

Tesi
Settore Tecnico della Federazione Italiana Giuoco Calcio



Corso Uefa Pro

“La Grande Bellezza”

Jep: "Lo vedi il mare?"

Ramona: "Dove?"

Jep: "...sul soffitto!"

Ramona: "Si... lo vedo il mare!"

Relatori: Prof. Felice Accame

Prof. Paolo Piani

Prof. Renzo Ulivieri

Candidato: Emilio De Leo

Annata sportiva: 2022-2023

*...alla preziosa Bellezza
della piccola Iris che verrà...*

«Finisce sempre così. Con la morte.

Prima, però, c'è stata la vita, nascosta sotto il bla bla bla bla bla. È tutto sedimentato sotto il chiacchiericcio e il rumore. Il silenzio e il sentimento. L'emozione e la paura.

Gli sparuti incostanti sprazzi di bellezza.

E poi lo squallore disgraziato e l'uomo miserabile. Tutto sepolto dalla coperta

dell'imbarazzo dello stare al mondo,

bla, bla, bla, bla.

Altrove, c'è l'altrove.

Io non mi occupo dell'altrove.

Dunque, che questo romanzo abbia inizio.

In fondo, è solo un trucco.

Sì, è solo un trucco».

Jep Gambardella

«LA GRANDE BELLEZZA.»

(P. Sorrentino)

*«Dovrebbe esserci una punizione
per chi ignora la bellezza del gioco per
ottenere la vittoria.*

*Non dobbiamo offrire solo i risultati,
ma bisogna*

*offrire il calcio come elemento estetico
e noi lo stiamo impoverendo...*

Il successo è un'eccezione.

*Gli esseri umani qualche volta trionfano,
ma di solito progrediscono, combattono, lottano e,
di tanto in tanto vincono.*

Ma solamente di tanto in tanto».

(M. Bielsa)

INDICE

Introduzione.....pag.7

CAPITOLO Ipag.8

LA BELLEZZA

LA SIMMETRIA E L'ASIMMETRIA NELLA BELLEZZA

CAPITOLO II.pag.10

LA BELLEZZA NELLE EPOCHE STORICHE

CAPITOLO III.....pag. 19

LA BELLEZZA ED IL CALCIO

LA BELLEZZA NELLA FRAGILITA'

LA BELLEZZA E IL GENIO

CAPITOLO IV.....pag.31

L'IDEA DI GIOCO

LA METODOLOGIA DI LAVORO

CAPITOLO V.....pag.37

LA BELLEZZA NELLA DINAMICA

IL CICLO DEL GIOCO

L'ACRONIMO CARPP

GERARCHIZZARE I PRINCIPI DI GIOCO

LA DINAMICA DEL SISTEMA DI GIOCO «UNIVERSALE»

CAPITOLO VI.....pag.60

LA TOP 11 DEI MONDIALI 2022 SECONDO MARCELO BIELSA

CONCLUSIONI.....	PAG.68
RINGRAZIAMENTI.....	PAG.69
BIBLIOGRAFIA.....	PAG.70

Introduzione

In Giappone si parla di “ikigai”, intendendo la ragione ed il senso per cui ciascuno di noi, si sveglia al mattino, rendendo la vita degna di essere vissuta.

Si riferisce all’importanza di avere uno scopo ben individuato che possa orientare il nostro agire quotidiano.

Paulo Coelho nel suo celebre romanzo L’Alchimista partendo dal racconto di un giovane pastore in cerca di un tesoro, finisce per svelare una delle grandi verità della vita; ovvero che solo perseguendo la nostra Leggenda Personale siamo in grado di ricongiungerci all’Anima del Mondo per scoprire davvero che persona risiede in noi.

Perseguire uno scopo e realizzare la propria Leggenda Personale significa compiere il proprio destino, realizzando quello per cui si è nati e che ci fa battere il cuore.

Ed ognuno ha un percorso da compiere. Alcuni, sono destinati a viaggiare per il mondo per trovare sè stessi; altri, invece, finiscono per trovarsi proprio lì, dove sono sempre stati.

Partendo da questa consapevolezza, ho deciso di intraprendere un viaggio profondo ed intimo, fatto di suggestioni, di luci che esaltano colori sfuggiti da ombre, di estro e fragili genialità.

Un viaggio alla scoperta del tema della Bellezza, generata da “sensibile creatività” e capace di provocare emozioni condivise.

“La Bellezza non è mai stata, nel corso dei secoli, un valore assoluto e atemporale. Fisica o divina, è stata armonica o dionisiaca, si è associata alle mostruosità nel Medioevo e all’armonia delle sfere celesti nel Rinascimento. In poesia è stata espressione dell’incanto che fa gioire gli uomini, in scultura nell’appropriata misura e simmetria delle parti, in retorica nel giusto ritmo. Ha assunto le forme del «non so che» nel periodo romantico per poi farsi artificio, scherzo, citazione in tutto il Novecento.”

*Storia della bellezza,
a cura di Umberto Eco*

Lo studio si completa nell’analisi della “Bellezza nel calcio”, della quale bisogna sentirsi responsabili, averne cura, alimentandola e dando ad essa forme dinamiche, adattabili ai tempi.

CAPITOLO I

LA BELLEZZA

Che cos'è la Bellezza?

Il Professor Umberto Galimberti in un intervento dedicato al tema della Bellezza, sostiene che della Bellezza non è il caso di parlarne, si rischierebbe di oggettivizzarla e di concettualizzarla.

La Bellezza è invece qualcosa di *«immediato che sfugge a qualsiasi tipo di ragionamento»*.

S.Tommaso nel definire la bellezza, afferma:

«pulchrum est quod visum placet».

Indicando che del bello conta l'apprensione e in modo speciale il godimento: il bello è *«gradevole alla conoscenza»*, perché *«il bello richiede di essere «conosciuto»*.

Il filosofo tedesco Immanuel Kant sostiene:

«la bellezza è senza concetto e senza scopo».

Thomas Mann, ci dona una definizione della Bellezza suggestiva e quasi materiale, corporea:

«la bellezza ci può trafiggere».

E ci rende inermi, incapaci di reagire e privi di potere dinanzi ad essa. È il bello ad avere potere su di noi.

LA SIMMETRIA E L'ASIMMETRIA NELLA BELLEZZA

Secondo taluni, la caratteristica principale della Bellezza sarebbe rappresentata dalla:

«simmetria».

Questo pensiero trova conferma nello studio dell'arte greco-romana, così solenne da essere presa come punto di riferimento da sempre per la cultura occidentale. La simmetria è sicuramente una componente della Bellezza, ma non è tutto. La Bellezza è perfezione apparente. La scoperta del bello deve essere un viaggio che porta a riconoscere il difetto all'interno di un'apparente perfezione o, viceversa, la perfezione in un'apparente bruttezza, *«due cose simmetriche ed egualmente significative»*. La Bellezza è anche trovare la perfezione dove sembra non esserci.

Questo è il motivo per cui non può manifestarsi il sentimento del bello, se non si è disposti a fermarsi ad esplorare ciò che si trova intorno a noi. Il bello è qualcosa che

possiamo creare solo osservando attentamente. Come detto, l'associazione del simmetrico al bello è un concetto puramente occidentale. Nella cultura orientale questo concetto può essere sovvertito, come ad esempio nell'arte dell'ikebana o del giardino zen. In alcune arti orientali

«l'asimmetria è alla base del concetto di bellezza».

L'asimmetria consente di rendere unico ciò che osserviamo, il dettaglio asimmetrico esalta ciò a cui la vista si «abituava» e lo distingue dalla armonia rendendo tutto unico nel suo complesso per quella caratteristica peculiare e imprevedibile. L'asimmetria è in grado di generare cambiamento, movimento, dinamismo al contrario dell'equilibrio simmetrico sinonimo di stasi e immobilità. Un uomo nel corso della sua vita si trasforma. Non si tratta mai, tuttavia, di un'asimmetria disordinata, ma sempre di un asimmetrico simbolico, ordinato ed

«in grado di riempire lo spazio armoniosamente».

La Bellezza genera emozioni piacevoli, l'armonia genera attrazione senso di sicurezza, bisogni primari. La simmetria è sicuramente una componente della Bellezza, ma non è tutto. Essa è sicuramente una caratteristica oggettiva che, anche se misurabile, non garantisce che avvenga qualcosa di essenziale affinché venga ritenuto «bello» qualcosa e cioè:

«scatenare un'emozione»

La bellezza è qualcosa di astratto. Non esiste realmente. Essa è un concetto che siamo noi ad attribuire a ciò che vediamo. Dire che qualcosa è bello non è una constatazione puramente razionale. Considerare bello qualcosa è bensì un atto che trova origine

«dall'armonia di logico ed emotivo».

CAPITOLO II

LA BELLEZZA NELLE EPOCHE STORICHE

a) La Bellezza ideale ed estetico nella Grecia Antica

Il concetto di Bellezza per i Greci è strettamente correlato all'armonia e alla proporzione. Il modello di Bellezza per eccellenza, utilizzato poi per rappresentare anche la Bellezza della divinità, è l'atleta, di cui si riconoscono non solo le virtù fisiche ma anche quelle morali. Nell'atleta e nel dio si indentificano qualità come l'autocontrollo, il coraggio, l'equilibrio interiore e la volontà: tutte concorrono a identificare in loro il senso della misura, e quindi della perfezione: dei e atleti sono gli esseri superiori con cui devono misurarsi i comuni mortali. Nel mondo greco le divinità hanno forma umana: il loro corpo, rappresentato nel pieno della giovinezza e del vigore, comunica

«l'idea di una bellezza perfetta, incorruttibile nel tempo, immortale».

b) La Bellezza degli «artisti»

La scultura e la pittura greche compiono, rispetto all'arte egizia, un progresso enorme, in qualche modo favorito dal legame tra arte e senso comune. Gli egizi non consideravano, nella loro architettura e nelle loro rappresentazioni pittoriche, le esigenze della vista, che veniva subordinata a canoni stabiliti in maniera astratta e rispettati rigidamente. L'arte greca invece mette al primo posto la visione soggettiva. I pittori inventano lo scorcio, che non rispetta l'esattezza oggettiva delle belle forme: la perfetta circolarità di uno scudo può essere adattata alla vista di uno spettatore, che lo vede prospetticamente schiacciato. Contrariamente a quanto in seguito si crederà, la scultura greca non idealizza un corpo astratto, ma ricerca piuttosto una Bellezza ideale operando una sintesi di corpi vivi, nella quale si esprime una Bellezza psicofisica che armonizza l'anima e il corpo, ovvero la Bellezza delle forme e la bontà dell'animo:

È questo l'ideale della Kalokagathia (bello e buono)

c) La Bellezza dei «filosofi»

Per Socrate

«il bello è utile», cioè la bellezza non è associata all'aspetto di un oggetto, ma a quanto questo risponde ad una funzione.

Per Platone

«la bellezza è universale e non dipende da chi la osserva», perché è contenuta nell'oggetto stesso, nella creazione. Per Platone tutto ciò che esiste nel mondo sensibile (imperfetto) è una copia di ciò che si trova nel mondo intellegibile (imperfetto).

Per Eraclito

«il mondo è il risultato di un costante conflitto tra opposti» che non si escludono a vicenda, ma al contrario creano una bellissima armonia.

Per Aristotele

La Bellezza è sinonimo di armonia, di forma, di utilità... Egli è convinto che il concetto di Bellezza risieda nella natura stessa, in quanto tutto ciò che si va a creare possiede già una finalità, uno scopo e soprattutto è conforme alle due caratteristiche che un oggetto deve avere per essere considerato bello. Queste ultime sono: la disposizione corretta delle parti che compongono l'oggetto in questione e l'armonia che si genera dalle sue proporzioni. Dunque per Aristotele la Bellezza è estetica ma anche intelletto, il solo che può coglierne i «tratti» e in alcuni casi può scongiurare la prima impressione riguardo l'elemento in esame.

d) La Bellezza «apollinea» e la bellezza «dionisiaca»

La Bellezza apollinea si esprime nell'equilibrio armonico tra le parti, che come uno schermo cerca di cancellare la presenza di una Bellezza dionisiaca, conturbante, che non si esprime nelle forme apparenti, ma aldilà delle apparenze. È questa una Bellezza gioiosa e pericolosa, antitetica alla ragione e spesso raffigurata come possessione e follia: è il lato notturno del mite cielo attico che si popola di misteri iniziatici e oscuri riti sacrificali. Questa Bellezza notturna e conturbante rimarrà nascosta fino all'età moderna, per configurarsi poi come il serbatoio segreto e vitale delle espressioni contemporanee della Bellezza, prendendosi la sua rivincita sulla Bella armonia classica

e) La Bellezza come «proporzione ed armonia»

Per i Pitagorici,

primi ad esprimere una visione estetico-matematica dell'universo, tutte le cose esistono perché riflettono un ordine; e sono ordinate perché in esse realizzano leggi matematiche, che sono insieme condizione di esistenza e di Bellezza. Per essi la Bellezza è esattamente la perfezione di una cosa che consiste nell'armonia («connessione», il verbo «harmottein», da cui viene «harmonia», vuol dire connettere) delle sue parti. L'armonia dell'universo, la simmetria, cioè le misura appropriata tra le parti, e l'euritmia, cioè ritmo esatto e dalle corrette proporzioni, comunicano in chi le percepisce un senso di perfezione in cui consiste il senso del bello. La Bellezza è dunque la perfezione (teleion).

f) La Bellezza come «luce e colore» nel medioevo

Nell'immaginario comune il Medioevo può erroneamente apparire come un'epoca «oscura», anche da un punto di vista coloristico. L'uomo medioevale si vede invece in un ambiente luminosissimo. Quello che colpisce nelle miniature medioevali, eseguite

forse in ambienti ombrosi appena rischiarati da una sola finestra, è che sono piene di luce, anzi di una luminosità particolare, generata dall'accostamento di colori puri: rosso, azzurro, oro, argento, bianco e verde senza sfumature. Tommaso d'Aquino ricordava che per la bellezza si richiedono tre doti. In primo luogo integrità e perfezione: poiché le cose incomplete, proprio in quanto tali, sono deformi. Quindi debita proporzione o armonia (tra le parti). Finalmente chiarezza e splendore (la *claritas*): difatti diciamo belle le cose dai colori nitidi e splendenti. Il bello è evidente, luminoso, trasparente nella forma, per cui si può percepire con facilità senza il procedimento analitico tipico della scienza.

g) La Bellezza dei «mostri»

Ogni cultura ammette un principio che viene osservato quasi unanimemente: seppur esistono esseri e cose brutte, l'arte ha il potere di rappresentarle in modo bello, e la Bellezza di questa imitazione rende il brutto accettabile. Hegel ben avverte che, con l'avvento della sensibilità cristiana e dell'arte che la esprime, diventano centrali il dolore, la sofferenza, la morte, la tortura e le deformazioni fisiche che subiscono sia le vittime che i carnefici. Cominciano, inoltre ad intensificarsi i contatti con le terre lontane e se ne diffondono descrizioni talora apertamente leggendarie, talora con pretese di realismo. Iniziano ad apparire uomini ed animali mostruosi. Ci sono i Fauni, gli Androgini, gli Astomori, i Cinocefali, i Pigmei etc...che attraverso le loro forme ed i loro comportamenti simboleggiano realtà soprannaturali. Prendono forma «bestiari moralizzati» che esprimono spesso insegnamenti e messaggi mistici e morali. Ed il pensiero mistico e teologico dell'epoca deve in qualche modo giustificare la presenza nel creato di questi mostri... Guglielmo d'Alvernia dirà che la varietà accresce la Bellezza dell'Universo e pertanto anche le cose che ci appaiono sgradevoli sono necessarie all'ordine universale, mostri compresi.

h) Dalla pastorella alla donna angelicata (amore sacro e amor profano)

Nel medioevo assistiamo al contrasto forte tra il moralismo culturale impregnato dei valori ecclesiastici, che allontanavano l'anima dal corpo, e l'esigenza di rispondere alle pulsioni corporee e sensoriali. Per cui osserviamo che espressioni artistiche del bello coincidono con donne ricche di virtù e contemporaneamente che conservano una corporeità attraente, sensuale e sinuosa. Espressione massima di ciò è il cantico dei cantici e la Divina Commedia.

i) La Bellezza «magica»

Tra Quattro e Cinquecento la bellezza è invenzione e sublimazione della Natura. Oggetto della rappresentazione del bello sono ancora Donne, stavolta Divine immerse in realtà perfette e naturali. Le tecniche usate per rappresentare la bellezza, e renderla fuori dal tempo e dallo spazio, necessitano di una ricerca e una invenzione che stupisca l'osservatore e lo riporti in uno spazio ideale.

i) *La Bellezza «inquieta»*

Nel Rinascimento la Bellezza si esprime nella proporzione delle parti, ma allo stesso tempo assistiamo a forze centrifughe che spingono in direzione di una Bellezza inquieta, avversa alla tranquillità dell'animo e più attratta dal suo aspetto cupo e malinconico.

