



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: salento87 FMIta.it (www.fmita.it)

Coppie e combinazioni: La guida completa

A cura di Llama3

SI Forum - Tattiche & Allenamento

**Traduzione e revisione di salento87
FMIta.it (www.fmita.it)**



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: salento87 FMIta.it (www.fmita.it)

Contenuti

Introduzione	3
Portieri	4
Difensori centrali	6
Centrocampisti centrali	9
Giocatori di fascia	18
Combinazioni offensive	21
Istruzioni di squadra	24
Costruire la squadra	28
Durante il match	35
Guida alle formazioni	37
Nuovi ruoli	40



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: [salento87 FMLta.it](mailto:salento87@fmlta.it) (www.fmlta.it)

INTRODUZIONE

Questa è la guida completa delle serie di Coppie e Combinazioni. Man mano che escono gli articoli li aggiungeremo al medesimo thread per rendere più facile la discussione. Parlerò dei seguenti argomenti:

- Portieri
- Difensori centrali
- Centrocampisti centrali
- Laterali
- Partner d'attacco
- Istruzioni di squadra
- Costruzione della squadra

Ecco gli articoli...



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: [salento87 FMIta.it](http://salento87.FMIta.it) (www.fmita.it)

PORTIERI

I portieri sono ancora importanti nella costruzione di una tattica. La loro gestione del pallone ed i loro rilanci sono ovviamente correlati allo stile di gioco della tua squadra, ed ai giocatori che possiedi. Un portiere ben istruito può aumentare di molto le prestazioni della tua squadra.

Gestione del pallone

Il tuo portiere ha diverse opzioni di distribuzione del pallone. Può garantire una presenza propositiva oppure più conservativa giocando sul sicuro. Le opzioni sono le seguenti:

- Passa ai difensori
- Rimessa veloce
- Palla lunga

Passa ai difensori è una buona opzione per iniziare l'azione da dietro, e funziona particolarmente bene quando la tua squadra possiede una buona vena creativa, come un Difensore che imposta, un Regista arretrato, oppure un Regista, che riesce a creare occasioni da una posizione più arretrata ed aiuta a mantenere il possesso del pallone.

Una **Rimessa veloce** si addice a squadre votate al contropiede, in cui il pallone viene indirizzato verso Terzini o Terzini Fluidificanti (che di solito trovano spazi maggiori partendo da lontano) e aiuta a ribaltare l'azione con maggiore velocità.

La **Rimessa lunga** di solito presuppone la presenza di giocatori dotati fisicamente nella zona offensiva. Se giochi con un Fulcro del gioco, anche laterale, allora il rilancio lungo potrebbe essere un'opzione vantaggiosa - inoltre è particolarmente indicata se la tua squadra viene pressata molto alto e non riesci ad iniziare l'azione dalla difesa.

Un Portiere-libero può offrire un supporto più creativo e si presta bene al contropiede veloce.



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: [salento87 FMLta.it](mailto:salento87@fmlta.it) (www.fmlta.it)

Portiere volante

Il **Portiere-libero** starà più alto, anche fuori dall'area di rigore. E' un ottimo tapparecchi quando la tua difesa alta oppure la tattica del fuorigioco vengono bypassate dall'avversario.

Un **Portiere normale** terrà maggiormente la posizione e di conseguenza sarà più adatto se schierato dietro una linea difensiva più bassa, è vigile sui cross e prudente nella distribuzione del pallone.

Se giochi con una linea difensiva più alta probabilmente non è lui la scelta adatta, è sicuramente meglio provare a battere le punte avversarie sul tempo piuttosto che attenderle sulla linea di porta dando loro il tempo di piazzare il pallone nell'angolino.

Potrebbe essere meno essenziale giocare col Portiere-libero se giochi con un Libero o hai un Difensore con compiti di Copertura.

E quindi parliamo di Difensori...



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: [salento87 FMLta.it](mailto:salento87@fmlta.it) (www.fmlta.it)

DIFENSORI CENTRALI

Questa parte della guida analizzerà il setup dei tuoi centrali di difesa e come ottenere una linea arretrata compatta. Parlerò della classica coppia di centrali e della meno utilizzata difesa a tre.

COPPIA DI CENTRALI

Hai tre ruoli a disposizione per quanto riguarda la posizione di centrale difensivo e tre compiti possibili. I ruoli sono i seguenti:

- Difensore centrale
- Difensore senza fronzoli
- Difensore che imposta

I compiti invece sono:

- Difendere
- Marcare
- Coprire

I ruoli sono abbastanza simili in molti aspetti, la distribuzione difensiva è invece la principale differenza. Il **Difensore senza fronzoli** cerca semplicemente di lanciare il pallone più lontano possibile dalla porta, assicura di non perdere il possesso nelle retrovie, ma di contro regala spesso il pallone all'avversario rischiando di lasciarti continuamente in situazione di pressione avversaria. E' una buona idea se la tua squadra non ha la qualità necessaria per mantenere il possesso del pallone vicino alla tua porta.

Il **Difensore centrale** distribuirà il pallone ai compagni vicini, aiutandoti a mantenere il possesso nella zona dei difensori e ad avanzare lentamente verso la zona mediana. C'è il rischio di perdere il pallone in zone pericolose, ad ogni modo mantenere il possesso da respiro alla tua squadra, ti permette di creare azioni offensive e di distribuire il pallone ai compagni del centrocampo, capaci di cambiare la partita nella tre quarti offensiva.

Il **Difensore che imposta** cercherà di giocare per l'immediato contrattacco, passando il pallone in profondità a giocatori laterali oppure iniziando lui stesso l'offensiva. Può anche essere importante per il mantenimento del possesso palla, grazie alle sue ottime qualità nel passaggio e la libertà di inventare, ma deve essere abbastanza creativo altrimenti potrebbe regalare palla agli avversari.

- Difensore centrale & Difensore centrale
- Difensore centrale & Difensore senza fronzoli



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: salento87 FMIta.it (www.fmita.it)

- Difensore senza fronzoli & Difensore senza fronzoli
- Difensore che imposta & Difensore centrale

Potete schierare anche due Difensori senza fronzoli dal momento che non intaccano il bilanciamento della struttura generale dei passaggi. Loro giocano in maniera diretta, così come i Difensori centrali adottano uno stile di passaggi corto.

Il Difensore che imposta gioca invece più palle filtranti e a causa della sua elevata libertà creativa dovrebbe essere impiegato, possibilmente, sempre assieme a un Difensore centrale. Questo perché il Difensore centrale può aiutarlo nel mantenere il possesso palla, passando il pallone al compagno di reparto con maggior creatività invece di spazzarla come farebbe un Difensore senza fronzoli, che predilige la giocata sicura.

Avere due Difensori che impostano potrebbe portare troppa creatività nella linea difensiva, e quindi troppi passaggi rischiosi.

I compiti rappresentano la variabilità nell'approccio difensivo e possono cambiare in maniera significativa l'equilibrio della tua difesa. Il compito Difendere è l'approccio standard, punta alla protezione della porta seguendo le linee guida delle impostazioni di squadra sulle marcature e sul pressing, tenendo la linea difensiva ed effettuando contrasti al momento giusto. E' la via di mezzo tra i compiti Marcare e Coprire.

Marcare è un compito che presuppone l'uscita in pressing alto da parte del difensore per una riconquista immediata del pallone. Questo può scoprire un po' il reparto arretrato della tua squadra, lasciando spazi agli avversari.

Coprire è il compito dei difensori che si posizionano leggermente dietro alla linea difensiva per fermare i giocatori avversari che hanno trovato il varco giusto. Questa opzione lascerà maggior spazio per la giocata avversaria, ma impedirà di penetrare la linea difensiva con facilità e quindi di creare occasioni nitide.

- Difendere & Difendere
- Marcare & Coprire
- Marcare & Difendere
- Difendere & Coprire

Puoi giocare con diverse combinazioni per quanto riguarda i centrali, ma **non utilizzare mai** coppie di difensori entrambi impostati su compiti di Marcare o Coprire. I primi lasceranno troppo spazio alle loro spalle, i secondi troppa libertà agli avversari di avvicinarsi alla linea difensiva e scarsa propensione ad entrare in tackle. Ambo le coppie non tengono inoltre una linea difensiva adeguata, annullando quindi la tattica del fuorigioco.



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: [salento87 FMLta.it](mailto:salento87@fmlta.it) (www.fmlta.it)

La coppia Difendere-Difendere tende a stare meglio in linea col reparto ed è particolarmente indicata per mantenere l'assetto arretrato ed una buona tattica del fuorigioco. La coppia Marcare-Coprire accentua le qualità dei singoli, con un difensore aggressivo che attaccherà gli attaccanti riducendo gli spazi per la giocata ed il compagno a copertura grazie alla sua eccellente posizione e velocità. Lo Stopper, a sua volta, compensa la scarsa aggressività di chi sta a copertura alzando il pressing sopra la linea. Questa coppia può avere problemi nel mantenere la linea difensiva e quindi la trappola del fuorigioco, lasciando alcuni spazi che l'avversario potrebbe sfruttare.

TRE CENTRALI

Quando giochi a tre dietro devi considerare la partecipazione dei difensori di parte e la loro posizione. Se i tuoi terzini o fluidificanti sono particolarmente offensivi allora i difensori di quella zona dovranno essere bravi a coprire lo spazio lasciato libero. Con la difesa a tre togli un giocatore alle fasce oppure alla zona centrale, quindi chi gioca dietro deve compensare aiutando la copertura di queste zone in fase offensiva.

Un Difensore che imposta può aiutare a compensare la mancanza di creatività, i Difensori centrali a mantenere il possesso. Vale la pena considerare che ogni giocatore è più o meno adatto ad interpretare un determinato ruolo. La distribuzione degli ruoli è il vero trucco quando giochi a tre:

Difendere-Difendere-Difendere
Marcare-Coprire-Marcare
Coprire-Marcare-Coprire

La teoria, in generale, è che puoi decidere di tenere i tre in linea, buon assetto per mettere gli avversari in fuorigioco, con i compiti **Difendere**. Puoi avere giocatori in **Marcatura** ai due lati, ed in tal caso chiuderanno anche sugli avversari che giocano in aree più esterne del campo per impedir loro di crossare e lasciando così gli altri due in mezzo a saltar di testa, col centrale in **Copertura** a tappare i buchi lasciati dai due compagni. Puoi anche invertire la cosa ed avere uno **Stopper** che si alza centralmente e costringe la giocata esterna con i difensori in **Copertura** ad impedire le giocate negli spazi ed i tagli dentro degli esterni.

Ricorda...

I tuoi ruoli difensivi influenzano la gestione del possesso ed i compiti assegnati agiscono direttamente sull'approccio difensivo. I compiti Difensivi tengono meglio la linea, Marcatura e Copertura utilizzati in tandem sono un bel mix di aggressività e chiusura degli spazi, ma penalizzano la tattica del fuorigioco. Considera sempre lo spazio che lasci sulle zone laterali se giochi a tre dietro, e considera quale approccio vuoi avere riguardo al possesso palla e raffrontale alla capacità individuale dei tuoi giocatori quando assegni loro ruolo e compiti.



