



LA DIFESA ED IL SECONDO TOCCO NELL'ALTO LIVELLO GIOVANILE

PROF. MICHELE TOTIRE

ANALIZZIAMO

- * **Sistemi di muro**
- * **Sistemi di difesa**
- * **La “famosa” correlazione muro-difesa**
- * **La “scelta” del gioco di ricostruzione**

PRINCIPI DEL MURO

- * **Fa parte del sistema difensivo**
- * **Lucidità: avviene con il tempo e l'esperienza**
- * **Prima muro il mio attaccante e poi aiuto**
- * **Quando (TEMPO) e dove (POSIZIONE) si salta sono determinanti**
- * **La parte importante della tecnica è il contatto con la palla**

SISTEMI DI MURO

- ✱ **Le partenze**
- ✱ **Le chiamate**
- ✱ **Le competenze**
- ✱ **Il “no muro”**

FUNZIONI DEL MURO

- * Fermare la palla: muro #
- * Toccare la palla: muro +
- * Indirizzare l'attacco
- * Costringere all'errore



LA PARTENZA STRETTA

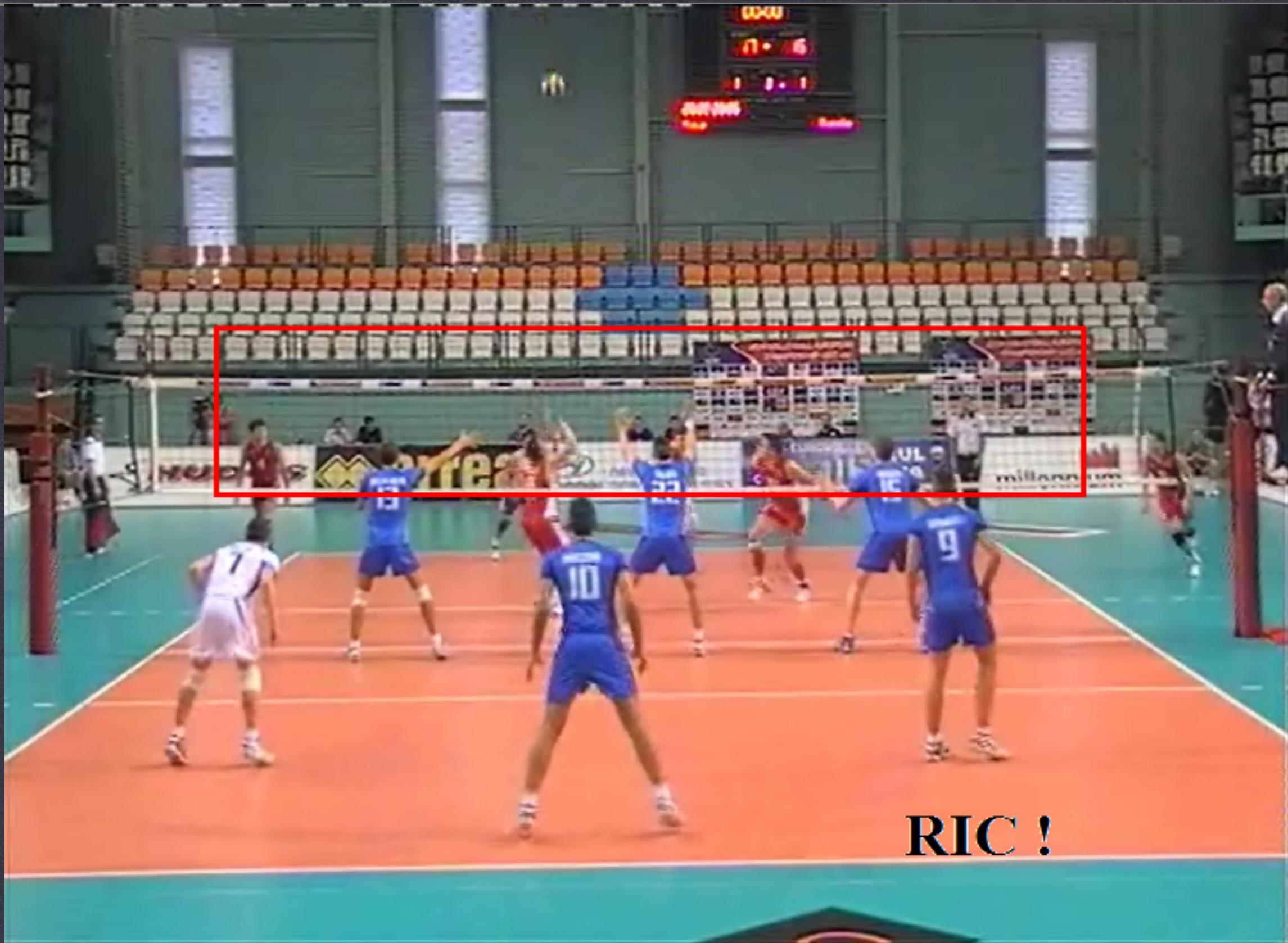
- * **VANTAGGI**: coprire il gioco dal centro, soprattutto la pipe
- * **SVANTAGGI**: tecnicamente si rischia di “volare” alle bande; tatticamente rischiamo qualche direzione e l’atteggiamento del 6



