1

Il portiere è il solitario, l'eccentrico, quello diverso dagli altri. Da bravo bastian contrario ti scoccia dare ragione al luogo comune, ma d'altra parte è così. Tu giochi una partita diversa, in campo e nella vita. Nello spogliatoio ti piace mettere in discussione le certezze, aprire gli occhi agli altri, fare l'avvocato del diavolo. Tanto che ti possono dire? Tu giochi da solo.

TATTICA

2

Il terzino destro corre su e giù per la fascia, senza sosta. Sei pronto a sacrificarti per la squadra, ma, se arrivi poco lucido al momento del cross e sbagli, i fischi sono tutti per te. E fanno male. Sei più di un corridore, hai tecnica e piede, ti senti sottovalutato. Non ti piace quando le colpe ricadono sul singolo e sei leale al tuo compagno di binario, il numero 7.

TATTICA

3

Il terzino sinistro è il più estroso dei difensori, piede mancino e licenza di offendere. Stare attento in marcatura e tenere la linea di difesa sono scocciature necessarie per te. Ma non ti piace lamentarti, così ci scherzi su. Sui tuoi errori, su quelli altrui e sulla cose della vita in genere. Almeno uno che ride alle tue battute c'è, il tuo socio sulla fascia sinistra, il numero 11.

TATTICA

4

Il mediano è l'anima della squadra, quello che lavora duro e non molla mai. Ci sono tanti modi per fare la differenza e correre non è il meno importante. Per te arrendersi non è una possibilità e non accetti che i tuoi compagni si diano per vinti. In campo, nello spogliatoio e nella vita. Sei lo scudiero del numero 8 e corri anche per lui, per lasciarlo libero di pensare.

TATTICA

5

Lo stopper è l'ultimo baluardo difensivo, pronto a chiudere l'avversario e a spazzare la palla lontano. Ti piace giocare semplice, non hai nulla da dimostrare a quelli che cianciano di bel gioco e numeri da circo. Il calcio è un gioco di squadra e lo affronti come la vita, con realismo e schiettezza. Puoi contare sul numero 6: non è tipo da perdersi in chiacchiere. Come te.

TATTICA

6

Il libero non si limita a difendere, imposta il gioco dalle retrovie. Nella tua posizione ogni errore può essere determinante. Hai imparato a convivere con il peso delle responsabilità e prendi ogni cosa sul serio, in campo e fuori. Il calcio è un gioco solo per modo di dire e ne fai una questione di vita o di morte. Il numero 5 lo capisce, non prende le cose sotto gamba.

TATTICA

7

L'ala destra gioca sulla fascia, lontano dal centro del gioco, ma può accenderlo in un attimo. Non serve essere sempre presente nella partita, o in una discussione, per fare la differenza. Tu lo sai bene, il tempismo è tutto e bisogna saper affondare il colpo al momento giusto. Il numero 2 copre anche le tue assenze e sa che ne vale la pena. Non tutti la pensano come lui.

TATTICA

8

Il regista guida il centrocampo e quindi la squadra. Il tuo scopo non è prenderti l'assolo, ma dirigere l'orchestra. Tutti vogliono essere protagonisti e mettere insieme undici teste, undici modi di pensare è una sfida. Puoi vincerla solo mantenendoli coinvolti e costringendoli a riflettere quando serve. Il numero 4 è il tuo opposto, proprio per questo vi completate.

TATTICA

9

Il centravanti è il finalizzatore e vive per il gol. A nessuno importa se t'impegni o se giochi per la squadra, sei sempre stato e verrai sempre valutato solo per il risultato finale. Non puoi nasconderti dietro a niente o a nessuno. Il tuo non è egoismo, ma non sei mai riuscito a spiegarlo. Anche se dovrebbe servirti di più, il numero 10 è l'unico a capire come ti senti.

TATTICA

10

Il fantasista è la variabile impazzita, genio e sregolatezza con il pallone tra i piedi. Averla vinta non è l'unica cosa che conta, nella vita c'è molto di più. Ti consideri un artista e ne vai fiero, non fai niente per nascondere le tue idee e non t'importa che siano condivise. Credi che il numero 9 dovrebbe riscoprire questo senso estetico e sei pronto a insegnarglielo.

TATTICA

11

L'ala sinistra è il mancino imprendibile, tutto dribbling e scatti improvvisi. Vorresti avere sempre la palla, metterti in mostra, avere l'ultima parola. Senza nulla togliere al gioco di squadra, sono le iniziative personali a fare la differenza in fin dei conti. Con il numero 3 finisci sempre per rubarti il pallone, ma ci ridete su, senza stare a farvi troppo la morale.

TATTICA

1

Calcio d'angolo per la squadra avversaria. Il pallone è a terra, il giocatore si avvicina alla bandierina e si prepara a calciare. Parte il traversone, morbido sul secondo palo. Il portiere accenna l'uscita, ma, forse temendo per la ressa in area di rigore, decide di restare tra i pali. Il centravanti avversario svetta e incorna il pallone! Teso, ma dritto tra le braccia del numero 1.

DISPOSIZIONE TATTICA

2

L'attaccante avversario s'invola verso la porta, ma il terzino destro chiude ancora una volta in diagonale. Molto diligente la sua partita, anche se limitata in proiezione offensiva. Il numero 2 continua a fare avanti e indietro sulla fascia, superando però di rado il cerchio di centrocampo. Rinuncia a guadagnare il fondo per il cross, pur di essere puntuale in difesa.

DISPOSIZIONE TATTICA

3

Il terzino sinistro avanza sulla fascia, guadagna campo e potrebbe puntare l'area di rigore. Si ferma, porta la palla sul destro e sembra valutare il taglio verso il centro. Torna invece a manovrare con il mancino, cerca di guadagnare il fondo, incontra resistenza e la mette in mezzo. Un altro cross del numero 3, davvero inesauribile, anche se non azzarda mai il tiro.

DISPOSIZIONE TATTICA

4

La squadra avversaria giostra la sfera a centrocampo. Giocano a un tocco, con grande sicurezza, senza subire il pressing. Il mediano gioca di posizione, pronto a chiudere le linee di passaggio. Ecco che recupera la sfera e fa subito ripartire il gioco. Lucido e prudente, ma è strano che proprio in un derby il numero 4 rinunci a essere aggressivo come al solito.

