

Tutti utili esercizi per...

# IL GIOCO SENZA PALLA

MAURIZIO VISCIDI

**È uno degli aspetti fondamentali del gioco del calcio e, in quanto tale, va insegnato ed esercitato.**

**I**l calcio è uno sport nel quale spesso si dimentica che la componente tecnica, per quanto indispensabile, non è l'unica che interviene nel corso del gioco. Infatti, come avevo già detto nel precedente articolo ("Il due contro uno" apparso nel mese di novembre), se analizziamo statisticamente una partita ci si accorge che se un giocatore ha la palla, gli altri ventuno giocano senza; pertanto questi sopranno rendersi utili ed efficaci anche in questa condizione oppure non li si potrà definire completi.

Riflettendo ancora, statisticamente si consideri che una partita di 90' dura, in realtà, circa 60'; dividendo ora il tempo effettivo di gioco (60') per il numero dei giocatori (20), esclusi i portieri (per ovvi motivi tattici), si otterrà che ogni calciatore mantiene il possesso della palla per circa 3 minuti.

L'interesse del mio articolo, quindi, è proprio rivolto nei confronti di questi 57 minuti o meglio a tutta quella componente del calcio che, volenti o nolenti, è statisticamente importante.

Nel calcio si distinguono due fasi di gioco:

La fase offensiva, nella quale la propria squadra è in possesso di palla.

La fase difensiva, nella quale la propria squadra non è in possesso di palla.

Da questa considerevole distinzione si evince subito un importante principio del gioco senza palla e cioè: quando una squadra è in possesso di palla, tutti i suoi giocatori devono smarcarsi, mentre quando la squadra non ha il possesso della palla, tutti i suoi componenti devono marcire. Il gioco senza palla quindi ruota tutto attorno a questi due opposti obiettivi e comportamenti e cioè smarcarsi e marcire.

Le capacità di smarcarsi e marcire devono appartenere al patrimonio calcistico di ciascun giocatore, indipendentemente dal sistema di gioco, dal ruolo o dalla categoria. Queste capacità rientrano, a mio avviso, in quel "saper giocare del singolo" che ingloba anche la tecnica.

Ritengo quindi che ogni allenatore oltre ai gesti tecnici (fondamentali individuali) debba anche insegnare i principi tattici del gioco senza palla (tattica individuale). L'esame di tutto questo, insieme alle qualità atletiche ed agonistiche, fornisce il quadro completo del calciatore.

Infine è bene ricordare che il calcio, essendo uno sport collettivo è, necessariamente, basato anche sulla collaborazione, che è così significativa, ai fini del risultato, da rendere utile il soffermarsi su alcuni concetti.

## COME SI COLLABORA IN FASE OFFENSIVA

In fase offensiva o d'attacco esiste sempre un portatore di palla (in questo caso il numero 3) coadiuvato da 10 compagni (fig. 1).

Questi se abbandonato a se stesso avrà come unica possibilità l'azione individuale per tentare di fare goal. Per quanto sia bravo tecnicamente non si può certo invidiarlo nel momento in cui i compagni lo "lasciano solo", non lo aiutano o non si smarcano.

Permetto quella di smarcamento diventa l'unica forma di collaborazione in fase offensiva! Essa si attua mediante de-

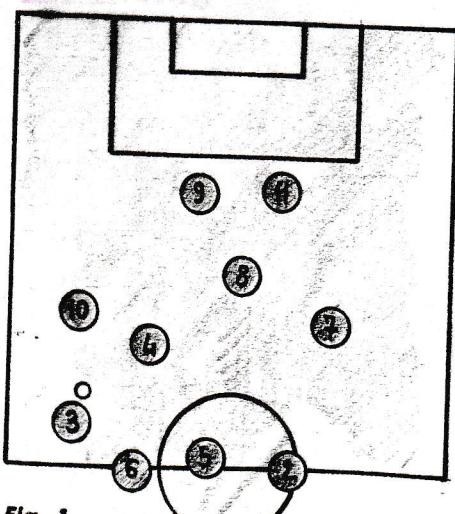


Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3

gli spostamenti sul campo tramite i quali si devono occupare spazi liberi in cui poter ricevere la palla. Se non esistesse la squadra avversaria tutti i compagni del portatore sarebbero automaticamente liberi. Ma, poiché bene o male, bravi o scarsi, gli avversari esistono sempre, lo smarcarsi diventa un problema legato a due fattori:

■ spazio; ■ tempo.

## IL PROBLEMA DELLO SPAZIO NELLO SMARCAMENTO

Anche i giovani calciatori comprendono che se hanno l'avversario vicino sono marcati, significa cioè che sono obbligati

razione è però il *tempo* (o momento) in cui viene effettuata, infatti nulla vieta al difensore di lasciare il primo spazio e di entrare nel secondo per continuare a marcire.

A questo punto dobbiamo parlare del secondo aspetto dello smarcamento che è sempre in funzione al primo.

## LA SCELTA DI TEMPO NELLO SMARCAMENTO

Se ritorniamo all'esempio figurato di prima è facile intuire che, se nel momento in cui il compagno del portatore si sgancia non viene servito, sicuramente anche il difensore lascierà il primo spazio per andare nel secondo e pertanto la corsa ai fini di ricevere la palla sarebbe stata inutile.

Si capisce quindi che il (MOMENTO-TEMPO 2) è quello giusto per effettuare il passaggio. Ma cosa succede se in questo frangente il portatore ha la palla girata al compagno, oppure ha la "testa bassa" che vede solo il pallone, oppure questo non è stato ancora ben controllato? Il passaggio non può avvenire!

Ecco spiegato il motivo di tanti smarcamenti giusti come direzione ma sbagliati per scelta di tempo.

Infatti come si vede dalla figura 4 il portatore avendo le spalle girate al compagno non può vederlo. Pertanto l'attaccante lascia il tempo al difensore di riprenderlo.

Se però l'attaccante aspetta che il por-

tatore sia in grado di effettuare il passaggio e di vederlo, ha molte più possibilità di "lasciare sul posto" il proprio difensore (fig. 5).

A questo punto ci sarebbe ancora da parlare molto sulla teoria dello smarcamento ma credo sia utile non complicare troppo le cose e passare alla fase pratica di insegnamento.

In queste pagine propongo una serie di esercitazioni non rigorosamente in scala tassonomica ma comunque tendenti ad un aumento progressivo della difficoltà di smarcamento. E lasciatevi affermare che se anche non si conoscono tutte le teorie sulla tattica e sullo smarcamento una buona serie di esercitazioni fa apprendere molto, a volte di più di quanto si spera e si sappia.

Infine, mi si consenta una considerazione: una squadra che mantiene il possesso della palla non ha solo buoni piedi ma anche buoni cervelli.

