



WWW.CENTROSTUDICALCIO.IT

Scuola Calcio

Tattica – Capacità di Gioco

QUANDO INSEGNARE LO SMARCAMENTO IN ZONA LUCE AI GIOVANI CALCIATORI DELLA SCUOLA CALCIO?

A cura di Ernesto Marchi

WWW.CENTROSTUDICALCIO.IT

Personalmente introduco questo principio da subito, già con i giovani calciatori della categoria PICCOLI AMICI, 5-8 Anni (in questa categoria, in particolare, attraverso il gioco degli 8 PASSAGGI effettuato con le mani).

I giovani calciatori, fin dai primi momenti in cui imparano a giocare, a “stare in campo”, dovranno imparare a SMARCARSI ed a farlo rispettando il principio dello SMARCAMENTO IN ZONA LUCE.

Che cosa si intende per SMARCAMENTO IN ZONA LUCE?

Si intende la capacità di un atleta di SMARCARSI là dove il compagno in possesso palla lo può vedere e servire (ZONA LUCE).

La capacità di SMARCAMENTO è un principio di TATTICA INDIVIDUALE che risulterà di fondamentale supporto per l'economia del gioco collettivo in fase di POSSESSO PALLA.

Lo SMARCAMENTO è in stretta relazione, infatti, con il principio di MOBILITA', importante principio di TATTICA COLLETTIVA presente anch'esso durante la fase di POSSESSO PALLA.

Lo SMARCAMENTO IN ZONA LUCE va insegnato da subito, dato che i giovani calciatori senza palla devono, per una buona circolazione della palla stessa, mettere in condizione il giocatore in possesso di avere a sua disposizione il maggior numero di linee di passaggio “libere” non occupate, o meglio ostruite, dai compagni, ma soprattutto dagli avversari.



Sono concetti SPAZIALI che il giovane calciatore deve poter acquisire da subito per poter imparare a giocare bene ed in modo funzionale durante la fase di POSSESSO PALLA.

Un bambino della categoria PICCOLI AMICI non avrà grandi problemi per SMARCARSI IN ZONA LUCE, dato che i giovani calciatori della squadra difendente non sono ancora in possesso della capacità di marcare e strutturare le cosiddette ZONE D'OMBRA ottenute "ostruendo" le potenziali linee di passaggio.

I giovani calciatori di questa categoria, durante la fase difensiva, non saranno ancora in grado di orientare nel proprio campo visivo, oltre alla palla, anche gli attaccanti non in possesso della stessa e sarà per questo motivo che risulterà più semplice da parte dei giocatori offendenti non in possesso palla SMARCARSI IN ZONA LUCE (abbiamo già pubblicato un Articolo in cui viene trattato il principio di SMARCAMENTO IN ZONA LUCE nel corso di un'esercitazione denominata il GIOCO DEGLI 8/10 PASSAGGI).

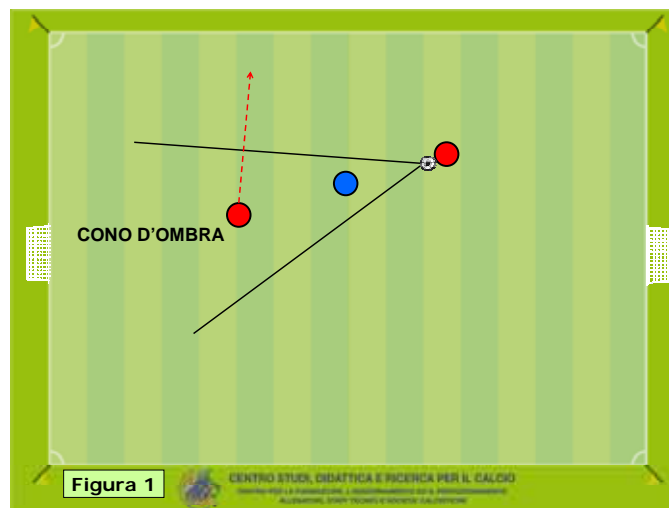
Ottenere lo SMARCAMENTO IN ZONA LUCE, nella categoria PULCINI (8-11 Anni), risulterà un po' più complicato, dato che le capacità percettive dei giovani calciatori, nel corso delle fasi difensive, migliorano enormemente specie a livello "visivo" (e questo permetterà loro di riuscire ad orientare il proprio campo visivo sia verso la palla che l'avversario; questo potrà accadere sia in alternanza che contemporaneamente).

Quindi, i MOVIMENTI DI SMARCAMENTO IN ZONA LUCE da parte dei giocatori offendenti senza palla, dovranno essere messi in atto con una maggiore costanza sequenziale: ne effettuo uno e se non andrà subito a buon fine devo subito cercare di metterne in atto un altro; sarà una continua "competizione" tra i giocatori senza palla in attacco alla ricerca dei MOVIMENTI DI SMARCAMENTO IN ZONA LUCE, e tra quelli in difesa alla ricerca di MOVIMENTI in grado di metterli in ZONA D'OMBRA (come già detto in precedenza mettendosi sulle cosiddette "linee di passaggio").