DISPOSIZIONE TATTICA

5

Lanciata da un errore in uscita, la squadra avversaria parte in contropiede. Tre contro due, cercano di prendere il tempo alla difesa. Lo stopper arretra e li aspetta, eccolo che affianca il portatore di palla. Lavora di fisico, fino a portarlo sul fondo. Il numero 5 concede calcio d'angolo, ma si conferma un muro. Forse però avrebbe potuto tentare la giocata d'anticipo.

DISPOSIZIONE TATTICA

6

Il libero intercetta la sfera e resiste al ritorno dell'attaccante avversario. Guadagna spazio e gioca a testa alta. Potrebbe tentare il lancio lungo a servire le punte, è un colpo nelle sue corde. Invece si appoggia al compagno più vicino, facendo respirare la squadra. Semplice, elegante, il numero 6 è una certezza. Chissà perché non tenta mai qualche proiezione in avanti.

DISPOSIZIONE TATTICA

7

Riceve l'ala destra, stop a seguire e davanti gli si apre una prateria. Avanza, palla al piede, cerca il triangolo con il centravanti e lo trova. Guadagna il fondo, accenna il dribbling a rientrare, ma poi la mette in mezzo. Il pallone viene intercettato e la squadra avversaria riparte. Bell'azione personale del numero 7, anche se forse avrebbe potuto cercare di andare a concludere.

DISPOSIZIONE TATTICA

8

Ancora una volta il pallone passa dai piedi del regista. Un vero metronomo, la smista tra i compagni senza temere la pressione degli avversari. Mai un tocco di troppo per il numero 8. Detta i tempi alla squadra, senza pretendere i riflettori su di sé. Certo, da un giocatore della sua tecnica ci si aspetta sempre il colpo risolutivo, ma in un derby non si gioca per i fotografi.

DISPOSIZIONE TATTICA

9

Lancio lungo per il centravanti, lavora spalle alla porta e la mette giù. Cerca il fraseggio con il compagno più vicino e ruba il tempo al difensore avversario. Ecco che arriva il passaggio di ritorno, tiro secco a incrociare… Fuori di un soffio! Il numero 9 continua a battersi e forse è proprio tutto questo lavoro di manovra a costargli qualcosa in lucidità nelle conclusioni.

DISPOSIZIONE TATTICA

10

Il fantasista viene a prendersi il pallone sulla trequarti, punta l'avversario e parte in dribbling. Guadagna campo, si libera di un secondo avversario con una finta di corpo e arriva al limite dell'area. Tenta il tiro, anzi no, ecco il passaggio! Bel filtrante per l'ala sinistra, ma il suo tiro è murato. Altruista qui il numero 10, avrebbe potuto tentare un tiro a giro dei suoi.

DISPOSIZIONE TATTICA

11

L'ala sinistra chiama il passaggio e lo riceve sulla corsa. Dribbling secco, quindi fa partire un traversone che taglia tutta l'area di rigore… Senza che un compagno trovi il modo d'intervenire. Spunto davvero pregevole del numero 11 che però viene lasciato troppo solo in queste sue incursioni. Dovrebbe forse decidersi a mettersi in proprio e cercare la via del gol.

DISPOSIZIONE TATTICA

1

L'azione si sviluppa dalla sinistra. L'attaccante avversario converge verso il centro mentre il suo terzino si prepara per il cross. Il pallone si alza mentre in area si forma la solita mischia. Il portiere esita tra i pali, calibra male la traiettoria, ma con un colpo di reni smanaccia la palla che rimbalza sulla traversa e finisce in angolo. Che brivido per il numero 1.

DISPOSIZIONE TATTICA

2

Il numero 2 sfrutta un'indecisione avversaria per rubare palla e proiettarsi in avanti. Guadagna terreno, punta verso l'area. Macina metri mentre la difesa cerca di ricompattarsi. Il terzino destro, però, rallenta la corsa e preferisce servire il compagno vicino. L'azione ora prosegue con ritmi più lenti e manovrati. Peccato, perché c'era spazio per tentare l'affondo.

DISPOSIZIONE TATTICA

3

Il terzino sinistro non si lascia ingannare dalle finte dell'ala avversaria. La marca stretta e mette la palla fuori. Ottima giocata difensiva del numero 3, pronto e reattivo come sempre. A sorprendere è piuttosto la sua mancanza di brillantezza in attacco, non dà il solito apporto. Già alla vigilia della partita era stato evidenziato come questo schema lo limiti in fase propositiva.

DISPOSIZIONE TATTICA

4

La palla viaggia per linee orizzontali. In questa fase della partita, nessuna delle due squadre sembra voler rischiare. Fraseggio insistito degli avversari, ma ecco che interviene il numero 4 e fa sua la sfera in scivolata. Potrebbe innescare subito il contropiede con un passaggio filtrante… Invece preferisce rallentare il ritmo e giocare sul sicuro, affidandosi al regista.

DISPOSIZIONE TATTICA

5

Dalla difesa avversaria parte un lungo lancio a superare il centrocampo, il pallone rimbalza e si alza ancora. Il numero 5 prende posizione e stacca di testa, rilanciando l'azione. L'intervento però è impreciso, serie di batti e ribatti... Alla fine il pericolo viene allontanato. Lo stopper si sbraccia con i compagni, furioso per il mancato aiuto su questo pallone vagante.

DISPOSIZIONE TATTICA

6

Il numero 6 tiene la difesa alta, pronto a far scattare la trappola del fuorigioco. Parte il lancio lungo, il centravanti avversario lo riceve e la posizione è regolare: il terzino sinistro non ha tenuto la linea. La punta avversaria avanza, ma è proprio il libero a salvare la situazione con un recupero provvidenziale. Buona scelta di tempo, però dovrebbe guidare di più i compagni.

DISPOSIZIONE TATTICA

7

L'azione si sviluppa da destra, serie di batti e ribatti, ne esce vittoriosa la squadra avversaria che ora avanza palla al piede. Passaggio sulla fascia... Intercettato! Il numero 7, rientrato in difesa con buona scelta di tempo, recupera la sfera e fa ripartire i suoi. Ottimo intervento dell'ala destra. Certo, se gioca così arretrato non riuscirà ad impensierire il portiere avversario.