**Fig. 4**  
*Portatore di spalle al compagno. Compagno che scatta troppo presto. Difensore che ha anche lui il tempo di girarsi e scattare.*

**Fig. 5**  
*Attaccante che scatta "all'improvviso" senza dare il tempo al difensore di reagire. Difensore che resta sul posto sorpreso. Portatore che può vedere il compagno e può eseguire il passaggio.*



Fig. 4

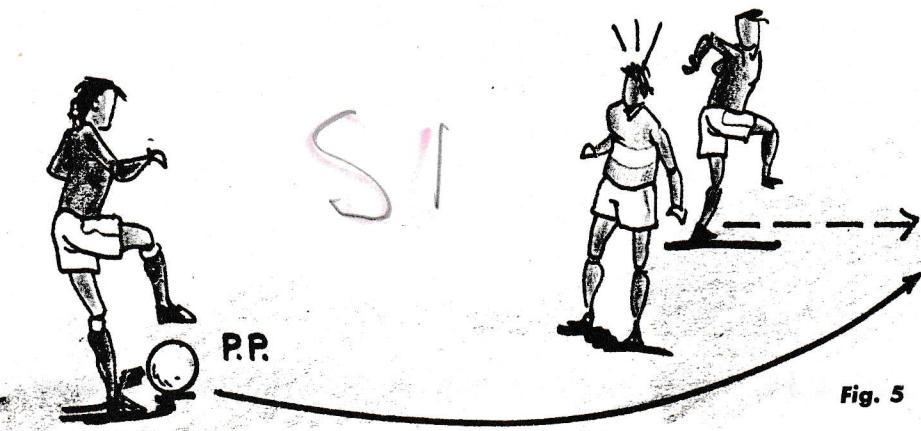


Fig. 5

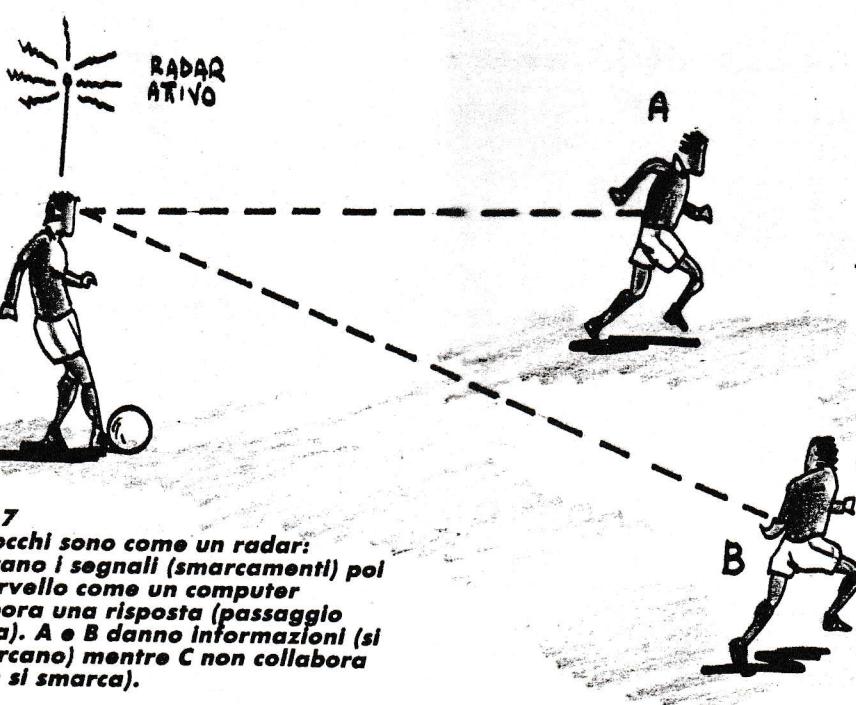
ti a condividere lo spazio con un avversario che può intercettare il passaggio che il portatore di palla (P.P.) indirizza loro (fig. 2).

Il problema è risolvibile solo uscendo da questo spazio per entrare in un altro che però non sia occupato da un altro difensore (fig. 3).

Elemento fondamentale di questa ope-

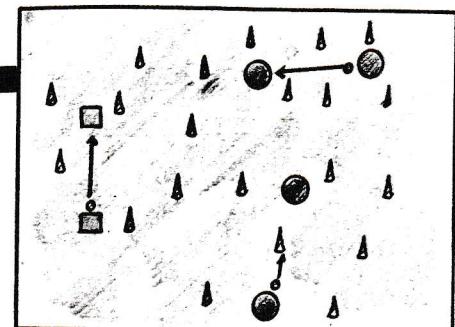
**Fig. 6**

Il portatore di palla non può ricevere informazioni perché guarda la palla. Nel contempo A e B aspettano il momento opportuno per smarcarsi. C corre inutilmente perché non vistoi



**Fig. 7**

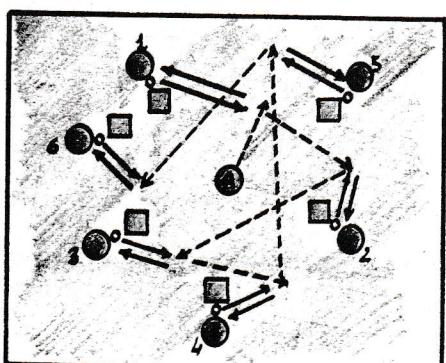
Gli occhi sono come un radar: captano i segnali (smarcamenti) poi il cervello come un computer elabora una risposta (passaggio palla). A e B danno informazioni (si smarcano) mentre C non collabora (non si smarca).



**Fig. 8**

#### ESERCIZIO FRA I BIRILLI

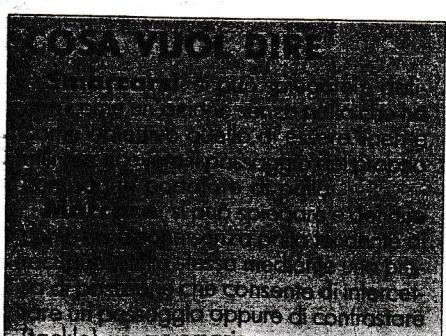
Si dispongono circa 30 birilli in uno spazio delimitato come in figura. Ogni coppia di giocatori deve cercare di passarsi la palla fra i birilli. Logicamente, chi riceve palla deve "smarco" in uno spazio che non sia chiuso da un birillo che sta fra sé e il compagno portatore.

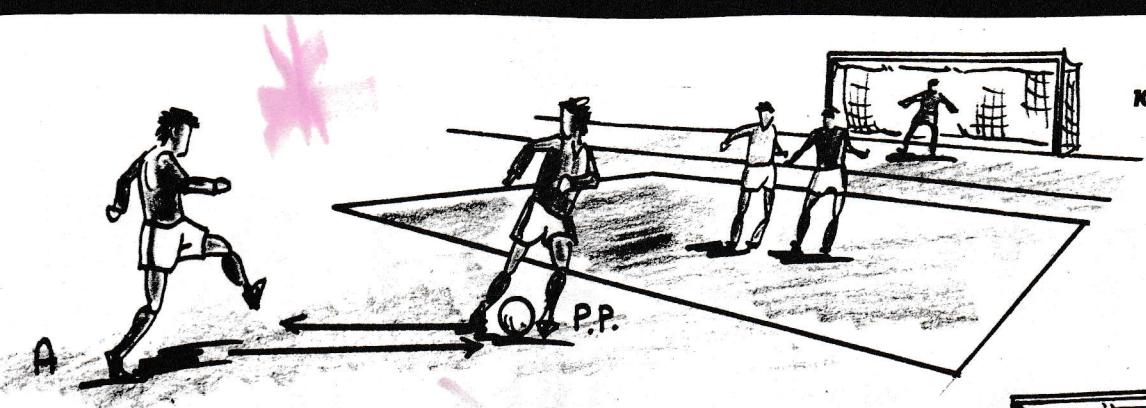


**Fig. 9**

#### ESERCIZIO BASE PER IMPARARE E RICEVERE SU UNO SPAZIO LIBERO.

Su uno spazio largo circa come 1/4 di campo, il giocatore A deve (rispettando la numerazione) andare a smarco per ricevere il passaggio di ciascuno dei portatori (1 2 3 ...). I difensori, come i portatori devono stare fermi e solo A può e deve muoversi andando il più velocemente possibile a ricevere e restituire un pallone di interno rasoterra su uno spazio libero.