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: salento87 FMIta.it (www.fmita.it)

E' il momento dei Centrocampisti centrali....

CENTROCAMPISTI CENTRALI

Il ruolo dell'attaccante è strettamente collegato ai centrocampisti dietro di lui ed ai giocatori di fascia, che a loro volta influenzano le responsabilità dei terzini, ed i terzini determinano dunque quale sia la coppia di centrocampisti adatta etc. etc.

I centrocampisti centrali hanno una responsabilità fondamentale nella squadra e, a seconda della tua formazione, hanno requisiti molto diversi. Ad esempio, la coppia di centrocampisti di un 4-2-3-1 sarà molto più difensiva del trio di centrocampo nel 4-3-3. Bene, cominciamo...

COPPIA DI CENTROCAMPO

Questa parte prende in considerazione i due centrocampisti centrali, siano essi Centrocampisti difensivi o centrali. Questa coppia nel calcio viene spesso messa in inferiorità numerica, e perciò deve svolgere molteplici compiti:

- Proteggere la difesa
- Collegare i reparti
- Creare occasioni
- Supporto offensivo nella trequarti avversaria

Come vedi, sono molti compiti per soli due uomini. Senza dubbio, la prima cosa da tenere a mente è che hai bisogno di copertura centrale per la tua difesa, quindi uno dei due centrocampisti centrali dovrà avere compiti difensivi. Senza un compito difensivo certamente gli avversari passeranno con facilità il filtro di centrocampo dando ai tuoi difensori davvero poche chance di fermarli. Avere un giocatore che faccia da diga a protezione del pacchetto arretrato è essenziale. Alcuni ruoli adatti a questa tipologia di giocatore sono:

- Centrocampista centrale (Difendere)
- Centrocampista difensivo (Difendere)
- Mediano (Difendere)
- Metodista (Difendere)
- Regista Arretrato (Difendere)
- Regista Arretrato (Sostenere)

Potrai notare l'esclusione del Rubapalloni, che deve essere abbinato per forza di cose ad uno dei sopracitati centrocampisti dal momento che il Rubapalloni non tiene la posizione e questo può scoprire molto la tua squadra.



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: [salento87 FMLta.it](mailto:salento87@fmlta.it) (www.fmlta.it)

L'Incontrista può essere molto efficiente dal punto di vista difensivo se abbinato ad un centrocampista più disciplinato ed inoltre può anche fornire un supporto, seppur saltuario, alla fase offensiva, nonostante sia poco creativo ma sicuramente un gran lavoratore.

Il Regista arretrato (Sostenere) come vedi è stato incluso in quella lista poiché riesce a portare il pallone in avanti e creare occasioni, ma al contempo gestisce il possesso e mantiene la posizione. Raramente si avventura in avanti palla al piede, ma quando lo fa mette a rischio la copertura centrale - ed inoltre gioca in una posizione leggermente più avanzata, ed è più propenso ad abbandonare la posizione per contrastare un avversario. Dovresti quindi considerare attentamente se utilizzarlo come giocatore maggiormente disciplinato.

Un Regista, molto semplicemente, non si addice al ruolo di giocatore più disciplinato e **deve** avere un compagno che staziona in mezzo al campo a protezione - ovviamente non può essere un Rubapalloni dal momento che lascerà la propria posizione alla caccia della sfera.

Il compito di questo tipo di coppia è il più variabile, dal momento che a questi giocatori chiediamo di giocare e collegare i reparti, di creare e sostenere gli attacchi, cosa non propriamente facile. Puoi avere un infaticabile motorino di centrocampo, che collega mediana e attacco offrendo un'opzione offensiva in più, oppure un elegante regista, perfetto per tenere il pallone in movimento e cercare la profondità o assist per i compagni.

Il problema di avere un centrocampista votato all'attacco è che lascerai le responsabilità difensive solo ed esclusivamente al suo compagno. Inoltre, saranno entrambi piuttosto lontani l'uno dall'altro quando avrai il possesso palla, rendendo decisamente complicata la costruzione del gioco.

Le opzioni migliori per un centrocampista di rottura/supporto sono:

- Centrocampista centrale (Supporto)
- Centrocampista difensivo (Supporto)
- Regista (Supporto)
- Centrocampista di quantità (Supporto)
- Regista Avanzato (Supporto)
- Rubapalloni (Supporto)

Il Rubapalloni, come abbiamo già detto, ha maggiore licenza di pressing e contrasti in zone avanzate del campo, con il suo compagno di reparto che starà maggiormente in posizione e gestirà il possesso.

Noterai che manca il Regista arretrato (Sostenere). Questo tipo di giocatore non si avventura molto in zona offensiva. In un centrocampo a tre sarebbe l'ideale, ma in un sistema di due centrali probabilmente farà sì che il tuo reparto avanzato rimanga isolato per lo scarso sostegno del centrocampo.

Notare, infine, come il Centrocampista difensivo (Supporto) possa essere un ottimo incursore, un sostegno nella trequarti avversaria davvero utile in sistemi contropiedisti, mantenendo allo stesso tempo



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: salento87 FMIta.it (www.fmita.it)

un'ottima solidità difensiva, messa ulteriormente in evidenza assieme ad un compagno più disciplinato tatticamente.

IL TRIO DI CENTROCAMPO

Il triangolo del centrocampo viene spesso costruito sulla filosofia del "2+1", con un uomo dietro agli altri due a protezione della difesa, oppure al contrario e quindi due giocatori dietro al trequartista. Un centrocampo a tre completamente in linea riduce di molto le opzioni per il passaggio, l'unico beneficio potrebbe essere l'ottimo schermo ad evitare palloni tra le linee. Ma per il resto dei casi rimarrei fermo sull'opzione del triangolo.

Il tipo di formazione va ad influenzare molto sulle qualità richieste ai tuoi centrocampisti centrali (in una coppia, come in un triangolo), ma le due varianti del trio centrale richiedono diverse impostazioni.

Il Triangolo col Trequartista

Il triangolo con vertice alto consiste nell'avere due Centrocampisti difensivi/Centrocampisti centrali ed un Centrocampista offensivo, l'unica differenza tra le due opzioni sta nella maggior copertura dei centrocampisti difensivi, mentre quelli centrali forniscono maggiore pressione agli avversari dal momento che giocano in posizione più avanzata.

Questo setup consiste in due giocatori più difensivi ed uno più votato all'attacco. In ogni caso quando abbiamo due centrocampisti centrali dovremo assegnare un compito difensivo ed uno di supporto, mentre con l'aggiunta di un terzo centrocampista possiamo scegliere tra supporto o attacco, anche se prediligiamo un compito d'attacco per un semplice equilibrio; avere un centrocampo a tre significa che il tuo attacco è probabilmente più isolato e quindi necessita di supporto da dietro con degli inserimenti.

Se torni a leggere i 4 compiti generali di un centrocampista centrale, in questo caso puoi assegnare ad ognuno di loro dei compiti un po' più specifici. Il tuo trequartista è ideale per il supporto dell'azione offensiva e per inventare assist ed avrà alle spalle una diga di centrocampo ed un giocatore a collegare i reparti. Questa coppia darà sicurezza alla difesa e sbocchi per iniziare l'azione offensiva, inoltre col terzo uomo sarà più efficiente in fase di non possesso.

Ecco come potresti schierarli:

- Centrocampista centrale (Difendere)
- Regista arretrato (Difendere)
- Mediano (Difendere)
- Metodista (Difendere)
- Centrocampista difensivo (Difendere)
- Rubapalloni (Difendere) se in coppia con un Reg. arretrato (S) a copertura.



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: salento87 FMIta.it (www.fmita.it)

Con...

- Centrocampista centrale (Supporto)
- Regista arretrato (Supporto)
- Regista (Supporto)
- Rubapalloni (Supporto)
- Centrocampista di quantità (Supporto)
- Centrocampista difensivo (Supporto)

Nel ruolo di trequartista:

- Regista avanzato (Supporto/Attaccare)
- Trequartista (Attaccare)
- Finto 10 (Attaccare)
- Seconda punta (Sostenere/Attaccare)
- Centrocampista offensivo (Sostenere/Attaccare)

Ricorda che io consiglio sempre il compito "Attaccare" quando si tratta di trequartisti perché aiuta l'equilibrio della tua squadra. Questo non vuol dire che i giocatori a supporto non rendano, chiaro, dipende tutto dal tuo schema.

Abbiamo quindi un modo di fornire adeguata copertura dietro, produrre gioco in mediana e possibili offensive nella trequarti finale con un mix di creatività. E con un centrocampo bilanciato. Come detto in precedenza, ribadisco che dovete considerare come ciascun ruolo e compito influiscano su tutte le altre posizioni. Se giocate con un Centrocampista centrale (Attaccare), allora dovrete sacrificare il compito offensivo degli attaccanti (che siano punte centrali o esterni offensivi) in maniera tale da bilanciare il tutto e creare delle connessioni fra i reparti.

Il Triangolo col Centrocampista difensivo

Questo triangolo è esattamente l'opposto del precedente, ed è basato su un singolo uomo posizionato davanti alla difesa e due compagni più avanzati, con maggior libertà creativa e capacità di supporto alle azioni offensive. Puoi anche schierare una "finta" diga di fronte alla difesa e posizionare invece il giocatore difensivo sulla linea dei centrocampisti centrali. Avrai quindi un giocatore a supporto nel ruolo di centrocampista difensivo, ed il ruolo difensivo sulla linea dei centrocampisti.

Ancora una volta, ecco un mix di compiti di difesa, supporto e attacco per aiutare il centrocampo a svolgere le quattro funzioni.

Ecco come schierarli:

- Mediano (Difendere)



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: salento87 FMIta.it (www.fmita.it)

- Metodista (Difendere)
- Regista (Difendere)
- Rubapalloni (Difendere)
- Centrocampista difensivo (Difendere/Sostenere)
- Regista arretrato (Difendere/Sostenere)

Con...

- Centrocampista centrale (Difendere/Supporto)
- Centrocampista di quantità (Supporto)
- Regista arretrato (Difendere/Sostenere)
- Regista avanzato (Sostenere)
- Rubapalloni (Difendere/Sostenere)

Scegli un compito difensivo ed uno di supporto, quindi aggiungi quello offensivo a scelta tra i seguenti:

- Centrocampista centrale (Attaccare)
- Regista avanzato (Attaccare)
- Centrocampista di quantità (Sostenere) - se sei testardo e non vuoi un compito offensivo, almeno il CCQ si spingerà in avanti molto più rispetto a tutti gli altri compiti di supporto.

Questo ti aiuterà ancora una volta a dare equilibrio al centrocampo. E quindi a raggiungere i 4 obiettivi.

Centrocampo a 4

Nonostante i 4 uomini nella zona centrale, questa è la variante più difficile da mettere in campo. Hai i tuoi quattro focus principali, e potenzialmente hai un giocatore per soddisfare ciascuno di essi, ma è molto difficile distribuire le responsabilità equamente. Hai due possibilità di schieramento, un Box di centrocampo oppure il Diamante.

