Zeitschrift: Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport

Herausgeber: Scuola federale dello sport di Macolin

Band: 47 (1990)

Heft: 9

Artikel: Giocare al calcio : con la testa

Autor: Truffer, Bruno

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-999934

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 10.08.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Giocare al calcio - con la testa

di Bruno Truffer, capo-disciplina G + S calcio, SFSM
fotografie di Daniel Käsermann

Esercitare un gioco di squadra ad alto livello e conformemente alle esigenze dei tempi, richiede moltissimo dai giocatori – e il calcio non fa eccezione. Per lungo tempo si è data grande importanza alla capacità fisica di prestazione, mentre ora si punta maggiormente sulla componente tecnico-tattica. Sono richiesti giocatori capaci di riconoscere in brevissimo tempo determinate situazioni e di comportarsi in modo d'aver maggiori possibilità di successo.

Ci si pone quindi la domanda a sapere quali informazioni e rispettivi segnali il calciatore deve riconoscere ed elaborare per poter fornire la prestazione desiderata. Da sottolineare comunque che la prestazione percettiva necessaria dipende sempre dal suo potere e sapere: abbiamo quindi una chiara differenza tra esigenze di un principiante e quelle di un esperto giocatore.

Analisi strutturale

Intendo qui cercare, in modo comunque semplice e incompleto, di illustrare l'analisi strutturale del calcio, ciò che potrebbe essere utile a ulteriori ricerche.
Decisione ed esecuzione concreta dipendono in primo luogo dal possesso di palla: l'avversario o la propria squadra. In ambedue le situazioni, che si potrebbero anche definire fasi di gioco, tre segnali assumono un ruolo importante, cioè il pallone, l'avversario e i compagni di gioco, i quali trasmettono importanti informazioni quali luogo, direzione del movimento e velocità del movimento. L'ultima colonna dello schema analitico permette la lettura dei contenuti dell'informazione proveniente dal segnale.