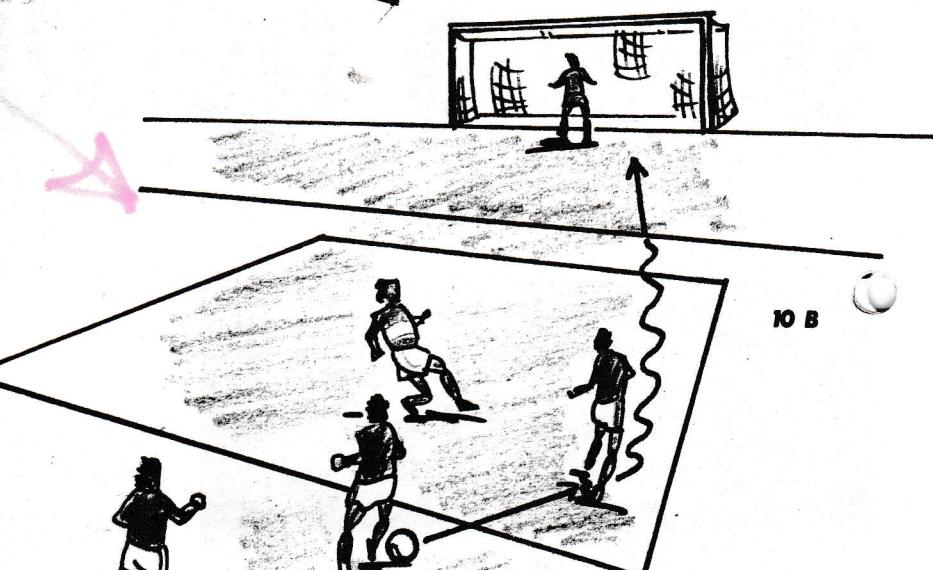


10 A

Fig. 10

#### 1>1 PER IL MOMENTO DI SMARCAMENTO

Il portatore di palla fa una serie di passaggi con A di interno rasoterra. Al segnale dell'allenatore il portatore di palla si gira e velocemente deve passare la palla al compagno che si è smarcato, possibilmente nella direzione più libera e nel momento più giusto. L'azione si conclude con il tiro in porta.



10 B

Fig. 11

#### 1>1 PER IL MOMENTO DI SMARCAMENTO

Su metà campo si formano più gruppi di 3 giocatori ciascuno. Quando il portatore di palla rivolge le spalle al ricevitore questi deve stare praticamente fermo (figura 11/a). Quando il portatore di palla si gira per cercare il compagno da servire questi deve scattare nella direzione opposta rispetto a quella in cui si trova il difensore (figura 11/b). Se quest'ultimo intercetta la palla, si invertono i ruoli.

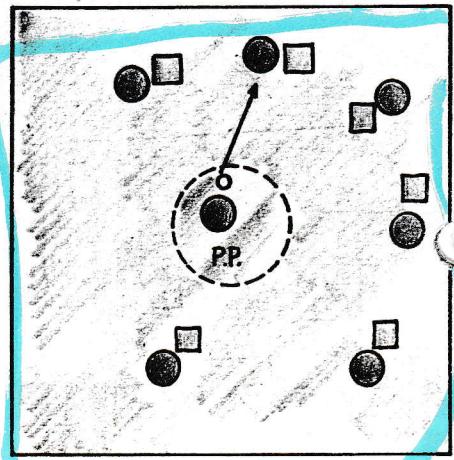
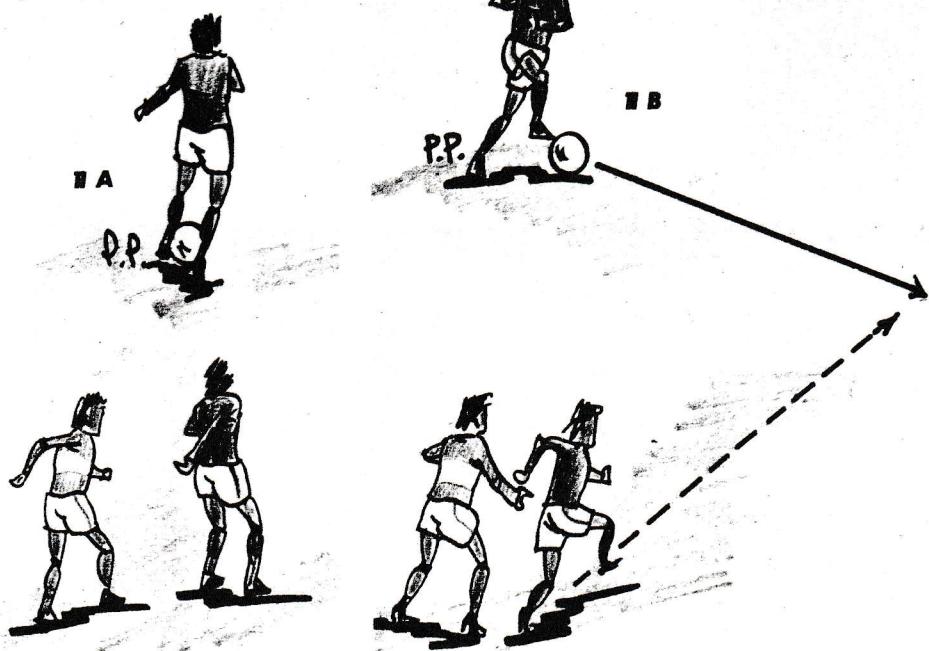


Fig. 12

#### POSSESSO PALLA CON PORTATORE IN ZONA PROTETTA

In un quadrato di 40 metri di lato si limita centralmente, con un cerchio, lo spazio entro il quale può stare solo il portatore di palla. Egli essendo libero deve cercare di passare la palla ad un compagno. Vince la squadra che riesce a ricevere il maggior numero di palloni. Al termine dell'esercizio, i giocatori si scambiano i ruoli e ricominciano.

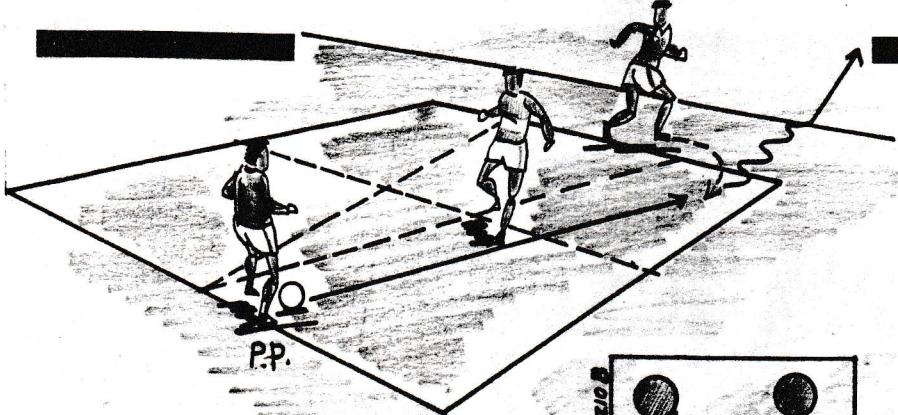


Fig. 13

**2>1 PER SMARCATO**  
**PARTENDO DA POSIZIONE CHIUSA**  
 In un rettangolo di m 15x10 il portatore di palla deve cercare di passare la palla al compagno che parte volutamente in uno spazio chiuso dal difensore.