“Testa di Medusa”

Realizzato da Emilio De Leo (Acrilico su tela, Bologna 2022) ispirato all'opera di Caravaggio “Scudo con testa di Medusa”, 1581 ca. Firenze, Galleria degli Uffizi.



l) La Bellezza e La «ragione» (nel 700)

Abbandono dell'irrazionalità e dell'illusionismo del Barocco per forme semplici e pure. Idealizzazione e divinizzazione delle caratteristiche fisiche dei personaggi delle opere. Soprattutto dalla pittura illuminista in Francia avviene una rappresentazione del vero e del realistico con una ricerca degli effetti della luce naturale sugli oggetti che, in particolare in Chardin, diventava poesia delle cose comuni.

m) La Bellezza nel «sublime»" (dalla metà del 700)

Nella concezione neoclassica la Bellezza viene vista come una qualità dell'oggetto che noi percepiamo come bello e per questo si fa ricorso a definizioni classiche come "unità nella varietà" oppure "proporzione" e "armonia". Per Hogart, per esempio, esistono una "linea della Bellezza" e "una linea della grazia", vale a dire le condizioni della Bellezza risiedono nella forma dell'oggetto. Ciò che è bello deve essere percepito come tale e sia il produttore della "forma" che chi la osserva, danno origine al gusto. Il sublime nasce dalla volontà di esprimere grandi e nobili passioni che mettono in gioco una partecipazione sentimentale sia del soggetto creatore sia del soggetto fruitore.

n) La Bellezza romantica (1800)

Vengono rivalutati ed esaltati la fantasia, il sogno, il sentimento e la passione, contro la "fredda" Ragione e l'equilibrio illuministici. I romantici amano il mistero e la magia, contro la logica e la chiarezza degli illuministi. I primi romantici tedeschi ampliano la portata dell'indefinibile e del vago coperto dal termine «romantish»: esso include tutto ciò che è lontano, magico, sconosciuto, compreso il lugubre, l'irrazionale, il mortuario. La Bellezza cessa di essere una forma e diventa Bello l'informe, il caotico.

“L’Urlo”

Realizzato da Emilio De Leo (Acrilico su tela, Bologna 2022) ispirato all’omonima opera di Edvard Munch, 1893-1910 ca. Oslo, Nasjonalgalleriet.



O) La religione della Bellezza (seconda parte del 1800)

Nel 1800 la vita viene vissuta come un'opera d'arte e la bellezza enfatizzata nell'etica e nell'estetica della vita quotidiana. Il Dandismo diventa una corrente di moda perseguita nei costumi e nelle usanze, per cui non è più la vita dedicata all'arte, ma l'arte alla vita.

p) La Bellezza delle «macchine»

Soltanto verso il XVII secolo si è iniziato a guardare con ammirazione e fascinazione alle fattezze delle macchine ed alle loro doti attrattive, elaborando poi una vera e propria “estetica delle macchine” in un'epoca abbastanza recente, non più di un secolo e mezzo fa. È macchina qualsiasi costruito artificiale che prolunga e amplifica le possibilità del nostro corpo...la leva, Il bastone, il martello, la spada, la ruota, la torcia, gli occhiali, un cannocchiale...

Soltanto la ruota non poteva essere collegata ad alcun elemento umano e quindi la sua circolare perfezione associava al Divino. Alle soglie della rivoluzione industriale e il potere delle macchine che sostituivano l'uomo era oggetto di attrazione e la ricerca di una macchina che avesse come modello l'uomo e le sue funzioni, diventa la tendenza del periodo. La bellezza è dell'uomo e della sua perfettibilità attraverso le macchine che esaltavano le funzioni potenziandone le azioni.

q) *La Bellezza dei «media» (l'avanguardia come Bellezza di provocazione) (XX Secolo)*

Fino all'incirca gli anni 60/70 del Novecento si assiste ad una lotta drammatica tra Bellezza della provocazione e la Bellezza del consumo. La Bellezza dell'avanguardia è quella proposta dai vari movimenti d'avanguardia e dallo sperimentalismo artistico: dal futurismo al cubismo, dall'espressionismo al surrealismo.



Questa arte provoca con audacia l'osservatore e non si pone il problema della Bellezza. Essa infatti propone immagini di realtà distorte sfidando i canoni estetici sino a quel momento rispettati. La Bellezza non è più naturale, né vuole procurare il pacificato

piacere della contemplazione di forme armoniche, al contrario essa vuole insegnare a interpretare il mondo con occhi diversi, a godere del ritorno a modelli arcaici ed esotici: l'universo del sogno o delle fantasie dei malati di mente, le visioni suggerite dalla droga, la riscoperta della materia, la riproposta stralunata di oggetti d'uso in contesti improbabili, le pulsioni dell'inconscio

-la bellezza di consumo: il nostro visitatore del futuro non potrà comunque evitare di fare un'altra curiosa scoperta. Coloro che visitano una mostra d'arte d'avanguardia sono vestiti e pettinati secondo i canoni della moda, portano jeans o vestiti firmati, si truccano secondo il modello di Bellezza proposto dalle riviste patinate, dal cinema, dalla televisione, e cioè dai mass media. Essi seguono gli ideali di Bellezza contro cui si è battuta per cinquanta e più anni l'arte delle avanguardie. Come interpretare questa contraddizione? Senza cercare di spiegarla: essa è la contraddizione tipica del XX secolo.

Dal canto loro i mass media non presentano più alcun modello unificato, alcun ideale unico di Bellezza.

La bellezza assume un significato che va ben oltre l'oggetto, e discende dalla nostra capacità di pensarla, crearla, accrescerla, dalle grandi opere alle gesta della nostra quotidianità.

CAPITOLO III

LA BELLEZZA ED IL CALCIO

Mi piace partire da questa affermazione di Marcelo Bielsa, che a mio avviso rappresenta un vero e proprio atto di responsabilità:

«Dovrebbe esserci una punizione per chi ignora la bellezza del gioco per ottenere la vittoria. Non dobbiamo offrire solo i risultati, ma bisogna offrire il calcio come elemento estetico e noi lo stiamo impoverendo...»

Il successo è un'eccezione. Gli esseri umani qualche volta trionfano, ma di solito progrediscono, combattono, lottano e, di tanto in tanto vincono. Ma solamente di tanto in tanto».

Tali parole mirano a rafforzare, nei confronti di chi «gioca», di chi «recita», di chi «mette in scena», di chi «crea», di chi «si esprime» la consapevolezza di essere lì presenti in quel dato momento, mentre tutti gli altri, gli spettatori, sono fuori a guardarli. Perché loro sì e tanti no? Il pensiero prende poi una direzione precisa sottolineando che, troppo spesso, l'ossessiva ricerca del risultato, rischia di distorcere quello che si dovrebbe mettere in campo, ignorando

«l'essenza del gioco che è il lavoro direzionato, propositivo e di progresso».

Mettere in gioco tutto ciò che si ha per raggiungere un obiettivo è il fine nobile e legittimo da perseguire, conservando, tuttavia, la responsabilità nei confronti di chi non è in campo ma

«partecipa e vuole partecipare emotivamente al gioco».

La Bellezza generata dall'arte consiste nel dare anima e vita alla materia, un quadro, mescolanza di colori, una scultura, dare forma ad un sasso. In ogni sasso c'è una pietà di Michelangelo. Ma la materia è passiva in questo processo, o meglio è l'artista che dà forma; molti pensano che l'arte nel calcio sia dare forma ad una squadra pensando che i giocatori siano materia inanimata e pensano di dar forma a chi forma già ha. In questa forma d'arte a dare forma sono

«i singoli calciatori che condividendo un Modello di Gioco generano ritmo, musica, linee di passaggio come pennellate...La forma dell'arte si manifesta nelle soluzioni trovate agli eventi del gioco e al variare della complessità, generando stupore, esprimendo genialità, ed emozionando chi osserva».

La Bellezza è che i protagonisti sono spettatori e calciatori, ed i calciatori stessi che realizzano nell'istante in cui lo compiono il piacere di farne parte.

“E quando il buon calcio si manifesta, rendo grazie per il miracolo e non mi importa un fico secco di quale sia il club o il paese che me lo offre”. [Eduardo Galeano]

Il tratto comune di chi voglia cercare la bellezza è

«cercare la perfezione sapendo di non trovarla mai»,

Per essere autori e creatori di Bellezza occorre sapere che l’aggettivo sta nell’opera e non nel risultato, nel mezzo e non nel risultato, nel viaggio e non nella meta. Così ecco che a poco a poco vengono fuori gli esempi del calcio, dell’Olanda di Crujff, del Barcellona di Guardiola, del Milan di Sacchi, non solo perché vincenti, ma perché opere di applicazione, inventiva, fantasia, studio tecnico.

...e tutto ciò che l’artista mette nel proprio lavoro, che è tanto:

«il genio lavora dieci ore al giorno»

diceva Picasso a chi gli chiedeva il suo segreto.

“Le Rêve”, “Il Sogno”

realizzato da Emilio De Leo (Acrilico su tela, Bologna 2022) ispirato all’omonima opera di Pablo Picasso, 1932 (collezione privata di Steven A. Cohen, New York)



«Il calcio è un quadro di Caravaggio.

Un misto di sacro e profano, di purezza e

oscenità, di ombre che nascondono e luci che seducono».

“Il Bacchino malato”

realizzato da Emilio De Leo (Acrilico su tela, Bologna 2022) ispirato all’omonima opera di Caravaggio 1593-1594, Roma Galleria borghese)



LA BELLEZZA NELLA FRAGILITA'

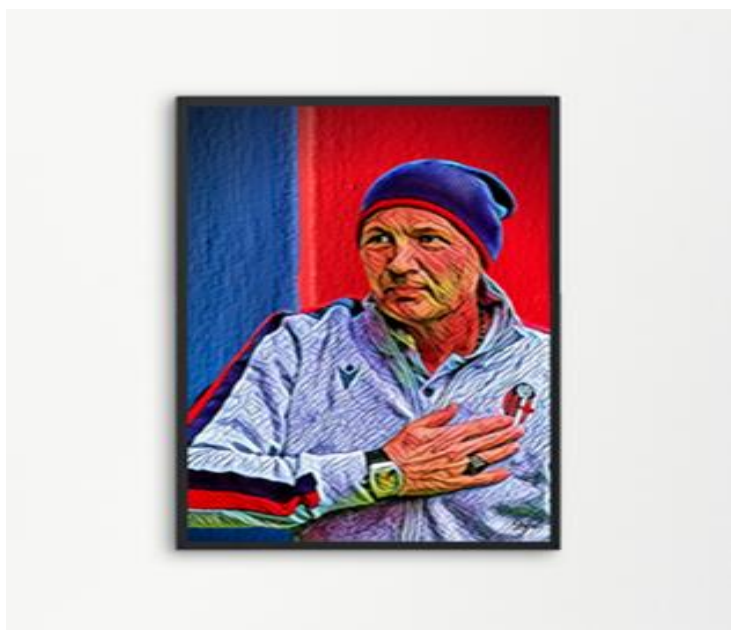
La fragilità permette di essere modellabili e flessuosi.

Quando si è fragili *“si vede l’infinito quanto l’abisso, Si vede la luce quanto le ombre”*. La fragilità non è debolezza. La debolezza rimanda anche nella sua etimologia, all’allontanamento da qualcosa, al mancare di qualcosa, è un termine che ci dice di qualcosa che è assente: il vigore, la forza, la capacità di resistere o di reagire. La fragilità rimanda invece alla possibilità di rompersi facilmente, alla possibilità di cedere alla minima occasione, *«rimanda a qualcosa di delicato da maneggiare con cura»*.

(Campanello L., «Leggerezza»)

«Vedere un uomo duro che piange fa tenerezza, ma in questa fase della mia vita, ho imparato a tirare fuori le emozioni, ho imparato a piangere e non mi vergogno di farlo: nessuno deve vergognarsi di farlo. Prima tenevo tutto dentro, poi ho capito che piangere è una cosa positiva, così come dimostrare i propri sentimenti alle persone che si amano»

Siniša Mihajlović



IL KINTSUGI

Il kintsugi, letteralmente «riparare con l'oro», è una tecnica di restauro ideata alla fine del 1400 da ceramisti giapponesi per riparare tazze in ceramica per la cerimonia del tè. Le linee di rottura, unite con lacca urushi, sono lasciate visibili, evidenziate con polvere d'oro. Gli oggetti in ceramica riparati con l'arte Kintsugi diventano vere opere d'arte: impreziosire con la polvere d'oro accentua la loro bellezza, rendendo la fragilità un punto di forza e perfezione. Ogni ceramica riparata presenta un diverso intreccio di linee dorate unico e irripetibile per via della casualità con cui la ceramica può frantumarsi. La pratica nasce dall'idea che dall'imperfezione e da una ferita possa nascere una forma ancor maggiore di perfezione estetica ed interiore. L'arte Kintsugi non è solo un concetto artistico, ma ha profonde radici nella filosofia Zen; partendo dal wabi-sabi, tre sono i concetti in essa racchiusi: mushin, anitya e mono no aware.

-MUSHIN (senza mente) è un concetto che esprime la capacità di lasciar correre dimenticando le preoccupazioni, liberando la mente dalla ricerca della perfezione.

-ANITYA si traduce con l'impermanenza; l'esistenza, senza eccezioni, è transitoria, evanescente e incostante: tutte le cose sono destinate alla fine. Accettare tale condizione è avere un approccio sereno e consapevole della vita.

-MONO NO AWARE, empatia verso gli oggetti, è una malinconia triste e profonda per le cose; apprezzandone la loro decadenza si arriva ad ammirarne la Bellezza.



LA BELLEZZA E IL GENIO

La Bellezza sa anche palesarsi nella soluzione geniale, imprevedibile, inaspettata, sorprendente ed inusuale che è, «*espressione di libertà*».

Il genio richiama la luce, l'illuminazione, la capacità di cambiare i contorni e i colori delle cose. I geni nel calcio come nell'arte sono portatori di un istinto creativo in grado di generare un'opera che produce Bellezza che può trafiggerci, in grado di durare un istante, una vita intera o per l'eternità. Può cominciare un viaggio coinvolgente accostando:

-il genio visionario di Johan Crujff (“*giocare un calcio nel semplice è la cosa più complicata del mondo*”) a quello di Vincent Van Gogh;



La straordinaria capacità di un talento assoluto di realizzare in campo l'idea filosofica del *calcio totale*: filosofia che non concepisce ruoli fissi, ma che prevede lo spostamento efficace degli interpreti, mantenendo inalterata la disposizione in campo. Dotato di eleganza sopraffina, abbinata a doti atletiche straordinarie, ha scritto pagine indelebili della storia dell'Ajax e del Barcellona, giungendo, a coronamento di una carriera da favola alla finale del mondiale del 1974, autentico spot di un calcio che avrebbe incantato tutto il mondo.

“Ma il calcio non è una scienza, e gli occhi dei tifosi si riempiono di chi li fa inumidire.”

Profeta e autore di una rivoluzione che ha caratterizzato i suoi tempi e quelli successivi, quando da allenatore ha potuto continuare a formare calciatori con la sua idea rivoluzionando il calcio moderno inventando una nuova visione trasformandola in vera arte consegnata all'eternità.

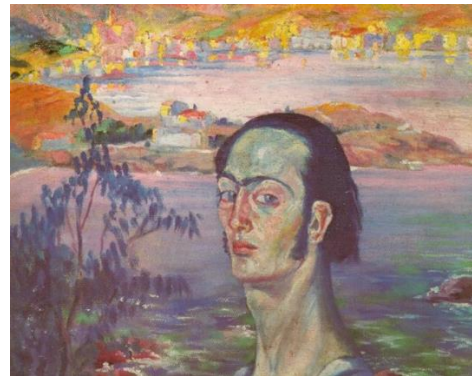
“La Forza del colore”

realizzato da Emilio De Leo (Acrilico su tela, Bologna 2022) ispirato a:
“Autoritratto” di V. Van Gogh, “La notte stellata” di V. Van Gogh, “Natura morta con Bibbia” di V. Van Gogh.



-l'eccentricità ed il narcisismo di Eric Cantona a quelli di Salvador Dalì

(entrambi accomunati dall'idea del proprio corpo come opera d'arte). Possiamo, naturalmente ricondurre gli autoritratti postati da Eric Cantona su Instagram, oltre al suo famoso vezzo del colletto tirato sù, *“L'autoritratto con il collo di Raffaello”* e gli innumerevoli celebri aforismi di Salvador Dalì: *«Io sono Salvador Dalì», “Todo me altera, pero nada me cambia”, «Io sono il surrealismo», «Dipingere è una parte infinitamente piccola della mia personalità».*



“Saber como mirar es una forma de inventar”

realizzato da Emilio De Leo (Acrilico su tela, n.3 Bologna Marzo 2021), ispirata a “la Persistenza della Memoria» di Salvador Dalì



-l'energia strabordante di Paul Gascoigne a quella di Jackson Pollock, accostando in un suggestivo gioco di parole il dribbling (caratteristica tecnica principale di Gazza) al dripping (tecnica di cui Pollock era uno dei massimi esponenti nella quale, si fa colare, gocciolare su una tela stesa a terra la vernice).

...l'opera, il prodotto finale è il risultato dell'azione dell'artista che interagisce con il quadro.



“La più grande forma di libertà, consentirsi di sperperare il proprio talento”

P.P.