LA PARTENZA STRETTA

LA PARTENZA LARGA

- * **VANTAGGI**: assicura almeno un muro ordinato alle bande
- * **SVANTAGGI**: tecnicamente complicato per i centrali; tatticamente rischioso per il gioco di pipe

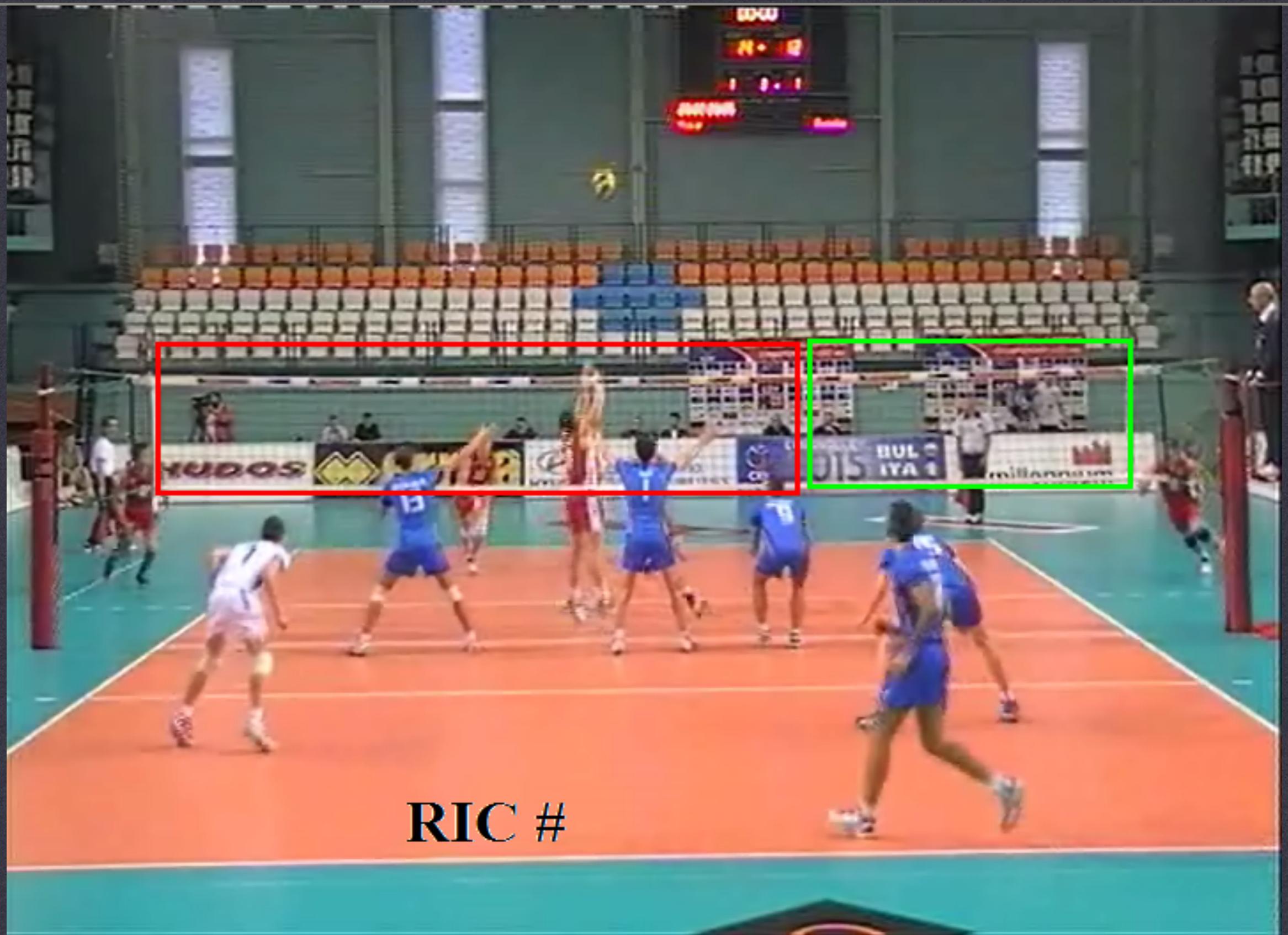


RIC !

LA PARTENZA LARGA

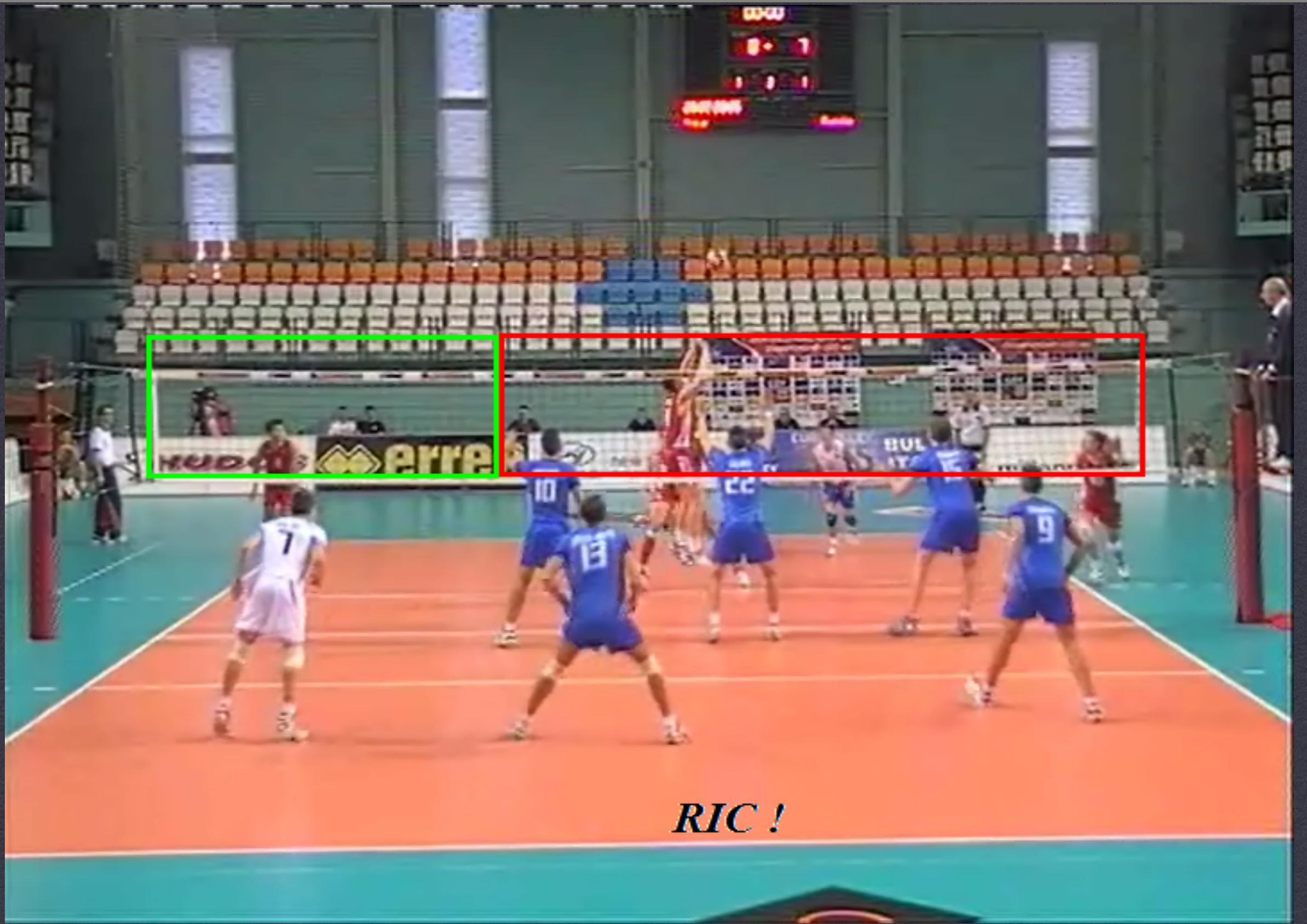
LA PARTENZA “2+1”

