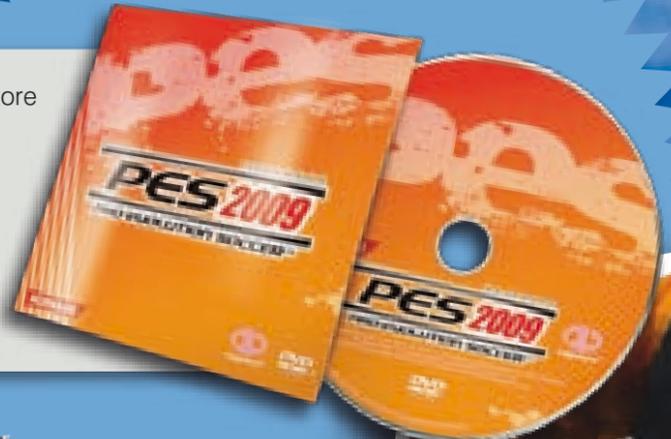


# UTILIZZARE IL DVD DELL'ALLENATORE

Nessuno ti vieta di guardare il nuovo DVD dell'allenatore tutto d'un fiato: è stato realizzato per essere uno strumento informativo e d'intrattenimento con cui illustrare tutti gli aspetti di PES, dalle tecniche difensive ai suggerimenti tattici. Tuttavia, per sfruttarlo al meglio, ti consigliamo di usarlo insieme al capitolo Manuale dell'allenatore.



# FAI PRATICA

Utilizzando la guida come riferimento, avvia una sessione Allenamento libero per mettere in pratica quanto letto e visto. La modalità Allenamento è un ottimo modo per migliorare le abilità che usi più raramente durante le partite. Prendiamo per esempio i calci di punizione, difficilmente ne calcerai molti durante una partita. Nella modalità Allenamento invece puoi batterne quanti ne vuoi, da dove vuoi, il che può fare la differenza quando ti troverai a calciarli nelle situazioni che contano. Con le abilità o le giocate più difficili, l'Allenamento libero ti offre il tempo e lo spazio per migliorare la tua esecuzione, trasformando quelli che all'inizio possono sembrare movimenti impossibili in gesti istintivi.



- INTRODUZIONE
- MANUALE ALLENATORE
- TATTICHE E STRATEGIE
- MODALITÀ DI GIOCO
- RAPPORTO TALENTI
- EXTRA
- INDICE DELLE MOSSE
- INDICE
- DVD DELL'ALLENATORE
- CALCIO GIANZIO
- COMANDI BASE

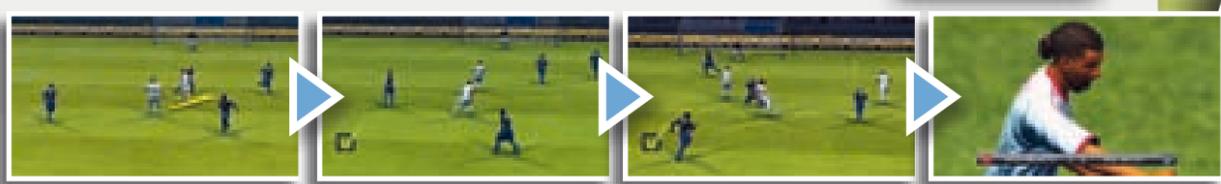


# LEGGI

Vai alla sezione della guida che ti interessa maggiormente. Immaginiamo che tu abbia problemi in fase di finalizzazione. Usa il sistema di schede verticale riportato in ogni pagina alla destra per trovare la sezione Tiri nel capitolo Manuale dell'allenatore, quindi cerca l'icona a forma di DVD, come questa, che contraddistingue le tecniche presenti sia nella guida sia nel DVD dell'allenatore.

# GUARDA

Vedere le mosse in azione è tutta un'altra cosa, soprattutto se è la prima volta che giochi a PES. Per quanto possa essere esaustiva la guida, il DVD può illustrare molti concetti in maniera molto più immediata, oltre a permetterti ovviamente di apprezzare meglio il tempismo e il posizionamento richiesti.



# VINCI



# SEZIONE TATTICHE E STRATEGIE SUL DVD

Quest'anno fa il suo debutto nel DVD dell'allenatore una sezione dedicata alle **Tattiche e strategie**, realizzata per migliorare le tue capacità di stratega in campo.



# ANALISI E SUGGERIMENTI

## PRECISIONE PASSAGGI

I passaggi, di qualunque tipo, risultano generalmente più veloci e precisi quando il destinatario si trova di fronte al giocatore che li effettua. Con l'ovvia eccezione dei colpi di tacca, più la direzione specificata con  si allontana da quella verso la quale è rivolto il tuo giocatore e più (di solito) dovrà ruotare il proprio corpo per effettuare il passaggio. Dai un'occhiata al diagramma che accompagna questo paragrafo. Quando il giocatore è rivolto verso est, i passaggi effettuati fra nord e sud saranno i più precisi (indipendentemente dalla sua abilità). Fra nord-est e nord, sud-est e sud, la precisione e la velocità potrebbero diminuire; più la direzione del passaggio è spostata verso ovest e meno risulterà affidabile. Questo suggerimento vale soprattutto per i passaggi di prima. Il comportamento della palla al momento dell'impatto con il piede del giocatore è un altro fattore da tenere in considerazione per colpirla in maniera pulita e precisa.