DISPOSIZIONE TATTICA

8

Il numero 8 è infaticabile, corre a destra e a sinistra per dettare legge a centrocampo, come l'abbiamo visto fare in tante altre partite. Stavolta, però, non è davvero un compito facile. In particolare il regista sta facendo bene in copertura, ma non sembra avere abbastanza lucidità per impostare il gioco in fase offensiva. E le partite si vincono facendo gol.

DISPOSIZIONE TATTICA

9

La squadra manovra in maniera avvolgente, mentre il centravanti si muove alla ricerca del varco giusto. Ecco che viene servito: la stoppa, aspetta l'inserimento di un compagno, anzi no, lascia partire il tiro. Palo! Il portiere avversario ci arriva con la punta delle dita. Il numero 9 avrebbe dovuto tirare di prima, senza esitazioni: una punta deve saper essere anche egoista.

DISPOSIZIONE TATTICA

10

Il numero 10 si porta al limite dell'area, sfruttando una leggerezza difensiva. Salta un avversario, un altro, serie di finte per evitare il raddoppio. Con un guizzo fulmineo, trova un varco buono e lascia partire la conclusione, potente ma centrale. Il portiere blocca in due tempi. Azione pregevole, anche se forse avrebbe dovuto appoggiare al compagno libero in area.

DISPOSIZIONE TATTICA

11

Calcio d'angolo, palla ribattuta dalla difesa. L'ala sinistra parte in contropiede, davanti ha una prateria. Punta l'avversario e lo supera, ne salta un altro e si ritrova decentrato. Potrebbe puntare verso la porta, ma il centravanti chiama la palla in area: esitazione fatale per il numero 11 che subisce il rientro dei difensori. Bella azione, anche se è mancato un pizzico di cattiveria.

DISPOSIZIONE TATTICA

CAPITANO

Nessuno sa meglio di te cosa significhi indossare questi colori. Il calcio ti ha dato tutto, ma ha preteso altrettanto e la tua famiglia è stanca di fare sacrifici: sul piatto hai una lauta offerta da un campionato straniero, più soldi e meno stress. Ma tu hai sempre sognato di finire la tua storia dov'è cominciata, nella tua città. L'intera squadra è come una seconda famiglia per te.

TECNICA

PRIMAVERA

Ti sei appena affacciato in prima squadra dal calcio giovanile: è un altro sport, per l'intensità in campo e la pressione fuori. Tuo padre non pensava che ce l'avresti fatta e non ha mai accettato la tua decisione di abbandonare gli studi, ma per te esiste solo il calcio. È il tuo primo derby, sei circondato da leggende e il Veterano ti ha preso sotto la sua ala. C'è in gioco il tuo futuro.

TECNICA

VETERANO

Sarà la tua ultima stagione. Sei stanco di soffrire, dopo tutti questi anni. Hai sempre detto di voler chiudere in bellezza, appena prima d'imboccare la parabola discendente, e il tuo corpo parla chiaro ormai. Devi solo trovare il coraggio di dire basta. Ma poi nello spogliatoio entra uno come il Primavera, che non sa neanche allacciarsi le scarpe, e come fai a lasciarlo solo?

TECNICA

CONVALESCENTE

Questa è la tua prima partita dopo un terribile infortunio al ginocchio. Non il primo e temi nemmeno l'ultimo. Lo staff medico ti ha sconsigliato di forzare il rientro, ma è il derby, si vive per partite come questa e l'allenatore ha lasciato a te la decisione finale. Restarsene a guardare è dura, lo sa bene anche il Fuori rosa: in tribuna, seduti fianco a fianco, avete fatto amicizia.

TECNICA

FUORI ROSA

Hai rotto i ponti con l'allenatore e ti senti un corpo estraneo alla squadra ormai. Non sai come interpretare la decisione di gettarti nella mischia proprio per il derby, ma la tua esperienza con la squadra è ormai agli sgoccioli, ne hai già parlato con il tuo procuratore. L'unico ad averti supportato in questi mesi difficili è stato il Convalescente. Ti mancherà.

TECNICA

RISERVA

Eri convinto che l'allenatore non ti capisse, invece sei tu a non capire lui. Mesi in panchina e ora sceglie di metterti in campo proprio per il derby. Vuoi dimostrare di essere all'altezza, a lui, alla squadra e al presidente che ha investito tanto su di te. Del resto, se ti sei guadagnato il rispetto del Fuoriclasse, vuol dire che ci dev'essere qualcosa di buono in te.

TECNICA

FUORICLASSE

Sei la stella della squadra e non potrebbe essere altrimenti. Predestinato, fenomeno e chi più ne ha più ne metta. In Nazionale, però, non sei ancora riuscito a lasciare il segno e il commissario tecnico sembra convinto che, fuori dal contesto di questa squadra, tu non sia lo stesso giocatore. I tuoi compagni sono importanti, persino la Riserva, ma non dipendi da loro.

TECNICA

STRANIERO

Il calcio ti ha portato lontano da casa, regalandoti una vita migliore. Questa non è la tua città, respiri l'aria del derby senza capirne davvero le ragioni. Anche nel tuo paese il calcio è una guerra, ma se non altro serve a non pensare a quella vera. Quando vedi questi tifosi che fanno di tutto per rendere la vita del Traditore un inferno, dubiti che abbiano il cuore al posto giusto.

TECNICA

TRADITORE

Il tuo primo derby dall'altra parte della barricata, con addosso i colori dei nemici di sempre. Il calcio è strano, come la vita. Ma ci sono cose semplici da pronosticare, come i fischi dei tuoi ex tifosi ogni volta che tocchi il pallone. Eri il loro idolo. Ti chiedi se hai preso la decisione sbagliata. Lo Straniero è l'unico al di fuori di queste beghe cittadine, ti mette a tuo agio.

TECNICA

COMBATTENTE

Sei il beniamino dei tifosi. Eri uno di loro e hai sacrificato tutto per realizzare il tuo sogno di scendere in campo nel derby. Ogni volta è come la prima e nel cuore resti sempre un ultras. Vuoi dedicare un altro trionfo a quei ragazzi che vivono di pallone come te. Non c'è proprio niente d'incomprensibile per te nell'ossessione dello Spregiudicato per la vittoria.