Nelle fasi di apprendimento iniziale della categoria PULCINI si dovrà mettere in condizione i giocatori offendenti senza palla di muoversi con un grande e continuo DINAMISMO per sottrarsi alla marcatura del proprio avversario



difendente e dislocarsi al di fuori del cosiddetto CONO D'OMBRA ottenuto attraverso la marcatura del giocatore difendente nei confronti del giocatore offendente in possesso palla (figura 1).



L'esercizio che presenterò alla fine di questo Articolo rappresenta un'esercitazione ANALITICA da utilizzare nella categoria Pulcini (preferibilmente Pulcini 2°anno, ma anche 3° anno qualora si abbia a che fare con giovani calciatori ancora un po' indietro per quanto riguarda le CAPACITA' PERCETTIVE a livello VISIVO ed a livello COORDINATIVO, con particolare riferimento all'ORIENTAMENTO SPAZIALE).

Dopo aver lavorato sugli aspetti SPAZIALI, sia nella categoria PICCOLI AMICI che nella categoria PULCINI, in poche parole rispondendo alla domanda su DOVE SMARCARSI (nella ZONA LUCE), sempre nella categoria PULCINI, al termine della stessa (o anche prima sulla base delle potenzialità dei giovani calciatori a disposizione di ciascun Istruttore), si comincerà a lavorare sugli aspetti TEMPORALI ed in particolare sul "TEMPO" in cui effettuare il passaggio a favore del compagno che si sarà SMARCATO IN ZONA LUCE: il passaggio dovrà avvenire nel momento (tempo) in cui il giocatore che si sarà SMARCATO verrà a trovarsi in MOVIMENTO (e quindi in condizioni dinamiche) e mai quando quest'ultimo verrà a trovarsi in condizione di STATICITA'.

QUANDO SMARCARSI?

Il giusto TEMPO DI GIOCO sarà quando il giocatore che dovrà ricevere il passaggio, da parte del compagno in possesso palla, verrà a trovarsi in una



condizione dinamica di movimento; il giocatore senza palla dovrà effettuare il movimento e qualora non riceva palla non dovrà restare fermo nella posizione assunta, ma dovrà effettuarne un altro alla ricerca di un'altra "zona luce" ed allo stesso tempo per sottrarsi alla marcatura dell'avversario.

Nella categoria ESORDIENTI (11-13 Anni), migliorando ulteriormente le capacità dei difensori, i giocatori offensivi senza palla dovranno essere messi in condizione di adottare dei MOVIMENTI D'INGANNO (MOVIMENTI CONTRARI), che precedano quelli di SMARCAMENTO IN ZONA LUCE, in modo da poter mettere in difficoltà i difensori stessi nel corso dei loro tentativi di "marcatura".

In poche parole cominciando a trattare le TECNICHE DI SMARCAMENTO (COME SMARCARSI), "step" conclusivo all'interno della PROGRESSIONE DIDATTICA adottata per l'acquisizione delle opportune COMPETENZE in merito, appunto, al PRINCIPIO DI TATTICA INDIVIDUALE DELLO SMARCAMENTO.

Solo dopo aver acquisito pienamente tale COMPETENZA INDIVIDUALE (o già al termine del ciclo ESORDIENTI, sempre sulla base delle potenzialità dei giovani calciatori a disposizione, o a partire dal ciclo GIOVANISSIMI) si potrà passare all'acquisizione delle COMPETENZE COLLETTIVE relative al principio di TATTICA COLLETTIVA DELLA MOBILITA' (che rappresenta il naturale sviluppo del principio di SMARCAMENTO INDIVIDUALE).

In che modo?

Adeguando il MOVIMENTO DI UN SINGOLO GIOCATORE a quello DEGLI ALTRI e coordinando i movimenti di gruppi di giocatori sempre più numerosi (CATENE DI GIOCATORI).

Inizialmente si cercherà di coordinare i movimenti di una coppia di giocatori, quelli più vicino alla palla, per poi passare ad un numero di persone maggiore con intervento di giocatori dislocati anche più lontano rispetto alla posizione della palla stessa (4/5 giocatori).

Il movimento di ciascuna catena di giocatori verrà sempre determinato a partire dal MOVIMENTO DEL PRIMO GIOCATORE, quello che si troverà più vicino alla palla stessa, che servirà ad innescare il movimento degli altri: la sequenza dei



movimenti verrà determinata sulla base del principio dei MOVIMENTI CONTRARI (LUNGO/CORTO, TAGLIO INTERNO/TAGLIO ESTERNO...); in poche parole, per esempio, se il giocatore più vicino alla palla (il cosiddetto PRIMO GIOCATORE) effettuerà un movimento di LUNGO, ad allontanarsi dalla palla, il SECONDO GIOCATORE, quello più vicino al primo, effettuerà un movimento “contrario” di CORTO ad avvicinarsi alla palla stessa.