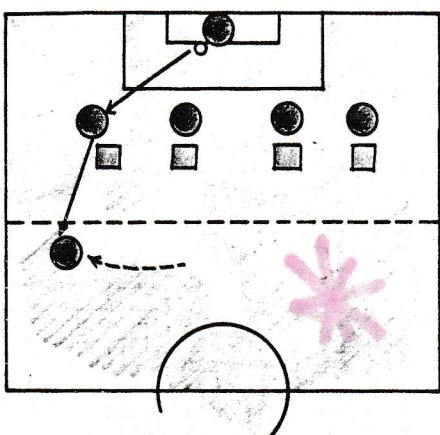
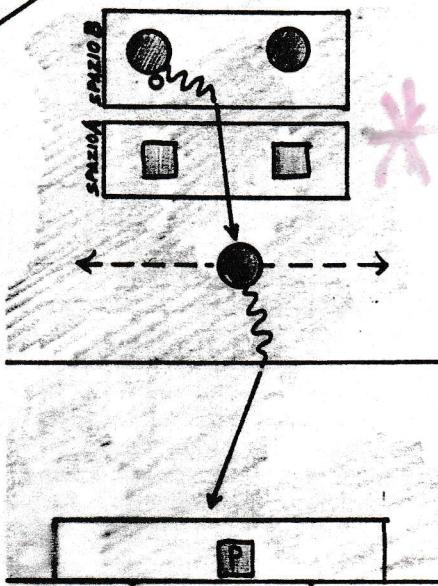


Fig. 17

**4>4 PIU' CENTROCAMPISTA CENTRALE**  
 Questo è un esempio di situazione-esercizio per lo smarcamento in cui ci sono ruoli e spazi come in partita. Si dispongono 4 difensori che devono far pervenire la palla al proprio centrocampista che si trova in una zona protetta. Altri 4 giocatori devono cercare di conquistare palla e fare gol.  
 N.B.: su questo esempio di esercizio si possono sviluppare le varianti fino ad arrivare all'11>11.

14 A

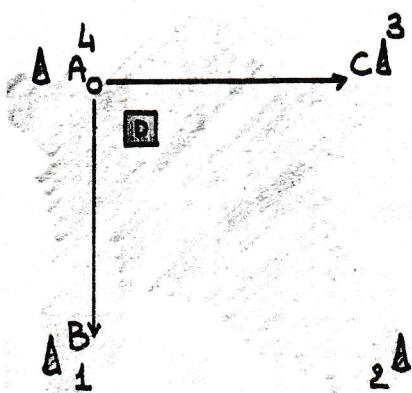


Fig. 15

In uno spazio come nella figura, il giocatore S si deve smarcare per ricevere solo lungo la linea tratteggiata. I difensori si possono muovere solo dentro lo spazio A, mentre gli attaccanti - compagni di S - solo dentro lo spazio B.

14 B

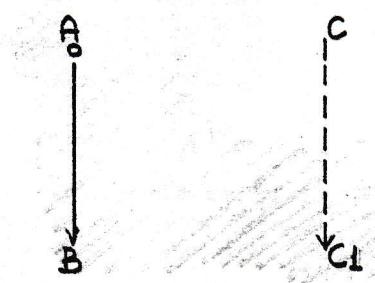


Fig. 14

**3>1 POSSESSO PALLA SU QUADRATO CON SMARCATI LUNGO LE LINEE PERIMETRALI**  
 L'esercizio si svolge in un quadrato di 10 metri di lato. Quando A ha la palla B deve essere in (1) e C in (3) infatti se C fosse in (2) si troverebbe in uno spazio chiuso perché alle spalle del difensore. Quando B avrà la palla in (1), A dovrà star fermo in (4) mentre C dovrà correre in (2).

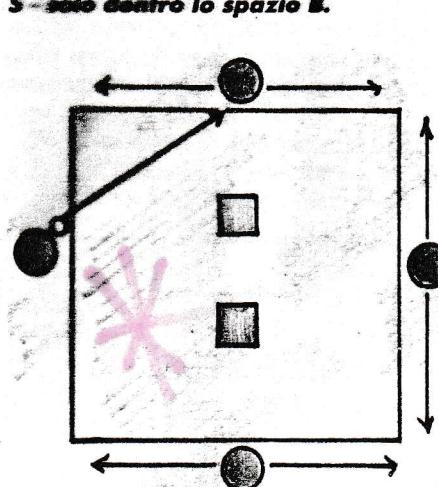


Fig. 16

**4>2 POSSESSO PALLA**  
 Quattro giocatori esterni devono passarsi la palla (1 o 2 tocchi) senza farla toccare ai difensori. Ogni giocatore esterno può muoversi solo lungo il proprio lato come nella figura.

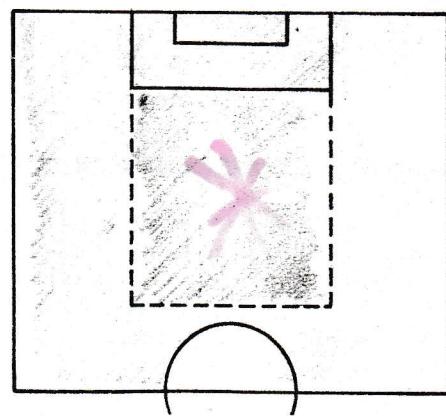


Fig. 18

**POSSESSO PALLA - UN TOCCO**  
 Nello spazio tratteggiato si gioca un possesso palla ad un tocco fra 2 squadre composte da 7 giocatori ciascuna.

La squadra che fa 10 tocchi guadagna un punto, oppure, la squadra che tiene palla per 30 secondi consecutivi guadagna un punto.

N.B.: giocando ad un tocco si ottiene un duplice vantaggio:  
 a) massima ricerca di smarcamento in quanto il portatore di palla non può tenere la palla ma deve avere subito compagni liberi;  
 b) massima velocità di elaborazione della soluzione di gioco del portatore di palla in quanto di prima intenzione deve passare ad un compagno.

NOVEMBRE

SABATO

s. Flora

24

329-37

47<sup>a</sup> Settimana

LEVI CO

13 DIC. 2012 ore 19:30

AGGIORNAMENTO CON Maurizio Viscidi

"COSA PROPORRE NELLA SEDUTA DI ALLENAMENTO AI NOSTRI GIOVANI"

1 ESERCIZI

2 PROPEDEUTICI

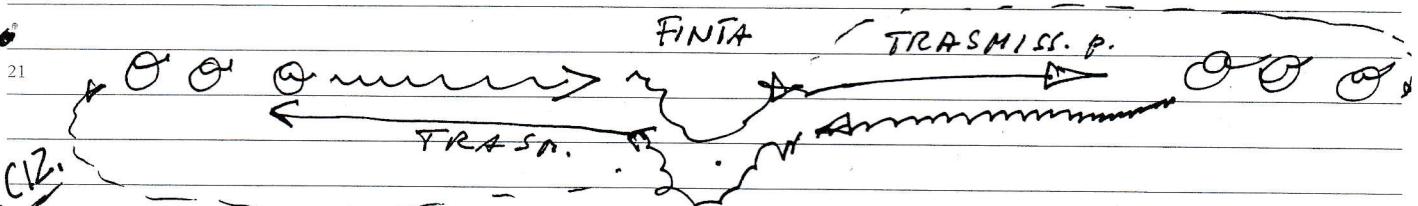
3 SITUAZIONI

4 GIOCHI A TEMA

OLTRE NATURALMENTE, A FASI DI GIOCO GUIDATO e 'GIOCO LIBERO.