“Se c'è un giocatore che rimpiango di non aver allenato? Dico senza dubbio Paul Gascoigne. È stato il miglior calciatore inglese dai tempi di Bobby Charlton. Era fantastico, ma purtroppo non riuscimmo a prenderlo ed io credo che lui abbia fatto un grosso errore a non venire da noi. Nel nostro club c'erano persone che si sarebbero prese cura di lui”.

Parole queste non di un allenatore come tutti gli altri, ma di un'autentica leggenda del calcio mondiale. Un tecnico che nel corso della sua carriera ha avuto modo di guidare alcuni tra i migliori giocatori del pianeta, ma al quale è rimasto il rammarico di non aver potuto lavorare su quello che è stato semplicemente uno dei più grandi talenti che si siano mai visti su un campo di calcio. L'allenatore in questione è sir Alex Ferguson.

Paul Gascoigne è stato molto più che un grande giocatore. È stato un campione folle, nel senso più puro del termine, un fuoriclasse che sul rettangolo verde riusciva a ritrovare quella gioia che raramente lo accompagnava nella vita di tutti i giorni. Un ragazzo il cui calcio era allegria e spensieratezza, due ingredienti fondamentali, ma che se miscelati in dosi sbagliate possono anche cambiare il volto di una carriera in negativo.

Un paragrafo a parte merita Diego Armando Maradona...

Maradona, ha stratificazioni originarie (discendenze galiziane, occhi da indio, padre di origine guaraní, madre dalmata e portoghese) che corrispondono a quelle mai lineari della città di Napoli. Tutto si mischia in Maradona, come tutto si mischia dentro Napoli. Napoli è stata greca, romana, bizantina, normanna. A Napoli cammini in centro e vedi un murales su una casa degli anni Sessanta che si fonde con un palazzo borbonico sorto su elementi cinquecenteschi.



Maradona è un genio. Il genio assimila velocemente contenuti e procedure. Processa informazioni, apprende dall'esperienza, individua in pochi attimi i contesti in cui applicare le conoscenze acquisite e quelli in cui non si deve farlo. Il genio fa tutto meglio rispetto alle persone a cui viene comparato. Ma il genio non pensa diversamente da chi genio non è dal punto di vista qualitativo. Il genio pensa diversamente da chi genio non è dal punto di vista quantitativo. Pensare veloce vale più di correre veloce. Pensare veloce vale più di pregare veloce. La genialità risiede nella capacità di adattarsi alle novità, di intravedere nuovi orizzonti prima degli altri, di concepire soluzioni originali per risolvere problemi. Quando Maradona fa gol alla Sampdoria colpendo la palla di testa a dieci centimetri da terra, sta adottando una strategia che ad altri non sarebbe proprio venuta in mente. Ci sono sempre state persone che hanno trasgredito le regole per offrire il loro punto di vista. Einstein per rivoluzionare la scienza, Cézanne nel campo della pittura. Oppure Isaac Newton. Non tutti sarebbero in grado di elaborare teorie partendo da una mela che cade da un albero, come ha fatto lui. Allo stesso modo, non tutti sarebbero capaci di vedere spazi dove gli altri non li vedono, di sfidare le leggi della fisica per dare un effetto alla palla che nessun altro darebbe, di stare in piedi nonostante dieci mastini che ti inseguono in mezzo al campo. È impossibile pensare che Newton e Maradona abbiano tratti in comune. Ma è possibile ipotizzare che il loro stile di pensiero sia confrontabile. Che, tra loro, possa esistere un principio creativo affine. La capacità di esplorare mondi impensabili potrebbe dipendere dalla

disinibizione cognitiva, dalla riduzione di quei filtri che eliminano i pensieri insoliti e ci fanno ignorare informazioni superflue.



Eccola, di nuovo, la parete sottile che separa il genio dal folle. L'allentamento dei filtri potrebbe far accedere al campo di coscienza idee e materiali che il cervello non avrebbe considerato e che può rielaborare in modo originale. L'insieme di apertura di idee e capacità di produrre un numero enorme di soluzioni partendo da un elemento iniziale è chiamato, dagli psicologi, pensiero divergente. Se gli chiedi: «Qual è il gol più bello che hai segnato?», non ti risponde: «Il secondo contro l'Inghilterra ai mondiali in Messico», quello che, per colonna sonora, ha la telecronaca di Victor Hugo Morales, quello che sintetizza il sentimento di liberazione argentino, il senso sociale di rivalsa, il riscatto nei riguardi degli inglesi. Ti dice: «Quello segnato con l'Argentinos Juniors in amichevole contro il Deportivo Pereira». In questo è napoletanissimo. Adesso prende palla a tre quarti di campo e resiste a un'entrata a due piedi del difensore. Si gira, corre dritto verso l'area di rigore, tiene accanto gli avversari senza dribblarli. Resiste a due cariche e si allarga di forza verso sinistra. Fa una finta, sempre di sinistro salta il portiere che gli è corso incontro. È uno slalom magico. Si sbilancia, rischia di cadere eppure resta ancora in piedi. Guarda il difensore sulla linea, sposta in modo appena percettibile il baricentro: prima a sinistra, poi a destra, poi di nuovo a sinistra. Mette la palla in porta. Maradona e l'arte di aggirare gli ostacoli. Il risultato non è altro che l'esito positivo al problema gara e la soluzione che scelgo voglio che emozioni i protagonisti, gli osservatori e me. Le strade percorribili possono essere molteplici, e variamente complesse e il piacere di godere della soluzione trovata, un bisogno. Mexico '86 il bisogno di trovare una soluzione a un pallone irraggiungibile il genio che la colpisce irregolarmente con una mano; immediatamente dopo in preda ad un'estasi

attimo per attimo innamorarsi della soluzione che porta al gol conducendo il pallone e tutti gli osservatori fino al piacere. Per me questa è la vittoria questa e la bellezza è la strada che scelgo di percorrere per arrivarci.



“Se non fossi diventato un cantante sarei stato un calciatore... o un rivoluzionario. Il calcio significa libertà, creatività, significa dare libero corso alla propria ispirazione”. (Bob Marley)

CAPITOLO IV

L'IDEA DI GIOCO

La bellezza assume un significato che va ben oltre l'oggetto, e discende dalla nostra capacità di pensarla, crearla, accrescerla, dalle grandi opere alle gesta della nostra quotidianità.

In questo senso anche Goethe, nel *Viaggio in Italia*, descrive la bellezza come ciò che si manifesta nelle stratificazioni della storia, qualcosa che può essere percepito nella sua altezza solo se condiviso.

«La bellezza palpita nella realizzazione di qualcosa, l'arte non rappresenta la vita ma tende a realizzarla».

Georg Gadamer

Il calcio genera bellezza in quanto vera e propria forma d'arte.

Ha il compito di assumersi la responsabilità di inventarsi e reinventarsi, attraverso ispirazioni e continue evoluzioni che mantengano viva la sua natura, esprimendo idee...

Il tecnico è chiamato a generare un'idea.

*«l'idea di gioco va concepita,
individuata e riconosciuta dall'allenatore,
comunicata,
recepita ed attuata
in campo dalla squadra».*
(Emilio De Leo)

Essa deve essere:

1) in grado di valorizzare le qualità ed attitudini dei propri calciatori;

2) in grado di esprimere e far riscoprire:

«la Bellezza, intesa come gusto e piacere al gioco, sviluppando e favorendo connessioni, relazioni, emozioni e condivisioni».

3) in grado di consentire «il dominio emozionale» della gara;

4) in grado di favorire la «gestione del possesso palla»;

5) idonea a variare la strategia di gara se necessario (*saper fare più cose...*);

6) in grado di favorire una disposizione di “squadra corta e con un baricentro alto»;

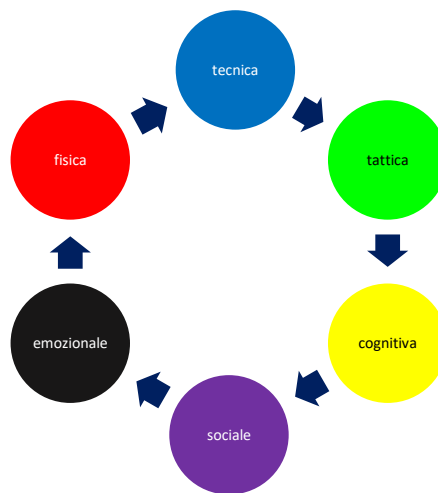
7) che sappia riconoscere le situazioni numeriche/relazionali/emozionali di vantaggio.

LA METODOLOGIA DI LAVORO (La Periodizzazione Tattica)

Si lavora utilizzando La Periodizzazione Tattica, che concepisce le dimensioni
Tattica-Tecnica-Fisica-Cognitiva-Sociale-Emozionale

in costante interazione e con l'obiettivo di adattare la propria squadra al tipo di sforzo
che il nostro di modo di giocare richiede.

(«la strategia funzionale al Nostro Modello di Gioco»)



La Periodizzazione Tattica è:

- specifica, contestualizzata, orientata e qualitativa
- composta di Principi, Sottoprincipi e Sottoprincipi dei Sottoprincipi.

L'intensità non viene concepita nella sua accezione fisica e tradizionale, bensì come parametro:

- tecnico (qualità, velocità e precisione del passaggio, del controllo e della conclusione);
- tattico-cognitivo (capacità di percepire, riconoscere, elaborare,

interpretare e scegliere in riferimento ad un contesto dinamico e mutevole, in cui bisogna sapere, saper scegliere, saper contare, saper riconoscere gli spazi e i momenti, saper ricordare le funzioni indipendentemente dal ruolo). Si è intensi nella capacità di mantenere per più tempo possibile qualitativi il parametro tecnico e quello tattico-cognitivo.

«mira a renderci padroni delle nostre azioni scaturite da intenzioni preventive, percezioni, emozioni e sentimenti»

La Periodizzazione Tattica ha come finalità del sistema

il raggiungimento di una determinata «forma di giocare» (il modello di gioco), attraverso l'organizzata rete di relazioni tra gli elementi del sistema (i calciatori). Il punto di partenza per la strutturazione degli allenamenti è il modello di gioco, che rappresenta la "guida" di tutto il processo allenante, e permette alla squadra di

«stabilirsi ai confini del caos».

Vengono strutturate esercitazioni in cui la priorità è far acquisire determinati Principi, Sotto-Principi e Sotto Sotto-Principi di gioco in modo gerarchizzato, per permettere un'acquisizione progressiva di tali concetti. Gli altri aspetti della prestazione, come ad esempio il modello prestativo da cui parte l'allenamento integrato, sono subordinati al modello di gioco. I mezzi di allenamento nella loro selezione rispettano «la teoria degli oggetti frattali». Un frattale è una figura geometrica in grado di ripetersi nella sua forma allo stesso modo su scale diverse, e dunque, ingrandendo una qualunque sua parte, si ottiene una figura simile all'originale. Si organizzano esercitazioni che su scala ridotta rappresentano il tutto, sempre rappresentato dal modello di gioco. In questo modo, con qualsiasi esercitazione, riusciamo ad incidere sullo sviluppo del nostro modello di gioco. In questo meccanismo decisionale intervengono in modo fondamentale

«le emozioni e i sentimenti»

In accordo con Damasio A., 1995 le emozioni ed i sentimenti influenzano il nostro comportamento.

All'interno di ciascun mezzo allenante e di ciascuna esercitazione organizzata, diventa fondamentale il processo di ragionamento e presa di decisione; entrambi intervengono in forma incosciente, attraverso i cosiddetti marcatori somatici che come afferma Damasio,

«rappresentano quella sensazione piacevole o spiacevole che sentiamo nel momento in cui ci torna in mente l'esito positivo o negativo di una scelta».

Il marcatore somatico negativo agisce come un campanello d'allarme relativo al pericoloso esito dell'opzione che abbiamo davanti».

«non siamo macchine pensanti che si emozionano ma macchine emotive che pensano»

Nella presa di decisione in risposta ad una situazione, diminuendo il tempo di ragionamento, la memoria di emozioni passate, riattivate da un circuito neuronale che prende in considerazione le modificazioni corporali connesse alle emozioni,

«influenza la decisione finale»,

spostando l'attenzione sulle conseguenze che la nostra decisione potrebbe causare.

(Izard, Kagan & Zajonc, 1984).

Applicando questi concetti al gioco del calcio si può affermare che l'esperienza di determinati comportamenti di gioco

(Principi, Sotto-Principi e Sotto Sotto-Principi di gioco)

crea nel giocatore una molteplicità di sentimenti ed emozioni che, rievocati in partita di fronte a situazioni analoghe,

aiuteranno nella decodifica delle informazioni e nella presa di decisione, riducendo il tempo di ragionamento

(Tamarit, 2012).

"L'obiettivo di questo approccio metodologico è creare intenzioni ed abitudini. Rendere conscio e poi inconscio un insieme di principi che danno vita ad una forma di gioco"

(Mourinho in Oliveira B.et al., 2009)

L'allenatore avrà inoltre il compito fondamentale di intervenire in ogni esercitazione, trasmettendo ai giocatori emozioni positive (per comportamenti desiderati) e negative (per comportamenti indesiderati) al fine di aiutarli a ridurre il tempo di decision making quando dovranno riproporre tali comportamenti in partita. Il tutto è quindi finalizzato a ridurre la "fatica tattica" che si presenta nel corso della partita e mantenere i giocatori in una situazione di freschezza e lucidità mentale. La condizione ideale di massima espressione sportiva è il "Flow" e, per consentire a tutti i componenti di poter massimizzare la performance, è necessario che il soggetto viva questa condizione. Per cui la frequenza degli stimoli e il carico cognitivo diventano parte integrante di un processo in cui il soggetto non avverte interferenza e vive l'esperienza performativa utilizzando il carico come carburante.

INTERPRETAZIONE DELLA CIRCOSTANZA



CAPITOLO V

LA BELLEZZA NELLA «DINAMICA»

Cos'è la dinamica in fisica?

In fisica, la dinamica è il ramo della meccanica newtoniana che si occupa dello studio del moto dei corpi a partire dalle sue cause o, in termini più concreti, dalle circostanze che lo determinano e lo modificano nel tempo e nello spazio del suo sistema di riferimento.

Si fonda su 3 Principi:

1) *Il principio d'inerzia*. Se un corpo è sottoposto a forze con risultante nulla, persevera nello stato di quiete o di moto rettilineo uniforme.

2) *Il principio di proporzionalità*. La forza risultante applicata a un corpo è uguale al prodotto della massa del corpo per la sua accelerazione.

3) *Il principio di azione e reazione*. Ogni azione corrisponde ad una reazione uguale e contraria.

Dal 1° principio deriva che in assenza di una accelerazione (variazione di velocità) un oggetto è fermo o costantemente prevedibile. La forza esterna ad un corpo esplica la sua energia nella variazione di velocità, ovvero si riconosce la presenza di una forza quando osservo una variazione della velocità. Nella dinamica del gioco potrebbe essere la scelta del tempo in cui effettuare una giocata sorprendente o una soluzione ad una problematica di gioco. In fisica nulla si crea e nulla si distrugge per cui l'energia trasferita dalla forza ad un corpo si trasforma in un'altra energia che banalmente diciamo reagisce al primo evento. Nella dinamica del gioco potrebbe essere assorbire una pressione per generare una azione (presa molto sul filosofico). Piccola considerazione personale, la bellezza della dinamica del gioco potrebbe avere più corrispondenza come risposta alla musica. Una dinamica del gioco bella è una dinamica che ha ritmo. Se poi ci vogliamo addentrare nella natura fisica della dinamica la bellezza a mio parere sta nell'osservare un rispetto delle soluzioni agli eventi. Esempio banale 2v1 dai e vai, 3v2 torello e uscita verticale scarico rifinitura gol... Una

sequenza come dire inevitabile, essenziale, ad osservarla semplice ed efficace con smarcamenti scanditi dal ritmo e giocate di qualità che diverte i protagonisti e chi li osserva. A tal proposito riportiamo parte di un articolo pubblicato da Marti Perarnau sul quotidiano *Sport de Barcelona* il 20 dicembre 2011, che spiega bene il concetto di "liquidità" e di comportamenti "ai confini del caos" del Barcellona di Guardiola:

"Il Barcellona decise di farsi liquido *per prendersi gioco di tutte le dighe e degli sbarramenti*.

«Diventare acqua per scorrere tra le dita degli avversari».

Non si tratta della flessibilità della canna che si piega di fronte all'uragano, ma proprio di assenza di forma, di scomparsa del corpo, di pura fuga sull'erba...

Spiegò Zygmunt Bauman nella sua "Modernità Liquida" che le identità hanno smesso di essere solide in quanto soluzioni permanenti e definitive «trasformandosi in un costante cambiamento di forma».

IL CICLO DEL GIOCO

«la progressione funzionale in avanti» al fine di generare dubbi...

