i compagni. Questa può essere raggiunta tenendo presente quanto segue.

Quando **comincia** l'azione un «dribblatore», raramente accade di vedere gli altri compagni più direttamente interessati alla fase di gioco, muoversi **allo stesso momento** in cerca di spazi liberi (non a caso ma secondo schemi preventivamente studiati e collaudati in allenamento)



allo scopo di scrollarsi di dosso il diretto controllore, sbilanciandolo e mettendolo in difficoltà con rapidi spostamenti di corpo simili (anche se ciò può rappresentare una novità) a quelli messi in mostra dal giocatore di rugby. In particolare mi riferisco a quando, nel tentare di raggiungere la meta in possesso di palla o di appoggiarla al compagno, egli si svincola dalla guardia dell'avversario, alle volte lasciandolo sul posto, con repentini cambiamenti di direzione della corsa, zig-zag, scatti, finte e controfinte. Accade spesso invece che i compagni sembra stiano a guardare il dribbling muovendosi intempestivamente e favorendo così i difensori che da questa situazione statica traggono vantaggio e sicurezza in fase di marcatura.

È evidente che questa altalena di spostamenti deve durare per tutto il tempo richiesto dall'azione individuale. Si tratta di pochi secondi, altrimenti il dribbling prolungato invece di sortire effetti positivi, si risolve di solito con la perdita della palla ed un rallentamento di gioco nocivo alla squadra. In tal modo il «dribblatore», superati uno o più avversari oppure senza averli superati, nel momento preciso di appoggiare la palla ha sempre qualche compagno pronto a riceverla con adeguato margine di anticipo ed in posizione favorevole rispetto alla pressione esercitata dalla marcatura difensiva. È opportuno sottolineare a questo proposito che la manovra dei giocatori va attuata comunque, sia che il dribbling finisca bene (con tiro in porta) oppure male (con la perdita della palla). In buona sostanza anche se il dribbling si conclude senza passaggio finale al compagno.

Occorre rilevare che, sfumata l'azione come sopra indicato, nessun gesto di stizza è giustificato verso il compagno autore del dribbling, nello spirito di quell'intera, di quel reciproco rispetto che deve prevalere tra i giocatori e di il tecnico è promotore e garante nello stesso tempo. Può essere consentito sul campo un veloce scambio di battute in tono pacato - quindi senza mai abbandonarsi ad atteggiamenti plateali - per spiegare l'errore commesso ed evitare così possibilmente il suo ripetersi. È prassi corrente che la circostanza verrà poi



ripresa con l'allenatore nella sede consueta, quando ci si ritrova ad esaminare in dettaglio gli aspetti tecnici più importanti dell'ultima partita disputata.

LA MOBILITÀ DEI GIOCATORI IN AVANTI

La mobilità dei giocatori, soprattutto delle punte e delle mezze punte, deve manifestarsi senza soluzione di continuità a ritmo crescente con l'avvicinarsi dell'azione offensiva. In pratica, nella zona d'attacco bisogna evitare di stare in posizione d'attesa camminando appena, o peggio, rimanendo anche fermi, come succede spesso di vedere sui nostri campi con squadre di qualsiasi livello. Occorre invece cercare di mantenere sempre una leggera corsa - quando l'azione è lontana, in fase di impostazione - che, se accompagnata da movimenti accorti e ragionati, provoca non poco scompiglio in tutta la retroguardia avversaria, portiere compreso.

Ad uno in particolare di questi movimenti annetto grande rilevanza. Esso consiste nel cercare costantemente di *escludersi (uscire) dal campo visivo del difensore rispetto al punto di riferimento dell'azione, variabile a seconda di dove si sta evolvendo la manovra*, obbligando questi ad inseguire con un continuo movimento del capo, perché è noto che il difensore si sente maggiormente a proprio agio, più sicuro di sé, allorché è capace di tenere sotto controllo il diretto avversario senza perdere mai di vista, nel contempo, le varie fasi di svolgimento dell'azione offensiva subita dalla sua squadra.