### II: POTENZA

Saper giudicare la giusta dose di potenza da applicare al pallone per coprire la distanza desiderata è un'abilità fondamentale. Il diagramma mostra tre passaggi lunghi diversi e il corrispondente stato di "carica" dell'indicatore di potenza.



### III: MODALITÀ PASSAGGI LUNGH

A seconda del tuo stile di gioco, prima o poi potresti trovare la mira automatica usata per i passaggi lunghi e per i cross automatici alquanto limitativa. Questa tabella spiega le differenze fra le cinque modalità disponibili. I cross sono descritti nell'apposita sezione a partire da pagina 42.

#### MODALITÀ PASSAGGI LUNGH

MODALITÀ	DIFFICOLTÀ	SUGGERIMENTO
Tipo 1	★	I passaggi lunghi sono assistiti dalla mira automatica. La palla viene crossata automaticamente premendo <b>Passaggio lungo</b> quando ti trovi lungo la linea laterale all'interno della metà campo avversaria, in profondità, o all'altezza della loro area di rigore.
Tipo 2	★★★	I passaggi lunghi sono completamente manuali, senza alcun aiuto da parte della mira automatica. I cross vengono effettuati alla stessa maniera del Tipo 1.
Tipo 3	★★	I passaggi lunghi sono assistiti dalla mira automatica. I cross vengono effettuati automaticamente solo quando ti trovi all'altezza dell'area di rigore avversaria.
Tipo 4	★★★	I passaggi lunghi sono assistiti dalla mira automatica. Per crossare devi tenere premuto anche <b>Cambio giocatore</b> .
Tipo 5	★★★★★	I passaggi lunghi sono completamente manuali, senza alcun aiuto da parte della mira automatica. Per crossare devi tenere premuto anche <b>Cambio giocatore</b> .

### IV: SITUAZIONI

Quando entrambe le squadre si concentrano su un lato del campo, "cambiare gioco" per raggiungere un compagno sulla fascia opposta è un modo semplice ed efficace per creare spazi. Anche se ignori tutte le altre applicazioni del passaggio lungo base, questa è un'abilità che dovresti usare. Mentre i centrocampisti di fascia e le ali tendono a muoversi verso l'interno, i terzini sono più portati a rimanere vicini alla linea laterale quando sei in possesso di palla. Nella sua forma base, il lancio a tagliare il campo è un piano di fuga, un modo per mantenere il possesso di palla quando il tuo avversario ti ha chiuso

ai lati e ti costringe a rintanarti nella tua metà campo. Tuttavia, è consigliabile usare sempre il tipo più alto, e forse più lento, di questi passaggi; a differenza di PES 2008, devi assicurarti che il tuo avversario non si trovi entro dieci metri dal destinatario del passaggio prima di effettuarlo.



I passaggi lunghi possono essere utilizzati per servire i tuoi attaccanti sulla corsa con lanci diretti e angolati. La velocità base dei passaggi spesso è eccessiva per questo tipo di palle, quindi usa **Comandi speciali** per eseguire la variante con parabola alta. La velocità ridotta e la traiettoria ad arco daranno più tempo a un giocatore per portarsi in posizione e ricevere il lancio. Questa tattica funziona bene se il tuo avversario gioca con la difesa alta e se hai degli attaccanti particolarmente veloci.



Se giochi con un centravanti tradizionale nettamente più alto rispetto al proprio marcatore, puoi impiegare i passaggi lunghi per sfruttare le sue doti nel gioco aereo. Ovviamente, questo funziona solo se stai utilizzando un modulo che prevede attaccanti di supporto, ali o centrocampisti offensivi pronti a ricevere le sponde di testa e i tocchi a seguire.



## PASSAGGI FILTRANTI E TRIANGOLI

Molti giocatori di PES si accontentano di basare il loro gioco su passaggi corti, dribbling e cross, utilizzando i passaggi filtranti rasoterra solo in attacco. Non c'è niente di sbagliato in questo tipo di approccio, semplice e intuitivo, ma quando si affronta un giocatore più esperto che utilizza le opzioni tattiche (per esempio, passando a un 4-5-1 difensivo quando perde palla) e un mix intelligente di marcatura e pressing, diventa estremamente difficile crearsi gli spazi.

Se vuoi crearti occasioni da rete contro una difesa ben posizionata devi variare la manovra e creare parecchio movimento a centrocampo. L'uso intelligente dei passaggi filtranti e dei triangoli risulta spesso la chiave per scardinare le retroguardie più arcigne.

### I: PASSAGGI FILTRANTI

Ci sono molte situazioni nelle quali i passaggi filtranti risultano pericolosi e rappresentano una valida alternativa ai lanci "normali". I passaggi filtranti alti sono più adatti per servire le ali, mentre quelli rasoterra sono perfetti per le zone centrali, per cercare di aprire la difesa. Ricorda che hai sempre la possibilità di effettuare un passaggio filtrante alto o rasoterra verso giocatori più lontani tenendo premuto **Passaggio filtrante** più a lungo, anche se il tempo necessario potrebbe rivelarsi pericoloso in presenza di un avversario nelle vicinanze pronto a chiuderti.