DOMINIO FUNZIONALE



VANTAGGIO FUNZIONALE («generare dubbi»)

F(funzionale)/N(numerico)/P(posizionale)/Q(qualitativo)/R(relazionale/emotivo)



PERCEZIONE/CONOSCENZA/CONSAPEVOLEZZA DI CIÒ CHE LA FUNZIONE CHE HO
IN IN QUEL PRECISO MOMENTO COMPORTA

A) COSTRUTTORI-INVASORI (ATTRATTORI, FISSATORI, INVASORI)

B) RINFORZO (REGOLATORE, COMPENSATORE)



SCELTE

OSSERVAZIONE ED ANALISI DEI COMPORTAMENTI EMERGENTI

L'ACRONIMO CARPP (Acronimo)

INVASORI E COSTRUTTORI

C: Costruzione

- diretta dal portiere o dai difensori (gioco lungo)
- manovrata e di progressione (gioco corto)
- Terzo Uomo

ATTACCO POSIZIONALE

A: Ampiezza

- Superiorità/Parità Numerica/Qualitativa (2vs1/1vs1/ 3vs2, 3vs3, 4v4, 4v3...)
- Cross dai corridoi interni dal fondo (arretrati o sul 2°palo)
- Traversoni dietro la linea o dopo sterzata interna sul 2°palo
- Sovrapposizione esterna o interna
- Dai e vai/dai e segui/ «utilizzo» del terzo Uomo e «attacchi di rientro»

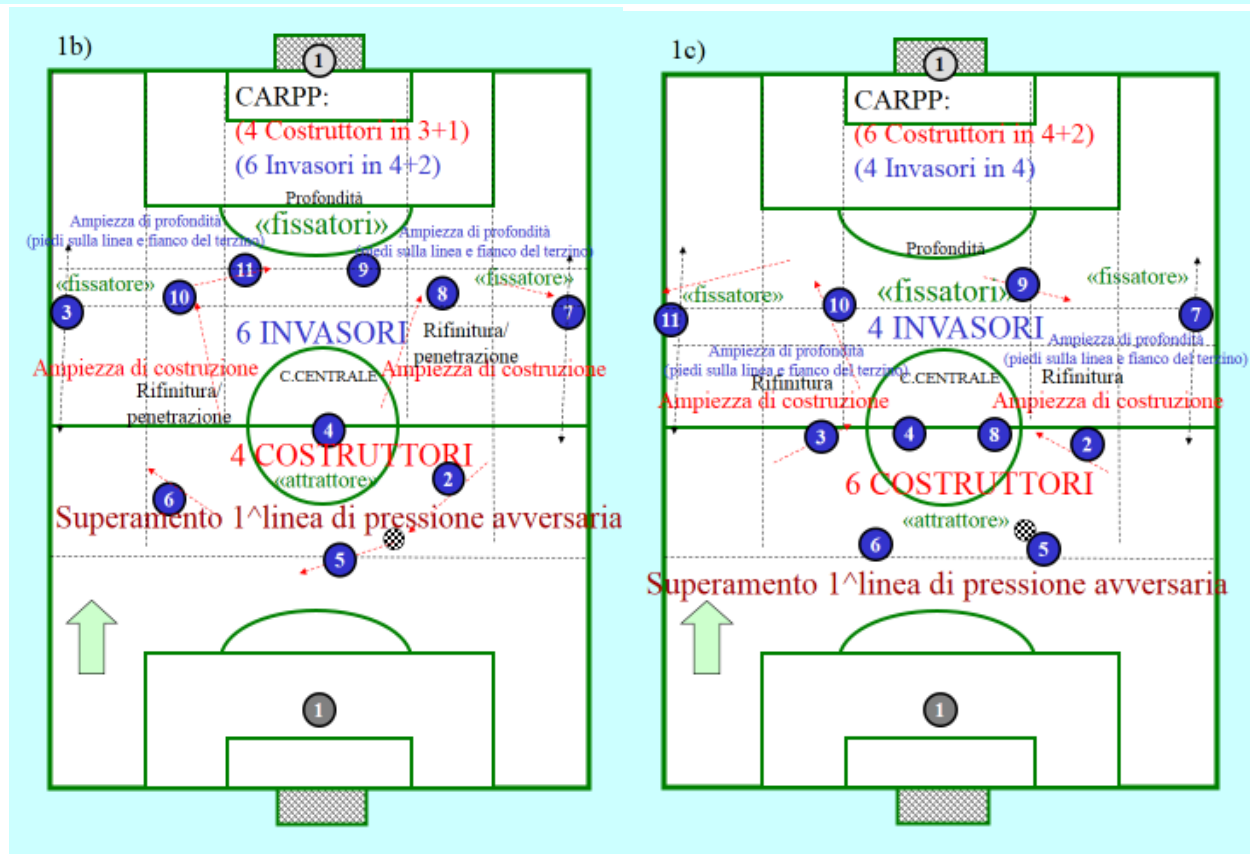
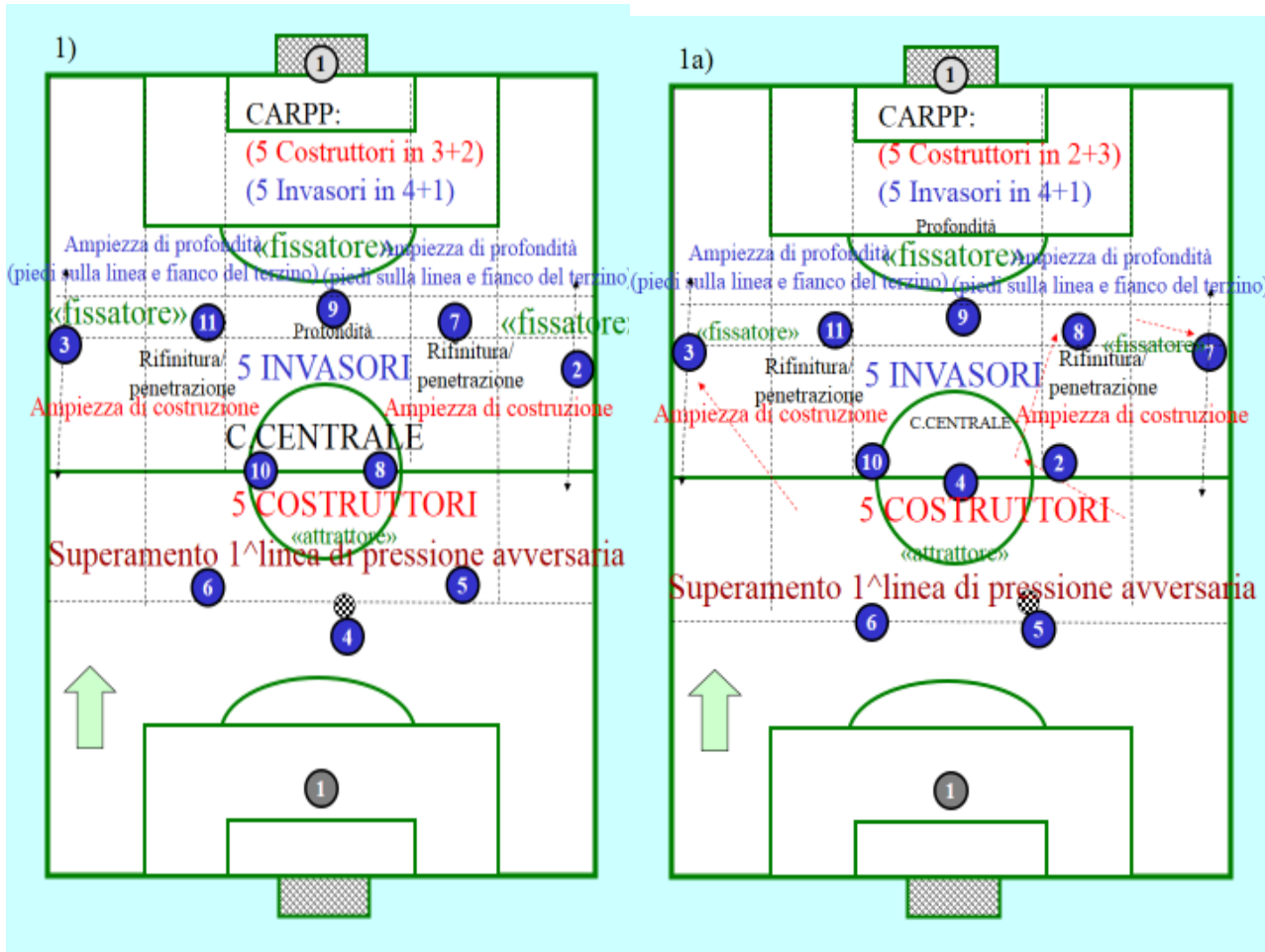
R: Rifinitura

- Sterzata interna e...
- Filtrante/Passante
- Dai-e-vai / Dai-e-segui / Terzo Uomo
- Conclusione
- dribbling e imprevedibilità

P: Profondità

P: Preventive

- Marcature preventive
- Recupero immediato
- Ripiegamento



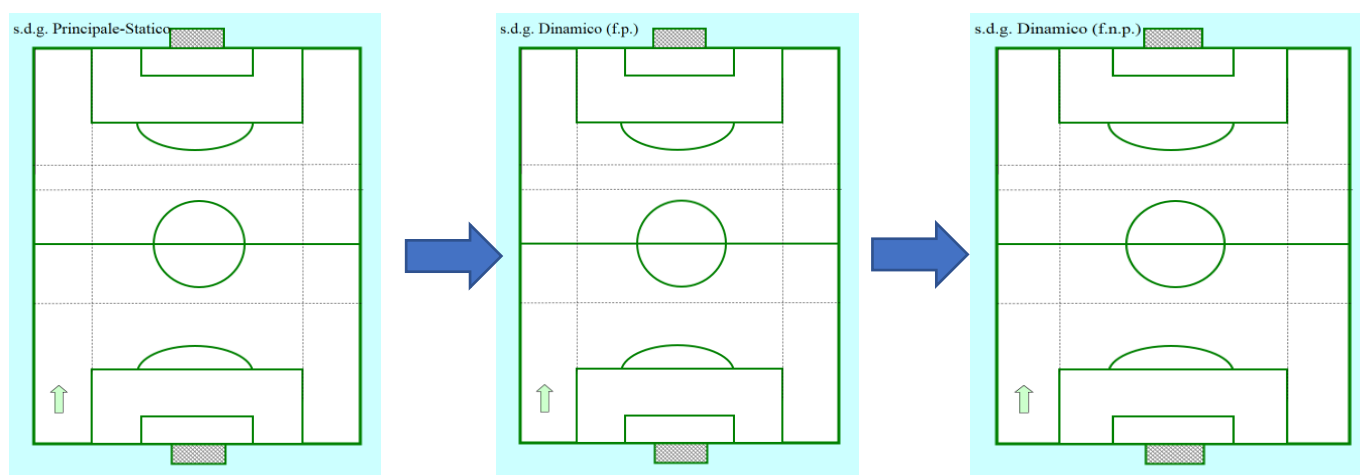
GERARCHIZZARE I PRINCIPI DI GIOCO

FASE DI POSSESSO	FASE DI NON POSSESSO
<p>1) «L'individuazione della dinamica / liquidità» (LA DINAMICA) (dal sdg Statico al sdg Dinamico) <u>La ricerca della progressione «FUNZIONALE» del gioco in avanti per superare le diverse linee di pressione avv. e giungere al «tiro incontrastato»</u> (la dislocazione a formare triangoli e rombi con vertici appoggi e sostegni) LA COSTRUZIONE -da Rimessa dal Fondo a fv -da Gioco Attivo</p>	<p>1) «L'individuazione della <u>dinamica / liquidità</u> relativa a: a) struttura numerica DEL SISTEMA DI GIOCO b) altezza del baricentro DEL SISTEMA DI GIOCO (dal sdg Statico al sdg Dinamico) Quanto mi costa? Dove voglio recuperare palla? Quanti calciatori mantengo sopra la linea della palla?</p>
<p>2) «Garantire la qualità» dei passaggi (velocità e precisione) e delle ricezioni orientate (INTENSITÀ TECNICA) 3) «Il superamento della 1^a linea di pressione avv.» (conduzioni o passaggi interlinee) (LA COSTRUZIONE) <u>La ricerca della superiorità numerica in uscita difensiva</u> (il blocco «1+5» o «1+6» su gioco attivo; (il blocco «1+7» v 6 o v 7 su rimessa dal fondo vs 1-2-3 attaccanti). 4) «La ricerca della superiorità posizionale nella zona centrale (densità)» (RIFINITURA-PENETRAZIONE) <u>Il posizionamento alle spalle della 2^a linea di pressione;</u> (la presenza di 4-3-2-1 calciatori «alle spalle»).</p>	<p>2) MCOFF (metà campo offensiva) (la struttura numerica) <u>-A) da Rimessa dal Fondo cnt:</u> -La pressione «orientata» in 1v2, in 1v1 o immediatamente «man to man» <u>-B) da Gioco Attivo cnt:</u> -La pressione «orientata» in 1v2, in 1v1 o immediatamente «man to man» MCOFF (metà campo offensiva) (l'altezza del baricentro) -a) ultraoffensiva -b) offensiva -c) difensiva per lasciarsi campo lungo da attaccare; <i>LA LINEA DIFENSIVA LAVORA IN AVANTI SUI RIFERIMENTI (UOMO)</i></p>
<p>5) «La ricerca della superiorità numerica qualitativa» (AMPIEZZA) L'isolamento dei calciatori di maggior qualità per generare 1v1, 2v1 o sbilanciamenti strategici» 6) «<u>La ricerca della superiorità socio-affettiva</u>» -le relazioni -le connessioni 7) «<u>Il nostro attaccante è lo spazio</u>» (PROFONDITÀ) 8) «<u>Le transizioni negative</u>» -a) L'individuazione della struttura-unità tattica in copertura e in marcature preventive; -b) La nostra reazione istantanea alla perdita della palla e la regola dei 5" -c) Il ripiegamento difensivo <u>N.B. LA REGOLA DEI 5"</u> - il calciatore più vicino attacca il possessore con l'obiettivo di coprire palla e di non farsi superare; - gli altri calciatori sul lato forte, accorciano forte gli appoggi per occuparsi della effettiva riconquista tramite intercetto o contrasto (il presupposto è che ci sia sempre una elevata densità in zona palla); -1-2 calciatori allungano la diagonale di copertura preventiva sul lato debole. (opzione strategica)</p>	<p>3) MCDIF (metà campo difensiva) (Il Ricompattamento difensivo sotto linea palla indipendentemente dai ruoli) (Difesa organizzata e attacchi frontali) -tutti i calciatori (collettiva) -L'unità tattica prevista in caso d'inferiorità numerica+transizioni positive (struttura minima); -La gestione dell'uomo nella zona; -Linea difensiva che lavora da reparto sulla palla (reparto)</p>

LA DINAMICA DEL SISTEMA DI GIOCO «UNIVERSALE»

- A) Individuiamo il sistema di gioco statico: 4-3-3, 3-4-2-1, 4-2-3-1, etc...
- B) Decidiamo la dinamica nella nostra fase di Possesso: 3+2-4-1, 3+2+3-2, 3+1-4-2, 2+3+4+1, 2+3-3-2, etc...
- C) Prevediamo la struttura per le marcature e coperture preventive (transizioni negative)
- D) Decidiamo la dinamica nella nostra fase di non Possesso
- E) Prevediamo come sfruttare il recupero della palla e le ripartenze (transizioni positive)

Sistema di gioco Statico+Sistema di gioco Dinamico (f.p.) /Transizioni Negative+Sistema di gioco Dinamico (f.n.p.) / Transizioni Positive



N.B. INDIVIDUARE STRUTTURE TATTICHE PIÙ CONTINUE-AFFINI («CICLO DEL GIOCO»)

L'obiettivo progressivo del processo sarà ottenere il Superamento del modulo, inteso come sistema di gioco statico. Partendo da una disposizione base, miriamo ad occupare posizioni funzionali ai nostri principi di gioco.

«Il bello non si crea utilizzando lo spazio in modo metodico e rigido, ma trovando il modo migliore di mettere in rapporto gli spazi con le emozioni suscitate nell'anima».

«Si sales bien, pueda llegar a jugar bien.

Si no lo haces, no hay ninguna opcion»



«Se esci bene puoi giocare bene, in caso contrario, non esiste nessuna opzione»

Johan Cruijff

Dal S.D.G. 4-3-3 AI SISTEMI DI GIOCO 3+2...