- * VANTAGGI: meno rete; 2 persone su ogni scelta o comunque sulla più probabile
- * SVANTAGGI: rischio tattico; difesa meno organizzata; allenamento



RIC #

2 + 1



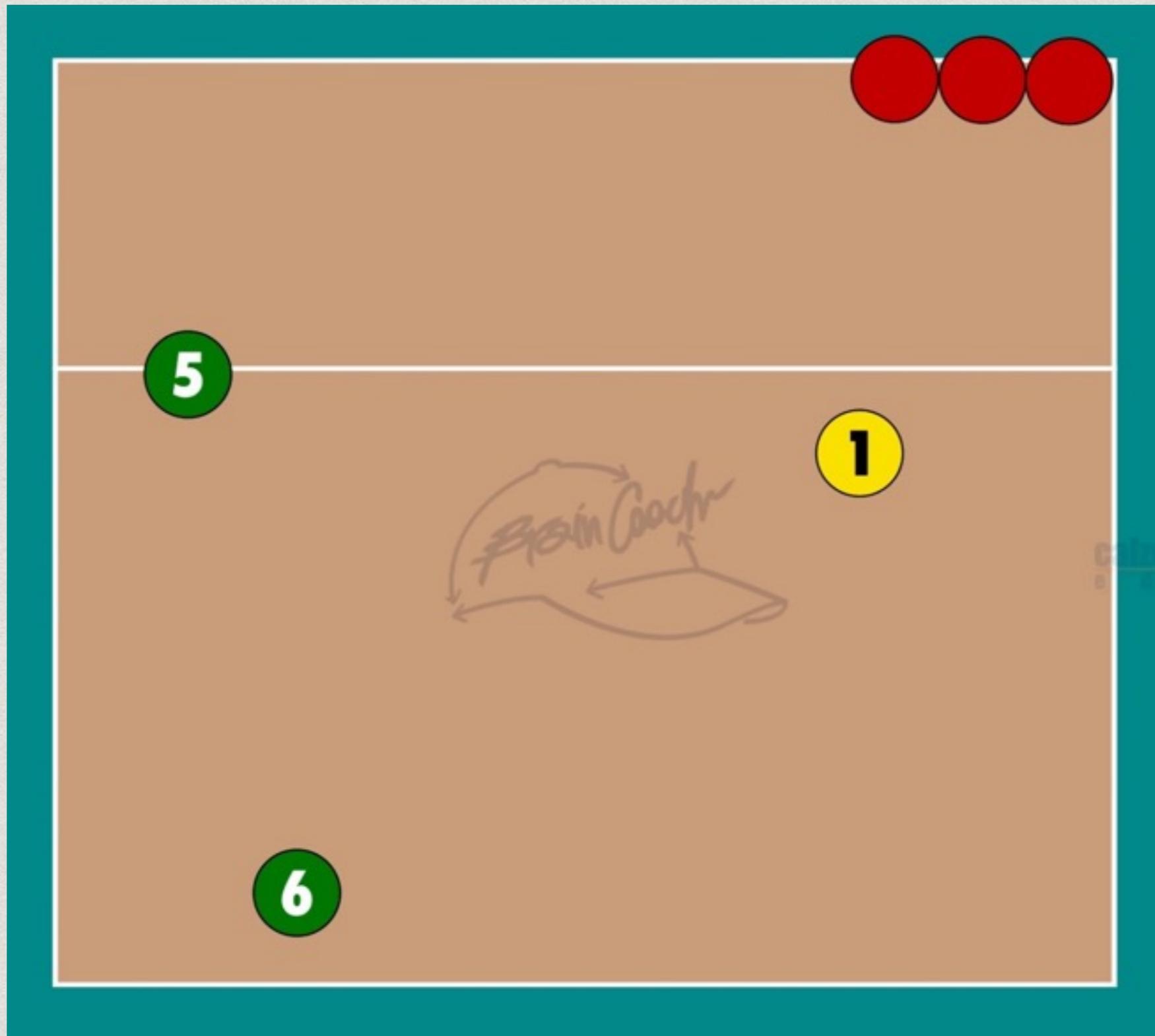
RIC !