Iniziamo dal primo....

Box di centrocampo

Consiste in due coppie di giocatori, una schierata dietro all'altra a formare una specie di quadrato, una scatola (in inglese *box*). Questo significa avere una coppia più difensiva dietro ed una più offensiva. Dal momento che questa sistema pecca sicuramente in ampiezza, la tua squadra dovrà avere dei Fluidificanti dai polmoni d'acciaio che sfrecceranno sulle corsie laterali, con i due centrocampisti difensivi a coprire le loro scorribande e responsabili della scalata laterale. Assicuratevi perciò che non si avventurino in avanti. Le scelte per un centrocampo a 4 ti permettono di selezionare le tue coppie dai M, CC oppure TC. Ecco le appropriate varianti da cui poter attingere:



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: [salento87 FMLta.it](mailto:salento87@fmlta.it) (www.fmlta.it)

Posizione M

- Centrocampista difensivo (Difendere)
- Regista arretrato (Difendere)
- Mediano (Difendere)
- Metodista (Difendere)
- Rubapalloni (Difendere) - ancora una volta, solo se è in coppia con un M che gli dia copertura

Assieme ad un...

- Centrocampista difensivo (Supporto)
- Regista arretrato (Supporto)
- Regista (Supporto)
- Rubapalloni (Supporto)

Oppure....

Posizione CC - Coppia difensiva

- Centrocampista centrale (Difendere)
- Regista arretrato (Difendere)
- Rubapalloni (Difendere) - sempre col compagno adeguato!

Con un...

- Centrocampista centrale (Supporto)
- Regista arretrato (Supporto)
- Rubapalloni (Supporto)
- Centrocampista di quantità (Supporto) - se scegli un CCQ, ricordati che ha bisogno di spazio per le sue sortite offensive...questo condiziona le tue scelte per il reparto d'attacco.

Ora, la tua coppia offensiva può trovarsi sia nella zona di CC che ti TC. Hai bisogno di una buona dose di movimenti avanzati verso la porta, ma anche di un'elevata libertà nei compiti. L'idea migliore è avere un giocatore creativo unito ad un incursore. Alcuni ruoli sono al limite fra i due sopra citati. Puoi scegliere tra:

Posizione CC - Coppia offensiva

- Regista avanzato (Sostenere/Attaccare)
- Centrocampista di quantità (Sostenere)



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: salento87 FMIta.it (www.fmita.it)

- Centrocampista centrale (Sostenere)

con...

- Regista Avanzato (Sostenere/Attaccare)
- Centrocampista di quantità (Sostenere) - ovviamente non due in coppia!
- Centrocampista centrale (Attaccante)

Noterai certamente come le due liste si assomiglino tra loro - hai bisogno però di un po' di varietà, e sicuramente di un compito offensivo. Se scegli un Regista avanzato, allora avrai bisogno di un CCQ oppure di un Centrocampista centrale (Attaccare) per garantire una dose sufficiente di inserimenti offensivi. Puoi anche giocare con due playmaker se preferisci. Anche se la lista di Trequartisti ha alcune opzioni in più...

Posizione TC

- Rifinitore (Attacco)
- Regista Avanzato (Supporto/Attacco)
- Trequartista (Attacco)
- Centrocampista offensivo (Supporto) - a volte utile in fase difensiva, gran lavoratore, discreto play a collegare i reparti
- Centrocampista offensivo (Attacco)
- Attaccante di sostegno (Attacco)

Questa lista contiene un mix di creatività e profondità. In ogni centrocampo a 4 devi avere almeno un compito per tipologia per poter soddisfare l'equilibrio della tua squadra. La scelta del quarto compito è a tua discrezione. Per esempio, 2xDifendere, 1xSupporto e 1xAttacco, oppure 1-2-1 o ancora 1-1-2. Puoi quindi scegliere due compiti difensivi per avere maggior copertura, con un compito di supporto a creare occasioni ed uno offensivo per aumentare la profondità. Le possibilità sono infinite, ma tu hai bisogno di scegliere con attenzione e cura.

Passiamo alla seconda variante, il centrocampo a diamante...

IL CENTROCAMPO A DIAMANTE

Il centrocampo a diamante lavora sullo stesso principio del *Box*, ma ti consente di avere un giocatore in ogni posizione del centrocampo. Anche qui, se distribuisce bene i compiti non avrai alcun problema. Devi decidere se schierare il giocatore con compiti difensivi nella posizione di M o CC, e se impiegare il compito offensivo nel ruolo di TC o CC. Un altro problema può essere l'isolamento del TC causato dal suo scarso movimento. Le soluzioni migliori sono quelle che conferiscono al TC ruoli e compiti che gli permettano di tornare/cercare la profondità, spaziare, muoversi verso zone esterne per cercare



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: salento87 FMIta.it (www.fmita.it)

l'inserimento e portare un ipotetico M avversario fuori posizione. Tutto questo potrebbe essere sintetizzato con un buon movimento senza palla. Il giocatore difensivo schierato in posizione di CC potrebbe essere una buona scusa per piazzare un play alla Pirlo come vertice basso, eccellente nella distribuzione e gestione del pallone. In generale abbiamo una coppia difensiva ed una offensiva nel centrocampo a diamante, quindi eccoti le opzioni:

Coppia difensiva:

- M - Centrocampista difensivo (Difendere)
- M - Mediano (Difendere)
- M - Metodista (Difendere)
- M - Rubapalloni (Difendere)

- M - Regista arretrato (Difendere)

Oppure...

- CC - Centrocampista difensivo (Difendere)
- CC - Rubapalloni (Difendere)
- CC - Regista arretrato (Difendere)

Con...

- M - Centrocampista difensivo (Supporto)
- M - Regista arretrato (Supporto)
- M - Regista (Supporto)
- M - Rubapalloni (Supporto)

Oppure...

- CC - Centrocampista centrale (Supporto)
- CC - Regista arretrato (Supporto)
- CC - Rubapalloni (Supporto)
- CC - Centrocampista di quantità (Supporto)
- CC - Regista avanzato (Supporto) - solo se il tuo M è un giocatore totalmente difensivo ed il partner di centrocampo è un incursore



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: [salento87 FMIta.it](http://salento87.FMIta.it) (www.fmita.it)

Coppia offensiva

- CC - Centrocampista di quantità (Supporto)
- CC - Centrocampista centrale (Supporto)
- CC - Rubapalloni (Supporto)
- CC - Regista avanzato (Supporto)

Oppure...

- TC - Centrocampista offensivo (Supporto)
- TC - Regista avanzato (Supporto)
- TC - Trequartista (Attacco)
- TC - Rifinitore (Attacco)

Con...

- CC - Centrocampista centrale (Attacco)
- CC - Centrocampista di quantità (Supporto)

- CC - Regista avanzato (Attacco)

Oppure...

- Centrocampista offensivo (Attacco)
- Attaccante di sostegno (Attacco)

Ovunque siano posizionate le coppie, avrai comunque bisogno di copertura difensiva, creatività, inserimenti e collegamento tra i reparti. Devi sempre attenerti ai 4 obiettivi. Se scegli due compiti difensivi ed un regista arretrato nel tuo centrocampo a diamante non avrai alcuna possibilità di far valere la tua superiorità numerica in mezzo per il semplice fatto che non ci sarà alcun movimento. In maniera simile, se invece è la copertura difensiva a mancare, allora gli avversari passeranno come lama nel burro nonostante la superiorità numerica.

Ricorda...

Il tuo centrocampo deve per prima cosa garantire una buona solidità difensiva, ma questo non significa che tu debba rinunciare agli inserimenti, al gioco palla a terra ed anche alla proposizione offensiva. Devi solo scegliere gli ruoli adatti per portare a termine ciascuno di questi compiti. E' più difficile assolverli tutti quando hai solo due giocatori in mezzo, e quindi la copertura difensiva diventa la priorità assoluta, dal



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: salento87 FMIta.it (www.fmita.it)

momento che la creatività o gli inserimenti provengono dagli uomini di fascia, i quali però non garantiranno un'ottima fase difensiva, e quindi è importante che abbiano adeguata copertura. Un centrocampo a tre è generalmente più efficace quando schierato a triangolo, con un equilibrio tra i compiti. E' più facile centrare i 4 obiettivi con questo setup. I compiti che assegni a un giocatore influenzano quelli dei compagni vicini. Non puoi permetterti di avere un TC ed una PC entrambi su Attacco, stessa cosa per i TS e TD, questo isolerebbe il tuo attacco. Quindi cerca di bilanciare i compiti di Attacco, Supporto e Difesa nelle diverse zone della tua tattica per creare movimento e solidità, fondamentali per la tua squadra.

Adesso parliamo di esterni....

GIOCATORI DI FASCIA

I tuoi esterni giocano nelle posizioni di Terzino/Fluidificante oppure Esterno di centrocampo/Ala. La maggior parte delle squadre schiera esterni su ambo le fasce, alcune invece solo una. Hai a disposizione diversi ruoli e molteplici compiti per i tuoi esterni. C'è grande possibilità di variare in questa zona del campo. La formazione che decidi di adottare avrà un grande impatto sul tipo di ruolo e compito che dovrai assegnare agli uomini di fascia. Un solo esterno avrà molteplici responsabilità e dovrà cercare di contribuire a tutte le fasi di gioco, mentre una fascia occupata da due uomini vedrà i giocatori aiutarsi e concentrarsi ciascuno su una determinata fase di gioco, dando sicuramente maggior equilibrio. Sacrificare un uomo di fascia vuol dire averne uno in più in mezzo al campo, utile per vincere la battaglia del possesso palla, ad ogni modo gli esterni, se utilizzati al meglio, possono contribuire non solo al possesso, ma anche ad una maggiore creatività e ad una maggiore incisività in zona goal. Inoltre possono offrire grande collaborazione e impegno nella fase difensiva - e questo vale per tutti i ruoli delle fasce. Un terzino che riesce a spingersi sempre in avanti è un'ottima risorsa da sfruttare, praticamente un'ala che torna in fase difensiva e contrasta gli avversari.

UNICO ESTERNO DI FASCIA

Avere un solo uomo in fascia significa fondamentalmente restringere il campo di possibilità nell'assegnazione di ruolo e compito. Un compito difensivo limiterebbe molto il contributo offensivo che ci si aspetterebbe dal tuo esterno. Gli esterni di un sistema che impiega un solo uomo di fascia di solito sono dei terzini, questo per mantenere un buon assetto difensivo e offrire in seguito un ulteriore appoggio quando la squadra si muove in fase di transizione o attacco.

Piazzare l'unico esterno sulla linea dei trequartisti sarebbe decisamente inopportuno per questo compito dal momento che lascerebbe troppo spazio dietro di sé e tornerebbe poco ad aiutare i compagni in fase difensiva. Il principio di base è che un unico esterno debba essere capace di spingersi in avanti diverse volte e contribuire allo stesso tempo alla fase difensiva posizionandosi adeguatamente.