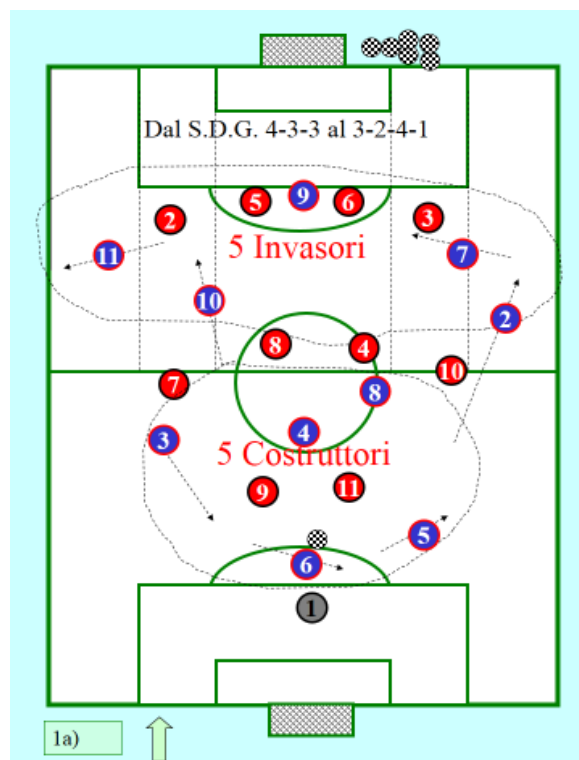
(vs 2 attaccanti)

Abbiamo superiorità numerica ultraoffensiva



Dal S.D.G. 4-3-3 al 3-2-4-1 -vs linea difensiva a 4

Stringo il terzino dx, alzo il terzino sx a prendere ampiezza e mando l'interno dx tra le linee



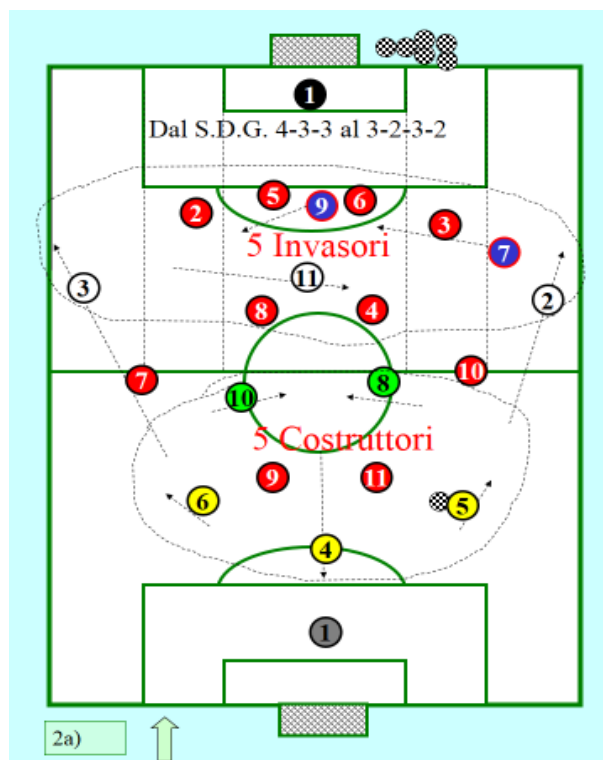
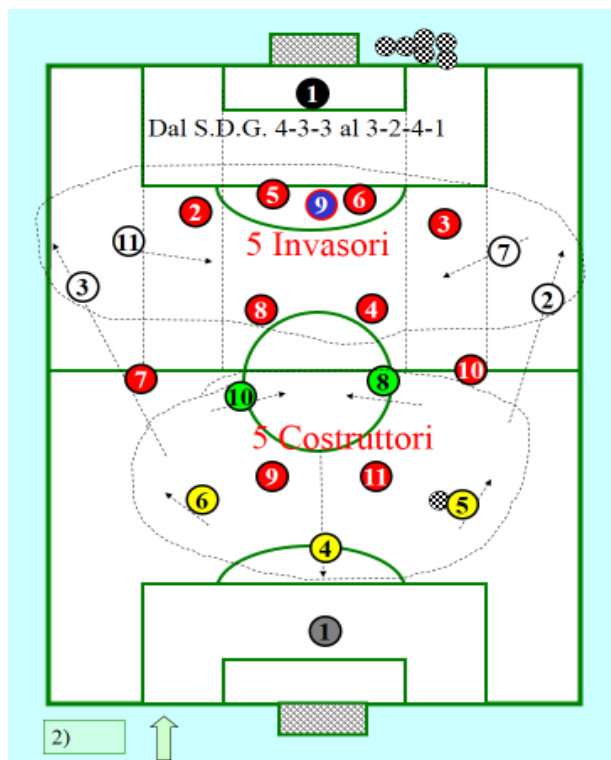
Dal S.D.G. 4-3-3 al 3-2-4-1 -vs linea difensiva a 4

Stringo il terzino sx, alzo il terzino dx a prendere ampiezza e mando l'interno sx tra le linee

Dal S.D.G. 4-3-3 AI SISTEMI DI GIOCO 3+2...

(vs 2 attaccanti)

Abbiamo superiorità numerica ultraoffensiva



Dal S.D.G. 4-3-3 al 3-2-4-1 -vs linea difensiva a 4

imbuco il play tra i 2 difensori centrali ed alzo entrambi i terzini

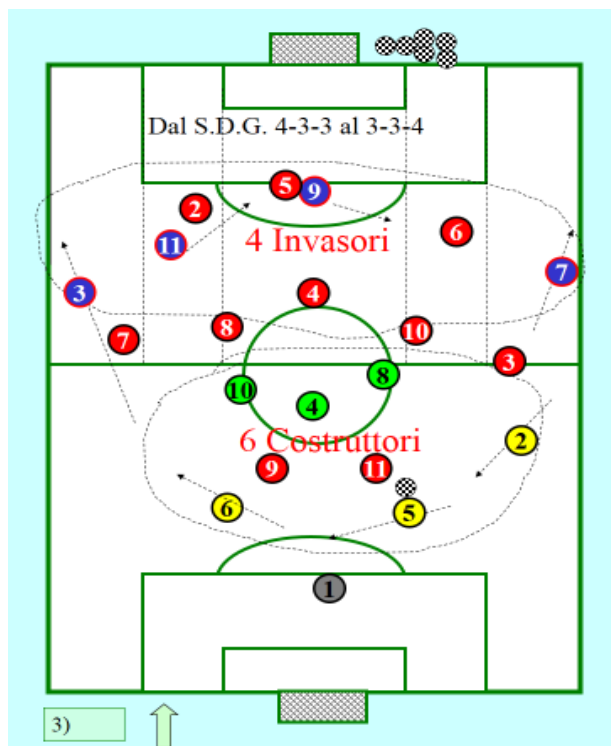
Dal S.D.G. 4-3-3 al 3-2-3-2 -vs linea difensiva a 4

imbuco il play tra i 2 difensori centrali alzo entrambi i terzini, posizionando i 3 attaccanti in 1-2

Dal S.D.G. 4-3-3 AI SISTEMI DI GIOCO 3+1...

(vs 2 attaccanti)

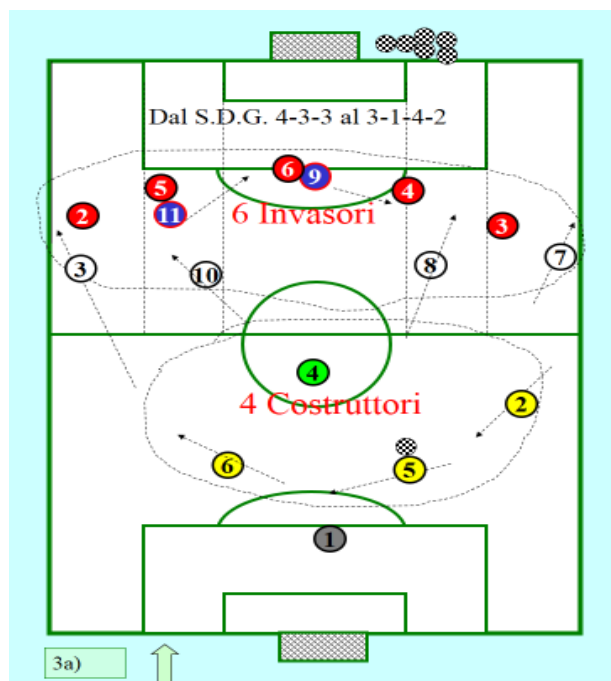
Abbiamo superiorità numerica ultraoffensiva



Dal S.D.G. 4-3-3 al 3-3-4-vs linea difensiva a 3

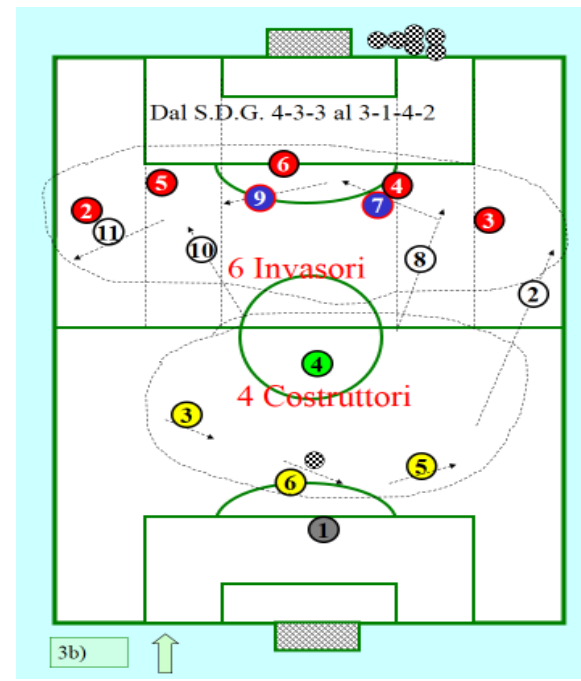
con il terzino dx stretto da dif.laterale, mentre il terzino sx si alza a prendere l'ampiezza.

L'attaccante esterno sx affianca la prima punta e si crea un fonte offensivo a 4



Dal S.D.G. 4-3-3 al 3-1-4-2-vs linea difensiva a 5

con il terzino dx stretto da dif.laterale, mentre il terzino sx si alza a prendere l'ampiezza.
L'attaccante esterno sx affianca la prima punta.



Dal S.D.G. 4-3-3 al 3-1-4-2-vs linea difensiva a 5

con il terzino sx stretto da dif.laterale, mentre il terzino dx si alza a prendere l'ampiezza.
L'attaccante esterno dx affianca la prima punta.

Dal S.D.G. 4-3-3 al 3+3...

(vs 2 attaccanti)

Abbiamo superiorità numerica ultraoffensiva

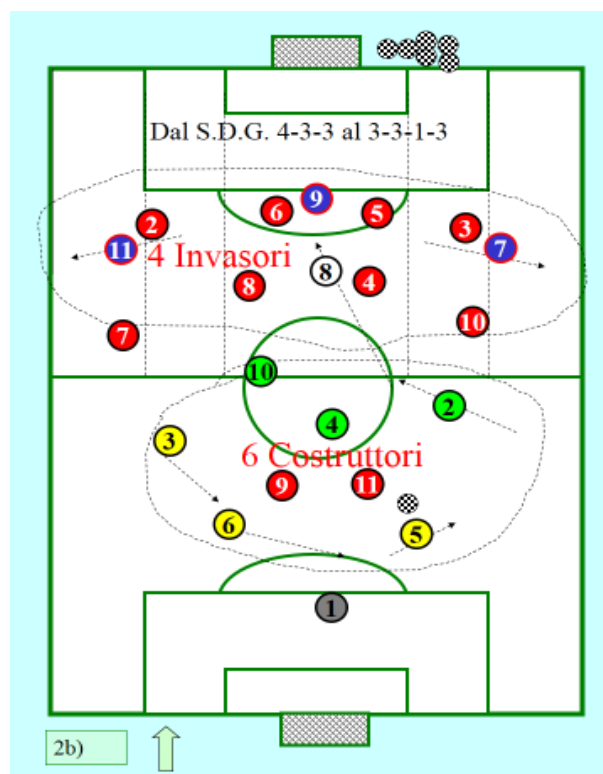
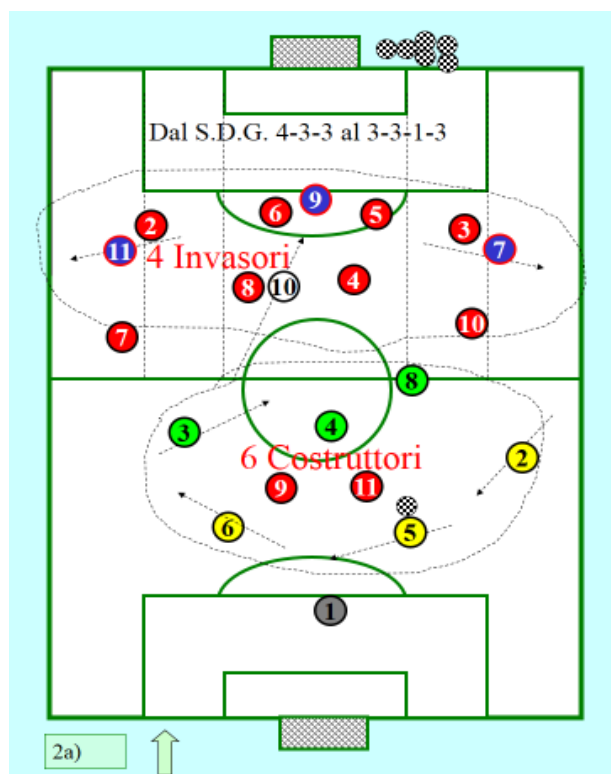


Dal S.D.G. 4-3-3 al 3-3-3-1 -vs linea difensiva a 3

con il terzino dx stretto da dif.laterale mentre il terzino sx si alza a prendere l'ampiezza. L'attaccante esterno sx viene dentro da $\frac{3}{4}$.

Dal S.D.G. 4-3-3 al 3+3...

Abbiamo parità numerica ultraoffensiva



Dal S.D.G. 4-3-3 al 3-3-1-3 -vs linea difensiva a 4

con il terzino sx che diventa interno sx e l'interno sx che si alza da 3/4 centrale. I 2 attaccanti esterni si aprono a prendere l'ampiezza.

Dal S.D.G. 4-3-3 al 3-3-1-3 -vs linea difensiva a 4

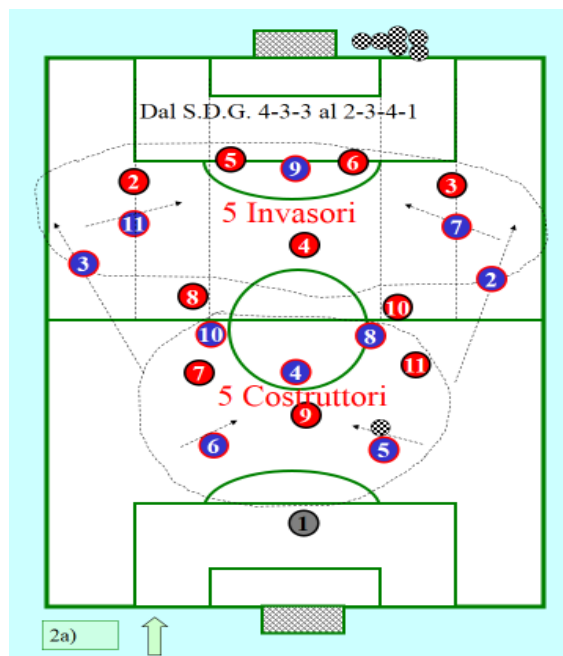
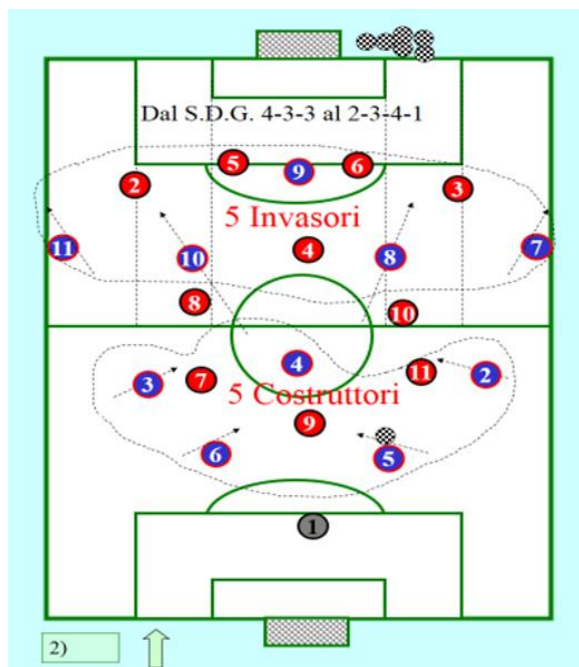
con il terzino dx che diventa interno dx e l'interno dx che si alza da 3/4 centrale. I 2 attaccanti esterni si aprono a prendere l'ampiezza.

Dal S.D.G. 4-3-3 al 2+3...