2 + 1

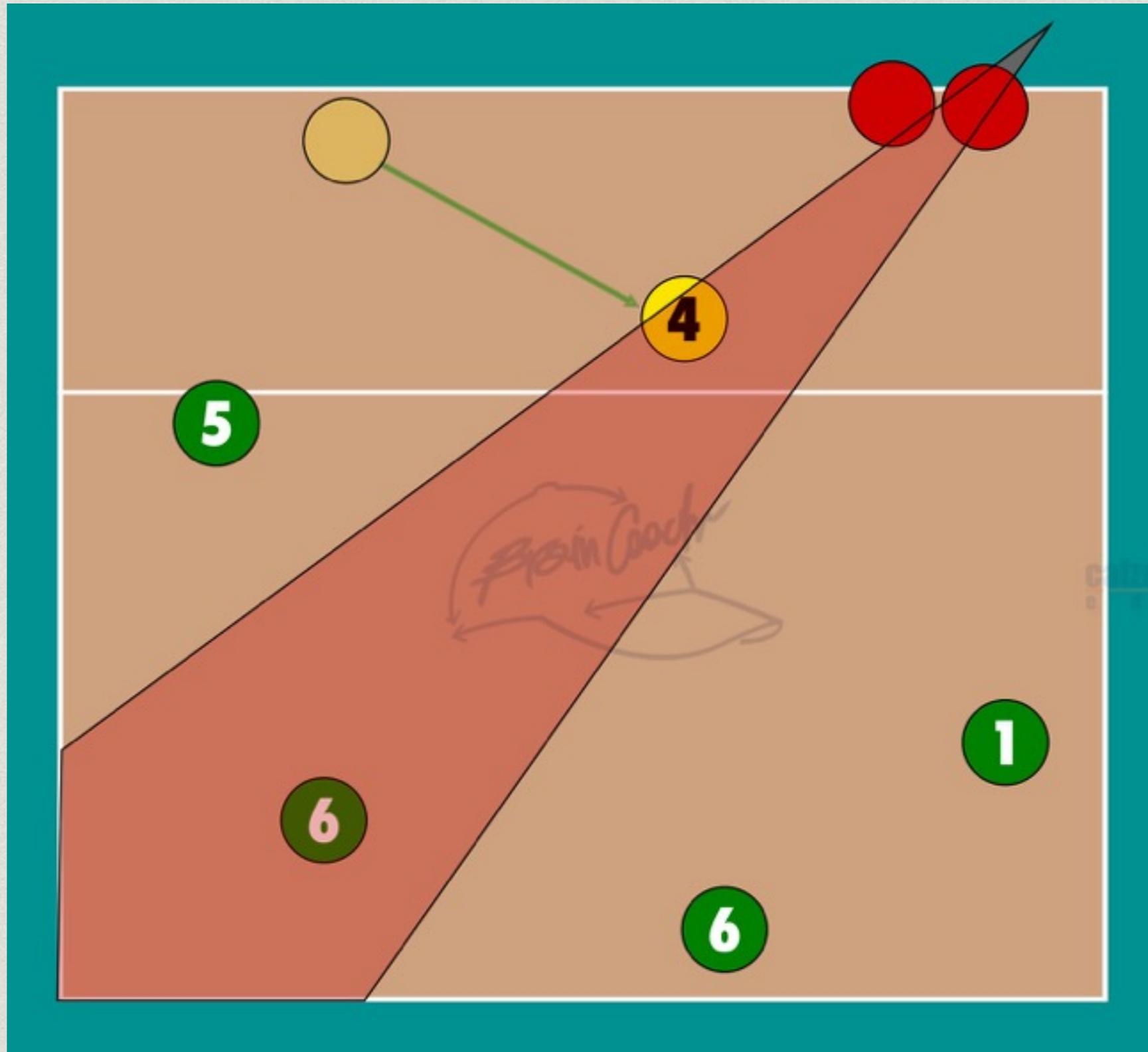
LE CHIAMATE DEL MURO

- * 1: parallela chiusa; utilizzata di più contro una palla alta
- * 2: diagonale chiusa; da mezzo metro ad un metro dall'astina; utilizzata contro palle molto veloci
- * MANO: si salta davanti la rincorsa; la distanza dall'astina non ci interessa; utilizzata contro palle veloci o "medie"
- * CORNA: il laterale chiude la linea, il centrale non chiude; competenze in difesa; utilizzata contro una buona manualità