Il movimento dei giocatori anche in questa fattispecie dovrebbe essere assimilato a quello del giocatore di rugby che in possesso di palla si lancia verso la meta, come ho avuto modo di chiarire, e sarà caratterizzato da una progressiva accelerazione man mano che l'azione offensiva avanza, fino a diventare frastronante.



Da sottolineare che gli spostamenti vanno eseguiti in base a schemi tattici già sperimentati in allenamento dai giocatori attaccanti, per i quali vale pure la regola di seguire sempre con lo sguardo la costruzione dell'azione per essere pronti in ogni istante a ricevere al meglio l'invito del compagno (questo perché spesso si osserva il giocatore partire in profondità a testa dritta senza curarsi di girarla per vedere gli sviluppi dell'azione).

La mobilità si può effettuare sia in senso verticale che orizzontale ed interessa più che vicino quei giocatori che attendono il suggerimento del compagno per concludere direttamente o favorire la conclusione a rete.

Ho cercato di esaminare uno dei tanti aspetti della tematica in questione, ma ci sarebbero evidentemente altre cose da approfondire e il discorso si dilungherebbe troppo. Mi preme tuttavia dire, per rimanere sempre in argomento e passando dalla parte della squadra difendente, che la disputa sulla preferenza tra marcatura a uomo o a zona è un falso problema in quanto, a mio avviso, saranno il ritmo e la velocità del gioco a determinare ed a condizionare la scelta ora dell'uno ora dell'altro tipo di difesa, nel corso di una stessa partita.

MOBILITÀ DEI GIOCATORI IN OCCASIONE DI SITUAZIONI DI PALLA INATTIVA E DI CROSS

Nei calci da fermo, come pure nei traversoni laterali, i giocatori generalmente iniziano il movimento per prepararsi a ricevere la palla solamente quando il compagno si appresta ad effettuare il tiro (più precisamente quando va verso la palla per calciare oppure quando parte il pallone). È evidente che in questi casi, stante il ristretto lasso di tempo disponibile al giocatore per ricercare la posizione ottimale per poi colpire o controllare la palla, le probabilità di successo dell'azione si riducono notevolmente, prima di tutto perché è più difficile per l'attaccante giocare d'anticipo ed anche perché così il difensore corre meno rischi per la sua porta.

Per rimediare a ciò, è quindi im-



portante che i giocatori si adoperino attivandosi nei movimenti fin dal momento in cui la palla viene posta per terra - alle volte anche dall'arbitro - nel punto dove avverrà la battuta. Sono convinto infatti che, come ho cercato di illustrare precedentemente, il movimento insistente e continuo, tale da non dare tregua ai difensori, giocando sulla sorpresa, sull'imprevedibilità e sull'improvvisazione, consente ad una squadra che attacca di avere molte più occasioni da gol e probabilità di segnare.

Tengo a sottolineare che la mobilità va esercitata, anche in questi casi, prendendo spunto dai movimenti tipici del giocatore di rugby in possesso di palla e trattandosi di palloni destinati a cadere quasi sempre in area di rigore, occorre tenere ben presente che la velocità di esecuzione dei movimenti, basati su schemi memorizzati, deve essere qui spinta al massimo. Da quanto sopra esposto consegue che, escludendo il passaggio all'indietro, colui che è chiamato a ricevere la

palla si troverà sempre in movimento leggero o sostenuto a seconda del ritmo che va assumendo l'azione.