INIZIO SEDUTA CON MESSA IN AZIONE DEDICATA AL "PALLEGGO CON PALLA A TERRA"

CHE NON SONO ALTRO CHE ESERCIZI DI SENSIBILIZZAZIONE, FINTE ecc. C'È STESA PURA CON LA PALLA SEMPRE A CONTATTO CON IL GIOCATOR



IL ♂ VA IN CODA OPPOSTA OPPURE NELLA SUA DI PARTENZA

1<sup>a</sup> VARIANTE: DOPO LA TRASMISSIONE

Ricordare

IL ♂ <sup>effettua</sup> UNA DIFESA PASSIVA (leggero disturbo), PER L'ALTRO GIOCATORE ecc.

NOVEMBRE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

NOVEMBRE

25

DOMENICA

Cristo Re / s. Caterina d'A.

330-36

47<sup>a</sup> Settimana

VISCI DI -2

8 2<sup>a</sup> VARIANTE : CHI RICEVE EFFETUA STOP ORIENTATO  
• E TRASMETTE PASSANDO IN CODA  
9 OPPOSTA O PROPRIA

11 @ @ @

12 @ @ @

13 TRANSMISSIONI P. DI 1<sup>a</sup> CON  
• TUTTE LE PARTI DEL PIEDE

E  
V  
F

14 @ @

15 @

P  
C  
Z

16 @

17 @

18 @

19 @

20 @

21 @

1

22 PALLA INCROCIATA  
CORSA DEL @ DI RETTA

Ricordare

Telefonare

DICEMBRE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

NOVEMBRE

LUNEDÌ

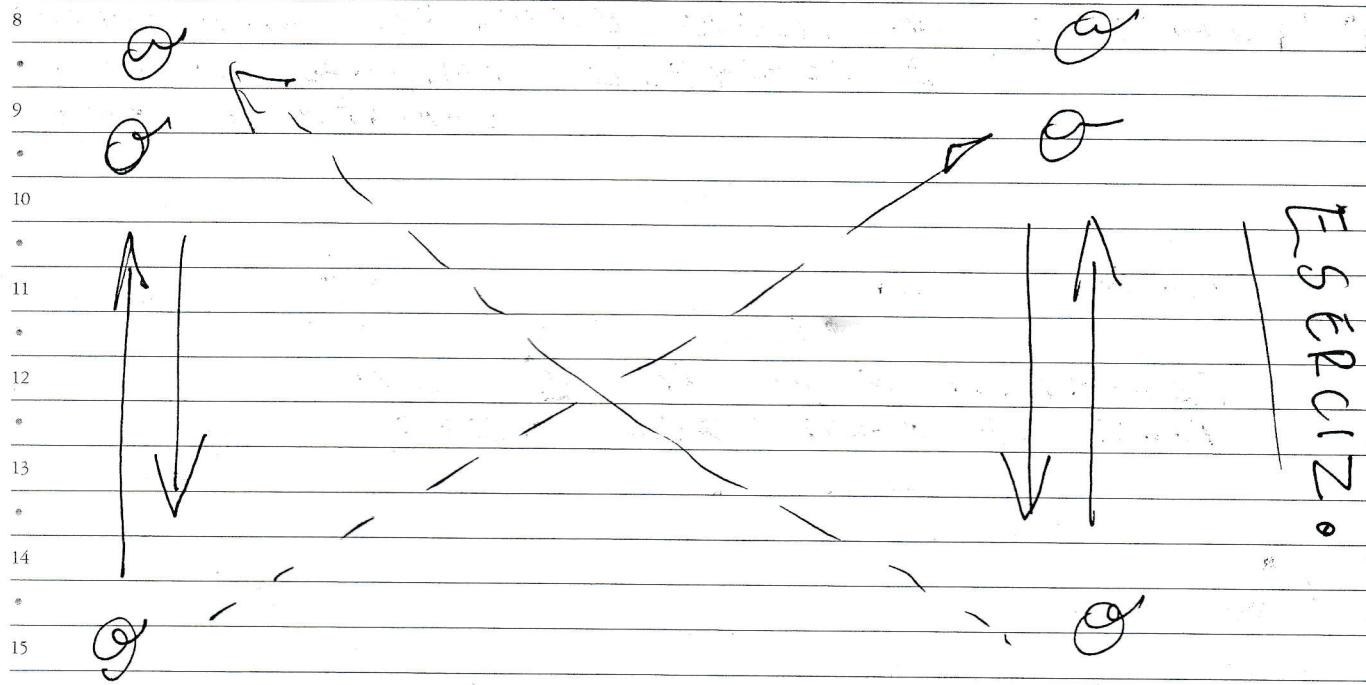
b. Giacomo Alberione

26

331-35

48<sup>a</sup> Settimana

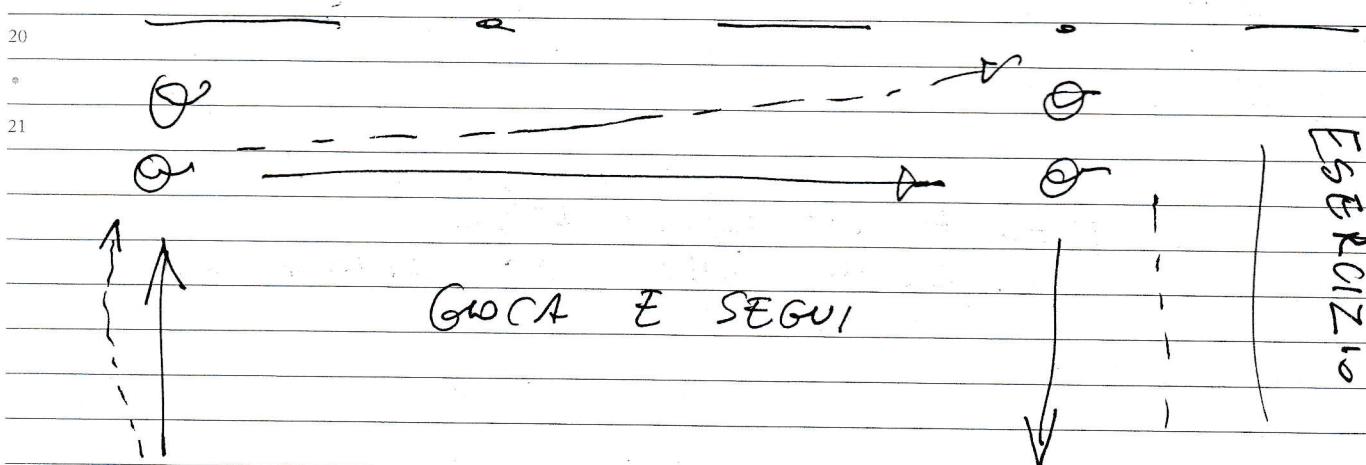
VISCI DI ③



PALLA DRIITA

E CORSA INCROCIATA

ALTRA VARIANTE : PALLA DRIITA e  
CORSI LATERALI.