Prendi sempre in considerazione la postura e la velocità del destinatario del passaggio quando effettui questi lanci. Il segreto per sfruttarli al meglio è guardare gli inserimenti. Quando un giocatore scatta in campo aperto, vuol dire che è pronto a ricevere un passaggio. Se, al contrario, rallenta o si gira, gli ci vorrà molto più tempo per prendere velocità e intercettare la palla.

Dato che spesso i passaggi filtranti portano a un movimento "guidato" dei giocatori nel tentativo di raggiungere la sfera, è bene imparare a usare il comando speciale **Annulla movimento**. Per maggiori dettagli, consulta pagina 59.

### II: TRIANGOLI

La vera bellezza del triangolo è che il tuo avversario non sa mai cosa aspettarsi, a meno di utilizzare sempre la stessa variante. Quando l'autore del passaggio iniziale scatta per ricevere il pallone di ritorno, non sei obbligato a restituirglielo; il tuo avversario si troverà quindi a dover scegliere se seguire il giocatore che scatta o chiudere quello in possesso di palla.

Come per i passaggi filtranti, la scelta di un pallone di ritorno basso o alto durante un triangolo dipende dalla tua posizione in campo. L'ultima soluzione risulta più efficace sulle ali (e sulle distanze più ampie, visto che su quelle brevi i passaggi di ritorno alti sono facilmente intercettabili), mentre un passaggio di ritorno rasoterra è preferibile nelle zone centrali. A volte non c'è nemmeno bisogno di chiudere il triangolo. Se il difensore segue l'autore del primo passaggio, potresti avere abbastanza spazio per avanzare palla al piede in cerca di un'occasione migliore per effettuare un lancio smarcante.

Il triangolo (e la relativa variante Dai e vai, consulta pagina 59) non è solo un tipo di passaggio, è anche un modo per creare movimento quando i tuoi giocatori vengono chiusi rapidamente, o quando gli attacchi non vanno a buon fine perché le tue punte sono troppo statiche. Si tratta inoltre di una tecnica utile per coinvolgere nelle manovre d'attacco i giocatori più arretrati. Tieni però presente che abusandone c'è il rischio di creare dei buchi nella tua formazione che potrebbero essere sfruttati nel caso in cui perdessi palla.

- INTRODUZIONE
- MANUALE ALLENATORE
- TATTICHE STRATEGICHE
- MODALITÀ DI GIOCO
- RAPPORTO TALENTI
- EXTRA
- INDICE DELLE MOSSA
- INDICE
- INDICE
- DIFESA
- PORTIERI
- CONTROLLO DI PALLA
- DIBBLING DI BASE
- PASSAGGI
- CROSS
- TIRI
- CALCI D'ANGOLO
- CALCI DI PUNIZIONE
- RIMESSE LATERALI
- CALCI DI RIGORE
- MOVIMENTI SENZA PALLA
- GIOCALE E TECNICHE
- COMANDI ACCORTIVI

# CALCI DI RIGORE

## PANORAMICA COMANDI

Mossa	Comandi	Note	
Controllo del rigorista	PS3™	⊕ + ⊖	• Tenere premuto il comando più o meno a lungo non ha alcun effetto sul tiro. • Se impieghi troppo tempo a calciare il rigore, il giocatore lo batterà automaticamente.
	Xbox 360	⊕ + X	
	PC	⊕ + Tiro	
Controllo del portiere	PS3™	⊕	• I portieri possono tuffarsi in quattro direzioni. Lascia ⊕ in posizione neutrale per farlo rimanere immobile.
	Xbox 360		
	PC		



# MOVIMENTI SENZA PALLA

## PANORAMICA COMANDI

Mossa	Comandi	Note	
Annulla movimento	PS3™	R1 + R2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il tuo giocatore è molto sensibile ai cambi di direzione quando usi Annulla movimento, quindi fai molta attenzione a come muovi ⊕.</li> <li>A volte basta una pressione veloce di entrambi i comandi e/o una momentanea modifica con ⊕ per riprendere il controllo; in altre occasioni, potrebbe essere necessario tenere premuti i comandi più a lungo. All'inizio, il controllo manuale può sembrare ostico, ma con un po' di pratica, presto imparerai a capire come funziona e a usarlo a dovere.</li> <li>Tenendo premuti entrambi i comandi, e per una frazione di secondo dopo averli rilasciati, il giocatore non assumerà automaticamente il controllo della palla, a meno che la tua mira non sia molto precisa. È meglio rilasciarli un attimo prima di ricevere o calciare la palla.</li> </ul>
	Xbox 360	RB + RT	
	PC	Scatto + Comandi speciali	
Colpi di testa: controllo della posizione	PS3™	R2 + ⊕	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anche se Annulla movimento sottrae improvvisamente il controllo del giocatore alla CPU, l'utilizzo di <b>Comandi speciali</b> permette al calciatore che controlli di muoversi a una velocità più facile da gestire e, quindi, più precisa.</li> <li>Utilizzare questa tecnica impedisce al giocatore di essere "richiamato" automaticamente nella posizione per colpire la palla. Se accade, dovrai provvedere a spostarlo manualmente.</li> <li>Non puoi sempre muovere il tuo giocatore se è trattenuto o ostacolato da un avversario.</li> <li>Rilascia il comando un attimo prima di colpire la palla di testa o di piede.</li> </ul>
	Xbox 360	RT + ⊕	
	PC	Comandi speciali + ⊕	
Dai e vai	PS3™	Non appena un giocatore passa la palla, premi rapidamente R2 per farlo scattare subito in avanti	<ul style="list-style-type: none"> <li>Questa mossa semplice, ma versatile, ordina a un giocatore di effettuare un inserimento. Può essere attivata solo dopo un passaggio, e per un arco di tempo limitato.</li> <li>La rapidità con la quale premi il comando determina lo slancio con cui il giocatore si spingerà in avanti.</li> </ul>
	Xbox 360	Non appena un giocatore passa la palla, premi rapidamente RT per farlo scattare subito in avanti	
	PC	Non appena un giocatore passa la palla, premi rapidamente <b>Comandi speciali</b> per farlo scattare subito in avanti	