Abbiamo superiorità numerica ultraoffensiva

(vs 1/3 attaccanti)

(vs 1/3 attaccanti)



Dal S.D.G. 4-3-3 al 2-3-4-1 -vs linea difensiva a 4

con i 2 terzini stretti da costruttori e i 2 interni alti da invasori

Dal S.D.G. 4-3-3 al 2-3-4-1 -vs linea difensiva a 4

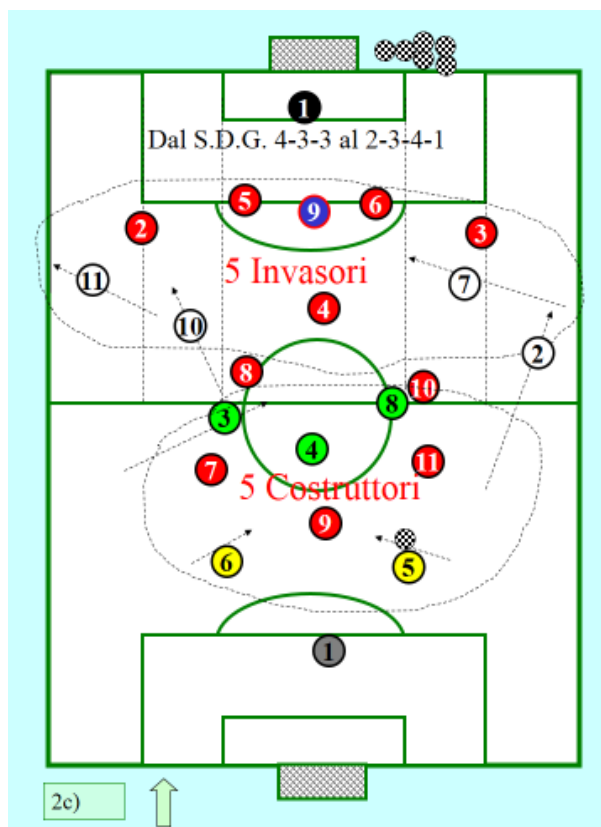
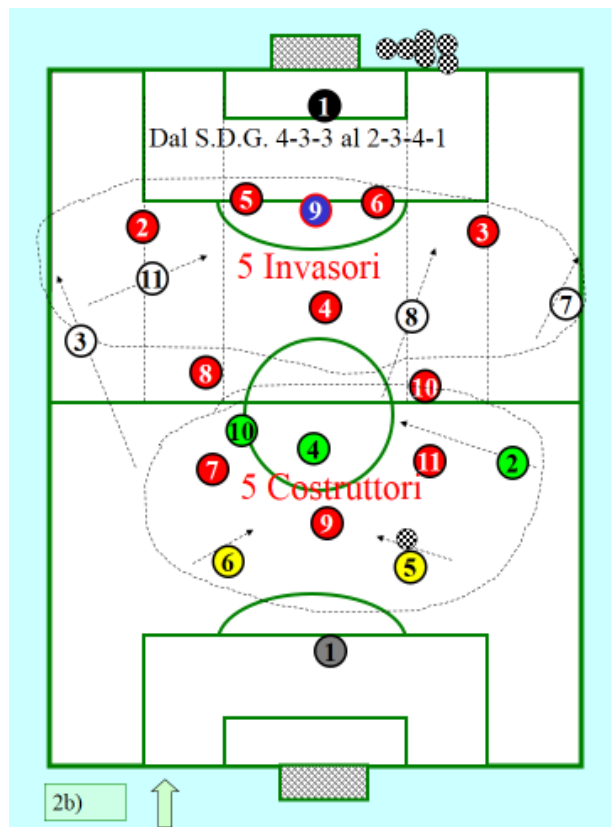
con i 2 interni stretti da costruttori e i 2 terzini alti da invasori

Dal S.D.G. 4-3-3 al 2+3...

Abbiamo superiorità numerica ultraoffensiva

(vs 1/3 attaccanti)

(vs 1/3 attaccanti)



Dal S.D.G. 4-3-3 al 2-3-4-1-vs linea difensiva a 4

con il terzino dx stretto da interno dx a fungere da costruttore ed il terzino sx alto a prendere l'ampiezza da invasore. L'interno dx si alza tra le linee.

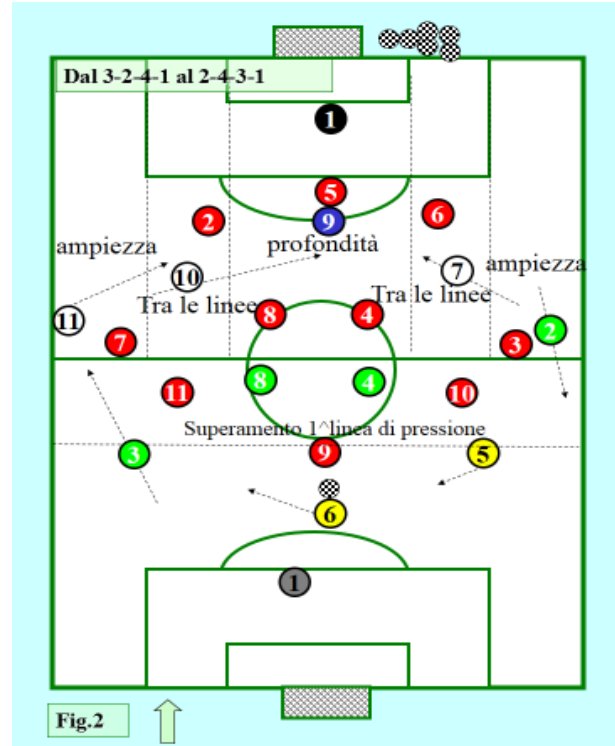
Dal S.D.G. 4-3-3 al 2-3-4-1-vs linea difensiva a 4

con il terzino sx stretto da interno sx a fungere da costruttore ed il terzino dx alto a prendere l'ampiezza da invasore. L'interno sx si alza tra le linee.

Dal S.D.G. 3+2... al 2+3 o 2+4

(Vs Squadre che ci pressano con 1 o 3 attaccanti)

Abbiamo superiorità numerica ultraoffensiva



DAL S.D.G. 3-2-4-1 al 2-3-3-2-vs linea difensiva 4

Il dif.laterale di sx viene dentro e si alza da interno sx, l'esterno di dx viene dentro da interno di dx.

Il mediano dx (per caratteristiche più offensivo) si alza tra le linee. Il trequartista sx va ad affiancare la prima punta.

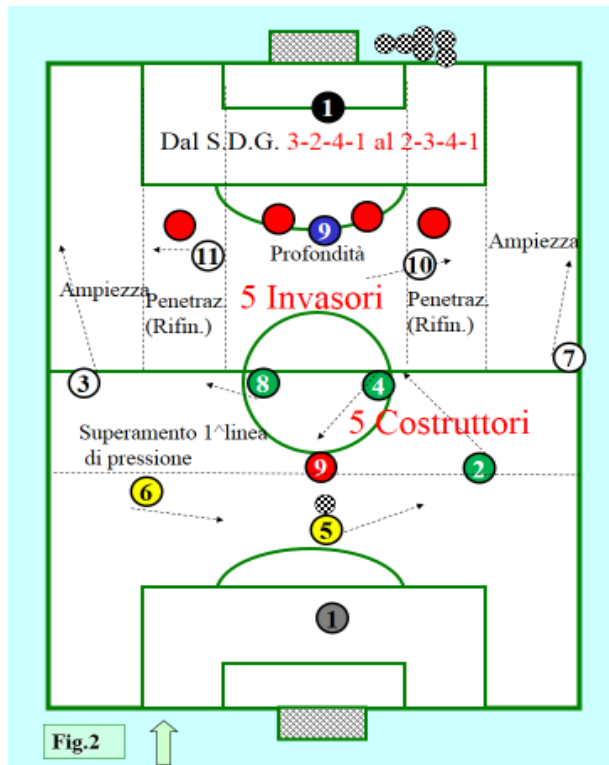
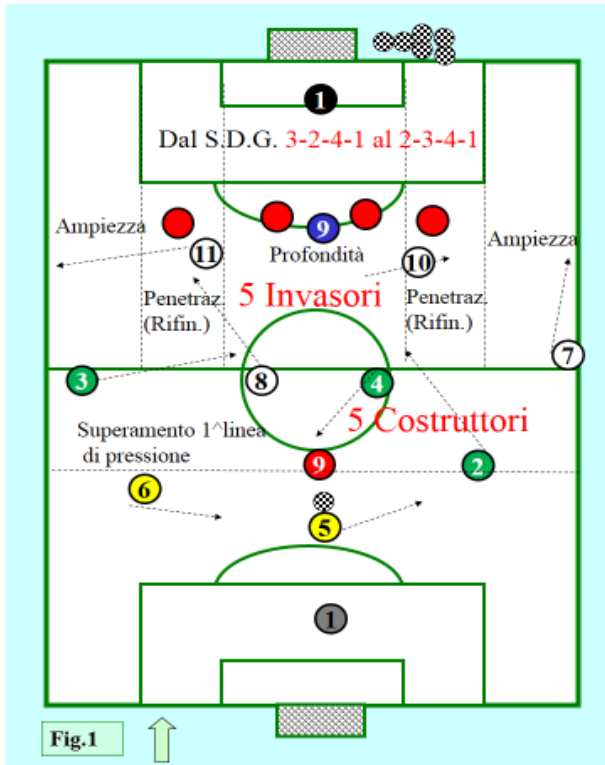
DAL S.D.G. 3-2-4-1 al 2-4-3-1 -vs linea difensiva a 3

Il dif.laterale di sx si alza a prendere ampiezza, con l'esterno (n.2) che tiene l'ampiezza a dx. Mentre l'attaccante esterno (n.10) viene dentro a creare un reparto a 3 di calciatori «tra le linee» posizionati sotto alla prima punta.

Dal S.D.G. 3+2... al 2+3 o 2+2

(Vs Squadre che ci pressano con 1 o 3 attaccanti)

Abbiamo superiorità numerica ultraoffensiva

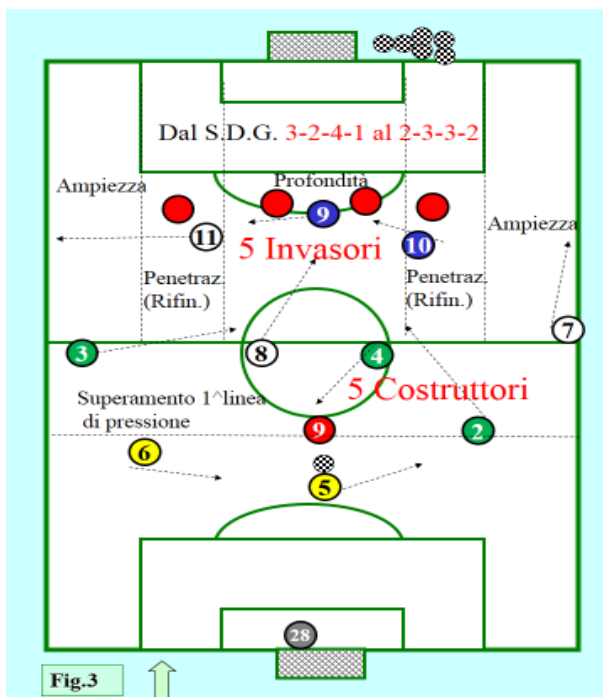


DAL S.D.G. 3-2-4-1 al 2-3-4-1-vs linea difensiva a 4

Il dif.laterale di dx viene dentro e si alza da interno dx. Il mediano sx si alza a comporre un fronte offensivo in 4+1

DAL S.D.G. 3-2-4-1 al 2-3-4-1-vs linea difensiva a 4

Il dif.laterale di dx viene dentro e si alza da interno dx formando un reparto di centrocampo a 3. Il fronte offensivo diventa in 4+1.



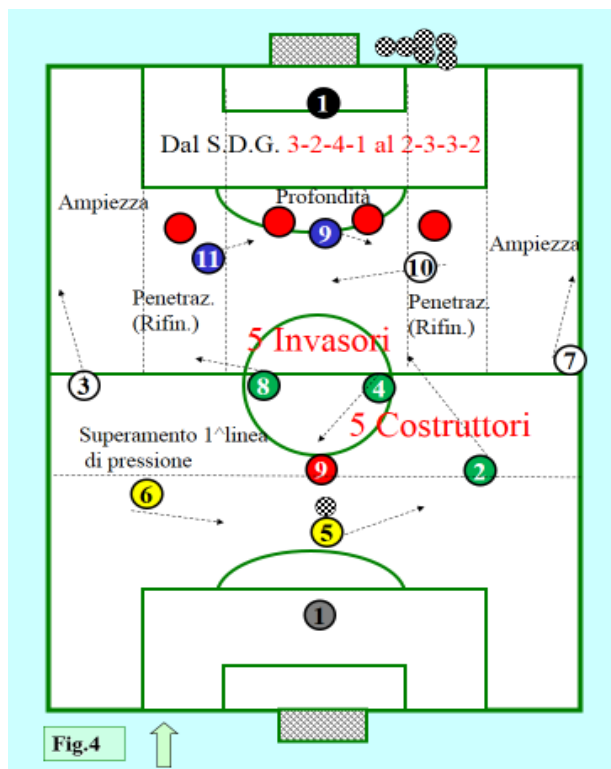
DAL S.D.G. 3-2-4-1 al 2-3-3-2-vs linea difensiva a 4

Il dif.laterale di dx viene dentro e diventa interno dx, l'esterno sx si accentra e si posiziona da interno sx. Il mediano sx si alza tra le linee componendo un reparto offensivo in 3+2

Dal S.D.G. 3+2... al 2+3 o 2+2

(Vs Squadre che ci pressano con 1 o 3 attaccanti)

Abbiamo superiorità numerica ultraoffensiva



DAL S.D.G. 3-2-4-1 al 2-3-3-2 -vs linea difensiva a 4

Il dif.laterale di dx viene dentro e si alza da interno dx. I 2 dif.lat.(n.6-5) slittano posizionandosi da doppio centrale. Il $\frac{3}{4}$ dx si accentra componendo una linea a 3 di 3/4isti con i 2 esterni (n.3-7). Il $\frac{3}{4}$ n.11 si accentra ed affianca la prima punta, componendo un fronte d'invasori in 3+2.

DAL S.D.G. 3-2-4-1 al 2-2-4-2 -vs linea difensiva a 5

Il dif.laterale di dx viene dentro e affianca il mediano sx. . I 2 dif.lat.(n.6-5) slittano posizionandosi da doppio centrale. Il mediano dx va tra le linee componendo un fronte offensivo d'invasori in 4+2.



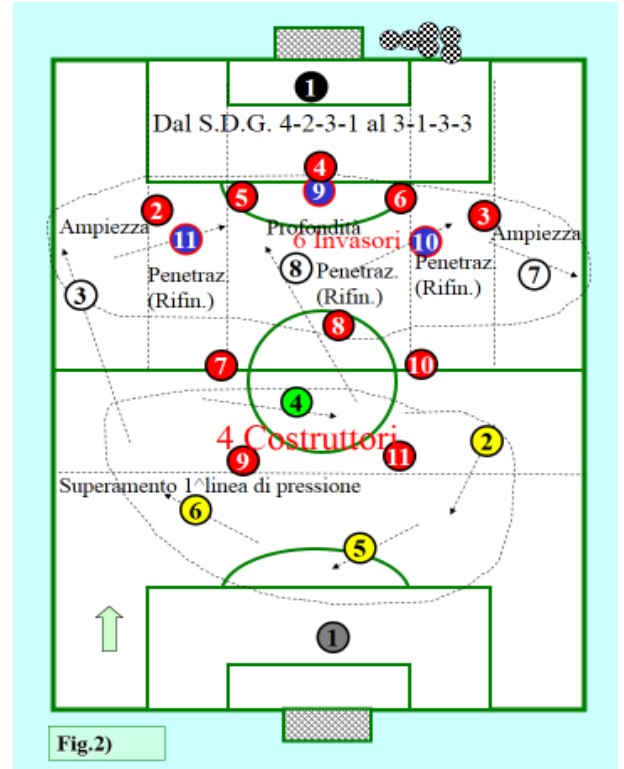
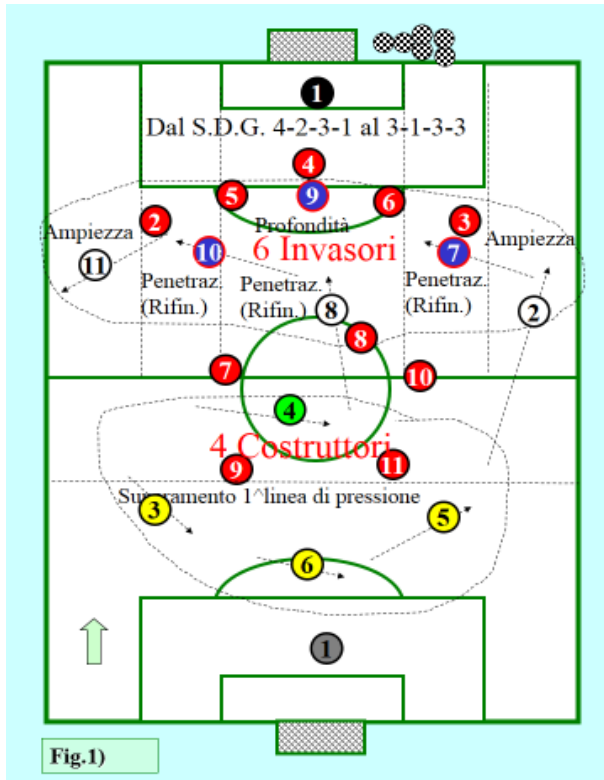
DAL S.D.G. 3-2-4-1 al 2-2-3-3-vs linea difensiva a 5

Il dif.laterale di dx viene dentro e affianca il mediano sx. . I 2 dif.lat.(n.6-5) slittano posizionandosi da doppio centrale. Il mediano dx va tra le linee componendo un fronte offensivo d'invasori in 3+3 (n.3-8-7) con i 3 (n.11-9-7) attaccanti che si avvicinano tra di loro.