TECNICA

SPREGIUDICATO

L'unica cosa che non t'interessa vincere è il premio fair play. Il calcio è anche guerra di nervi, provocazione, astuzia, soluzioni al limite. Non ci stai a perdere nemmeno in amichevole, ma questo derby è speciale: tuo figlio è in ospedale e ti ha chiesto di regalargli questa gioia. Non intendi deluderlo per nulla al mondo. Tutti devono scendere in campo come il Combattente.

TECNICA

CAPITANO

Con uno scatto imperioso, il capitano entra in scivolata e va a strappare la sfera all'avversario. Quindi arringa il pubblico, invitandolo a esultare! Il numero [ ] è davvero l'anima della squadra, sa cosa significa indossare questi colori e non si risparmia mai. Si è anche preso un bel rischio: se fosse entrato fuori tempo, sarebbe stato senza dubbio calcio di rigore.

GESTO TECNICO

PRIMAVERA

Che esordio nel derby per questo ragazzo! Appena promosso dalla squadra primavera, non ha mai timore di tentare la giocata. Ecco che si esibisce in un altro lancio lungo! La sua si direbbe proprio la sfrontatezza della gioventù: c'è soltanto da sperare che non si lasci abbattere quando gli prenderanno le misure. Di sicuro il talento non manca a questo numero [ ].

GESTO TECNICO

VETERANO

La punta avversaria semina il panico in area, è costretta a decentrarsi, ma mantiene il controllo della sfera… Finché non interviene il numero [ ]. Ci mette il corpo, lo porta a scuola e lo accompagna sul fondo. Non è nemmeno calcio d'angolo. In queste situazioni l'esperienza ha il suo peso e ci vogliono i nervi saldi di un veterano per sbrogliare la matassa.

GESTO TECNICO

CONVALESCENTE

E va a terra. Un'altra entrata dura sul numero [ ], appena rientrato da un lungo infortunio. Eccolo che si rialza, quasi come se niente fosse. È un derby, nessuno può aspettarsi sconti, ma chissà quali fantasmi passano per la testa di questo ragazzo. Eppure non lascia trasparire nulla, mette sempre la gamba e si prende i suoi rischi. È un piacere rivederlo in campo oggi.

GESTO TECNICO

FUORI ROSA

Brutta entrata sul numero [ ] che però resiste e allontana il pallone, prima di cadere a terra. Pericolo sventato. Nessuno si aspettava di vederlo in campo per il derby, dopo le voci di cessione a fine stagione. Eppure eccolo qui, in una forma che non può essere perfetta, ma pronto a battersi in quello che potrebbe essere il suo canto del cigno in questo stadio.

GESTO TECNICO

RISERVA

Il numero [ ] vince un rimpallo e si disimpegna senza troppo affanni. Non dev'essere facile ritrovarsi con i galloni da titolare proprio nel derby, dopo tanta panchina. Eppure si sta facendo trovare pronto. Sa di dover sfruttare questa occasione fino in fondo: deve solo prestare attenzione all'inevitabile voglia di strafare. Finora sta ben figurando comunque.

GESTO TECNICO

FUORICLASSE

Che rischio! E che prodezza. Il pubblico s'infiamma per il colpo di tacco del numero [ ]. Una giocata difficile anche solo da immaginare, ma a volte la soluzione più complessa è anche la migliore. Chissà che faccia deve aver fatto l'allenatore: di sicuro non è un colpo che si prova in allenamento! Ma i fuoriclasse sono genio e sregolatezza, senza paura delle conseguenze.

GESTO TECNICO

STRANIERO

Sembra proprio che il numero [ ] danzi sul pallone. Destro, sinistro, con una grazia quasi da ballerino. Si è adattato bene al nostro campionato, anche se capire le dinamiche di un derby, il suo significato per la città, la sua cattiveria, non è mai semplice per uno straniero. Al primo errore si rischia di vedersi rinfacciare persino i sorrisi e il gusto per il gioco. Ma se si fa la differenza...

GESTO TECNICO

TRADITORE

Un bel passaggio del numero [ ] viene accolto dalla solita salva di fischi. I tifosi hanno la memoria lunga e non perdonano chi cambia casacca, non in un derby. "Traditore" è uno dei pochi epiteti riferibili, ma non sembra risentirne. Eppure non dev'essere facile trovarsi dall'altra parte della barricata, a conquistare una nuova tifoseria e a farsi rimpiangere dalla vecchia.

GESTO TECNICO

COMBATTENTE

Mischia in area, il centravanti avversario cade a terra... L'arbitro fa segno di continuare a giocare. Senza troppi complimenti, il numero [ ] lo afferra per un braccio e lo strattona in piedi. Ne viene fuori un battibecco, i due sono faccia a faccia. Vengono separati, ma il nostro continua a provocare l'avversario. Che grinta! Così però rischia davvero il cartellino.

GESTO TECNICO

SPREGIUDICATO

Scontro in area e il numero [ ] finisce a terra. Si porta le mani al viso, sembra aver subito un brutto colpo. L'avversario allarga le braccia, l'arbitro si consulta con il guardalinee. Sembra indeciso, poi lascia correre. Fallo o simulazione? Il contatto pare esserci, ma è stato senza dubbio accentuato. Poteva starci la punizione a favore, ma anche il cartellino giallo contro.

GESTO TECNICO

CAPITANO

Scontro al limite dell'area, un giocatore per parte a terra dolorante. Gli animi si infiammano, ma ecco che si avvicina il capitano. Porta via i suoi e va a farsi sentire dall'arbitro, sbracciandosi e alzando la voce. Il direttore di gara alla fine fa segno che il gioco può riprendere. Fosse stato un giocatore meno carismatico del numero [ ], sarebbe stato sanzionato di sicuro.

GESTO TECNICO

PRIMAVERA

Il nuovo arrivo dalla squadra primavera sarà anche giovane, ma ha carattere da vendere! Arriva sempre primo sul pallone, con generosità e grinta. Preciso anche nei passaggi, questo ragazzo ci sta mostrando tutto il repertorio e lascia ben sperare. Speriamo solo non si faccia prendere dalla foga e dalla voglia di strafare. L'incoscienza deve essere la forza del numero [ ].