Più avanti schieri il tuo unico esterno (ad esempio esterno di centrocampo invece di terzino), minore dovrà essere il compito da assolvere (ad es. sostenere invece di attacco) per assicurarti che il tuo esterno possa tornare in copertura ed offrire un appoggio alla difesa quando hai il pallone, e quindi collegare



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: salento87 FMIta.it (www.fmita.it)

bene i reparti. E' fondamentale che gli esterni in questo caso svolgano entrambe le fasi, quindi non possono rimanere solo dietro in difesa oppure cercare continuamente di inserirsi nella trequarti finale e lasciare una prateria alle loro spalle.

Ecco alcuni ruoli e compiti appropriati per questa posizione:

- Terzino (Attacco)
- Fluidificante (Supporto/Attacco)
- Esterno completo (Attacco) - fai attenzione se offre adeguata copertura difensiva o meno.
- Esterno di centrocampo (Supporto/Attacco) - se lo schieri con compiti offensivi, presta attenzione se offre adeguata copertura difensiva o meno.
- Ala arretrata (Difesa/Supporto)

COPPIA DI ESTERNI

In una squadra con due esterni per ciascuna fascia avrai più possibilità di assegnare un determinato compito a ciascuno dei tuoi giocatori, quindi di selezionare dei giocatori abili in una sola delle due fasi (difensiva o offensiva). Con due esterni puoi decidere il posizionamento dei tuoi giocatori ed i ruoli/compiti in due modi; il più tradizionale è unire ad un giocatore che predilige attaccare uno più conservativo, l'altro consiste in un esterno di centrocampo che taglia dentro per puntare la porta o passarla ai compagni mentre il terzino/fluidificante va in sovrapposizione offensiva e verrà coperto proprio dall'esterno di centrocampo, abile in fase difensiva.

Se giochi con due esterni sullo stesso lato, quasi certamente ne posizionerai uno nel ruolo di terzino poiché schierarlo come fluidificante sicuramente lo porterà ad essere spesso fuori posizione a causa della copertura difensiva offerta da un giocatore dietro di lui. Occhio anche a schierare un fluidificante ed un'ala sulla stessa fascia, questo difficilmente porterà a delle sovrapposizioni, piuttosto avrai due giocatori molto avanzati che ti esporranno al contropiede. Il fluidificante preferisce avere molto campo davanti a sé, quindi se giochi con un'ala la scelta migliore sarà un terzino, ottima copertura e distribuzione del pallone.

Se preferisci giocare con esterni molto larghi, ecco dei set utili:

- Terzino (Supporto) + Esterno di centrocampo/Ala arretrata/Ala (Attacco)
- Terzino (Attacco)/Terzino fluidificante o Esterno completo (Attacco) + Esterno di centrocampo (Difesa/Supporto)/Ala arretrata (Supporto) o Fulcro del gioco esterno (Supporto)
- Terzino (Attacco) + Ala (Supporto)

La prima combinazione è un'opzione tradizionale che prevede un giocatore più difensivo dietro uno più offensivo, una scelta molto equilibrata. La seconda opzione vedrà un giocatore molto largo tenere la posizione ed il pallone più a lungo, e talvolta taglierà anche dentro per lasciare spazio alle avanzate del



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: salento87 FMIta.it (www.fmita.it)

terzino/fluidificante in sovrapposizione. La terza combinazione è una variante dell'opzione tradizionale, con il terzino a spingere per andare in sovrapposizione all'ala, con uno dei due giocatori che stringerà di più in mezzo al campo per offrire opzioni di passaggio e possibilità di sovrapposizioni.

Se hai intenzione di giocare con l'esterno più avanzato che taglia dentro al campo, allora le seguenti combinazioni fanno al caso tuo:

- Terzino (Attacco)/Fluidificante (Supporto/Attacco) + Seconda punta/Regista avanzato (Supporto/Attacco)
- Esterno completo (Attacco) + Seconda punta/Regista avanzato (Supporto/Attacco)

La prima combinazione vedrà il terzino spingersi in avanti e sfruttare i tagli della SecPunta/RegAv per inserirsi nello spazio. Se giochi con un fluidificante, potresti avere miglior movimento negli spazi e copertura difensiva con dei compiti opposti dei giocatori di fascia (Supporto-Attacco o Attacco-Supporto). Se la Seconda punta o il Regista avanzato è a Supporto, allora verranno dentro al campo in posizione più arretrata, è quindi importante che il Terzino/Fluidificante sfrutti tempestivamente questo movimento inserendosi in avanti.

La seconda combinazione sottolinea l'importanza di questo equilibrio, poiché l'Esterno completo avrà bisogno della copertura del centrocampista e del giocatore di fronte a lui qualora fosse fuori posizione. L'Esterno completo tende a portarsi nella tre quarti avversaria non appena si rientra in possesso del pallone, quindi se il pallone viene indirizzato al taglio dentro della Seconda punta/Reg. avanzato (Sostenere), l'esterno avrà lo spazio necessario per correre in avanti. Se la tua SecPunta è su Attaccare, allora cercherà di puntare di più la porta, quindi è richiesto un supporto esterno da parte del tuo terzino, altrimenti ti troverai la punta oppure il tuo play ad occupare la fascia per offrire maggiori opzioni di passaggio.

Ricorda....

Prima di decidere gli ruoli, pensa a quanti uomini di fascia impiegherai. Se giochi con l'esterno unico non puoi assegnargli solamente un compito difensivo, devono offrire un appoggio in fase offensiva. Devono avere, ovviamente, una buona posizione difensiva come requisito primario, o comunque essere abili nel tornare immediatamente in fase di non possesso.

Due esterni sulla stessa fascia lavorano in simbiosi, assicurati che non si pestino i piedi a vicenda e vedrai che andranno in sovrapposizione e si inseriranno alla perfezione.

E' ora di aggiungere l'ultimo capitolo agli ruoli e compiti - l'attacco!



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: [salento87 FMLta.it](mailto:salento87@fmlta.it) (www.fmlta.it)

COMBINAZIONI OFFENSIVE

Il termine "combinazioni offensive" non include semplicemente solo l'attaccante o gli attaccanti nel ruolo di PC, ma anche le ali e i centrocampisti offensivi che hanno una particolare simbiosi con la/le punta/e centrale/i.

Tutti gli attaccanti hanno un determinato tipo di partner, anche le punte uniche richiedono infatti un supporto ed un certo tipo di collegamento per svolgere al meglio il proprio ruolo. Il calcio si è spostato dalla teoria dello specialista a quella del giocatore universale, con i giocatori che vanno oltre ai semplici compiti del proprio ruolo. Il tentativo di trovare spazi ha portato, nelle tattiche moderne, a schierare giocatori dalle caratteristiche talvolta opposte. In questa guida cercherò di esporvi i vari tipi di coppia offensiva, inclusi la punta unica con TC a supporto per finire con la semplice coppia di centravanti.

La coppia "Alto + Basso"

Molte coppie offensive, nel corso degli anni, hanno fatto la storia grazie all'abilità fisica dei giocatori. Un giocatore dal fisico imponente può essere un vero e proprio fulcro, tiene il pallone oppure lo smista verso un compagno più veloce, sui piedi o in profondità. Il giocatore più alto generalmente gioca più arretrato, cerca la spazzata, vince i contrasti aerei, ma può anche stare vicino alla linea difensiva e cercare di spizzarla in profondità o in appoggio ad un compagno, oppure attaccare lui stesso la profondità.

Il giocatore più basso può cercare di inserirsi in profondità, gioca spesso sul filo del fuorigioco e sfrutta il lavoro della punta più fisica per inserirsi negli spazi che libera il suo partner offensivo. Questa strategia offensiva di solito poggia su una buona ampiezza di gioco, con esterni alti e bassi che vanno spesso al cross, e si addice ad uno stile di gioco diretto. Le combinazioni sono spesso quelle di **Fulcro del gioco + Punta rapace**. Anche una **Punta avanzata** può essere ideale ed inoltre offrire una versione più completa della **Punta rapace**, mentre l'attaccante più fisico, se in possesso di adeguate caratteristiche tecniche, può risultare più creativo come **Attaccante di raccordo** o **Punta completa**.

Creatore + Finalizzatore

Probabilmente la coppia più utilizzata nel calcio. Questo caso, per farla molto semplice, vede un attaccante giocare praticamente alle spalle del suo compagno ed il suo compito primario sarà quello di cercare la punta più avanzata con passaggi e filtranti verso la porta, oppure tenere impegnata la difesa avversaria mentre il suo partner cerca lo spazio giusto in cui inserirsi. Il ruolo di creatore esiste sia nella posizione di punta che di centrocampista offensivo, sempre in posizione per cercare l'assist al suo compagno di reparto. Questo tipo di sistema richiede un diverso numero di qualità, non solo quelle fisiche, ma anche quelle tecniche e mentali, soprattutto in coppie molto creative. E' un tipo di calcio molto versatile, ma ha la tendenza a preferire squadre votate alla fantasia ed al possesso palla piuttosto che ad un gioco diretto - anche se la loro versatilità li rende adatti per altri sistemi.



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: salento87 FMIta.it (www.fmita.it)

I ruoli che danno maggior equilibrio in questa coppia sono l'**Attaccante di raccordo** e la **Punta avanzata**, comunque un **Attaccante completo** potrebbe essere un assist-man o finalizzatore eccezionale (anche entrambe le cose), a seconda delle sue qualità. Una **Punta rapace** è ovviamente un ottimo finalizzatore, ma cercherà poco il dialogo col proprio compagno. Il **Trequartista** è un fantasista eccezionale e ha bisogno di qualcuno che sfrutti i suoi filtranti e le occasioni che crea. Può giocare sia da PC che da TC, posizione nella quale anche un **Regista avanzato** può risultare un ottimo creatore lontano dalla porta (anche in zone più defilata) per la **Punta avanzata** di fronte a lui. La **Punta avanzata** è un giocatore che offre la possibilità di giocare palla a terra ed inoltre ha grande abilità sotto porta; l'**Attaccante completo** (Attacco) + **Attaccante di supporto** sono simili in molti aspetti. La **Seconda punta** con compiti di supporto può essere un assist-man eccezionale quando viene dentro col pallone e cerca dei filtranti per il taglio della punta, mentre se impostato con compiti di Attacco può inserirsi negli spazi lasciati liberi da una PC più creativa, e quindi essere un prolifico finalizzatore.