## ANALISI E SUGGERIMENTI

### BATTERE I RIGORI

I rigori possono essere calciati in sei direzioni diverse. Le conclusioni basse, indirizzate verso le posizioni 1 e 3 della figura, sono le più precise e le meno soggette a terminare a lato. Tuttavia, risultano anche relativamente semplici da intercettare per il portiere se si tuffa nella direzione giusta. I tiri mirati verso le posizioni 4 e 6 sono molto più difficili da raggiungere per i portieri, ma le probabilità che la palla finisca sopra la traversa o a lato aumentano notevolmente. I giocatori con l'abilità speciale Rigorista hanno maggiori possibilità di segnare quando mirano a queste zone. Ti sconsigliamo invece di calciare la palla nella zona 2 e, in misura minore, nella 5, in quanto si tratta delle conclusioni più facili da parare per il portiere se resta fermo. La 2 in particolare può essere intercettata quando si tuffa in ritardo con la gamba di richiamo (anche se non sempre).

### PARARE I RIGORI

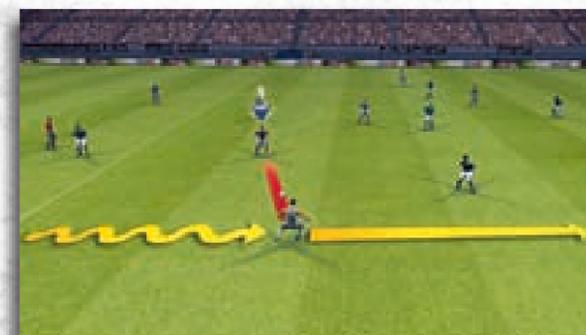
Puoi far tuffare il portiere in una delle cinque direzioni disponibili. Ti suggeriamo di rimanere nella posizione 1 o di tuffarti verso la 2 o la 3: ci sono più possibilità di parare i tiri indirizzati in queste zone che non quelli calciati verso le posizioni 4 e 5.



## ANALISI E SUGGERIMENTI

### DAI E VAI

Il comando Dai e vai è utile in ogni zona del campo, ma si rivela devastante soprattutto nel contropiede. Esso ti permette di selezionare manualmente il numero di giocatori che si portano in avanti; utile per costruire una manovra articolata, con numerosi inserimenti. Attento però a non esagerare, perché facendo salire troppi giocatori potresti lasciare sguarnita la retroguardia esponendoti al contropiede avversario in caso di perdita del possesso palla. Puoi usare questo comando anche dopo aver battuto un calcio di punizione corto per crearti delle interessanti opzioni in attacco.



### ANNULLA MOVIMENTO

Il codice di PES 2009 aiuta in maniera impercettibile i giocatori, posizionando i loro calciatori nella posizione ideale per ricevere i passaggi (in particolare le palle filtranti) e i cross alti. Questo sistema è assolutamente fondamentale: senza di esso PES sarebbe accessibile solo a una ristretta cerchia di persone e, in generale, molto meno godibile.

A volte però, il motore di gioco potrebbe risultare un po' troppo invadente, o portare persino a effetti controproducenti. In questi casi, la soluzione è Annulla movimento. A livello base, questo comando permette al giocatore di interrompere ciò che sta facendo, come rincorrere il pallone o prepararsi a calciare. A livello più avanzato, ti permette di assumerne il controllo completo ogni volta che ne hai bisogno, dandoti uno strumento estremamente potente e al tempo stesso versatile.

# MODULI

## SCEGLIERE UN MODULO

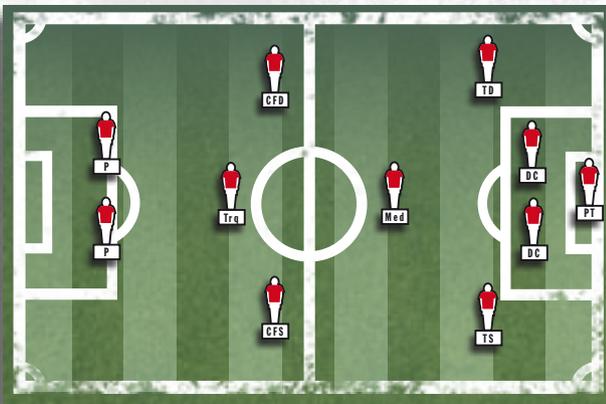
Il modulo "perfetto" non esiste: tutto ciò che puoi fare è scegliere quello che si adatta meglio al tuo stile di gioco e che offre il giusto equilibrio fra attacco e difesa. Molti giocatori di PES tendono a utilizzare sempre lo stesso modulo, salvo cambiarlo al primo passo falso. Non c'è niente di male in questo approccio, ma fare pratica con diversi moduli renderà il tuo gioco molto più flessibile. In questo capitolo esamineremo i moduli principali e i relativi pro e contro.