GESTO TECNICO

VETERANO

Queste sono la partite dove uomini come lui sono indispensabili. Se il derby è l'Inferno, allora il numero [ ] è il nostro Virgilio. Conosce gli avversari e i compagni dal primo all'ultimo, sa esattamente cosa fare. C'è solo da sperare che non dorma sugli allori e non dia per scontata una partita imprevedibile come solo i derby sanno essere. Ognuno fa storia a sé.

GESTO TECNICO

CONVALESCENTE

Anche se avanza in maniera vistosamente claudicante, il numero [ ] ha già scosso la testa davanti a un paio di richieste di sostituzione dalla panchina. Ci tiene davvero a lasciare il segno su questo derby. Un altro duello aereo, per fortuna non ricade sulla gamba dolorante, ma anche questa volta c'è mancato poco. Dove finisce il coraggio e inizia l'imprudenza?

GESTO TECNICO

FUORI ROSA

Ci aspettavamo di vederlo in tribuna, come in tutte le ultime giornate. Invece il numero [ ] ha indossato gli scarpini e si è buttato nella mischia. Certo, il pubblico non lo acclama come il resto della squadra, ma, anche se il futuro è incerto, il presente è qui, con i suoi compagni. Undici guerrieri sul campo, alla ricerca della vittoria contro i nemici di sempre.

GESTO TECNICO

RISERVA

Il numero [ ] sbroglia un'altra situazione pericolosa. Non c'è dubbio che stia dando il suo contributo; anche se è chiaro che non può giocare a memoria come gli altri compagni di squadra. Poche presenze finora in questo campionato, ma tanta voglia di fare. Deve solo stare attento a non perdere la lucidità necessaria e continuare a giocare per la squadra.

GESTO TECNICO

FUORICLASSE

Invita l'avversario a farsi sotto, quindi lo disorienta con una finta di corpo e ha campo libero per lanciare in avanti. Che sicurezza e che piede! L'avversario, però, non ha gradito e non gliele manda a dire. Il numero [ ] si limita a sorridere. Pregevole iniziativa, da vero fuoriclasse, ma in un derby non si va tanto per il sottile e bisogna fare attenzione con le provocazioni.

GESTO TECNICO

STRANIERO

Siamo abituati all'idea che il nostro campionato sia il migliore del mondo, per tenuta atletica e sapienza tattica, ma il numero [ ] sta tenendo botta. Anche nel suo paese i derby sono infuocati e si è calato davvero bene nella sfida. Ha l'aria, però, di accusare già la stanchezza: deve stare attento a dosare le energie fisiche e mentali lungo tutto il corso della partita.

GESTO TECNICO

TRADITORE

Il numero [ ] prende palla e avanza, cercando lo spazio per la verticalizzazione. Con coraggio affronta due difensori nel tentativo di saltarli, ma viene messo giù dal capitano avversario. Il suo ex capitano. Anche se si stringono la mano, lo sguardo tra i due è tutto un programma! Lo spunto era buono, ma attenzione: il derby sembra fatto apposta per le vecchie ruggini.

GESTO TECNICO

COMBATTENTE

Stiamo assistendo a una sfida nella sfida! Il numero [ ] e il suo diretto avversario non si stanno risparmiando, in una girandola di grandi giocate e grinta al limite del regolamento. Da lui non ci aspettavamo niente di meno che una partita da gladiatore. C'è solo da sperare che questo duello non lo distragga troppo, perché i suoi compagni hanno bisogno di lui.

GESTO TECNICO

SPREGIUDICATO

Il centravanti avversario sembra davvero nervoso oggi. E guardate come sorride il numero [ ]! Ormai è chiaro, lo sta lavorando ai fianchi. Si scambiano provocazioni fin dall'inizio della partita, in una vera e propria guerra di nervi. Fa parte del gioco e il derby è anche questo, ma basta un attimo per superare il limite ed è chiaro che l'arbitro sia sul chi vive ormai.

GESTO TECNICO

FISCHIO D'INIZIO

La città si ferma, raccolta intorno allo stadio. A spaccarla in due il derby. In campo, ventidue giocatori si preparano a quella che è molto più di una partita. Gli avversari di sempre, gli uni di fronte agli altri. Un rituale che si ripete, per poi esaurirsi dopo il triplice fischio dell'arbitro. In mezzo, qualche momento sublime e molti episodi ridicoli. In una parola, il calcio.

FISCHIO

FINE PRIMO TEMPO

Si va al riposo sul risultato di [ ] a [ ]. Una sfida ricca di gol e di occasioni da entrambe le parti, celebrata con grande calore dalle due tifoserie. Si dice che il calcio sia la cosa più importante delle cose meno importanti, ma quando si assiste a partite come queste non può che sembrare un eufemismo. E chissà a questo punto che cosa ci riserverà il secondo tempo!

FISCHIO

SECONDO TEMPO

Dopo il riposo, le squadre tornano in campo e la palla è già nel cerchio di centrocampo. Il risultato è sempre di [ ] a [ ]. Chissà se gli allenatori negli spogliatoi avranno trovato le parole giuste per chiedere ai loro giocatori di gettare il cuore oltre l'ostacolo. L'atmosfera sugli spalti è rovente, la partita è aperta a ogni esito e vedremo chi riuscirà a spuntarla. Si riparte!

FISCHIO

TRIPLICE FISCHIO

L'arbitro fischia la fine. Che partita! Una girandola di gol ed emozioni che non si vede tutti i giorni. Ma non è stato solo uno spettacolo per i simpatizzanti o per gli amanti dello sport: più di tutto, è stata una battaglia per i tifosi. Per quelli che ora esultano, festeggiando la vittoria, e per quelli che se ne vanno in lacrime, recriminando per la sconfitta. Dallo stadio è tutto.

FISCHIO

GOL SUBITO

Azione personale del centravanti avversario, lanciato sulla corsa dai suoi centrocampisti. Brucia sullo scatto il marcatore, entra in area e scocca il tiro. Parato! Sulla ribattuta arriva l'ala destra avversaria… Rete! Sulla seconda conclusione il portiere non può proprio nulla. Ma la linea di difesa è stata lenta e disunita. Non si può lasciare tutto questo spazio agli attaccanti!

GOL

GOL SUBITO

Serie di passaggi tra i centrocampisti avversari. Cercano un varco, senza trovarlo. Ecco che avanza il regista avversario, nasconde il pallone, guadagna un po' di spazio… E d'improvviso scocca il tiro. Incredibile, è gol! Conclusione coraggiosa, ma la complicità del portiere è evidente. Del tutto impreparato su questo tiro dalla distanza, una vera e propria papera.