Dal S.D.G. 4-2-3-1 al 3+1

(vs 2 attaccanti)

Abbiamo superiorità numerica ultraoffensiva



Dal S.D.G. 4-2-3-1 al 3+1 -vs linea difensiva a 5

il terzino sx viene dentro in copertura, il terzino dx si alza a prendere l'ampiezza, il mediano dx va a lavorare tra le linee, componendo un fronte offensivo in 3+3 diventando uno dei 3 trequartisti. Il $\frac{3}{4}$ sx n.11 si apre a prendere tutta l'ampiezza, mentre il $\frac{3}{4}$ ce diventa $\frac{3}{4}$ di sx

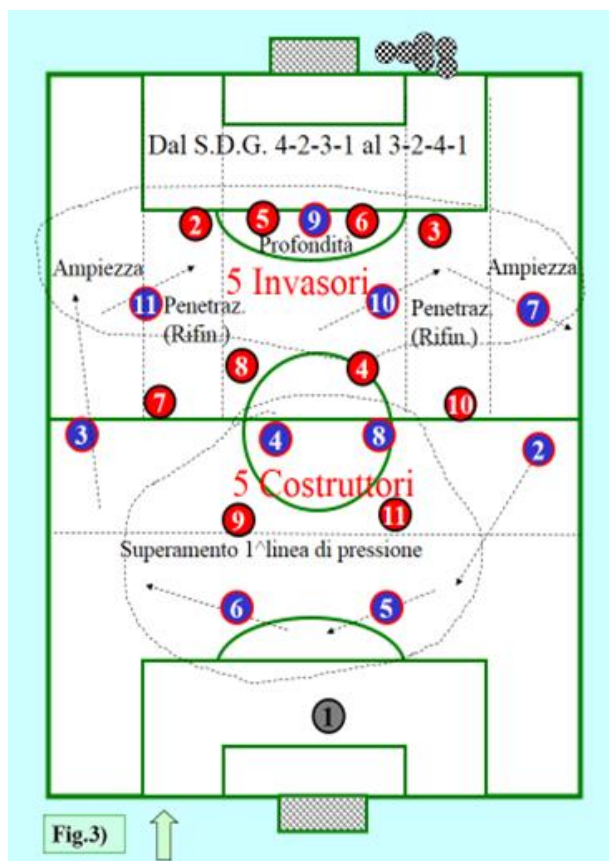
Dal S.D.G. 4-2-3-1 al 3+1 -vs linea difensiva a 5

il terzino dx viene dentro in copertura, il terzino sx si alza a prendere l'ampiezza, il mediano dx va a lavorare tra le linee diventando uno dei 3 trequartisti e componendo un fronte offensivo in 3+3. Il $\frac{3}{4}$ dx n.7 si apre a prendere tutta l'ampiezza, mentre il $\frac{3}{4}$ ce diventa $\frac{3}{4}$ di dx

Dal S.D.G. 4-2-3-1 al 3+2

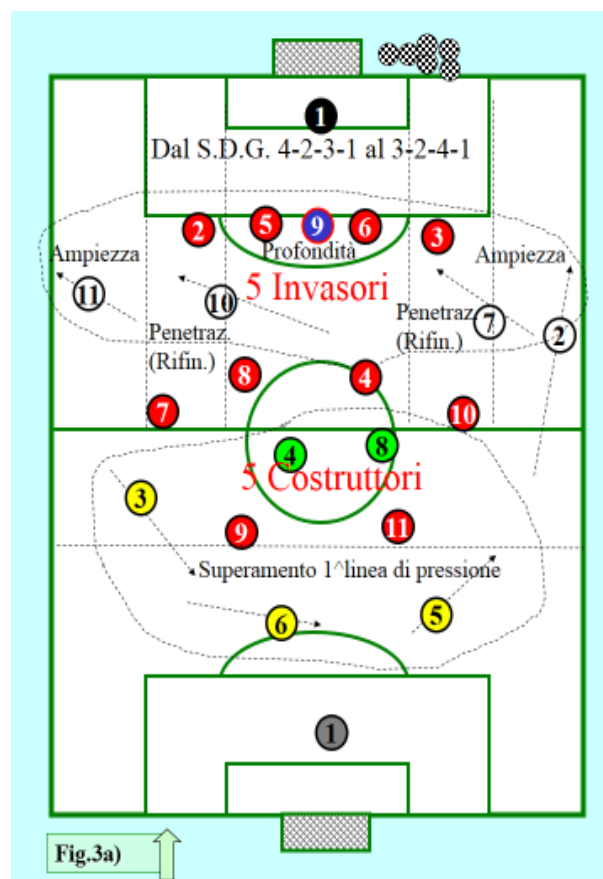
(vs 2 attaccanti)

Abbiamo superiorità numerica ultraoffensiva



Dal S.D.G. 4-2-3-1 al 3-2-4-1-vs linea difensiva a 4

il terzino dx viene dentro in copertura, il terzino sx si alza a prendere l'ampiezza, il $\frac{3}{4}$ sx diventa sottopunta insieme al 3/4ce. Il $\frac{3}{4}$ dx si apre con i piedi sulla linea.



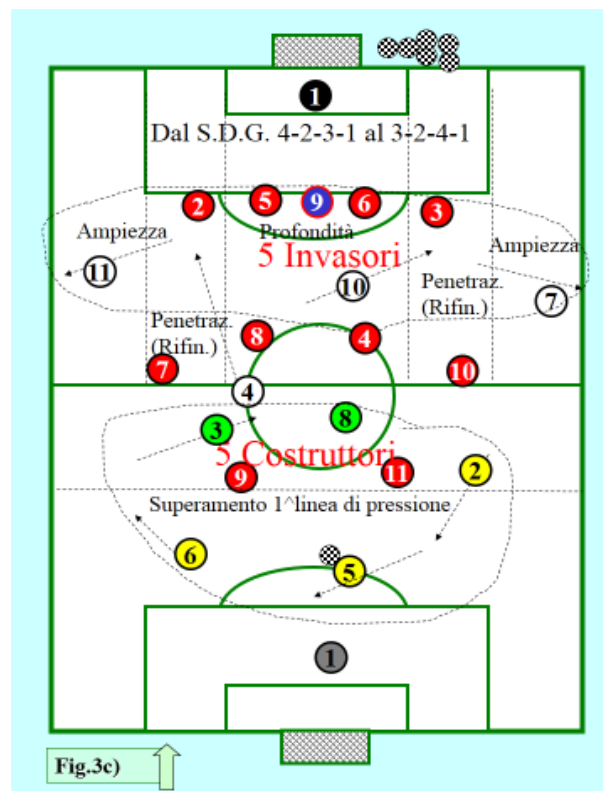
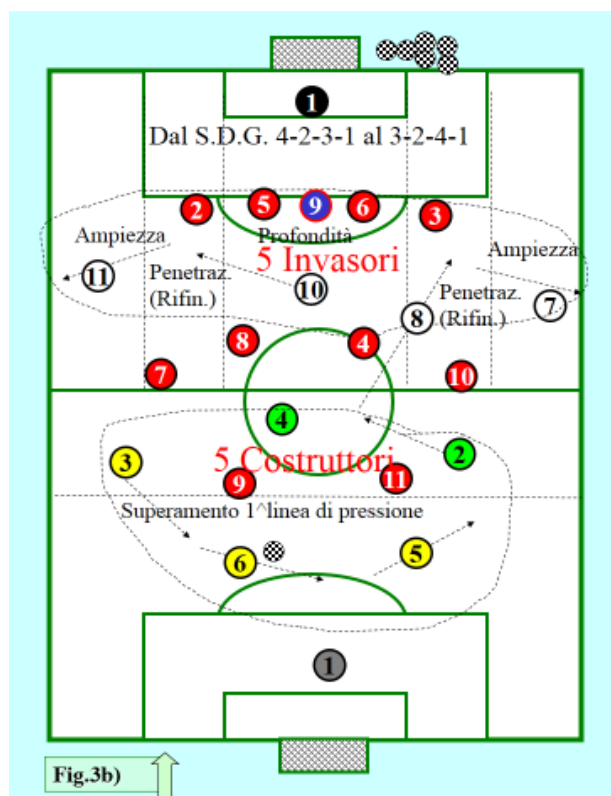
Dal S.D.G. 4-2-3-1 al 3-2-4-1-vs linea difensiva a 4

il terzino sx viene dentro in copertura, il terzino dx si alza a prendere l'ampiezza, il $\frac{3}{4}$ dx diventa sottopunta insieme al 3/4ce. Il $\frac{3}{4}$ sx si apre con i piedi sulla linea.

Dal S.D.G. 4-2-3-1 al 3+2

(vs 2 attaccanti)

Abbiamo superiorità numerica ultraoffensiva



Dal S.D.G. 4-2-3-1 al 3-2-4-1-vs linea difensiva a 4

il terzino sx viene dentro in copertura, il terzino dx si alza e va dentro da mediano dx. Il mediano dx si alza tra le linee formando un reparto offensivo a 5 in 4+1.

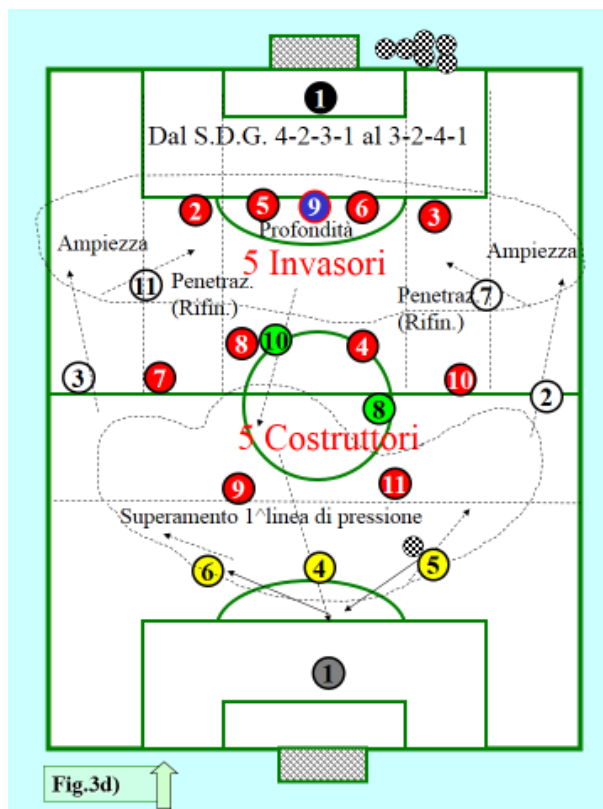
Dal S.D.G. 4-2-3-1 al 3-2-4-1-vs linea difensiva a 4

il terzino dx viene dentro in copertura, il terzino sx si alza e va dentro da mediano sx. Il mediano sx si alza tra le linee formando un reparto offensivo a 5 in 4+1.

Dal S.D.G. 4-2-3-1 al 3+2

(vs 2 attaccanti)

Abbiamo superiorità numerica ultraoffensiva

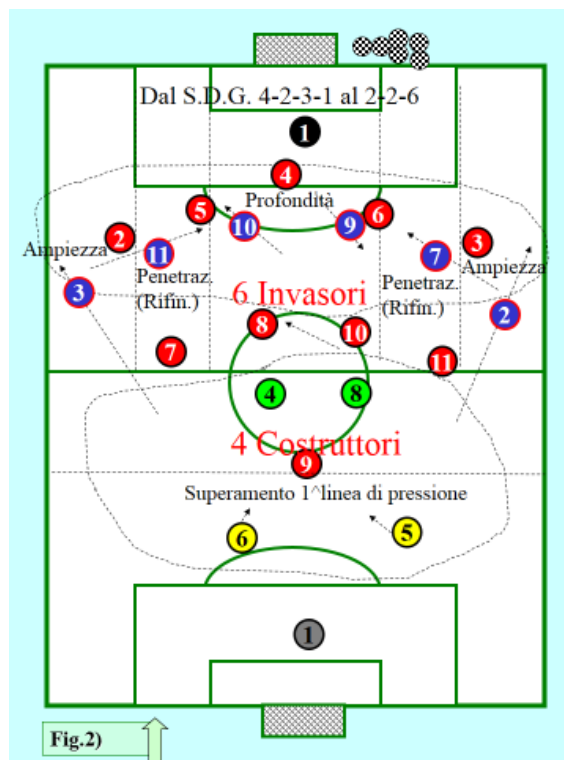
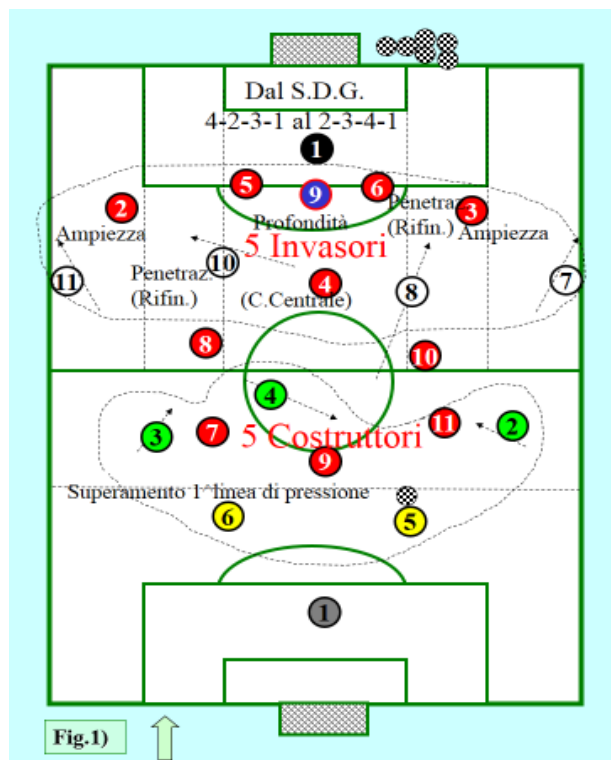


Dal S.D.G. 4-2-3-1 al 3-2-4-1-vs linea difensiva a 4

il play s'imbuca tra i 2 difensori centrali, il $\frac{3}{4}$ ce diventa mediano sx, i 2 terzini si alzano a prendere l'ampiezza ed i 2 trequartisti esterni vanno a posizionarsi sotto punta. Si crea un fronte offensivo in 4+1.

DAL S.D.G. 4-2-3-1 AL 2+3 o 2+2

(vs 1/3 attaccanti)



Dal S.D.G. 4-2-3-1 al 2-3-4-1 -vs linea difensiva a 4

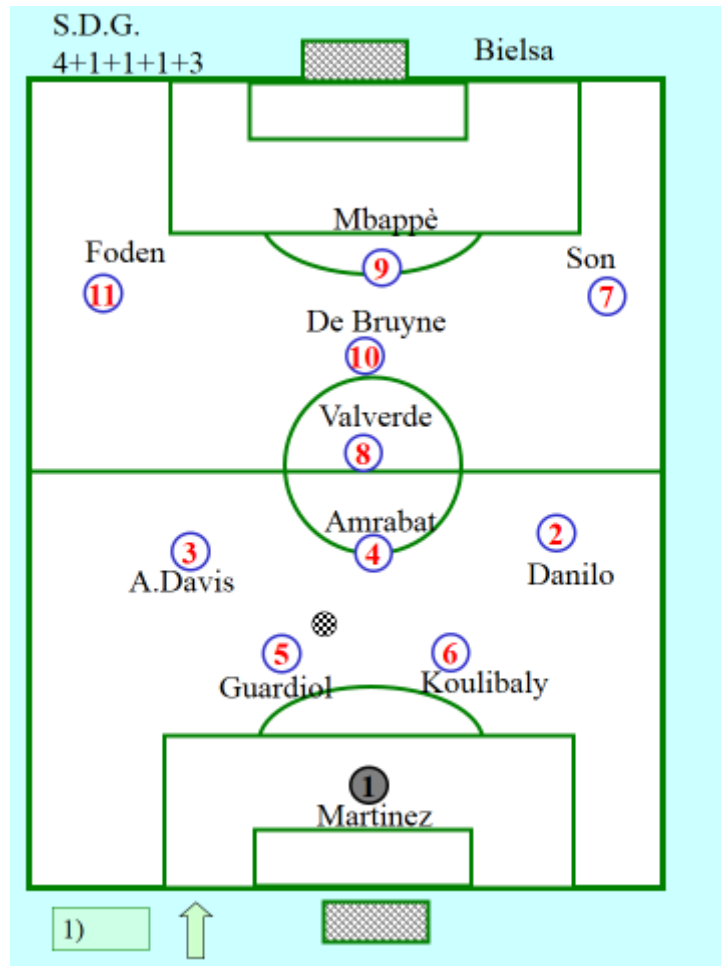
i terzini vanno dentro da interni accanto al play, il mediano dx si alza formando una linea offensiva a 5 in 4+1.

Dal S.D.G. 4-2-3-1 al 2-2-6 -vs linee difensive a 5

i terzini si alzano sul fronte offensivo prendendo la massima ampiezza. Il 3/4 ce si alza accanto alla punta centrale. I 2 $\frac{3}{4}$ esterni vengono dentro sotto ai 2 attaccanti centrali. Si crea un fronte offensivo con 6 calciatori in 6v5 difensori avversari.