- INTRODUZIONE
- MANUALE ALLENATORE
- TATTICHE E STRATEGIE**
- MODALITÀ DI GIOCO
- RAPPORTO TALENTI
- EXTRA
- INDICE DELLE MOSSE
- INDICE

- GESTIONE GIOCATORI**
- MODULI**
- SQUADRA E GIOCATORI
- SUGGERIMENTI TATTICI

### 4-4-2

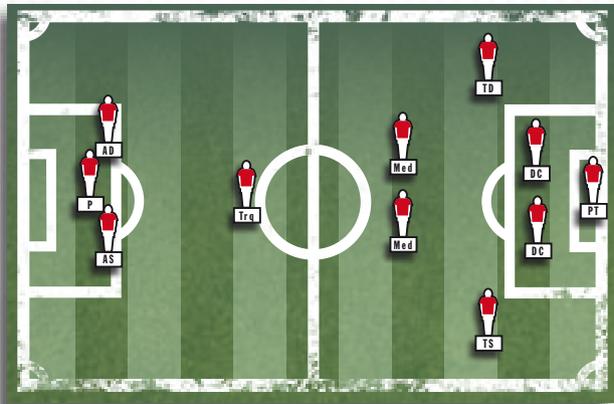
Offre un buon mix di vantaggi sia in attacco sia in difesa, ma le squadre avversarie che adottano il 4-5-1 o il 3-5-2 potrebbero soffocare la creatività nelle zone centrali del campo.



Il 4-4-2 "A-1" ha molti punti di forza, ma il suo difetto peggiore sta a centrocampo.

### 4-3-3

Questo modulo generalmente è adatto a uno stile di gioco basato su veloci contropiedi, ma può sgretolarsi di fronte ad avversari particolarmente prudenti. Se preferisci, puoi usare le seconde punte invece delle ali per risolvere questo problema, anche se così facendo probabilmente rinuncerai a quello che è il punto di forza principale di questo modulo: l'ampiezza.



Il 4-3-3 "B-1" è ottimo per il contropiede e garantisce solidità in difesa, ma se il tuo avversario riesce a bloccare le tue ali, diventa difficile mantenere il possesso palla.

#### Difesa

- La difesa a quattro rappresenta una base solida nella maggior parte dei casi, ma può essere allargata molto dal gioco sulle fasce tipico del 4-3-3.
- Avere un centrocampista difensivo a protezione della retroguardia è importante, ma questo potrebbe lasciare isolato il suo partner al centro del campo. Utilizzare entrambi i giocatori nel ruolo di Med (a meno che tu non stia difendendo un vantaggio) concentra troppo il gioco sulle fasce, col rischio di rendere prevedibile la tua manovra.
- I terzini tendono istintivamente ad avventurarsi molto in avanti. Vedremo come risolvere questo problema più avanti nel capitolo.

#### Centrocampo

- È facile modificare i ruoli e le posizioni dei due centrocampisti centrali a seconda degli sviluppi della partita senza rovinare troppo l'equilibrio.
- Il 4-4-2 si rivela solido sulle fasce (a eccezione delle varianti "corte", prive di centrocampisti di fascia convenzionali), ma l'avversario può utilizzare terzini particolarmente difensivi per limitare i frequenti inserimenti lungo le corsie laterali.
- Il 4-4-2 si rivela debole in mezzo al campo contro il 5-4-1 o il 3-5-2. Spesso ti accorgerai che la tua manovra nelle zone centrali è costretta a ripiegare lungo le fasce quando affronti una squadra che schiera un centrocampo a cinque.
- Il gioco sulle fasce può svilupparsi con difficoltà se ordini ai tuoi terzini di concentrarsi sui loro compiti difensivi. Tuttavia, disporre di due punte centrali ti permette di giocare la palla su di loro per portare i tuoi CF al cross dietro la linea difensiva.

#### Attacco

- Avere due P ti permette di utilizzare la classica combinazione attaccante forte fisicamente/attaccante rapido che, malgrado sia sempre meno frequente nel calcio attuale, è ancora molto efficace in PES.
- Entrambi gli attaccanti si muoveranno verso la propria fascia più vicina per aiutare la costruzione della manovra; il compagno più lontano di solito tende ad accentrarsi maggiormente.

#### Difesa

- Sotto molti aspetti, il consiglio offerto per il 4-4-2 può essere applicato anche in questo caso. Tuttavia, le ali classiche sono molto meno portate a tornare quando la tua squadra si difende. Ciò rende questo modulo vulnerabile al gioco sulle fasce. Puoi ordinare ai tuoi terzini di attenersi ai loro compiti difensivi, ma questo causerebbe dei problemi a centrocampo.
- Se vuoi attirare gli avversari in avanti per punirli in contropiede, dovresti prendere in seria considerazione la possibilità di giocare con due centrocampisti difensivi.