Finto nueve + Attaccante a supporto

Il sistema che prevede un **Finto nueve + Attaccante a supporto** si basano sull'abbassamento di una punta nel tentativo di farsi seguire da un difensore, o più semplicemente di liberare spazio per sé stesso o un compagno, e scardinare la difesa con inserimenti da dietro. L'attaccante di supporto gioca nella posizione di centrocampista offensivo ed ama inserirsi in profondità per rendersi pericoloso in zona goal, o talvolta essere addirittura la minaccia principale per gli avversari. Il miglior modo (e quello più ovvio) per ottenere questa combinazione è schierare un **Finto nueve + Attaccante a supporto**, giocatori che avranno un'ottima intesa nella trequarti finale e risalteranno in un sistema di gioco che predilige il possesso palla e movimenti nello stretto. Ci sono altri ruoli che possono replicare questo stile, talvolta con incursioni anche sull'esterno oppure con movimenti su tutta l'ampiezza del campo. Il **Trequartista** in attacco farà molto movimento e libererà spazio che i compagni potranno attaccare, ponendo ai difensori avversari un bel problema: seguirlo o lasciargli spazio? Il **Trequartista** può anche svariare sugli esterni, mentre il **Finto nueve** preferisce venire incontro restando in posizione centrale. L'**Attaccante di raccordo** e la **Punta completa** (Supporto) agiranno in maniera simile, ma sono più abili nel mantenere il possesso in zona offensiva ed occupare una zona del campo più avanzata invece di venire sempre incontro. Hanno anche maggior disciplina in fase di non possesso rispetto al **Trequartista**, un aspetto rilevante per molti allenatori. Restando in tema di "finti 10", la **Seconda punta** che parte da una posizione larga può attaccare lo spazio liberato da una punta che viene incontro o si allarga e quindi mettere in difficoltà il terzino che lo marca: seguo l'esterno e libero spazio in fascia oppure lo lascio ai centrali di difesa col rischio che trovi il varco giusto prima di essere preso in marcatura?

I **Centrocampisti offensivi** possono spingersi in area a supporto della manovra offensiva, ma sono meno prolifici in zona goal rispetto agli altri che ho citato.



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: salento87 FMIta.it (www.fmita.it)

Da ricordare...

Ricorda sempre di distribuire i compiti per creare movimenti adatti. Cerca di basare la tua tattica su diversi aspetti e varie possibilità di attacco per evitare di svolgere sempre il medesimo copione e risultare prevedibile al tuo avversario.

Le coppie ed i collegamenti offensivi prendono in considerazione anche tutti i ruoli della trequarti, così come anche la creatività ed il supporto della mediana. Devi trovare dei giocatori adatti allo stile di gioco ed alle abilità della tua squadra, ed assicurarti di avere anche un piano B.

E adesso è il momento di parlare dello stile di gioco della tua squadra....



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: [salento87 FMLta.it](mailto:salento87@fmlta.it) (www.fmlta.it)

ISTRUZIONI DI SQUADRA

FILOSOFIA

Il tema della Filosofia ha visto molti dibattiti dalla pubblicazione della Guida in 12 punti di wvfan (*ndt: guida che ho tradotto e che potete reperire sempre sul nostro sito www.fmlta.it*), una guida per certi versi rivoluzionaria. Ci ha fatto vedere la Filosofia sotto una luce diversa, non + stata solo una discussione creativa bensì un vero e proprio dibattito sullo specialismo contro universalismo, qualcosa che i lettori de "Inverting the Pyramid" di Jonathan Wilson dovrebbero conoscere bene. E' un articolo che andrò a trattare in ogni dove nelle prossime settimane. In sostanza una squadra molto rigida è piena di specialisti ed ogni giocatore ha un ruolo ben specifico, mentre una squadra molto fluida ha un approccio universale in cui tutti i giocatori si attengono alle istruzioni ed al gioco di squadra. La libertà creativa è complessivamente maggiore in un sistema più fluido perché ci sono meno specialisti responsabili singolarmente della creatività. In breve, se desideri che i singoli giocatori svolgano singoli compiti (segnare goal, recuperare il possesso, dettare il gioco) allora hai bisogno di un approccio rigido, mentre se vuoi un pressing di squadra, un gioco corale etc. allora devi assegnare una filosofia fluida.

POSSESSO

Le istruzioni sul possesso palla della tua squadra sono molte. Se vuoi un sistema orientato al possesso palla, allora dei **passaggi più corti** ti metteranno sulla giusta via, magari unito a **mantieni il possesso** che riduce considerevolmente la lunghezza dei passaggi e rende il tutto quasi un esercizio di controllo palla. Tutto questo potrebbe smorzare il tuo attacco, ma potrebbe anche dare più tempo ai tuoi giocatori più creativi di trovare il varco giusto. A queste istruzioni puoi aggiungere di **partire palla al piede dalla difesa**, assicurandoti così che la tua squadra non perda il possesso gettando il pallone in avanti, cercando quindi di passarla tra i difensori fin quando essi non trovano il varco giusto verso la mediana. Se utilizzi il possesso palla come tattica difensiva, allora questo è parecchio importante. Questa strategia è invece controproducente se la tua squadra cerca il contropiede oppure gioca solamente per difendersi e liberare l'area prima possibile.

I **passaggi diretti** funzionano al contrario di quelli corti, il loro intento è di muovere il pallone dalla difesa all'attacco più velocemente possibile, ed ovviamente la **palla lunga e pedalare** è l'opzione ancor più diretta di lanciare il pallone verso i giocatori più avanzati con grande urgenza e rapidità. Puoi chiedere alla tua squadra di **buttare il pallone in area**, un gioco che predilige l'ex Stoke Tony Pulis, per sfruttare le torri centrali in avanti, oppure cercare una transizione sulle fasce, spesso in fase di contropiede, chiedendo ai tuoi giocatori di **lanciare il pallone sulle fasce** per cercare i giocatori più tecnici che possono avanzare e saltare l'uomo in velocità.

Lanciare il pallone sulle fasce è un'opzione utile anche per mantenere il risultato nei minuti finali e spazzare il pallone verso zone meno pericolose.



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: salento87 FMIta.it (www.fmita.it)

Puoi ulteriormente modificare il tipo di possesso palla, per esempio indicando se vuoi che vengano giocati più palloni filtranti dietro la difesa, con l'opzione di **passare negli spazi** decisamente adatta contro difese con la linea alta.

Se il tuo avversario invece si schiera piuttosto basso puoi chiedere ai tuoi giocatori di **correre verso la difesa** nel tentativo di scardinarla con qualche inserimento o di saltare un difensore palla al piede. Puoi anche decidere se far attendere ai tuoi giocatori il varco perfetto oppure di tentare la conclusione appena se ne presenta l'opportunità; **portate il pallone in area** incita la tua squadra a non sprecare il possesso con tiri improbabili, invece **tirate appena possibile** esorta i tuoi giocatori a concludere non appena trovano il minimo varco, cosa utile se stai avendo difficoltà a creare una minima chance, spesso a causa di una difesa molto compatta, oppure vuoi sfruttare le incertezze del portiere avversario.

L'utilizzo dei cross da parte della tua squadra è importante anche ai fini del possesso. Gli attaccanti veloci sono tradizionalmente propensi a ricevere **cross bassi** per riuscire a concludere qualcosa, puntando a rubare il tempo al difensore per raccogliere l'assist sul primo palo. E' sempre meglio crossare dal fondo in questo caso, o comunque non prima del vertice dell'area di rigore, dato che ci si aspetta un cross basso e radente. Con i **cross alti** puoi invece fare grandi cose se possiedi un attaccante potente, dato che avrà tempo di posizionarsi e di attaccare il pallone al punto più alto e battere sul tempo un difensore più basso di lui, si predilige quindi un cross dalla trequarti a cercare lo spiovente lento in area.

Puoi anche scegliere di **anticipare i cross** il che significa lanciare spioventi in area da posizione molto arretrata, opzione che rafforza uno stile di gioco diretto e fa arrivare il pallone ai tuoi attaccanti da zone esterne del campo, uno shout utile per trovare il necessario spazio quando i tuoi giocatori stanno incontrando delle difficoltà a saltare l'avversario.

INSERIMENTI

Gli inserimenti sono la capacità della tua squadra di inserirsi alle spalle della linea difensiva avversaria. Alcune formazioni che schierano registi in mezzo al campo, motorini di centrocampo o attaccanti sul filo del fuorigioco sono adatte a **sfruttare il centro**. Se hai la superiorità numerica a centrocampo è bene sfruttarla, soprattutto se hai il play in posizione centrale. Potresti anche avere un centrocampo solido ma poco spettacolare, oppure uno svantaggio numerico con soli 2 uomini in mezzo, e quindi maggior creatività negli uomini di fascia grazie alla loro abilità nei passaggi, cross e/o dribbling, caso in cui è utile **sfruttare le fasce** soprattutto se il tuo unico playmaker è decentrato a destra o sinistra. Puoi **sfruttare la fascia sinistra oppure la destra** se desideri approfittare di un avversario vulnerabile, di una formazione che schiera un solo uomo in fascia, oppure per mascherare un punto debole su una delle tue due fasce laterali. Spingere su una o entrambe le fasce può essere molto efficace in sistemi di contropiede per delle transizioni rapide.

Se affronti una difesa molto compatta puoi **cercare la sovrapposizione** per creare superiorità numerica sugli esterni e quindi liberare spazio ai compagni per arrivare al cross.

Servono dei buoni polmoni e dei buoni assist dalle fasce, ma può essere un'opzione utile per superare una difesa molto caparbia, anche se può penalizzare un po' il gioco dei tuoi esterni che tendono a



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: salento87 FMIta.it (www.fmita.it)

mantenere il pallone ed attendere il supporto e prediligere il fraseggio, cosa molto penalizzante se ti aspetti che i tuoi esterni taglino in mezzo al campo nella tre quarti finale.

ASSETTO

L'assetto della tua squadra è parzialmente correlato alla formazione; ad esempio il predominio a centrocampo, la copertura totale del campo, una densità bassa, un centrocampo molto largo sono tutti determinati dalla formazione che scegli. L'assetto influenza sia il modo in cui attacchi che quello in cui difendi. Se **giochi più largo** cercherai di occupare il campo in tutta la sua ampiezza e sfruttarlo fino alla riga laterale, ma questo potrebbe far giocare la tua difesa troppo larga, anche in fase di possesso, lasciando troppi buchi centrali quando perdi il pallone. A volte giocare largo offre una buona copertura del campo quando vuoi asfissiare l'avversario con il pressing in ogni zona del terreno di gioco. Se invece **giochi più stretto** puoi concentrare il gioco negli spazi centrali, questo può magari facilitare il compito dei tuoi avversari con una difesa altrettanto stretta, ma non lascia più tanto spazio fra i tuoi difensori. Una linea stretta sarà efficace a prescindere che sia alta o bassa, sono entrambi opzioni efficaci e sta a te scegliere la più adatta in base al tuo avversario ed al tuo approccio.

La tua linea difensiva si sistema in base a quanto la squadra è alta o meno, **restando alta o molto più alta** per compattarsi nella parte centrale e spostare il gioco lontano dalla propria porta, lasciando quindi poco spazio ai tuoi avversari e, in caso di attaccanti lenti, lasciando loro solo opportunità di scatti in profondità che non sono propriamente il loro pezzo forte, oppure **rimanendo bassa o molto più bassa** per rimanere più vicino alla porta, lasciando poco spazio da sfruttare per gli attaccanti veloci, ma più opportunità per quelli più alti. Questa opzione lascia anche maggior spazio a centrocampo, ma potrebbe essere utile per il contropiede dopo aver "attirato" la squadra avversaria verso la tua porta.