GOL

GOL SUBITO

L'ala sinistra avversaria entra in area, sterza, si prepara al tiro… Interviene da dietro lo stopper che lo abbatte. L'arbitro si avvicina, mentre il difensore ripete a gran voce di aver preso la palla. Niente da fare, il direttore di gara indica il dischetto: è rigore. Il centravanti avversario s'incarica della battuta, arriva il fischio… Rete! Portiere a destra, palla a sinistra.

GOL

GOL SUBITO

Il fantasista si avvicina al limite dell'area. Tenta il dribbling, ma il rimpallo lo sfavorisce. Gli avversari partono in contropiede, la squadra è sbilanciata. Allargano sulla destra, con due passaggi sono in porta. Il portiere è pronto a uscire, resta in piedi fino all'ultimo… Ma il centravanti avversario a porta spalancata non sbaglia! Rasoterra nell'angolino basso. Gol.

GOL

GOL SEGNATO

Il libero avanza oltre la linea di centrocampo, quindi allarga sulla fascia sinistra. Il terzino cambia gioco con un passaggio a tagliare il campo. Innesca così l'ala destra, ottimo lo stop e utile a far salire la squadra. La mette in mezzo, velo del fantasista che la lascia sfilare, il centravanti riceve e appoggia al mediano che accorre. Tiro e rete! Che gioco di squadra! Che gol!

GOL

GOL SEGNATO

È calcio d'angolo. Il regista s'incarica della battuta e la mette in mezzo. Il portiere avversario respinge, ma la palla finisce sui piedi del terzino destro che allarga di nuovo verso il regista. Altro cross in mezzo, svetta lo stopper che incorna e segna! Corre sotto la curva incredulo, mentre i compagni lo sommergono di abbracci. È la sua prima rete in un derby!

GOL

GOL SEGNATO

Il fantasista tenta ancora il dribbling al limite dell'area, ma lo marcano stretto e continua a sbattere sugli avversari. Si ostina scivolando sulla destra, resiste a qualche colpo di troppo, fa perno sull'avversario e lo supera. Lascia partire un tiro a giro… E finisce nel sette! Una grande conclusione, dalla sua mattonella. Davvero un gran gol, un capolavoro d'artista.

GOL

GOL SEGNATO

Il terzino sinistro è sulla trequarti, la dà al regista che lo innesca di nuovo chiudendo il triangolo. Si ritrova, però, chiuso da due avversari. Rinuncia a guadagnare il fondo e tenta il cross. Il centravanti si trova nella morsa dei due difensori centrali avversari, ma ruba mezzo passo a entrambi, la mette giù di petto e lascia partire il tiro. Gol! Che potenza!

GOL

CAPITANO

C'è una serie di posti vuoti in tribuna d'onore: nessuno della famiglia del Capitano si è presentato. Non si sono mai persi una partita prima, figuriamoci un derby.

Chi ha pescato la carta deve far emergere questo argomento di discussione.

SQUADRA

PRIMAVERA

Il padre del Primavera è sugli spalti, insieme al resto della famiglia. È la prima volta in assoluto che accetta di seguire la squadra e assistere a una partita.

Chi ha pescato la carta deve far emergere questo argomento di discussione.

SQUADRA

VETERANO

Due dirigenti, parlando nel tunnel degli spogliatoi, hanno detto chiaro e tondo che questo sarà l'ultimo derby del Veterano. Stanno già cercando un sostituto.

Chi ha pescato la carta deve far emergere questo argomento di discussione.

SQUADRA

CONVALESCENTE

Lo staff medico ha fatto un ultimo tentativo per convincere l'Allenatore a non schierare il Convalescente. Se il ginocchio saltasse di nuovo, rischia la carriera.

Chi ha pescato la carta deve far emergere questo argomento di discussione.

SQUADRA

FUORI ROSA

Il procuratore del Fuori rosa è in tribuna accanto al presidente degli avversari. Sorridono e si stringono la mano. Potrebbe davvero fare il salto della barricata?

Chi ha pescato la carta deve far emergere questo argomento di discussione.

SQUADRA

RISERVA

Dagli spalti il presidente tiene gli occhi fissi sulla Riserva. Confabula fitto con il dirigente seduto al suo fianco. Chi può sapere se sia soddisfatto oppure no?

Chi ha pescato la carta deve far emergere questo argomento di discussione.

SQUADRA

FUORICLASSE

A sorpresa il commissario tecnico è sugli spalti, in vista delle convocazioni in Nazionale. È forse l'unico a dubitare del Fuoriclasse. Chissà se oggi si ricrederà.

Chi ha pescato la carta deve far emergere questo argomento di discussione.

SQUADRA

STRANIERO

C'è stato un colpo di stato nel paese dello Straniero. L'attenzione in televisione è tutta per il derby e la notizia è stata citata di sfuggita, ma si parla di morti e feriti.

Chi ha pescato la carta deve far emergere questo argomento di discussione.

SQUADRA

TRADITORE

Fin dall'annuncio delle formazioni, per il Traditore fioccano fischi dagli spalti. Dai suoi ex tifosi, ma anche dai nostri. Troppa pressione rischia di schiacciarlo.

Chi ha pescato la carta deve far emergere questo argomento di discussione.

SQUADRA

COMBATTENTE

Prima della partita ci sono stati tafferugli tra le tifoserie e arresti tra gli ultras. Tra loro c'è un amico fraterno del Combattente: pare abbia accoltellato qualcuno.

Chi ha pescato la carta deve far emergere questo argomento di discussione.

SQUADRA

SPREGIUDICATO

Dopo esserselo sfilato dal collo, lo Spregiudicato è rimasto a fissare il ciondolo con la foto del figlio. Lo operano oggi, dopo un lungo ricovero.

Chi ha pescato la carta deve far emergere questo argomento di discussione.

SQUADRA

ALLENATORE

Il derby è ormai l'ultima occasione di riscatto per la stagione: in caso di sconfitta, l'esonero dell'Allenatore è scontato. Sarebbe la fine di un'era per la squadra.

Chi ha pescato la carta deve far emergere questo argomento di discussione.