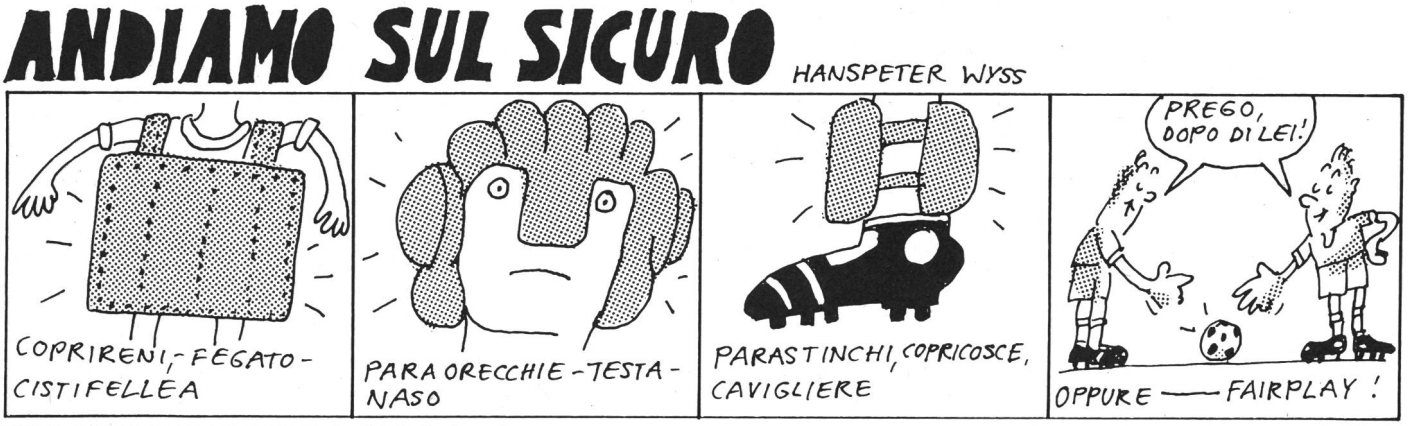
Schema analitico

Fase di gioco	*Segnale*	*Supporti*	*Ricerca informazioni*
Avversario in possesso di palla	Pallone	Luogo Direzione Ritmo Traiettoria	Dov'è il pallone? Da che parte va la palla? Gioco forte / debole? Rasoterra? Parabolica?
	Avversario	Posizione Direzione Ritmo Pallone	Dove si trovano gli avversari? Quanti? Dove si dirigono? Attaccano velocemente / lentamente? Come vien condotto / giocato / colpito il pallone?
	Compagni	Posizione Direzione Ritmo	Dove si trovano i compagni di squadra? Dove si dirigono? Veloce / lento?
Propria squadra in possesso di palla	Pallone	Luogo Direzione Ritmo Traiettoria	Dove si trova il pallone? Da che parte va la palla? Giocato duro / debole? Rasoterra? Parabolica?
	Avversario	Posizione Direzione Ritmo	Dove si trovano gli avversari? Quanti? Dove non ci sono? Dove si dirigono? Corrono veloci / lenti?
	Compagni	Posizione Direzione Ritmo	Dove si trovano? Quanti? Dove si dirigono? Veloce o lento?

Tab.: Schema analitico d'informazioni importanti nel gioco del calcio.

Situazioni di gioco stereotipe

Affinché il giocatore sappia quando e come agire, dobbiamo saper descrivere situazioni di gioco stereotipe. Una tale azione basilare è costituita dal gioco 1:1, cioè un difensore di fronte a un attaccante, contro il quale deve agire con pieno successo. Un buon difensore, in questa situazione, cercherà di separare l'attaccante dalla palla o, almeno, d'impedire che si crei una situazione pericolosa per la sua rete. Per poter realizzare ciò, deve riconoscere tre situazioni e reagire di conseguenza. È in grado di effettuare le seguenti differenziazioni:



Ufficio svizzero per la prevenzione degli infortuni upi

Situazione 1: «Se l'attaccante con la palla s'avvicina velocemente verso di me, indietreggio, aspettando un suo errore, per poi conquistare la palla o effettuare un passaggio».

Situazione 2: «Se l'attaccante in possesso di palla si allontana dalla nostra porta, allora lo seguo da vicino e cerco di conquistare il pallone non appena l'attaccante si gira e così «scopre» la palla».

Situazione 3: «Se l'attaccante si muove dalla nostra porta in direzione della palla per intercettare il passaggio, allora, con sufficiente velocità da parte mia, m'impossesso del pallone ancor prima che arrivi all'attaccante, oppure mi comporto come nella situazione 2».

Anche all'attacco troviamo situazioni che si ripetono. Sono parecchi i giocatori ad aver fallito, soli davanti al portiere. Analizzare coscientemente la situazione con la relativa interpretazione delle informazioni importanti per agire e sufficienti presupposti tecnici, porta spesso al successo. Tornano quindi utili quattro situazioni, con le corrispondenti varianti d'azione, memorizzate dal giocatore:

Situazione 1: «Se il portiere resta fermo in porta, allora tiro da distanza ravvicinata, rasoterra in un angolo della porta».

Situazione 2: Se il portiere mi viene incontro titubante, allora, prima che con il suo corpo possa coprire la porta, gioco la palla rasoterra in un angolo della porta».

Situazione 3: «Se il portiere si precipita su di me, allora lo scarto».