#### Centrocampo

- È difficile costruire una manovra per vie centrali con il 4-3-3, soprattutto se il tuo avversario si limita a difendersi.
- Se i tuoi terzini hanno dei compiti difensivi precisi, le tue ali rimarranno molto isolate. Senza il loro supporto, dovrai affidarti ai dribbling per crearti gli spazi.
- Con qualche piccola modifica (o con una Tattica A o B preparata in anticipo), è possibile trasformare il 4-3-3 in un più solido 4-5-1 in caso di necessità.

#### Attacco

- Questo modulo ha bisogno più che mai di un centravanti potente e al tempo stesso versatile, in grado di agire da terminale unico.
- Se il tuo avversario permette ai propri terzini di spingersi in avanti con un 4-4-2, un 4-5-1 o un 4-3-3 speculare, impara a sfruttare le ali. Servile con passaggi filtranti precisi in campo aperto lungo la linea laterale e preparati a ricevere il cross in area.
- Puoi rendere la vita dura alle ali se il tuo avversario gioca con un 3-5-2, ma i tre difensori centrali renderanno più difficile segnare, a meno che tu non riesca a crearti delle chiare occasioni da rete: non basta crossare al centro con la speranza che possa scaturirne qualcosa.
- Il 4-3-3 risulta piuttosto inefficace contro un 4-5-1 difensivo: se le tue ali vengono imbrigliate dagli esterni bassi, diventa molto difficile mantenere il possesso palla.
- Un centrocampista offensivo che si inserisce regolarmente in area di rigore ti aiuterà a finalizzare le occasioni create sulle fasce, togliendo però forza a centrocampo; i giocatori nel ruolo di Trq saranno probabilmente marcati durante la costruzione della manovra rispetto ai centrocampisti centrali.

# RUOLI DEI GIOCATORI

Non commettere l'errore di pensare che la designazione dei ruoli dei giocatori serva semplicemente a classificare i componenti di ogni modulo: in realtà fanno riferimento al modo in cui i giocatori si comporteranno all'interno del modulo utilizzato. Scoprirai che esiste una grande differenza nel modo di giocare di un Med e di un CC, anche se i due si trovano in due posizioni del campo molto vicine, nella schermata Impostazioni formazione.

Tieni presente che, facendo giocare dei calciatori fuori posizione, vale a dire in ruoli in cui non sono specializzati, assisterai a giocate di qualità mediocre e alla riduzione "non segnalata" delle loro abilità. Queste penalità sono comunque relative: certo, mettere un attaccante forte di testa a fare il centrale in marcatura potrebbe essere disastroso, ma usare un CC come Med è accettabile, a patto che sia un giocatore dotato per il ruolo richiesto. In effetti, come vedremo in seguito, impostare i terzini sul ruolo di DC è un ottimo metodo per limitare le loro incursioni in attacco.



**DC:** i difensori centrali si limitano sempre a rispettare il loro ruolo, quello di difendere la porta, avventurandosi raramente in avanti, a meno di istruzioni specifiche. Hanno la tendenza ad allargarsi sui lati per coprire l'eventuale assenza di terzini o tornanti.



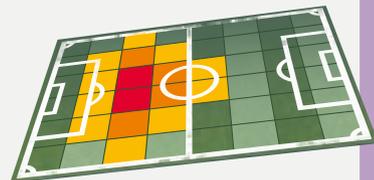
**Lib:** utilizzare il libero è una questione di preferenze personali, ma raramente i giocatori di PES vi fanno ricorso. Solitamente i liberi sono presenti solo nella retroguardia schierata a tre (di solito con il modulo 3-5-2), dove ripiegano dietro i centrali per coprire eventuali varchi, agendo come ultima linea difensiva.



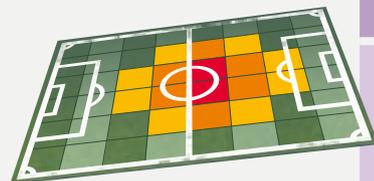
**Ter:** i terzini sono prima di tutto dei difensori che si occupano di proteggere le due fasce del campo accanto alla porta. Molto spesso però si portano in avanti, eseguendo delle sovrapposizioni per agevolare la manovra offensiva. Questo, però, lascia la tua formazione esposta ai contropiedi portati lungo le linee laterali.



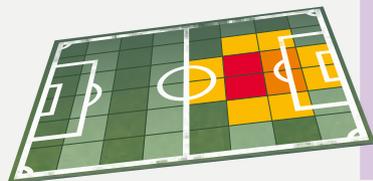
**Tor:** i tornanti vengono utilizzati nei moduli con la difesa a tre e svolgono il ruolo combinato di Ter e CF. A meno che non ci siano delle ali posizionate di fronte a loro, molto spesso vengono sopraffatti dai terzini, dai centrocampisti laterali e/o dalle ali avversarie, dato che devono cercare di suddividere il loro impegno fra attacco e difesa.