Ricordare

Telefonare

NOVEMBRE

F 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

PROVARE CON 1 poi con 2 poi con 3 Palloni

NOVEMBRE

27 MARTEDÌ

s. Virgilio

332-34

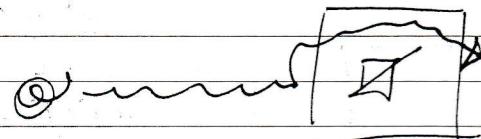
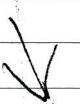
48<sup>a</sup> Settimana

VISCI DI (4)

1 : 1

SITUAZIONE

SITUAZIONE



TIRO



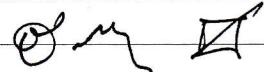
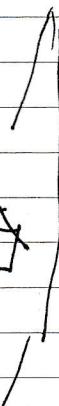
A

A

A

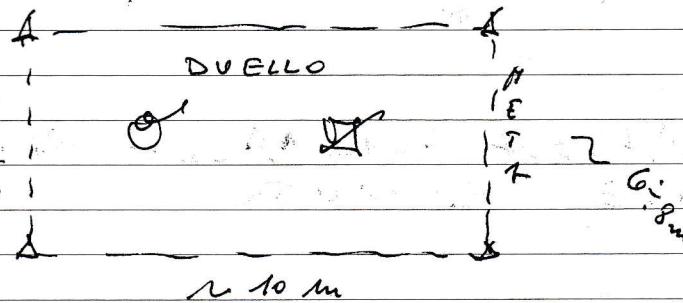
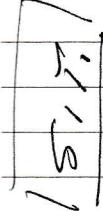
A

TIRO



O DEVE SUPERARE IN 1 DEI 3 CANALI  
E TIRARE IN PORTA.

1 : 1 CON O VISUANZO LA METÀ



Ricordare

Telefonare

DICEMBRE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

NOVEMBRE

28

MERCOLEDÌ

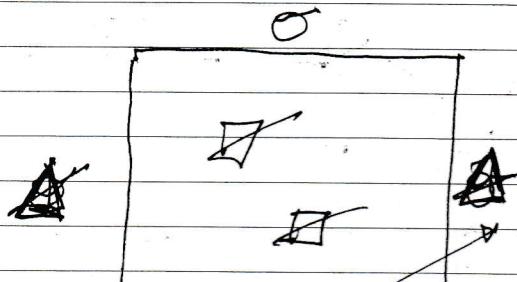
s. Fausta

333-33

48<sup>a</sup> Settimana

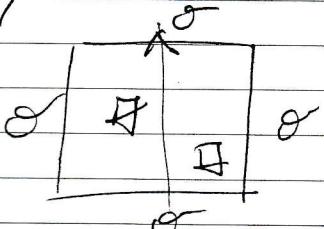
VI SCI DI (5)

GIOCHI (propedeutici), DI POSIZIONE



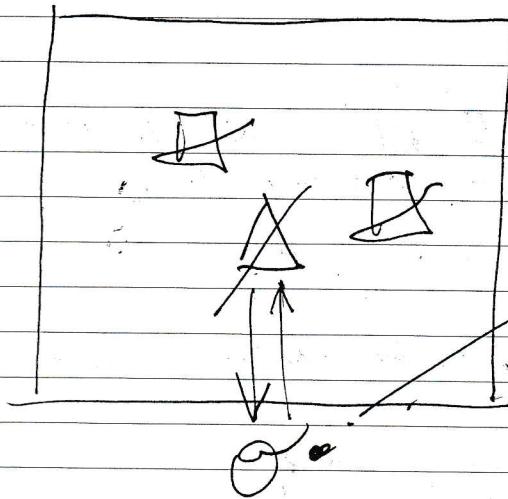
O O e A A  
GIOCANO ASSIEME

A A CERCANO DI RUBAR  
CS. SE RUBANO PAOLA (intercept)  
a A, QUESTI VANO DENTRO



P- APPOGGIATA

P- FILTRANTE



PROPEDUTICO

OGNI PASSA GANNA CON RITORNO,  
VALE 1 PUNTO

Ricordare

Telefonare

NOVEMBRE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

NOVEMBRE

29 GIOVEDÌ

s. Saturnino

334-32

48<sup>a</sup> Settimana

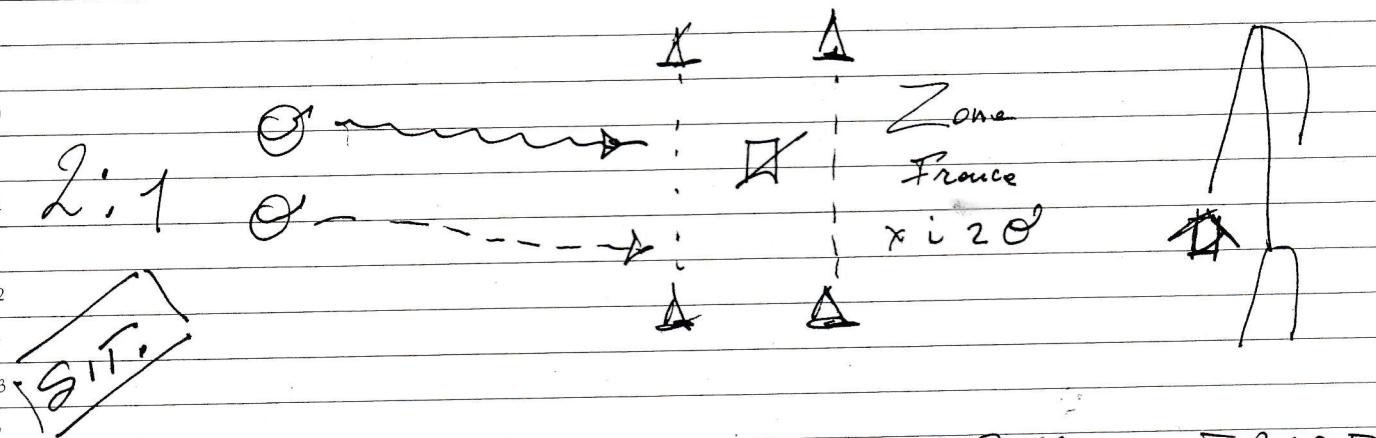
VISCI DI (6)

INTEGRAZIONI

DI MARCO

S.

SEMPRE H. V.  
DI LEVICO



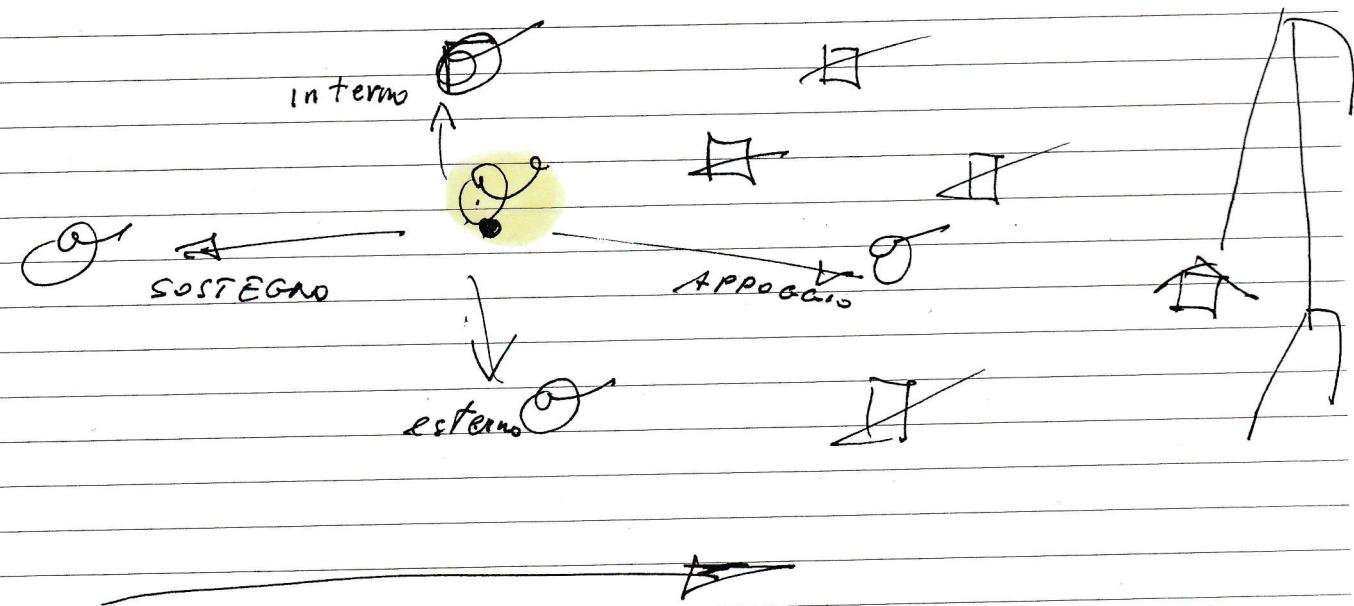
NELLA ZONA FRANCE 1 2 O POSSONO TIRARE IN P.