Vediamo ora l’esercizio ANALITICO di cui parlavo in precedenza per il MOVIMENTO DI SMARCAMENTO IN ZONA LUCE.

DESCRIZIONE DELL’ESERCIZIO

Dislocare all’interno di uno spazio di forma quadrata (10 metri di lato), in ordine sparso, una serie di CONI (10-12 coni) (figura 2).

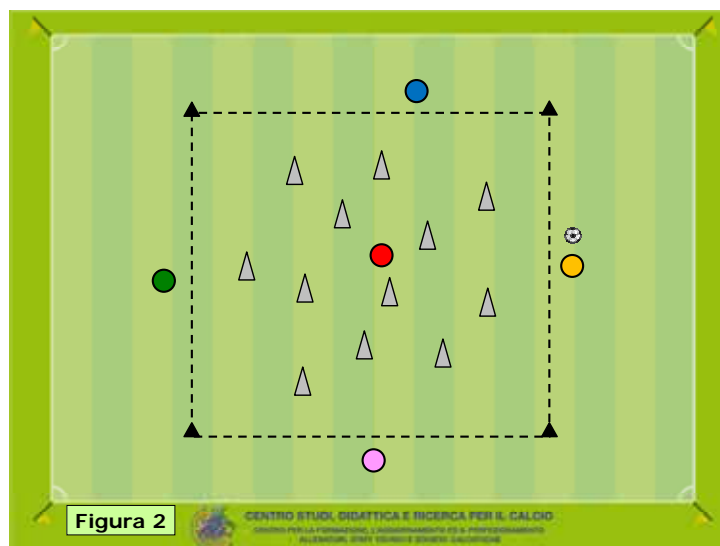


Figura 2

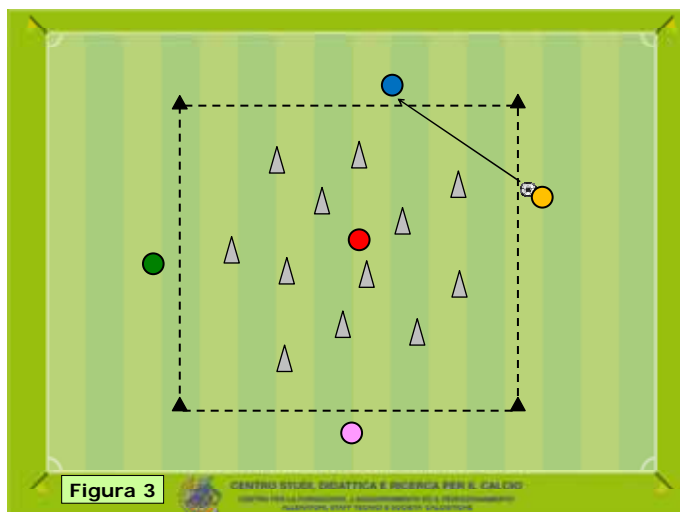
CENTRO STUDI, DIDATTICA E RICERCA PER IL CALCIO
CENTRO PER LA FORMAZIONE, L'ADDETTAMENTO E IL PERFEZIONAMENTO
ALLENATORI, GIOVANI TIFOSO E GIOVANI CALCIATORI

All’interno di questo spazio si dovrà muovere senza palla il giocatore ROSSO, mentre lungo le linee perimetrali dello stesso spazio si muoveranno (ciascuno di loro lo potrà fare solamente sul lato dello spazio quadrato di competenza) 4 giocatori (GIALLO-BLU-VERDE-ROSA) con l’obiettivo di trasmettersi, tra loro, un pallone.

Ciascun giocatore “perimetrale”, durante il suo movimento con conduzione della palla lungo il lato di competenza, dovrà adottare al massimo 3 tocchi: uno per il controllo a ricevere il passaggio di un compagno; uno per spingere la palla nella direzione voluta; uno per il passaggio ad un nuovo compagno.



Il passaggio per il nuovo compagno dovrà avvenire sempre facendo passare la palla all'interno del vertice (cinesino) dello spazio di forma quadrata (figura 3).



Il giocatore interno ROSSO dovrà sempre cercare di seguire gli spostamenti della palla facendosi trovare in ZONA LUCE.

Quando, durante il passaggio tra i giocatori "perimetrali", l'Istruttore chiamerà ad alta voce il comando "LUCE!", il giocatore che riceverà la palla dovrà passarla al ROSSO (possibilmente in ZONA LUCE) affinché quest'ultimo, con tocco di prima intenzione, possa restituirla dopo opportuno movimento di appoggio e così via (figura 4).



Ogni 2' cambiare il giocatore ROSSO, dislocato in mezzo allo spazio di forma quadrata, con uno dei 4 giocatori sistemati lungo le linee perimetrali.♦