

La costruzione dal basso: ecco il famoso "3+2" di Guardiola

(di Gerardo Guariglia)



La costruzione nei sistemi di gioco con tre difensori centrali e due centrocampisti centrali si può utilizzare con il 3-4-3, 3-4-2-1 o 3-4-1-2, ma può essere anche il risultato di altri schieramenti che, in fase di impostazione, trasformano l'assetto in una di queste organizzazioni. Per questo motivo, i due centrali avanzati in fase di possesso possono essere spesso i due centrocampisti o, a volte, i due terzini. Il "falso" 4-3-3 di Pep Guardiola prevede questa rotazione, con il mediano che si abbassa in mezzo ai due difensori e gli esterni bassi che si occupavano della parte centrale del campo, andando a formare un quadrilatero con le due mezzali. Anche il 4-4-2 può trasformarsi nella costruzione "3+2", con un terzino che si alza in linea con i centrocampisti e l'esterno di parte che diventa attaccante o trequartista, arrivando a un 3-4 in fase di possesso. L'utilizzo del "3+2" per la costruzione del gioco dà vita a due figure geometriche, ossia il pentagono e il rombo.

Il pentagono è formato dai tre difensori e dai due centrocampisti centrali. Lo sfruttamento di cinque calciatori nella costruzione bassa consente di agire in sicurezza anche contro squadre che aggrediscono alte con quattro uomini. I movimenti di questi cinque possono essere organizzati a seconda di schemi o principi. Contro una pressione non asfissiante i tre difensori e i due centrocampisti costituiscono il pentagono e la possibilità di trovare uno dei due elementi più avanzati avviene seguendo il concetto secondo cui il calciatore più vicino alla palla determina il movimento degli altri. Ad esempio, con palla a uno dei centrali, il mediano decide che movimento effettuare e l'altro centrocampista opta per lo spazio da occupare, in modo tale da offrire due soluzioni di passaggio al difensore. Quest'ultimo, dà sempre sostegno o appoggio centrale, a seconda dell'altezza del difensore laterale e del tipo di pressione effettuata dalla squadra avversaria; il centrale, infatti, può decidere se smarcarsi abbassandosi rispetto al proprio marcatore o avanzando, lasciando, il ruolo di sostegno al portiere. In base alle azioni del difensore centrale e alla lettura delle intenzioni di gioco del possessore, il difensore lontano sceglie se allargarsi per dare ampiezza per un eventuale cambio gioco o effettuare copertura preventiva insieme al compagno. Con palla al difensore centrale, il mediano che orchestra il movimento è quello verso cui il difensore centrale indirizza il possesso con l'altro che si adatta, mentre i due difensori di parte si allargano per dare soluzioni esterne di passaggio. Nel caso in cui il centrale conduca palla in mezzo ai due mediani, molto spesso entrambi i centrocampisti creano un nuovo triangolo, allargandosi e dando soluzioni di gioco esterne, con i difensori di parte che, una volta superati dal possessore di palla in guida si muovono verso l'interno per garantire una copertura preventiva in caso di perdita del possesso. Il rombo, invece, è definito dal centrale di parte, dall'esterno, dal centrocampista centrale e da un elemento offensivo. Questa struttura è spesso responsabile delle soluzioni di catena, quelle che permettono anche uno sviluppo diretto difesa-attacco. Chiaramente entra in gioco quando il centrale laterale di parte ha la palla. L'esterno ha due possibilità: se il centrale è pressato o è in difficoltà e necessita di un appoggio vicino, deve abbassarsi per soluzioni di passaggio sicure, altrimenti può occupare una posizione più alta. Il mediano decide il movimento, definendo anche quello dell'offensivo corrispondente; se il mediano si alza, l'attaccante non deve dirigersi nello stesso spazio occupato dal compagno.



INFOSCUOLA



FOGLIO INFORMATIVO DELL'ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE "VICO-DE VIVO" DI AGROPOLI (SA)
SUPPLEMENTO DEL PERIODICO INDIPENDENTE "IL PAESE"

*"Il Paese", Registrazione Tribunale di Vallo della Lucania(Sa) n° 102 del 28/11/2002 - ANNO XVI - N° 2 Febbraio 2018
(Fondato e Diretto da Emilio La Greca Romano)*