Puoi chiedere ai tuoi giocatori di **muoversi dalla propria posizione**, il che può aumentare le sovrapposizioni o portare i tuoi giocatori in zone del campo in cui godono di maggiore spazio ed in cui possono causare problemi quando ricevono il pallone. Il contro è che il tuo giocatore potrebbe essere fuori posizione quando perdi il possesso del pallone. Al contrario, chiedendo ai giocatori di **mantenere la posizione**, i tuoi avversari potrebbero avere vita facile nelle marcature, ma la tua squadra sarà sicuramente più solida in fase di non possesso. Permettendo agli esterni di scambiare posizione (per esempio un sinistro a sinistra ed uno destro a destra), opzione che puoi anche attivare nelle istruzioni personali del giocatore, permetterai ai tuoi esterni di provare a cercare il fondo invece di venire sempre il mezzo al campo palla al piede. Questo funziona bene se il tuo avversario fa densità centrale e vuoi provare ad "aggirarlo" prima che possano prendere le contromisure...ovviamente questa istruzione vale anche per l'esempio opposto.

DIFESA

La difesa è strettamente collegata all'assetto, se hai una linea molto alta allora la **trappola del fuorigioco** può aiutarti a non dare opportunità agli attaccanti veloci di liberarsi in profondità, ma attenzione perché se



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: [salento87 FMLta.it](mailto:salento87@fmlta.it) (www.fmlta.it)

usi una coppia Marcare-Coprire non sempre funzionerà, stessa cosa dicasi nel caso in cui giochi un Libero.

La difesa alta è legata anche al fattore di **disturbare gli avversari** per ridurre tempo e spazio delle loro giocate in una zona del campo ulteriormente affollata.

Se non vuoi lasciare spazi a determinati giocatori, allora **marcarli stretti** o appuntare una **specificata marcatura** può aiutare. Se preferisci una linea bassa e compatta, allora la trappola del fuorigioco non fa al caso tuo, dal momento che ci sono meno possibilità di inserimenti alle spalle dei difensori e questa opzione alzerebbe leggermente la difesa dando maggiori opportunità agli avversari. Una squadra particolarmente attenta al proprio equilibrio potrebbe scegliere di **lasciare spazio agli avversari**, senza andare in pressing, e piazzarsi nel proprio terzo di campo in una sorta di muro difensivo. Ha lo svantaggio di lasciare il possesso palla all'avversario, ma certamente preserva le energie dei tuoi giocatori.

Le strategie riguardo ai contrasti vanno di pari passo con quelle del pressing e dell'assetto - se pressati alto allora sarà il caso di **entrare in maniera decisa** riducendo spazio e tempo ai tuoi avversari, ma concedendo anche molte punizioni e correndo il rischio di venir saltati dai giocatori più agili e veloci. Se preferisci che i difensori **non cadano nei contrasti**, allora probabilmente avrai scelto una linea bassa per rimanere compatto e ordinato.

Se giochi con una difesa alta e non pressati, gli avversari avranno tutto il tempo che vogliono per innescare un attaccante rapido in profondità.

GENERALE

Il ritmo di gioco è in stretto connubio con lo stile dei passaggi - una squadra che gioca in maniera diretta cercherà di portare velocemente il pallone dalla difesa alla zona offensiva, e questo richiede un ritmo veloce per aumentare la rapidità. Uno stile di passaggi corti è molto più ragionato e si sposa alla perfezione con un ritmo lento, in attesa dell'opportunità e senza fretta di concludere. Talvolta fare un mix ritmo-passaggi potrebbe aiutare a velocizzare i tuoi frasseggi nello stretto oppure attendere che il compagno cerchi il movimento in profondità per un passaggio diretto più ragionato.

Comunque la regola generale rimane quella che prevede passaggi brevi e ritmo lento oppure passaggi diretti e ritmo veloce.

La libertà di inventare della tua squadra si basa sul principio di attenersi alle istruzioni di squadra oppure far sì che i giocatori prendano le proprie decisioni in base alla situazione di gioco. Puoi dunque dare maggior libertà se credi alla loro capacità d'inventiva, oppure meno libertà se preferisci che si attengano al copione.

Tutto ciò è comunque strettamente collegato col discorso sulla filosofia (vedi sopra).

Puoi chiedere alla squadra di fare un po' di melina, di prendere fiato quando hanno il pallone, utile in match particolarmente dispendiosi (per condizione meteo, intensità, etc.) o di perdere tempo se hai una strategia maggiormente difensiva, tattica molto utilizzata nei minuti finali, per mantenere il risultato. Puoi anche dire ai tuoi giocatori di prendersi maggiori rischi quando tentano il tutto per tutto in cerca del goal, aumentando esponenzialmente la tendenza ad attaccare. Di contro, giocare il più sicuro possibile porta a



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: salento87 FMIta.it (www.fmita.it)

correre meno rischi e mira semplicemente a tenere il pallone più lontano possibile dalla tua porta - per esempio evita piroette alla Cruyff al limite dell'area preferendo un bel calcione in tribuna...

Ed ecco come sintetizzo il tutto...

COSTRUIRE LA SQUADRA

In questo articolo parleremo della costruzione di una squadra o, più dettagliatamente, di come costruire la tua squadra. Vi spiegherò quali decisioni prendere ed i concetti da seguire. Utilizzerò come esempio il mio Arsenal, ma i concetti sono gli stessi per qualsiasi squadra.

FORMAZIONE, FILOSOFIA E STILE

Prima di iniziare a distribuire ruoli e compiti, devi avere un'idea di come vuoi giocare. Ma anche questo non basta. La mia formazione preferita è il 4-2-3-1 per la sua organizzazione e versatilità difensiva e la varietà di opzioni offensive. Se la mia squadra non avesse trequartisti esterni allora la formazione sarebbe scarsamente efficace, quindi devo assicurarmi di avere buoni giocatori in quella zona del campo - questo significa abbastanza giocatori per ciascuna posizione. Se ho una sola ala destra ed una sola ala sinistra non posso pensare di far giocare loro 60-70 partite all'anno, avrò bisogno di alternative. La formazione potrebbe non essere adatta ai giocatori. Potrei avere diverse opzioni, ma se i giocatori in quei ruoli sono di scarsa qualità allora dovrò cambiare schema per far rendere al meglio la mia squadra. Alcune formazioni si adattano anche a certe tipologie di gioco, un 4-2-3-1 è estremamente versatile, un 4-1-2-2-1 (4-5-1 o 4-3-3) si presta bene a squadre orientate al possesso palla, il 4-4-2 è molto semplice da mettere in pratica, un 3-4-3 offre ottima copertura del campo e pressing corale.

Scegliere il tuo stile non è solo questione di formazione, ma anche di qualità dei tuoi giocatori, ed in particolare le loro abilità intrinseche. Il mio rapporto di squadra è il punto migliore da cui iniziare, da lì posso capire se ho una squadra tecnica, abbastanza veloce in difesa ed in attacco, buon lavoro di squadra ma poca forza, aggressività e contrasti in generale etc.

Quindi ho capito che la mia squadra è adatta al calcio tecnico e creativo. Abbiamo un buon lavoro di squadra, discreta potenza fisica, purtroppo scarsa aggressività e contrasti, il che mi suggerisce di adottare una strategia di pressing partita per partita, pressando quando serve e rimanendo compatti quando non serve - non ha senso andare a pressare alto contro Chelsea e Man City fuori casa, invece nella maggior parte dei match casalinghi sarà probabilmente utile.

Concludiamo con la Filosofia, ho diversi tipi di playmaker (incluso il mio miglior giocatore, Mesut Ozil), qualche varietà di attaccante centrale (Giroud, forte di testa, o i veloci cannonieri Podolski e Walcott), un Rubapalloni a centrocampo (Flamini con aggressività, resistenza, lavoro di squadra ed impegno ottimi), e del potenziale per migliorare.



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: salento87 FMIta.it (www.fmita.it)

Ad ogni modo non mi piace trascurare l'organizzazione nella mia squadra, quindi cercherò di Bilanciare la specializzazione con una struttura di squadra. Quindi, dopo tante analisi, ecco le decisioni che ho preso.

Formazione 4-2-3-1: abbiamo molti TC naturali, ed è il ruolo di molti dei giocatori migliori che ho, posizioni che assicurano un buon possesso palla, il che è ottimo dato che ho una squadra tecnica.

Filosofia Bilanciata: per assicurare un mix di specializzazione e gioco corale.

Passaggi corti: per incentivare il possesso palla, si lega all'alto tasso tecnico complessivo.

Pressing variabile:

- Piano A: linea alta, pressing
- Piano B: linea bassa, compatta e contropiede

ASSEGNARE RUOLI E COMPITI

Sin da quando ero piccolo ho sempre imparato e creduto che una squadra di successo si costruisce dalle retrovie, un principio che applicherò sempre, anche di fronte ad una squadra che annovera giocatori come Cazorla, Wilshere ed Ozil. Mi atterrò inoltre alle regole che ho già spiegato in questa guida. Quindi inizio dal Portiere e dalla Difesa.

PORTIERE E DIFESA

La prima scelta nel ruolo di Portiere è Wojciech Szczesny, portiere molto abile nel gioco aereo ed ottimo anche nella parata. Non è veloce ed ha una scarsa capacità di rilancio, quindi non è l'uomo ideale da far giocare come Portiere-Libero. Quindi giocherà come Portiere (Difendere). Se sentirò il bisogno di giocare con un Portiere-Libero allora Lukasz Fabianski potrà sostituirlo dal momento che gli è superiore in quel ruolo. Voglio partire palla a terra dalla difesa, quindi assegno a Szczesny un'istruzione individuale di distribuire il pallone ai difensori.

Volgendo lo sguardo ai terzini, Kieran Gibbs e Nacho Monreal offrono più spinta rispetto a Bacary Sagna e Carl Jenkinson. Quindi a sinistra avremo un compito di Attacco, a destra di Supporto visto la loro buona dinamicità. Deciderò gli ruoli dei laterali in seguito. In mezzo voglio che si giochi il pallone, ma le opzioni più creative sono a centrocampo, quindi Difensori Centrali standard. Ho le opzioni di giocare in Marcatura-Copertura con Thomas Vermaelen e Laurent Koscielny ottimi come marcatori vista la loro aggressività e Per Mertesacker dotato di un'ottima posizione per coprirli. Se volessi giocare con una linea alta ed il possesso palla, la combo Difendere-Difendere sarebbe migliore per l'assetto della squadra. Alla fine scelgo quest'ultima, Difendere-Difendere.