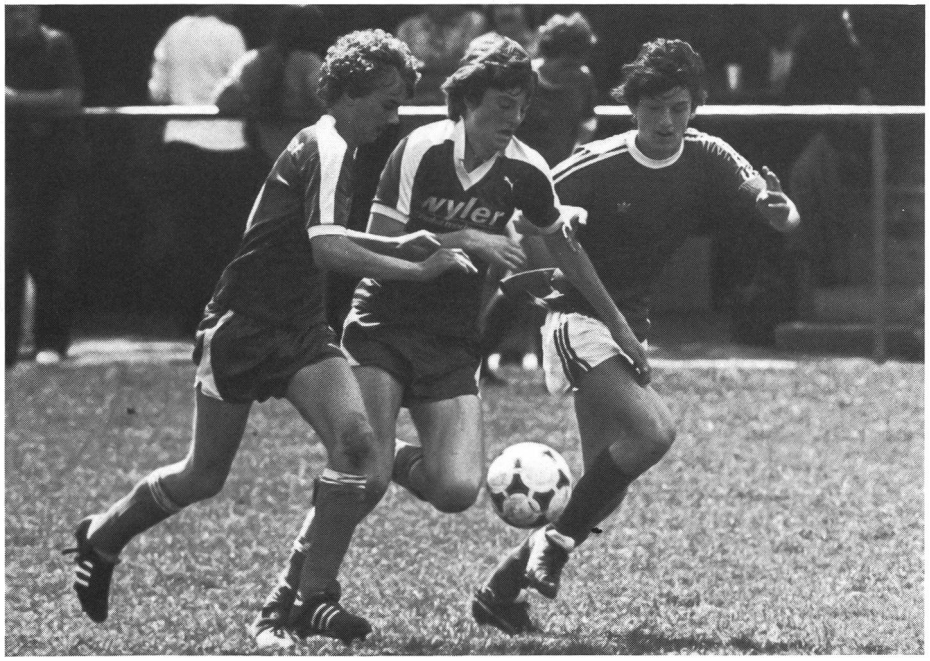
Situazione 4: «Se il portiere si trova lontano dalla sua porta e io dispongo di distanza sufficiente, allora alzo il pallone sopra di lui in porta».

La capacità cognitiva quale base dell'azione tattica di squadra

L'importanza della capacità di prestazione cognitiva può essere facilmente spiegabile con gli esempi della situazione stereotipa dell'1:1. Anche molti altri elementi tattici (dal comportamento difensivo nel 2:2 fino al pressing con tutta la squadra) possono essere valutati con l'aiuto dello schema analitico in merito alle informazioni contenute e da elaborare in modo cognitivo. Proprio le azioni tattiche di squadra si basano sul fatto che tutti i giocatori recepiscano, capiscano giusto e a tempo ed elaborino le informazioni essenziali della situazione, per poi adottare ed eseguire la/le corrispondente/i varianti d'azione.

Conclusioni pratiche per l'allenamento

La percezione ottica rende così possibile al giocatore di realizzare la prestazione tecnico-tattica desiderata. In allenamento però, il calciatore segue solo raramente l'addestramento percettivo cosciente, nonostante non sia necessaria una specifica unità d'allenamento. L'allenamento percettivo e decisionale può essere integrato nelle unità tecnico-tattiche, se l'accento del percepire è spostato sulle informazioni illustrate nello schema analitico.
Naturalmente è importante che l'allenatore sappia sempre come i suoi giocatori (re)agiscono in determinate situazioni. Deve mostrare le informazioni importanti per agire e i corrispondenti segnali, necessari per realizzare la prestazione tecnico-tattica desiderata, e offrire la dovuta regola d'interpretazione.
Qualora l'allenatore volesse insegnare ai suoi giocatori azioni difensive orientate sul pallone, dovrà istruirli, per esempio nel gioco 2:2, ad osservare dove i trova la palla o in quale direzione si muove, dove si trova appostato l'avversario e in che direzione sta muovendosi e, infine, anche in quale posizione il giocatore stesso si trova. La richiesta dell'allenatore di porre l'avversario sotto pressione da parte del giocatore più vicino alla palla e che il secondo giocatore assicuri la parte interna, permette ai giocatori di riconoscere l'importanza delle informazioni percepite e di agire in modo coordinato.
Situazioni stereotipe possono essere create in allenamento con forme d'esercizio e di gioco. Esercizi che permettono di addestrare la percezione dei suoi giocatori e di esercitare le decisioni a dipendenza dell'analisi dellaa situazione. Con ciò contribuisce a formare giocatori con la facoltà – che caratterizza appunto i buoni giocatori – di agire velocemente e adeguatamente alla situazione tecnico-tattica.



Bibliografia:

Hotz, A. (1989): Kognitive Fähigkeiten im sportlichen Aufwind. Unveröffentlichtes Kursdokument.
Konzag, G. und J (1981): Kognitive Funktionen in der psychischen Regulation sportlicher Spielhandlungen.
Schubert, F. (1988): Handlungsorientiertes Lernen in situativen Sportarten. In: Wissenschaftliche Zeitschrift DFfK Leipzig 1988, Sonderheft 4.
Sonnenschein, I. (1989): verbesserung der Wahrnehmungsfähigkeit als Bestandteil taktischen Trainings. In: «Leistungssport»