BARRIERA

Nei tiri piazzati o con la palla in movimento, in particolar modo in occasione di quelli diretti in porta, per contrastare la traiettoria della palla, bisogna evitare assolutamente che il difensore si volti di fianco o peggio di schiena, perché così facendo si mette in grandissima difficoltà il portiere che, non vedendo partire il tiro in quanto coperto da compagno, si accorge all'improvviso dell'arrivo della palla e, senza colpa, il più delle volte non è in grado di neutralizzarla. Occorre pertanto cercare, proteggendosi con le braccia le parti del corpo più «esposte», non necessariamente di ribattere la palla, ma quantomeno di deviarne la traiettoria in modo che il tiro finisca fuori dello specchio della porta. Classico è l'errore del difensore (l'esempio si può riscontrare a qual-



siasi livello) che si trova in linea retta tra palla e portiere coprendo a quest'ultimo la visuale: al momento del tiro, invece di rimanere fermo sul posto a fare da barriera, (occorre sforzarsi e contrattare vincere questa reazione naturale) si volta istintivamente di schiena accompagnando il movimento con un leggero salto, mentre la palla gli passa sotto, andando a sorprendere il portiere.

AREA DI RIGORE

Occorre creare una mentalità che porti la squadra a considerare l'area di rigore un punto di riferimento fermo e costante in quanto in quella zona il gioco è molto condizionato dal fatto che commettendo fallo si corre il rischio di un calcio di rigore. È un punto nevralgico del terreno di gioco, dove la velocità di movimento dei giocatori deve sapersi esprimere al massimo e dove può essere permesso *solamente* a chi è abile nel dribbling di tenere la palla con queste tre finalità:

- a) Passaggio smarcante al compagno con tiro a rete.
- b) Superare il diretto avversario per andare a rete.
- c) Fallo da rigore commesso dal difensore (intendo dire fallo vero e proprio, non appositamente cercato o magari simulato).

TIRI A SPIOVERE

Il tiro a spiovere — su calcio di punizione, corner, cross — va effettuato imprimendo alla palla una traiettoria a rientrare con effetto che comporta maggiori difficoltà di intervento per il difensore (più concentrazione sull'evoluzione aerea della palla minor sicurezza nella marcatura) e conseguentemente più probabilità per l'attaccante di colpire d'anticipo o su entrata a vuoto del difensore. Se invece il pallone viene calciato, come di solito avviene, a parabola diretta risulta chiaramente più agevole il rinvio, essendo meglio controllabili caduta ed entrata sul pallone, a tutto vantaggio questa volta del difensore.





LE FINTE IN POSSESSO DI PALLA

È un argomento che si ricollega a quanto già detto inizialmente con la sola variante che in questo caso il giocatore cerca d'ingannare l'avversario giocando con la palla al piede.

Se lo scopo è lo stesso, vale a dire quello di sbilanciare l'avversario fino a farlo al limite cadere, per poi eseguire nel migliore dei modi il tiro in porta, il passaggio smarcante al compagno oppure il proseguimento dell'azione individuale, occorre tuttavia precisare che il gioco di finta va affidato a quei giocatori dotati di qualità peculiari come agilità, scatto, controllo di palla e *soprattutto spiccato senso di posizione del proprio corpo e dell'avversario nell'azione in velocità.*

CONCLUSIONI RASOTERRA

Nei tiri in porta, specialmente quelli rasoterra, con calcio piazzato o palla in movimento, considerata l'aumentata potenza con cui oggi si batte, può essere utile, facendo attenzione a non cadere nel fuorigioco, portare uno o due giocatori incontro al portiere per sfruttare al meglio ed astutamente un suo eventuale errore nella respinta o una mancata presa di palla.

RIMESSA LATERALE

In chiusura vorrei fare solo una semplice annotazione per precisare che (salvo casi particolari, come il lancio lungo nelle vicinanze dell'area piccola di rigore) il fallo laterale an-

drebbe effettuato rimettendo la palla in gioco ai compagni (che però alle volte sono latitanti perché nessuno si fa incontro ed il battitore va in crisi) che dovrebbero di regola restituirla al lanciatore stesso per cercare eventualmente con lui uno scambio.

Inoltre consiglieri di evitare il lancio in avanti al compagno lungo linea perché la stretta marcatura, cui è sottoposto, oltre a rendere difficile il controllo della palla, è causa sovente di interventi pesanti, specie se la partita è accesa.

In alternativa può essere praticato il lancio interno al compagno che di prima intenzione appoggerà la palla al compagno smarcandosi nel frattempo lungo la linea.