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: [salento87 FMIta.it](http://salento87.FMIta.it) (www.fmita.it)

Quindi la mia squadra, per ora, è questa:

Portiere - Difendere

Non selezionato (S) Difensore Centrale (D) Difensore centrale (D) Non selezionato (A)

CENTROCAMPO

Siccome gioco con il 4-2-3-1, i due CC dovranno offrire anche una copertura difensiva. Non mi piace mettere due giocatori sulla stessa linea con compiti di Difesa, quindi differenzierò i compiti. E' facile intuire dove inserirò il centrocampista con compiti Difensivi, cioè dallo stesso lato in cui il mio terzino avrà compiti di Attaccare. Il centrocampista a Supporto si schiererà quindi sul lato dell'esterno basso col medesimo compito. Ho già un'idea piuttosto chiara sulla tipologia di ruolo che voglio per i miei due centrocampisti. Voglio copertura difensiva, creatività sin dalle zone arretrate, questo perché la maggior parte dei centrocampisti, eccetto Flamini, sono abbastanza creativi. Quindi decido di schierare un Regista arretrato. Per l'altro ruolo scelgo di variare, Flamini è sicuramente un Rubapalloni, ma Ramsey e Wilshere sono più adatti ad un ruolo di playmaker o Centrocampista di quantità. Arteta è la mia prima scelta nella coppia in mediana, ma non voglio giocare con due Registi arretrati, e neppure la coppia Rubapalloni-CCQ sarebbe la scelta corretta. E allora decido per...

Senza Flamini:

Portiere (D)

Non selezionato (S) Difensore centrale (D) Difensore centrale (D) Non selezionato (A)

CCQ (S) Regista arretrato (D)

Con Flamini:

Portiere (D)

Non selezionato (S) Difensore centrale (D) Difensore centrale (D) Non selezionato (A)

Regista arretrato (S) Rubapalloni (D)



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: salento87 FMIta.it (www.fmita.it)

Posso scambiare il Rubapalloni ed il Regista arretrato e di conseguenza invertire i compiti (rispettivamente Sostenere e Difendere) se ho bisogno di pressare molto più alto. Anche se Flamini è sicuramente più efficace in posizioni difensive che offensive.

ATTACCANTI

I miei giocatori offensivi hanno le caratteristiche adatte per alcuni ruoli e compiti, il che mi aiuta notevolmente nel creare delle catene su tutto il campo:

- Walcott (piede destro, ruolo naturale esterno destro, può giocare davanti, molto veloce)
- Podolski (sinistro, esterno sinistro, può giocare davanti, veloce, gran finalizzatore, pecca in creatività)
- Giroud (può giocare solo davanti, forte ma poco versatile)
- Ozil (molto creativo, sinistro, può giocare su tutta la linea della trequarti anche se predilige il centro, miglior giocatore della squadra)
- Cazorla (molto creativo, destro, può giocare in tutte le posizioni della trequarti ma preferisce il centro)
- Rosicky (creativo, buona tecnica, poca velocità ma gran pressing)
- Wilshere (creativo, ottimo nel pressing alto, molto dinamico, solo sinistro)
- Oxlade-Chamberlain (buono con entrambi i piedi, anche se preferisce il destro, buon dribbling, punta spesso l'uomo e preferisce giocare a destra)

Ecco, quello che noto è di avere un attaccante di ruolo - Olivier Giroud - che giocherà quindi davanti. Adesso ho tre posizioni sulla trequarti da riempire. Posso dire che in generale c'è molta creatività, ma anche capacità di attaccare la porta. La crème de la crème è sicuramente sugli esterni. Ho solo un giocatore che gioca a sinistra e tira col sinistro, Podolski. Non posso affidarmi a lui per 60 partite all'anno, quindi preferirei avere in quella posizione anche un giocatore più creativo, magari un centrocampista che taglia dentro potrebbe aiutare molto nel mantenere il possesso, il che si addice alla mia squadra. Questo significa un ruolo di Regista avanzato/Seconda punta sulla sinistra ed un'istruzione specifica si Stare più stretto per favorire il possesso del pallone. Ora, siccome l'esterno basso è già impostato su Attaccare, l'ala sinistra avrà dei compiti di Supporto per creare una buona intesa, e sull'ala opposta agiremo con un compito offensivo per i motivi di cui sopra.

Sulla destra ho invece due destri naturali, due tipologie di giocatori differenti dai precedenti - gli sguscianti Theo Walcott e Oxlade-Chamberlain - i quali giocheranno come Ali. Verranno coperti da un Terzino, mentre a sinistra ho un Regista avanzato/Seconda punta che libererà dello spazio che voglio sfruttare, servirà quindi un Fluidificante (A) a sfruttare l'ampiezza del campo.



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: [salento87 FMIta.it](http://salento87.FMIta.it) (www.fmita.it)

Aggiorniamo la formazione:

Portiere (D)

Terzino (S) Difensore centrale (D) Difensore centrale (D) Fluidificante (A)

CCQ (S) Regista arretrato (D)

Ala (A) Non selezionato (-) Reg. avanzato/Seconda punta (S)

Ancora poche decisioni da prendere. Innanzitutto, se l'esterno sinistro verrà dentro al campo, saranno Cazorla e Rosicky i migliori per quel ruolo, il che mette Ozil nelle condizioni di giocare nel suo ruolo preferito, il TC. Ozil è un giocatore altamente creativo, e voglio che continui ad esserlo. Il che significa dargli un ruolo di specialista, e quindi rischiare di non avere la Filosofia corretta (Bilanciata) con 3,5 - 4 specialisti (a seconda che Flamini sia o meno in campo). Posso cambiare filosofia o cambiare ruolo, preferisco quest'ultima opzione perché tengo fede alla mia filosofia. Quindi scelgo di lasciare l'esterno sinistro esclusivamente come Seconda Punta (S), eliminando l'opzione di Regista avanzato: creerà comunque spazio per il fluidificante, dei filtranti pericolosi, cambi gioco, in più la squadra lavorerà in maniera più armoniosa e corale. Adesso devo solo scegliere come schierare TC e PC.

Se cerco di pensare a cosa la mia squadra ha già ed a cosa manca ecco, credo che non abbiamo abbastanza profondità oltre la difesa avversaria. Al momento solo Walcott e Oxlade-Chamberlain hanno questa caratteristica sull'out di destra. Sarà quindi anche il mio attaccante centrale a cercare la profondità, dal momento che Ozil occupa una posizione creativa, scelta sicuramente appropriata per questo modulo. Quindi la mia PC avrà il compito di Attaccare. Questo significa che Ozil avrà compito di Trequartista o Rifinitore se voglio che rimanga in posizione centrale, oppure di Regista avanzato - con compiti di Supporto, visto che Giroud ha compito di Attaccare - se voglio che contribuisca maggiormente al pressing in fase di non possesso. Mi piace che il pressing sia un discorso corale, il che mi porta inevitabilmente verso un'unica scelta, cioè Regista avanzato (S). Voglio comunque che Ozil si muova liberamente, quindi gli assegno un'istruzione personalizzata.

E veniamo al ruolo di Olivier Giroud, sul quale sono ancora indeciso. Posso scegliere un ruolo da specialista, ed in tal caso dovrei davvero cambiare Filosofia alla mia squadra, oppure un ruolo generico. Sono indeciso se optare per un altro giocatore che legni i reparti come l'Attaccante di raccordo (Attaccare) oppure schierare Giroud come pivot sulla linea dei difensori in qualità di Punta avanzata (Attaccare). Ho risolto il dubbio con alcune amichevoli prestagionali e mi ha convinto di più la seconda opzione, Punta avanzata (A), in cui Giroud si è dimostrato un ottimo terminale offensivo senza trascurare il dialogo coi compagni. La Punta avanzata è ottima anche per il piano B, Podolski, giocatore molto veloce e freddo sotto



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: [salento87 FMIta.it](http://salento87.FMIta.it) (www.fmita.it)

porta, quindi mi da la possibilità di giocare in 2 maniere diverse utilizzando il medesimo sistema, senza comprometterne l'efficacia.

Ecco lo schieramento finale:

Portiere* (D)

Terzino (S) Difensore centrale (D) Difensore centrale (D) Fluidificante (A)

CCQ*** (S) Regista arretrato** (D)

Ala (A) Regista avanzato**** (S) Seconda punta***** (S)

Punta avanzata (A)

* Passa ai difensori

** Rubapalloni se gioca Flamini

*** Regista arretrato se gioca Flamini come CCs

**** Libertà di movimento

***** Stai più stretto

ISTRUZIONI DI SQUADRA

- Filosofia Bilanciata - per aiutare la mia squadra a mantenere un equilibrio fra abilità degli specialisti ed assetto
- Stile di Contropiede/Controllo - perché ho due strategie, mantenere il mio assetto e ripartire in velocità, oppure muovere il pallone con molta pazienza e mantenerne il possesso.
- Passaggi corti - perché voglio che la mia squadra non butti via il pallone, hanno l'abilità per gestirlo.
- Passaggi negli spazi - perché ho attaccanti veloci ed un'eccezionale creatività a centrocampo.
- Porta il pallone in area - perché preferisco attendere l'occasione giusta ai tentativi alla rinfusa.
- Più movimento - muoversi costantemente è uno dei fattori fondamentali nel possesso palla, ed io ho ottimi giocatori in tal senso.
- Più libertà di inventare - ho fiducia nei miei giocatori e voglio che siano liberi di esprimersi, sono molto creativi.



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: salento87 FMIta.it (www.fmita.it)

- Partire palla a terra dalla difesa - solo quando utilizzo mentalità da Standard a Tutto per tutto. Voglio che la mia squadra mantenga il possesso, ma se cerco il Contropiede questo rallenterà la nostra manovra.
- Stai più alto + Trappola del fuorigioco oppure Stai molto più alto + Trappola del fuorigioco + Pressa gli avversari - per in casi in cui voglio una linea alta, restringere lo spazio ed evitare filtranti veloci dietro la mia difesa.
- OPPURE Stai più basso + Non cadere nei contrasti - Se sto cercando di mantenere il mio assetto e non lasciare spazio dietro ai difensori.



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: salento87 FMIta.it (www.fmita.it)

DURANTE IL MATCH

Ciò che faccio durante la partita è qualcosa di molto importante - non ha senso avere un ottimo setup tattico se poi non è flessibile, prima o poi capiterà l'avversario che ti impedirà di condurre il match nella maniera desiderata. I cambi tattici durante la partita mi hanno fruttato diversi punti ogni stagione, cambiando approccio per mantenere un risultato oppure iniziando il match con una strategia leggermente diversa.

FORMAZIONE

Alterno 3 tipi di formazioni - il mio sistema di partenza, il 4-2-3-1 del quale abbiamo discusso precedentemente, un 4-2-3-1 coi i due centrocampisti in posizione di Mediani per dare maggior copertura e più rapidità nella controffensiva ed infine un 4-2-3-1 (stretto) se non ho esterni a disposizione. Il mio 4-2-3-1 di solito si presta bene ad un gioco basato sul pressing, ma se affronto una partita o un avversario contro il quale voglio difendere in maniera più solida, senza farmi saltare, allora posizionerò i miei due Centrocampisti centrali in posizione di Mediani. Questo riguarda soprattutto Arteta e Flamini, gli unici due Mediani con buone qualità difensive. Durante il match, per difendere il risultato, cercherò di proteggere maggiormente la difesa. Utilizzerò la versione stretta del 4-2-3-1 solo quando non avrò esterni disponibili, caso in cui incoraggerò i terzini a spingersi maggiormente in avanti per dare la necessaria ampiezza all'azione.