SQUADRA

CAPITANO

I tifosi della nostra curva hanno esposto lo striscione "C'è solo un Capitano". Sono preoccupati dalle voci sulla possibile cessione del simbolo della squadra.

Chi ha pescato la carta deve far emergere questo argomento di discussione.

SQUADRA

PRIMAVERA

È finito sui giornali il rito d'iniziazione alla prima squadra del Primavera. Una cosa goliardica, anche se un po' imbarazzante... Chi ha fatto la spia con la stampa?

Chi ha pescato la carta deve far emergere questo argomento di discussione.

SQUADRA

VETERANO

Nell'ultimo, duro confronto tra Allenatore e squadra, il Veterano si è schierato con il mister. È vero che gli ha proposto un ruolo nel suo staff dopo il ritiro?

Chi ha pescato la carta deve far emergere questo argomento di discussione.

SQUADRA

CONVALESCENTE

Durante l'ultimo allenamento, il Convalescente si è infuriato con un compagno per una scivolata a suo avviso troppo dura. Sono rimaste ruggini o è tutto risolto?

Chi ha pescato la carta deve far emergere questo argomento di discussione.

SQUADRA

FUORI ROSA

Il Fuori Rosa ha dichiarato alla stampa di rimpiangere l'ex allenatore, accusando quello attuale di preferirgli giocatori con meno talento. A chi si riferiva?

Chi ha pescato la carta deve far emergere questo argomento di discussione.

SQUADRA

RISERVA

Nonostante il ruolo minore in squadra, la Riserva è stato convocato per uno stage in Nazionale e ha fatto buona impressione. Perché questa differenza di rendimento?

Chi ha pescato la carta deve far emergere questo argomento di discussione.

SQUADRA

FUORICLASSE

Per la serie genio e sregolatezza, il Fuoriclasse ha saltato due allenamenti, ma è stato convocato. I giornali dicono che abbia fatto follie con la sua nuova fiamma.

Chi ha pescato la carta deve far emergere questo argomento di discussione.

SQUADRA

STRANIERO

Gira voce che lo Straniero stia pensando di lasciare il mondo del calcio, per fare ritorno nel suo paese e diventare predicatore. Lascerebbe davvero tutto così?

Chi ha pescato la carta deve far emergere questo argomento di discussione.

SQUADRA

TRADITORE

Qualche giorno fa il Traditore ha passato una serata con i suoi ex compagni di squadra. Niente di male, se non fosse proprio durante la settimana del derby.

Chi ha pescato la carta deve far emergere questo argomento di discussione.

SQUADRA

COMBATTENTE

Negli scorsi giorni il Combattente ha rilasciato un'intervista molto provocatoria, insultando squadra e tifosi avversari. Dichiarazioni da ultras, non da professionista.

Chi ha pescato la carta deve far emergere questo argomento di discussione.

SQUADRA

SPREGIUDICATO

C'è nell'aria una nuova indagine sul calcioscommesse. La passione per l'azzardo dello Spregiudicato è nota: se fosse coinvolto, ci finirebbe di mezzo la squadra.

Chi ha pescato la carta deve far emergere questo argomento di discussione.

SQUADRA

ALLENATORE

L'Allenatore si è sfogato in una lunga conferenza stampa, accusando qualche giocatore di scarso attaccamento alla maglia, ma senza fare nomi. Ha fatto bene?

Chi ha pescato la carta deve far emergere questo argomento di discussione.

SQUADRA

AMMONIZIONE

Entrata decisa del numero [ ] che prende palla e piede insieme. Ammonizione fiscale per lui.

Il Cronista segna il Numero dell'ammonito sul Tabellino del Cronista e aumenta di 2 il valore degli avversari.
Se chi viene sanzionato era già ammonito, viene espulso: va annunciato e gli avversari guadagnano altri 3 punti.

DERBY

AMMONIZIONE

Il numero [ ] è a terra, con le mani sul volto. Ma ecco che l'arbitro lo ammonisce. Simulazione!

Il Cronista segna il Numero dell'ammonito sul Tabellino del Cronista e aumenta di 2 il valore degli avversari.
Se chi viene sanzionato era già ammonito, viene espulso: va annunciato e gli avversari guadagnano altri 3 punti.

DERBY

AMMONIZIONE

Scontro tra un avversario e il numero [ ] che viene subito ammonito. Decisione inspiegabile dell'arbitro.

Il Cronista segna il Numero dell'ammonito sul Tabellino del Cronista e aumenta di 2 il valore degli avversari.
Se chi viene sanzionato era già ammonito, viene espulso: va annunciato e gli avversari guadagnano altri 3 punti.

DERBY

AMMONIZIONE

Palla in mezzo... Fallo di mano del numero [ ], appena fuori area. Ammonizione inevitabile.

Il Cronista segna il Numero dell'ammonito sul Tabellino del Cronista e aumenta di 2 il valore degli avversari.
Se chi viene sanzionato era già ammonito, viene espulso: va annunciato e gli avversari guadagnano altri 3 punti.

DERBY

ESPULSIONE

Mischia furibonda, un avversario crolla a terra. Una gomitata! Espulsione per il numero [ ].

Il Cronista segna il Numero dell'espulso sul Tabellino del Cronista e aumenta di 5 il valore degli avversari.
Chi viene espulso nel Primo tempo non gioca carte nell'Intervallo e nel Secondo tempo interpreta un Tifoso.

DERBY

ESPULSIONE

Entrata disperata del numero [ ] sull'avversario. Fallo da ultimo uomo! Espulsione inevitabile.

Il Cronista segna il Numero dell'espulso sul Tabellino del Cronista e aumenta di 5 il valore degli avversari.
Chi viene espulso nel Primo tempo non gioca carte nell'Intervallo e nel Secondo tempo interpreta un Tifoso.

DERBY

SOSTITUZIONE

L'allenatore richiama verso la panchina il numero [ ]. Abbraccia il compagno subentrante e va a sedersi: ha dato tutto per questo derby.

Alla fine della fase di Campo, il Cronista deve ricordare la sostituzione a chi l'ha subita. Chi viene sostituito nel Primo tempo non gioca carte nell'Intervallo e nel Secondo tempo non interpreta un Calciatore.

DERBY

SOSTITUZIONE

L'allenatore richiama verso la panchina il numero [ ]. Evita l'abbraccio del compagno e s'infila negli spogliatoi con aria furibonda.