CAPITOLO VI

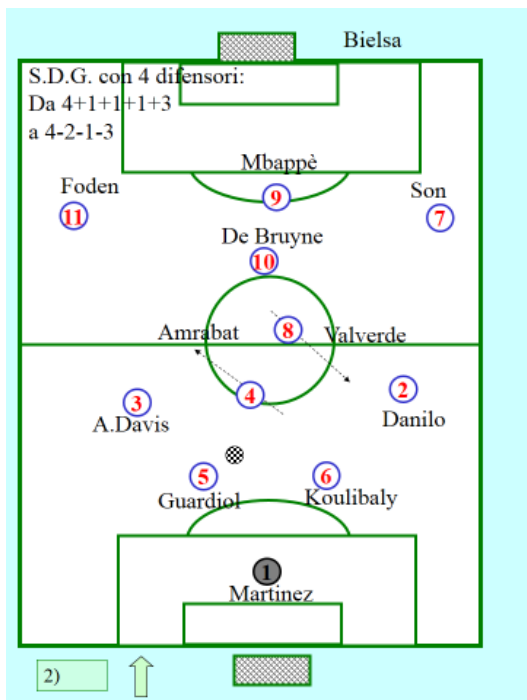
SELEZIONE MIGLIORI INTERPRETI MONDIALI 2022 SECONDO M. BIELSA



Nel suo recente intervento al Centro Tecnico Federale di Coverciano del 13 Dicembre 2022, Marcelo Bielsa, partendo da una sua personale selezione dei migliori 11 dei Campionati Mondiali di Qatar 2022, ha illustrato le possibili variazioni dinamiche del sistema di gioco statico il 4-1-1-1-3, con il quale aveva schierato i calciatori individuati. Di seguito le sue osservazioni “visionarie” che provocano i canoni della statica posizionalità, e offrono opportunità di osservare, attraverso interpreti top del mondiale 2022, di dinamiche di gioco e soluzioni rispettando caratteristiche individuali e esaltandole.

«Io dico sempre ai ragazzi che il calcio per noi è movimento, spostamento. Bisogna sempre correre. Ogni giocatore, in ogni circostanza, ha sempre una buona ragione per correre. Nel calcio non esiste una sola circostanza in cui un giocatore possa permettersi di stare fermo in campo».

(M.Bielsa)

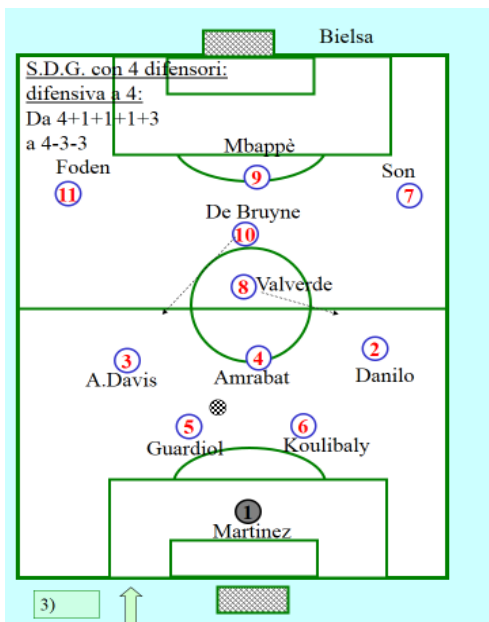


Dal S.D.G. 4-1-1-1-3 al 4-2-1-3:

-Valverde si abbassa da mediano dx
accanto ad Amrabat che diventa
mediano sx

Dal S.D.G. 4-1-1-1-3 al 4-2-1-3:

-Valverde si abbassa da mediano sx accanto ad
Amrabat che diventa mediano dx

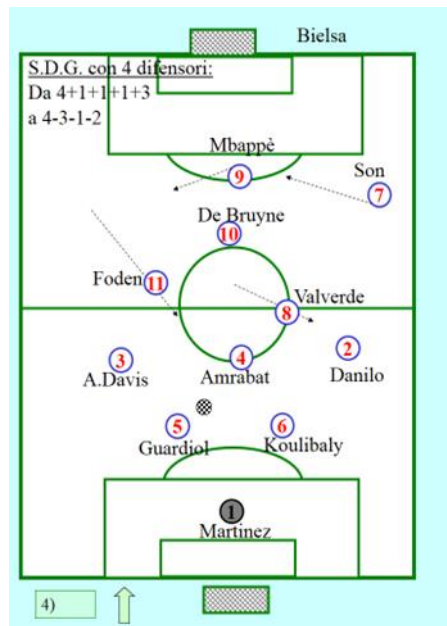


Dal S.D.G. 4-1-1-1-3 al 4-3-3:

-Valverde si abbassa da interno dx,
Amrabat resta play, De Bruyne si
posiziona da interno sx e si forma un
centrocampo a 3.

Dal S.D.G. 4-1-1-1-3 al 4-3-3:

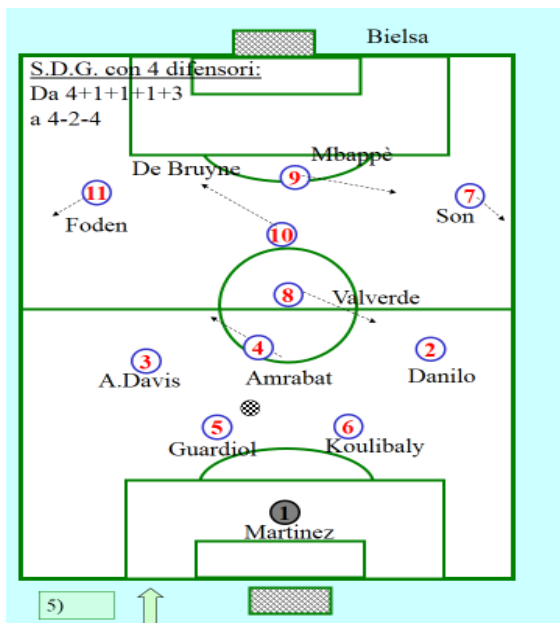
-Valverde si abbassa da interno sx,
Amrabat resta play, De Bruyne si
posiziona da interno dx e si forma un
centrocampo a 3.



Dal S.D.G. 4-1-1-1-3 al 4-3-1-2:

-Son si accentra affiancando Mbappè,

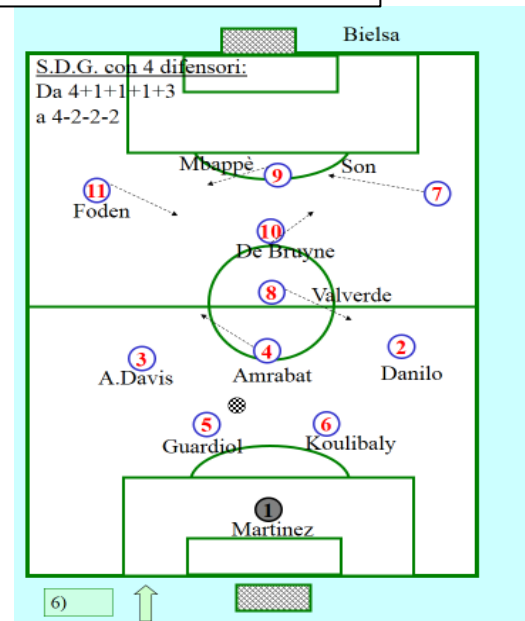
Valverde si abbassa da interno dx, Foden diventa interno sx, componendo con Amrabat un reparto di centrocampo a 3. De Bruyne resta a fare il $\frac{3}{4}$ ce, mentre Son si accentra accanto a Mbappè



Dal S.D.G. 4-1-1-1-3 al 4-2-4:

-Valverde si abbassa da mediano dx ed Amrabat diventa mediano sx.

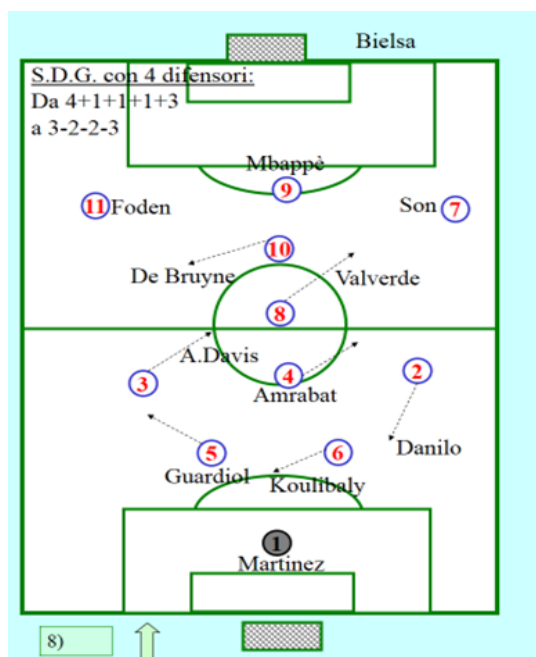
De Bruyne si alza affiancando Mbappè. Son e Foden prendono l'ampiezza creando un fronte d'attacco a 4.



Dal S.D.G. 4-1-1-1-3 al 4-2-2-2:

-Valverde si abbassa da mediano dx ed Amrabat diventa mediano sx.

De Bruyne e Foden si posizionano da $\frac{3}{4}$, mentre Son si alza affiancando Mbappè in doppia punta.



Dal S.D.G. 4-1-1-1-3 AL 3-3-1-3

-Danilo stringe la sua posizione diventando dif.laterale dx e formando un reparto a 3 con Koulibaly e Guardiola. A.Davis si accentra da interno sx, mentre Valverde si posiziona da interno dx, componendo un reparto di centrocampo a 3 con Amrabat.

Dal S.D.G. 4-1-1-1-3 AL 3-2-2-3

-Danilo stringe la sua posizione diventando dif.laterale dx e formando un reparto a 3 con Koulibaly e Guardiola. A.Davis si accentra da mediano sx con Amrabat che diventa mediano dx. Valverde occupa la posizione di doppio $\frac{3}{4}$ insieme a De Bruyne. Il reparto offensivo resta a 3.



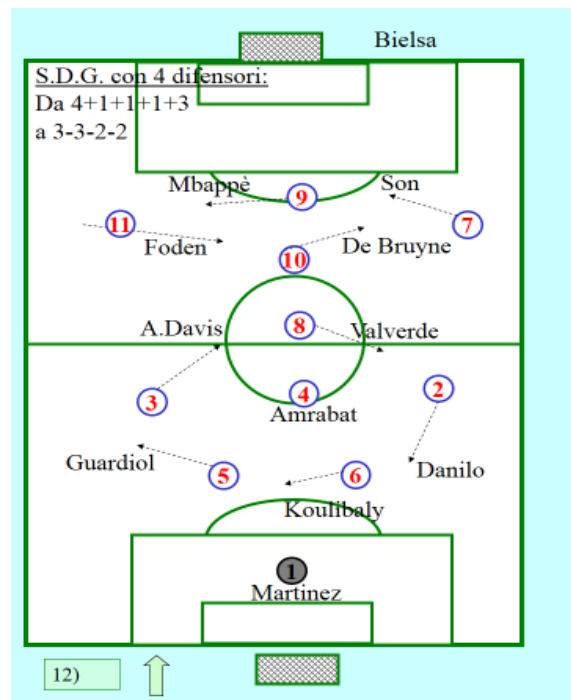
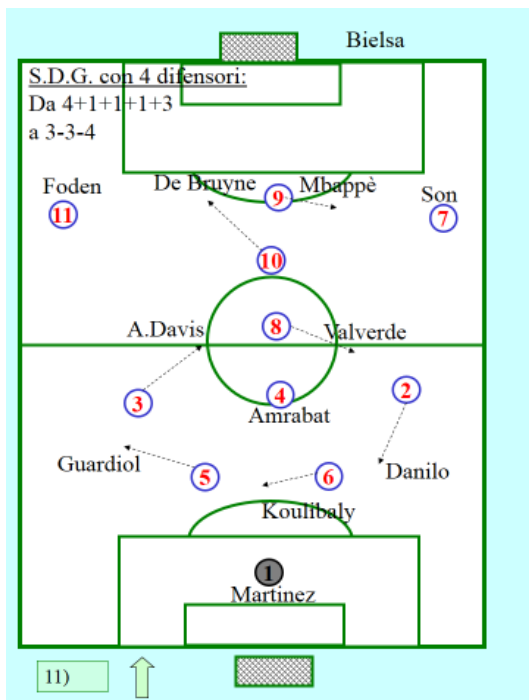
Dal S.D.G. 4-1-1-1-3 al 3-4-3:

-Danilo stringe la sua posizione diventando dif.laterale dx e formando un reparto a 3 con Koulibaly e Guardiola. A.Davis si alza da esterno sx, mentre Valverde si apre da esterno dx. De Bruyne si abbassa accanto ad Amrabat da doppio mediano. Il reparto offensivo resta a 3.



Dal S.D.G. 4-1-1-1-3 al 3-4-1-2:

-Danilo stringe la sua posizione diventando dif.laterale dx e formando un reparto a 3 con Koulibaly e Guardiola. A.Davis si alza da esterno sx, mentre Son si abbassa da esterno dx. Valverde si posiziona accanto ad Amrabat da mediano componendo un reparto di centrocampo a 4 insieme a Son e Davis. Infine Foden si accentra divenendo attaccante ce con Mbappè.



Dal S.D.G. 4-1-1-1-3 al 3-3-4:

-Danilo stringe la sua posizione diventando dif.laterale

dx e formando un reparto a 3 con Koulibaly e Guardiola.

A.Davis si alza e si accentra da interno sx, mentre Valverde si posiziona da interno dx. De Bruyne si alza accanto a Mbappè cosituendo un reparto offensivo a 4..

Dal S.D.G. 4-1-1-1-3 al 3-3-2-2

-Danilo stringe la sua posizione diventando dif.laterale

dx e formando un reparto a 3 con Koulibaly e Guardiola.

A.Davis si alza e si accentra da interno sx, mentre Valverde si posiziona da interno dx. Foden va tra le linee accanto a De Bruyne, infine Son si posiziona vicino a Mbappè da seconda punta.

C'è un'espressione serba che recita

“Umirati u lepoti”

E letteralmente significa

“morire nella bellezza”

nel momento più splendente...



...A Siniša

CONCLUSIONI

Sono Grato al gioco del Calcio che mi consente di “percepire” la Vita che scorre dentro di me.

Sono grato alla Bellezza perché ha saputo mostrarsi nel suo splendore solenne e eterno, ma anche nella sua infinita e tenera fragilità.

E, sono grato alle persone... che hanno contribuito a modellare tale Bellezza con visioni, sguardi, sorrisi, emozioni, sacrifici, azioni, idee, abbracci e lacrime.

Insieme siamo riusciti a condividere uno Splendido Viaggio, intercettando sogni ed intrecciando faticose e leggere “leggende personali”.

Sono certo che tutto sia sempre in divenire e che la possibilità di tracciare nuovi orizzonti e sentieri inesplorati sia senza fine.

Nulla è eterno, ma le emozioni che il Gioco del Calcio produce in ognuno di noi, possono superare lo spazio ed il tempo, sfidando con orgoglio l’eternità...

Ne sono sicuro!!!

Emilio

RINGRAZIAMENTI

*Grazie a Siniša Mihajlović che mi ha accompagnato,
dentro i sogni più audaci e lungo i sentieri responsabili della mia vita.*

*Grazie a Mio Padre che con orgoglio e fierezza,
ha acceso dentro di me la passione per il Calcio.*

*Grazie a Mia Madre che, con occhi candidi ed eternamente sognanti,
mi ha spinto ad abbandonare la sicurezza della riva sempre con fiducia.*

*Grazie a Mia Sorella che, tenace e resiliente,
ha saputo insegnarmi a piegarmi, senza mai però spezzarmi.*

*Grazie a Mina, Amore della mia Vita ed instancabile compagna di viaggio,
che sa prendersi cura del mio cuore e della mia anima.*

*Grazie a tutto il corpo docenti del Settore Tecnico della F.I.G.C. ed in particolare
Grazie al Mister Renzo Ulivieri che con passione e spirito critico ha saputo guidarci
nella Bellezza del nostro amato Calcio.*

Bibliografia

Allenatore.net, 4-3-3 Pep Guardiola sviluppi offensivi, 2020, soccerTutor.com LTD

Allenatore.net, Pep Guardiola vol.1, 2019 soccerTutor.com LTD

Allenatore.net GUARDIOLA 3.0 vol.1, 2023, ast allenatore.net pro

Corrado De Rosa, “Quando eravamo felici” 2023, edizione Feltrinelli

Marcelo Bielsa – “Allenare la fase di costruzione del gioco contro la pressione alta dell'avversario”, 2018, Terzis Athanasios, soccerTutor.com LTD

Marcelo Bielsa. “Storia, aneddoti, metodologia, evoluzione tattica”, 2018, Terzis Athanasios, soccerTutor.com LTD

Mourinho, “Questione di Metodo”, 2009, Marco Tropea Editore

Umberto Eco, “Storia della Bellezza”, 2004, edizione Bompiani

Documentario tv

“E' il calcio, Bellezza” di P. Pardo

Sitografia

[dominio funzionale , libera interpretazione della circostanza - alessandro vittorio formisano - youtube](#)

<http://www.ultimouomo.com/>

[pardo, "è il calcio, bellezza": l'arte del dribbling, da cantona e dalí a gascoigne e pollock - la repubblica](#)

www.allenatore.net

Filmografia

“La grande bellezza” di P.Sorrentino