METÀ:

RICORDO SEMPRE CHE NELLA FASE

DI ATACCO, I RUOLI SONO

FONDAMENTALMENTE 4:



Ricordare

Telefonare

DICEMBRE

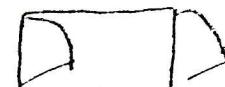
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

Bruno V. M.

# ESEMPI DI SENSIBILIZZAZIONE E SIMULAZIONE DELLE FINTE

PER COMODITÀ SONO STATE CATALOGATE CON NOMI DI CALCIATORI

- 1) Andatura con solo interno dx e sx a zig-zag
- 2) Andatura con solo esterno dx e sx a zig-zag
- 3) Andatura con pianta del piede dx e sx a zig-zag
- 4) Andatura con malleolo dx e sx a zig-zag
- 5) Rullio laterale dx e sx
- 6) Rullio laterale dx e sx con stop
- 7) Finta Cruyff
- 8) Finta Pelè
- 9) Finta Cabrini
- 10) Finta Tassotti
- 11) Forbice
- 12) Forbice inversa
- 13) Finta Causio
- 14) Finta Gullit
- 15) Finta Van Basten
- 16) Finta Berti
- 17) Finta Hassler
- 18) Finta Viali
- 19) Finta Maradona
- 20) Finta Voeller
- 21) Baresi con interno
- 22) Baresi con esterno
- 23) Finta Garrincha
- 24) Finta Scifo
- 25) Finta Altafini
- 26) Finta Scirea
- 27) Finta Damiani
- 28) Finta Rivelino
- 29) Nigeria
- 30) Combinazioni varie con finte di 3/4 tipi (viste sopra) consecutive  
Primo esempio: Causio + Cabrini + Tassotti + Scirea  
Secondo esempio: Maradona + Cruyff + Pelè + Rivelino.



LA VORO UNICO PER ALLIEVI - GIOV. - ESORD.

1°

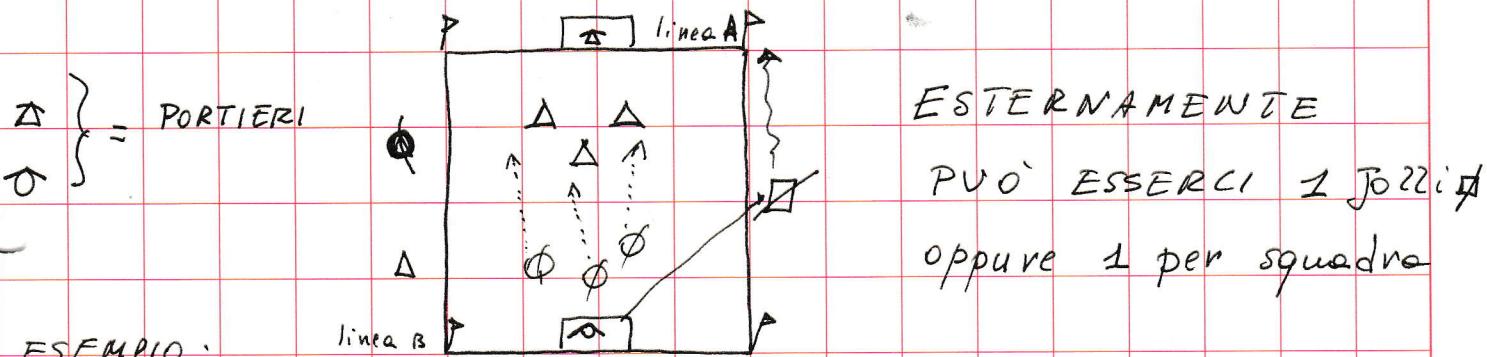
GIOCO A TEMA

}

GOL AL VOLO SU CROSS;  
DI TESTA E/O PIEDE

SPAZIO: 20 - 25 m x 20 - 25 m. con miniporte e paletti

n° GIOCATORI 3:3 più portiere oppure SENZA.



ESEMPIO:

NEL DISEGNO ABBIAMO A SINISTRA 2 GIOCATORI

PER SQUADRA, INVECE A DESTRA UN JOLLI CHE

EFFETTUERA IL CROSS PER COLORO DAI QUALI HA RICEVUTO LA PALLA.

Svolgimento: DOPO SORTEGGIO  $\circ$  E IN POSSESSO DI PALLA;

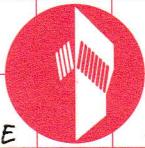
PASSA A  $\diamond$  CHE VELOCE CONDUCE SUL FONDO E CROSSA  
PER I  $\circ$  I QUALI DOVRANNO INSACCARE AL VOLO.

CHIARAMENTE i  $\Delta$  DOVRANNO IMPEDIRLO. SE  $\Delta$  SI IMPADRONISCE DEL PALLONE, DOVRÀ CERCARE IMMEDIATAMENTE L'ESTER-

NO  $\Delta$  CON PASSAGGIO PRECISO. A SUA VOLTA  $\Delta$  CONDUCE  
PALLA SUL FONDO, VERSO LA LINEA B, PER UN NUOVO  
CROSS A FAVORE DEI COMPAGNI. CHIARAMENTE i  $\circ$

DOVRANNO OSTACOLARNE L'ESECUZIONE. ECC. ECC.  
VARIARE I LIMITI DEL CAMPO SE CI SONO SOLO 2 GIOCATORI INTERNI.

SU 1/4 DI CAMPO POSSONO CERAMICA LAVORARE 10-20 GIOCATORI  
CONTEMPORANEAMENTE **CASALGRANDE** IN 2 mimicampi distinti:  
**PADANA**