**Med:** i centrocampisti difensivi hanno il compito di proteggere la difesa e, solitamente, rimangono nelle posizioni arretrate anche quando la loro formazione costruisce una manovra offensiva. Sfruttano l'intera ampiezza del campo. L'uso di almeno un Med (alcuni però direbbero almeno due) ha solitamente effetti benefici quando si affrontano avversari di una certa abilità.



**CC:** i centrocampisti centrali dividono il loro operato fra attacco e difesa. Dato che sono sempre pronti a muoversi in avanti, non potrai fare affidamento su di loro per bloccare i contropiedi avversari.



**Trq:** i frequentisti sono essenzialmente dei registi offensivi e dei finalizzatori, il cui compito è fare da collegamento fra centrocampo e attacco, ma anche di farsi trovare pronti in zona gol. Sono poco inclini a ripiegare in difesa, a meno che la loro squadra si trovi in grave difficoltà.



**CF:** i centrocampisti di fascia agiscono lungo le linee laterali, permettendo di allargare il gioco. Arretrano a sostegno dei terzini quando la squadra è in difficoltà. Se operano in posizione avanzata, di tanto in tanto entrano in area per cercare di raccogliere dei cross.



**Al:** le ali sono più vicine agli attaccanti che ai centrocampisti, come impostazione, e ripiegano raramente in difesa, a meno che non ricevano l'ordine di farlo. La loro posizione avanzata sul campo facilita dei contropiedi veloci. Si lanciano spesso nell'area avversaria per avventarsi sui traversoni.



**SP:** le seconde punte arretrano regolarmente per prendere palla, oppure per fornire assistenza al centrocampo, ma il loro ruolo principale resta quello di attaccanti.



**P:** a meno di ordini specifici, le punte restano sempre in posizione molto avanzata e vengono marcate da vicino dai centrali avversari. A volte si allargano, per offrire supporto ai centrocampisti di fascia oppure alle ali.

- INTRODUZIONE
- MANUALE ALLENATORE
- TATTICHE E STRATEGIE**
- MODALITÀ DI GIOCO
- RAPPORTO TALENTI
- EXTRA
- INDICE DELLE MOSSE
- INDICE
- GESTIONE GIOCATORI
- MODULI**
- SQUADRA E GIOCATORI
- SUGGERIMENTI TATTICI

# DIVENTA UN MITO

La possibilità di giocare le partite controllando un singolo giocatore (piuttosto che tutta la squadra) è presente in PES da diversi anni a questa parte. PES 2009 è il primo capitolo della serie a formalizzare questo approccio distinto al gioco, dedicandogli un'apposita modalità. Diventa un Mito offre una carriera completa a livello di club e di nazionale, partendo da un giovane di belle speranze per cercare di raggiungere lo status di fuoriclasse di livello mondiale. Come se non bastasse, puoi utilizzare il tuo calciatore nella nuova modalità multigiocatore Miti.

## PRIMI PASSI

Prima di debuttare ufficialmente nella modalità Diventa un Mito, devi creare un nuovo giocatore, personalizzarne l'aspetto e impostare alcune opzioni (fra cui la scelta delle squadre partecipanti). Si tratta in linea di massima di una procedura piuttosto semplice, ma i seguenti suggerimenti ti aiuteranno con alcune delle scelte più importanti.

### CREARE UN GIOCATORE

L'editor per la creazione del giocatore presenta un'ampia gamma di opzioni di personalizzazione (Fig. 1) con le quali sbizzarrirsi per ore, magari per ricreare un alter ego digitale a propria immagine e somiglianza oppure un avatar più atletico. Anche se non servono consigli per le numerose opzioni di carattere puramente estetico, ci sono alcune voci durante la procedura di impostazione iniziale che hanno delle ripercussioni a lungo termine.



01

- **Nazionalità:** uno degli obiettivi principali della modalità Diventa un Mito è la convocazione in nazionale per disputare i tornei continentali e mondiali. Scegliendo un paese poco rappresentativo a livello calcistico, potrebbe essere difficile anche solo superare i turni di qualificazione. Inoltre, optando per una nazione assente in PES 2009, non potrai goderti affatto questa parte della modalità Diventa un Mito.
- **Resist. Infortuni:** a meno che tu non voglia aumentare il livello di difficoltà della tua carriera in maniera invisibile ma potenzialmente significativa, è meglio selezionare l'impostazione A.
- **Posizione:** anche se puoi scegliere di specializzarti in uno degli otto ruoli disponibili, tieni presente che sarà più difficile trovare squadre che usano tornanti, ali, seconde punte o trequartisti nelle loro formazioni predefinite. Scegliendo uno di questi quattro ruoli,

potresti essere impiegato fuori posizione finché non troverai un club in cerca di un giocatore che corrisponde esattamente alla tua descrizione.

- **Fascia:** questa impostazione è importante solo se scegli di specializzarti nel ruolo di AI, CF o Tor, dato che di solito influenzerà il lato del campo nel quale verrai schierato. Questo tuttavia, non impedisce agli allenatori di impiegare, per esempio, un giocatore mancino sul versante destro del centrocampo. Scegli Fascie s/d se aspiri a diventare un giocatore versatile che si trova a proprio agio su entrambi i lati del campo.
- **Altezza:** questa impostazione fa la differenza nella tua capacità di vincere i contrasti aerei, quindi ti suggeriamo di creare un calciatore che non sia né troppo alto né troppo basso. Nel primo caso, potresti ritrovarti con un giocatore eccessivamente macchinoso, mentre nel secondo con uno penalizzato nel gioco aereo. Per esempio, l'altezza ideale per una punta si aggira intorno ai 187 cm.