ISTRUZIONI DI SQUADRA

Se durante la partita voglio giocare in Contropiede, chiederò alla mia squadra di Non lanciarsi nei contrasti e di Rimanere più bassi se stiamo lasciando ancora troppo spazio alle spalle della difesa, questo per cercare di mantenere una certa solidità e non dare spiragli all'avversario, costringendoli magari al tiro da lontano. Se gioco in Contropiede evito anche di Iniziare palla a terra dalla difesa per avere una transazione difesa-attacco più veloce possibile, requisito primario per un'ottima tattica contropiedista. Questa è anche un'abile mossa per cercare di mantenere un vantaggio risicato poiché crea numerosi spazi nella difesa avversaria rimasta scoperta durante i tentativi di ottenere il pareggio. A volte mantenere l'assetto corretto potrebbe portarvi a pressare troppo alto, quindi cercherò piuttosto di Mantenere il possesso palla, con Ritmo molto lento, Portando il pallone in area, Partendo palla a terra dalla difesa, cercando di adottare uno stile privo di rischi, con mentalità Difensiva.

Spesso dovrò fare questa scelta, se rimanere basso e compatto oppure pressare alto, il che significa avere una Difesa alta, Pressare gli avversari, Trappola del fuorigioco per evitare inserimenti negli spazi lasciati liberi alle spalle della difesa.

Dal punto di vista offensivo, talvolta ho la sensazione che il gioco di passaggi corti abbia bisogno di un'accelerata, quindi chiedo semplicemente alla squadra di Aumentare il ritmo. Altrimenti, se ho bisogno



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: salento87 FMIta.it (www.fmita.it)

di maggior rapidità in fase di Contropiede o anche in situazioni di tattica Offensiva, chiederò alla squadra dei Passaggi più diretti. Mi piace utilizzare la velocità della mia squadra con Passaggi nello spazio e giocate in profondità.

ISTRUZIONI DEI GIOCATORI

Di solito cambio raramente le istruzioni dei giocatori durante una partita, a parte il discorso su Flamini. Lukas Podolski se impiegato a sinistra gioca spesso come Ala (è sinistro naturale). Spesso, se Podolski gioca a sinistra, preferisco un CCQ in mezzo per avere degli inserimenti offensivi e colmare la mancanza di uomini in area, dovuta al fatto che gioco con due Ali.

CONSIDERAZIONI FINALI

Spero tu abbia trovato utile questa guida. Ho pensato a lungo di dover inserire delle piccole informazioni extra, e credo sia arrivato il momento di farlo. Ci sono anche altri progetti in cantiere, quindi tieni gli occhi incollati sul forum tattico per ulteriori guide e informazioni. Se hai problemi tattici, oppure vuoi condividere una tattica di successo, vieni a farci visita sul forum SI - sezione Tattiche e Allenamento.



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: [salento87 FMLta.it](mailto:salento87@fmlta.it) (www.fmlta.it)

GUIDA ALLE FORMAZIONI

Per questa versione aggiornata ho pensato di darvi dei consigli molto sintetici su ruoli e compiti ideali in certi tipi di sistemi. Questi canovacci hanno comunque bisogno di istruzioni di squadra e adattamento ad hoc per far girare la tua squadra.

4-4-2

POR (D)

TER (S) - DC (M) - DC (C) - TER (A)

ALA (A) - CCQ (S) - CC (D) - ALA (S)

PUNTA RAPACE (A) - FULCRO (S)

- Questo sistema offre copertura difensiva, inoltre il CCQ garantisce inserimenti in area avversaria.
- I terzini e le ali lavorano assieme, dando imprevedibilità.
- La coppia Marcare + Coprire viene utilizzata per chiudere gli spazi dietro ai due centrocampisti e coprire la linea dei difensori.
- Il Fulcro del gioco ha il necessario supporto esterno ed un partner col quale dialogare.

3-5-2

POR (D)

DC (D) - DC (D) - DC (D)

FLUIDIF. (S) - RE. ARR (D) - FLUIDIF. (A)

CC (A) - CCQ (S)

ATT. RACC. (S) - PUNTA AVANZATA (A)



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: [salento87 FMLta.it](mailto:salento87@fmlta.it) (www.fmlta.it)

- Supporto agli attaccanti da dietro
- Difesa protetta dal M
- Versatile, il M può diventare TC
- Ottima per iniziare il possesso da dietro e per il contropiede
- I Fluidificanti offrono l'ampiezza necessaria come unici giocatori esterni
- Può essere adattata spostando gli esterni in difesa o in avanti
- Con i Fluidificanti alti, i centrali di parte si allargano in copertura

4-1-2-2-1

POR (D)

FLUIDIF (A) - DC (D) - DC (D) - FLUIDIF (A)

CENTR. DIF. (D)

CC (A) - REG. ARR. (S)

SEC. PUNTA (A) - SEC. PUNTA (A)

FINTO NOVE (S)

- Il Finto nove dialoga bene col resto della squadra
- Molti incursori dalle fasce e da lontano ad attaccare la profondità
- Buona copertura di fronte alla difesa

4-1-2-1-2

POR (D)

FLUIDIF. (S) - DC (D) - DC (D) EST. COMPLETO (A)

MEDIANO (D)

CC (A) - REG. ARR (S)

TRQ (A)

PUNTA AV. (A) - ATT. COMPLETO (S)



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: [salento87 FMLta.it](mailto:salento87@fmlta.it) (www.fmlta.it)

- Il blocco centrale ha giocatori che si muovono da lontano, ma offre comunque solidità.
- Il Trequartista si muoverà negli spazi e non verrà neutralizzato da un M.
- I Fluidificanti danno ampiezza.
- La coppia d'attacco lega bene, l'Attaccante completo può venire incontro ed aiutare il TC oppure sfruttare lo spazio liberato proprio dal TC.

4-2-3-1

POR LIB. (S)

FLUIDIF (A) - DC (M) - DC (D) - TER (S)

CC (D) - CCQ (S)

REG. AV. (S) - ATT. SOSTEGNO (A) - ALA (A)

ATT. COMPLETO (S)

- Riesce a giocare il pallone contro linee difensive molto alte
- Ottima versatilità sulle fasce
- Ottima versatilità in attacco
- Imprevedibilità nei movimenti offensivi



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: [salento87 FMIta.it](http://salento87.FMIta.it) (www.fmita.it)

NUOVI RUOLI

L'ultima parte della guida la dedico a delle informazioni sui nuovi ruoli disponibili. Sulla falsariga della Guida Tattica di qualche anno fa farò degli esempi di giocatori Classici e Contemporanei per ogni ruolo.

Esterno completo

L'esterno completo è un terzino/fluidificante molto affensivo, con assoluta libertà ed incoraggiamento a salire, offre sia ampiezza che pericolo in zona goal in alcune occasioni. Riesce a curare la fase difensiva, ma è in attacco che fa la differenza.

Esempio classico: Roberto Carlos (Real Madrid e Brasile)

Esempio moderno: Dani Alves (Barcellona e Brasile), Maicon (Inter e Brasile)

Terzino bloccato

Molti terzini moderni offrono ampiezza e proposizione in fase offensiva - questo giocatore non offre nulla di ciò. Ha l'unico scopo di dare sicurezza difensiva, comportandosi come un difensore centrale che gioca un po' più largo a dirla tutta. E' un giocatore senza fronzoli. Non ci sono molti giocatori che giocano in questo modo, anche perché è un'istruzione che magari si applica solo in determinate partite per rimanere prudenti, o per centrali di difesa fuori posizione.

Esempio classico: la maggior parte dei terzini inglesi del passato

Esempio moderno: Andy Wilkinson (Stoke City) e Chris Smalling (Man Utd)

Regista

Il Regista è un giocatore con molta libertà. E' sempre capace di offrire copertura alla difesa, ma gli è concesso di muoversi liberamente per ricevere il pallone. Spesso in posizione bassa per prendere il tempo necessario e fare la giocata giusta. E' un playmaker e quindi il pallone passa spesso dai suoi piedi quando è smarcato.

Esempio classico: nessuno

Esempio moderno: Andrea Pirlo (Milan & Italia), Xavi Hernandez (Barcellona e Spagna)

Metodista

Il Metodista inizialmente si posiziona davanti alla difesa, poi scala in mezzo ai centrali a formare una difesa a tre. E' un giocatore che offre appoggio per mantenere il possesso.



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: salento87 FMIta.it (www.fmita.it)

Esempio classico: nessuno

Esempio moderno: Sergio Busquets (Barcellona e Spagna)

Rifinitore

Il Rifinitore è simile al Trequartista, entrambi hanno libertà completa di muoversi nello spazio per ricevere il pallone a discapito del lavoro in fase difensiva. La differenza col Trequartista sta nella sua direzione di movimento, non si decentra molto per ricevere il pallone, preferisce continuare a muoversi centralmente per trovare il varco giusto in cui colpire.

Esempio classico: Pelé (Santos e Brasile)

Esempio moderno: Juan Roman Riquelme (Villarreal e Argentina)

Attaccante di sostegno

L'attaccante di sostegno è un grande pericolo in zona goal quando parte lontano dalla porta. Deve attaccare lo spazio liberato o creato dalla punta, il compagno offensivo di fronte a lui. E' anche molto aggressivo in fase di non possesso, cerca spesso il recupero del pallone. Questo ruolo è stato inventato dalla stampa olandese guardando Dennis Bergkamp giocare alle spalle dell'attaccante, sia nell'Ajax che nell'Olanda, per poi cercare la porta con inserimenti da lontano.

Esempio classico: Dennis Bergkamp (Ajax e Olanda), Eric Cantona (Man Utd e Francia)

Esempio moderno: Wayne Rooney (Man Utd e Inghilterra)

Fulcro del gioco esterno

Il fulcro del gioco esterno è molto conosciuto in Scandinavia, un po' meno nel resto del mondo, ma è comunque una variante tattica interessante. Consente di schierare un giocatore pericoloso per la sua fisicità in una posizione laterale, in cui vincere i contrasti aerei potrebbe aprire varchi importanti. Come per un tradizionale Fulcro del gioco, i giocatori cercheranno di giocare il pallone direttamente su di lui bypassando le eventuali istruzioni di giocare il pallone corto. Romelu Lukaku ha interpretato alla perfezione questo ruolo nella vittoria dell'Everton per 3-0 contro l'Arsenal ad aprile 2014, battendo ripetutamente il più basso Nacho Monreal nel gioco aereo.

Esempio classico: nessuno

Esempio moderno: Jonathan Walters (Stoke), Romelu Lukaku (Everton)



Coppie e combinazioni - La guida completa
(ad opera di Llama3 - SI Forum www.sigames.com)

Traduzione e revisione: salento87 FMIta.it (www.fmita.it)

Finto nueve

Il Finto nueve è un ruolo di recente scoperta, impersonificato da molti attaccanti moderni che si abbassano per ricevere il pallone nello spazio prima di girarsi ed attaccare la difesa. Lo scopo è quello di portare fuori il difensore e passargli oltre con un movimento in profondità oppure, se il difensore non segue il movimento, superarlo in velocità.

Esempio classico: nessuno

Esempio moderno: Lionel Messi (Barcellona e Argentina)