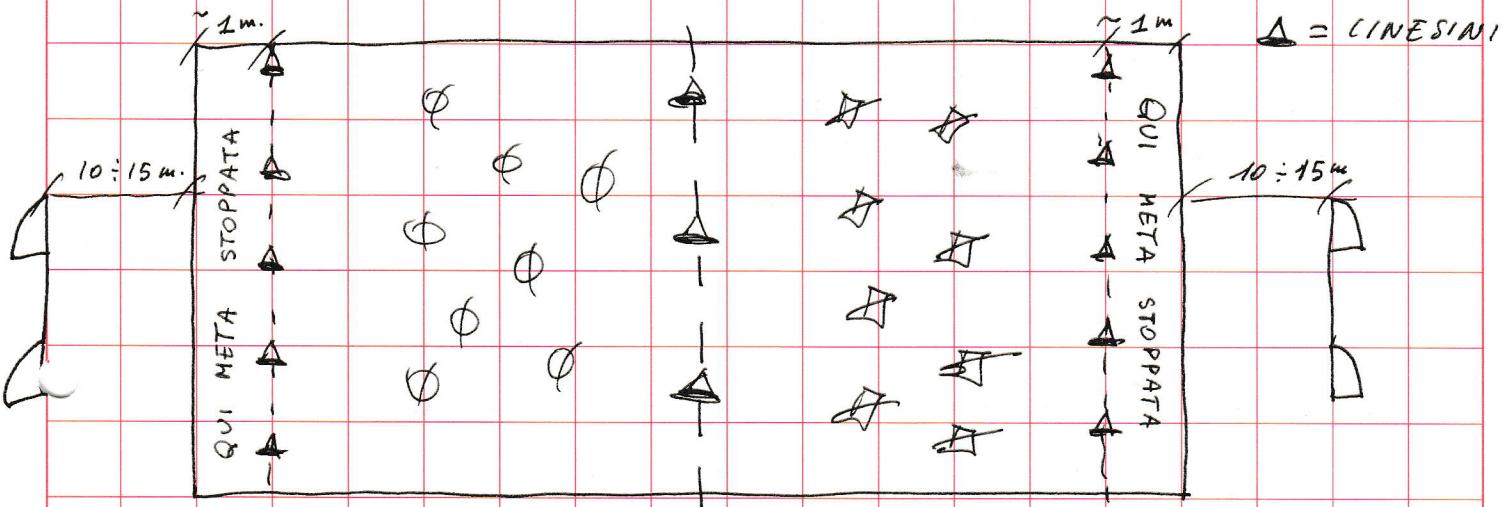


1 LAVORO UNICO PER ALLIEVI - GIOV. - ESORD.

(2°) GIOCO A TEMA  $\left\{ \begin{array}{l} \text{GOL META} \\ \text{"STOPPATO"} \end{array} \right.$

SPAZIO :  $\left\{ \begin{array}{l} \text{~55x30 m} \\ \frac{1}{4} \text{ di campo per 8:8} \end{array} \right.$

VARIARE A SECONDA DEI PRESENTI. PALLA RADENTE



SI GIOCA CON O SENZA FUORI GIOCO (dipende dalle indicazioni e dalle esigenze del momento). QUESTO G.T. FA VORI SCE SOPRATTUTTO I "TAGLI" DEI GIOCATORI ESTERNI.

Svolgimento: DOPO SORTEGGIO INIZIO DEL POSSESSO DI PALLA CON POSSIBILITA' DI FAR META' ESCLUSIVAMENTE CON TRASMISSIONE DI PALLA E "STOPPATA" DI UN COMPA吉NO NELL CORRIDOIO DI 1 m. CIRCA.

VARIANTE: PER RENDERE PIU PIACEVOLE IL G.T.

CHIEDERE A CHI TRASMETTE PALLA, OPPURE A UN TERZO GIOCATORE, DI PORTARSI SUL PALLONE VELOCEMENTE E/O CON VIOLENZA



CALCIANDO DI PRECISIONE VERSO UNA PORTA / PORTA CINA.

CERAMICA  
**CASALGRANDE**  
PADANA

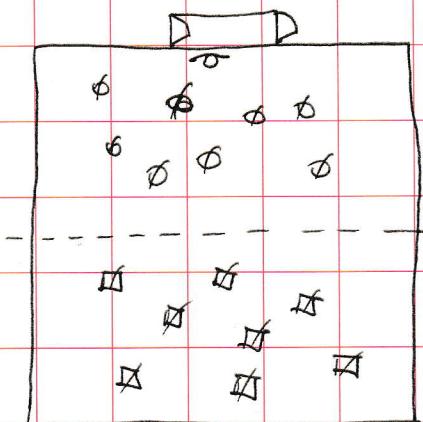
POSTA A 10-15 m.

LA LAVORO UNICO PER ALLIEVI - GIOVAN. - ESORD.

(3°) GIOCO A TEMA 1° SQ. POSSESSO DI P.  
2° SQ. CERCA IL GOL

SPAZIO: DI PENDE DAI PRESENTI E DAL CAMPO  
CHE ABBIANO A DISPOSIZIONE.

SI FA CON LA REGOLA DEL FUORI GIOCO  
PER CHI DEVE SEGNARE.



Svolgimento: PER 3' I ♂

CERCANO DI MANTENERE IL  
POSSESSO DI PALLA (anche con  
l'aiuto del portiere).

LA SQUADRA DEI ♂ DOVRÀ  
CERCARE DI FARE PIÙ GOL  
POSSIBILI NEI 3'.

SUCCESSIVAMENTE SI CAMBIANO

NOTA: I COMPITI PER ALTRI 3'.

IN BASE ALLO SPAZIO DISPONIBILE E ALLA  
CATEGORIA CHE LAVORA, DARE DEI GIUSTI TEMPI  
DI LAVORO E DI RECUPERO. PUÒ ESSERE MOLTO  
INTENSO SE AFFRONTATO CON PARTI COLARE  
ATTENZIONE.

VARIANTE: PER I GIOCATORI

PALLA RADENTE !!

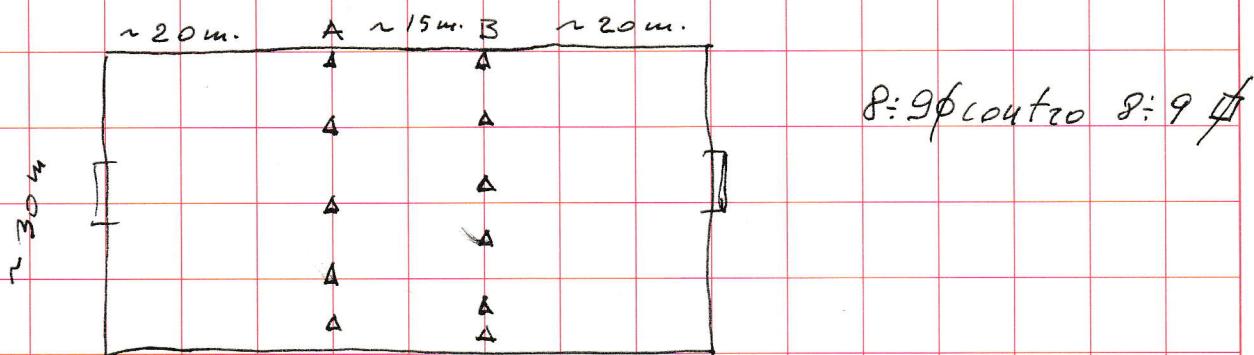


CERAMICA  
**CASALGRANDE**  
**PADANA**

LAVORO UNICO X ALLIEVI - GIOV. - ESORD.

(4°) Gioco a tema } VALE IL GOL SE  
con porte mobiles o mimitricine } TUTTI SONO SOPRA IL  
} TERZO MEDIO (escluso  
1 sostegno).

SPAZIO: CAMPO 30 x 55m. DIVISO IN 3 PARTI  
m 20 - 15m - 20m.



SI GIOCA NORMALMENTE CON OBIETTIVO  
PRIMARIO → squadra contro. PER SEGNARE E`  
NECESSARIO ESSERE TUTTI, escluso 1, NEL TERZO  
RETTOANGOLO D'ATTACCO.

PER RENDERE IL GIOCO ANCORA PIÙ IMPEGNAZIO,  
CHIEDERE ALLA SQUADRA DIFENDENTE DI  
ARRETRARE CON TUTTI I SUOI GIOCATORI;  
PENA IL GOL DOPPIO PER GLI ATTACANTI  
SE LA DIFESA È DISTRIBUITA SUL 2° e/3°  
SPAZIO.



CERAMICA  
**CASALGRANDE**  
**PADANA**