Alla fine della fase di Campo, il Cronista deve ricordare la sostituzione a chi l'ha subita. Chi viene sostituito nel Primo tempo non gioca carte nell'Intervallo e nel Secondo tempo non interpreta un Calciatore.

DERBY

INFORTUNIO

Brutto fallo ai danni del numero [ ]! Resta a terra, mentre l'arbitro ammonisce l'avversario. Entra la barella, non ci voleva proprio.

Alla fine della fase di Campo, il Cronista deve ricordare l'infortunio a chi l'ha sofferto. Chi si infortuna nel Primo tempo non gioca carte nell'Intervallo e nel Secondo tempo interpreta il Cronista.

DERBY

RIGORE CONTRO

Il fantasista avversario tenta la percussione centrale: sguscia tra i difensori, poi sterza per evitare il portiere... Va giù! Fischio dell'arbitro: è rigore. Lo stesso fantasista s'incarica della battuta. Rete! Ha beffato il portiere con uno scavetto.

Il Cronista deve considerare un gol in più del previsto per gli avversari.

DERBY GOL

GOL ANNULLATO

Il regista avanza a testa alta, vede lo scatto del centravanti e lo serve con il contagiri. Tiro e rete! Proteste degli avversari, l'arbitro interviene e annulla il gol: fuorigioco millimetrico, se c'è.

Il Cronista deve sostituire una Carta Gol segnato con questa. La squadra avrà un gol in meno del previsto.

DERBY GOL

AUTOGOL

L'ala avversaria scatta sulla fascia e la mette in mezzo. Il centravanti avversario è sul pallone, ma il numero [ ] si precipita per anticiparlo e… No! La devia nella propria rete. Autogol!

Il Cronista deve sostituire una Carta Gol segnato con questa. La squadra avrà un gol in meno e gli avversari un gol in più del previsto.

DERBY GOL

PRESSING

La squadra adesso ha alzato il pressing, portando più avanti la linea di difesa e aggredendo il portatore di palla. Gli avversari sono in chiara difficoltà nella circolazione del pallone.

Il Cronista deve diminuire di 2 il valore della squadra avversaria.

DERBY

FUORIGIOCO

Il centravanti avversario viene pescato un'altra volta oltre la linea! La trappola del fuorigioco della squadra sta funzionando come una macchina perfetta, si muovono come un sol uomo.

Il Cronista deve diminuire di 2 il valore della squadra avversaria.

DERBY

UN TOCCO

La squadra fa correre il pallone in una serie di triangolazioni e passaggi di prima. Gli avversari si sfiancano nel tentativo di chiudere ogni linea di passaggio e lasciano aperti numerosi varchi.

Il Cronista deve diminuire di 2 il valore della squadra avversaria.

DERBY

DODICESIMO UOMO

I tifosi della squadra hanno gremito gli spalti per questo derby. Sono più numerosi degli avversari e il fattore campo si sente eccome! Un tifo così è davvero il proverbiale dodicesimo uomo.

Il Cronista deve rimuovere e non considerare una carta Derby a propria scelta.

DERBY

FAIR PLAY

Il calciatore avversario resta a terra dolorante. Il numero [ ] mette la palla fuori e si avvicina per sincerarsi delle sue condizioni. Gli tende la mano e lo aiuta a rialzarsi: bel gesto in una partita tesa.

Il Cronista deve eliminare una carta Derby Espulsione o, se non presente, una carta Ammonizione. Se non ci sono queste carte, non ha effetto.

DERBY

FAIR PLAY

Un avversario crolla a terra, ma non sembrano esserci stati contatti... Ecco la risposta: crampi! Il numero [ ] accorre e lo aiuta a stendere i muscoli. Sorrisi tra i due, un bel gesto.

Il Cronista deve eliminare una carta Derby Espulsione o, se non presente, una carta Ammonizione. Se non ci sono queste carte, non ha effetto.

DERBY

ALLENATORE IN CAMPO

Dopo un batti e ribatti, la sfera finisce fuori. Fase di gioco convulsa. Dalla panchina arrivano indicazioni per il numero [ ] che subito si sbraccia in direzione dei compagni, gridando per riportare l'ordine. Un vero allenatore in campo.

Il limite che il valore della squadra non deve superare passa da 21 a 30.

DERBY

CAMBIO TACCHETTI

Incredibile, il numero [ ] scivola di nuovo a terra! Sembra proprio aver sbagliato la scelta dei tacchetti. La palla finisce fuori ed ecco che ne approfitta per un rapido cambio di scarpe.

Il Cronista entra in campo e porta fuori con sé un Calciatore a sua scelta. Il Calciatore si scambierà di ruolo con un Tifoso per il resto della fase.

DERBY

INVASIONE DI CAMPO

L'arbitro fischia per interrompere il gioco. C'è stato un fallo? No, c'è un tifoso sul rettangolo di gioco! Ha superato la sicurezza e invaso il campo. A certa gente il derby dà propria alla testa!

Il Cronista spinge in campo uno dei Tifosi che è libero di aggirarsi tra i Calciatori, finché il Cronista stesso non lo trascina di nuovo fuori.

DERBY

RIGORE A FAVORE

Lancio lungo del numero [ ] che va a spiovere direttamente in area. Un compagno controlla, si gira... Viene sgambettato! Rigore. È l'autore del lancio a incaricarsi della battuta. Prende la rincorsa. È gol! Di potenza, sotto la traversa.

Il Cronista deve considerare un gol in più del previsto per la squadra.

DERBY GOL

PUNIZIONE DAL LIMITE

Finta di corpo del fantasista che viene abbattuto. Punizione dal limite, appena spostata sulla destra. Sulla palla il numero [ ], forse per toccarla al compagno. Invece batte di prima ed è rete! Supera la barriera con una parabola perfetta!

Il Cronista deve considerare un gol in più del previsto per la squadra.

DERBY GOL

CONTROPIEDE

Il passaggio del regista avversario viene intercettato, la sua squadra è sbilanciata. Palla al numero [ ] che alza la testa e innesca il contropiede. La palla viaggia rapida sulla sinistra, l'attaccante si ritrova a tu per tu con il portiere. Non sbaglia: gol!

Il Cronista deve considerare un gol in più del previsto per la squadra.

DERBY GOL