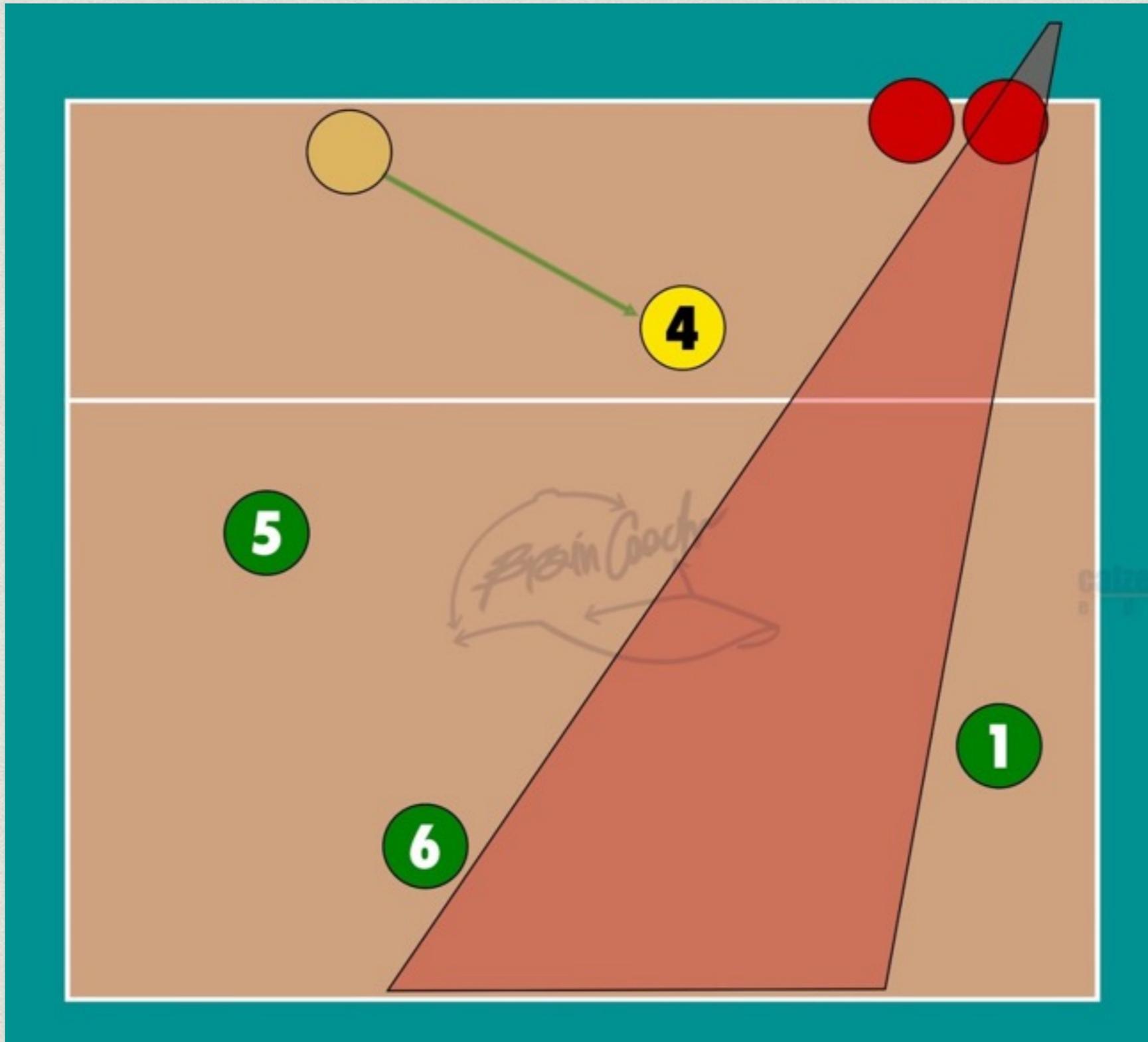
LA CHIAMATA “1”



LA CHIAMATA “2”



LA CHIAMATA “MANO”



LE CHIAMATE DEL COACH

- * 4 o 4+: aiuto del posto 4 o opzione del posto 4 sul centrale avversario
- * 2 o 2+: aiuto del posto 2 o opzione del posto 2 sul centrale avversario
- * PUGNO: esclusiva per il centrale; opzione sull'avversario; scelta di gioco 1vs1

LE COMPETENZE

- * **Il nostro diretto avversario**
- * **Direzione obbligate**
- * **Scelta tattica**

“NO MURO!!!!!!”

- * L'ordine del “no muro” parte dal posto 6**
- * I rischi sono altissimi**
- * L'attenzione deve essere elevata**
- * Si può e si deve allenare**

LA DIFESA

- * **Determinazione (non c'è solo il muro)**
- * **Bagher e tutto il corpo**
- * **Identificare a situazione**
- * **Evitare i tuffi a 10mt dalla palla**
- * **Nessuna palla è impossibile da essere presa**
- * **Just Do It**

CONCETTI CHIAVE



Cosa succede



Dove vado



Quando lo faccio



Come lo faccio



Tecniche

SISTEMI DI DIFESA



Le partenze



Gli spostamenti



Le posizioni



Il “no muro”