### IMPOSTAZIONI DI GIOCO

La maggior parte delle opzioni che ti verranno presentate prima di iniziare la carriera si spiegano da sé, ma ce ne sono alcune che meritano un po' d'attenzione.

- **Selezione Lega:** il campionato che scegli rappresenta solo un punto di partenza; durante la tua carriera infatti, puoi trasferirti in uno qualsiasi dei quattro campionati disponibili. Se vuoi modificare le squadre presenti nei campionati che ti vengono presentati, seleziona Cambia quando ti viene chiesto, quindi premi **Passaggio** per selezionare e sostituire le squadre a una a una.
- **Livello di difficoltà:** indipendentemente dall'impostazione che scegli, le tue squadre giocheranno sempre con le routine di IA Professionista. Questa opzione ti permette di stabilire la forza relativa dei giocatori avversari. Per un confronto alla pari, scegli Professionista. Optando per Campione, le squadre che affronti saranno avvantaggiate in termini di impegno, fantasia e abilità di gioco, quindi dovrai farti valere per guidare il tuo club e la tua nazionale al successo.
- **Auto-Move:** questa è una caratteristica speciale, unica di questa modalità, e si rivela estremamente utile soprattutto quando giochi in modalità Diventa un Mito per la prima volta. Ti suggeriamo di lasciarla attiva, come da impostazione predefinita.

## COMANDI SPECIALI

In termini di mosse base, giocate e tecniche, il controllo del tuo calciatore con la palla ricalca quello delle altre modalità di gioco. Nelle fasi di non possesso palla invece, sono presenti dei comandi specifici.

Mossa	Comandi	Descrizione	
Chiamare la palla	PS3™ Xbox 360	R2 x2 RT x2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Come suggerisce il nome, questo comando ti permette di chiamare palla a un compagno, anche se non sempre la tua richiesta verrà ascoltata. Se il tuo compagno intravede un'opzione migliore, o decide semplicemente di ignorarti, dovrai modificare la tua posizione e riprovare.</li> <li>• Quando viene usata, il cursore sulla testa del tuo calciatore lampeggerà, a indicare che l'"effetto" è attivo (inoltre, il giocatore alzerà il braccio).</li> <li>• Un uso inappropriato può portare la tua squadra a perdere palla. Se i tuoi compagni devono liberarsi del proprio marcatore per servirti con un passaggio, aumentano le probabilità che vengano contrastati.</li> </ul>
	PC	Comandi speciali x2	
	PS3™ Xbox 360	Tieni premuto L1 Tieni premuto LB	
Auto-Move	PS3™ Xbox 360	Tieni premuto L1 Tieni premuto LB	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quando il tuo giocatore non è in possesso di palla, tenendo premuto <b>Cambio giocatore</b> l'IA prenderà il controllo dei suoi movimenti di base.</li> <li>• È eccellente per mantenere una buona posizione nel ruolo scelto, soprattutto se non riesci a vedere il tuo giocatore a causa del tipo di visuale selezionata.</li> <li>• Durante le fasi iniziali della tua carriera, questo è un buon modo per coinvolgere maggiormente il tuo giocatore nella manovra della squadra.</li> <li>• L'effetto viene annullato premendo qualsiasi altro comando.</li> </ul>
	PC	Tieni premuto <b>Cambio giocatore</b>	
	PS3™ Xbox 360	L2 e R2 LT e RT	
Cambiare la velocità di gioco	PS3™ Xbox 360	L2 e R2 LT e RT	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quando inizi una partita in panchina, questi comandi ti permettono di modificare la velocità di gioco.</li> </ul>
	PC	Strategia e Comandi speciali	



## AVANZAMENTO CARRIERA

In questa sezione ti condurremo per mano nelle fasi iniziali della tua carriera.

**1:** Dopo aver creato il tuo giocatore, il primo passo consiste nel disputare una partita amichevole fra due squadre fittizie. Lo scopo di questa partita è impressionare favorevolmente gli osservatori accorsi per assistere all'incontro, in modo da ricevere un'offerta da parte della migliore squadra possibile. Si tratta anche di una sorta di battesimo del fuoco; il tuo giocatore è particolarmente debole e acerbo in questa fase, quindi non aspettarti di superare i difensori come birilli, di segnare da oltre 25 metri o di effettuare passaggi millimetrici per i tuoi compagni. Molti faranno fatica anche solo a conservare il possesso palla per più di qualche secondo, quindi cerca di fare le cose semplici. Non preoccuparti, la qualità del gioco in questa partita d'esordio è impostata volutamente su un livello basso.

**2:** La seconda fase consiste nell'accettare un'offerta da parte di un club del campionato scelto. Un buon punteggio finale in questa prima partita (di solito sopra il 6,5) ti assicurerà tre offerte, di cui almeno una proveniente da una formazione di un certo prestigio (Fig. 2). Una prestazione assolutamente inguardabile coinciderà probabilmente con un paio di offerte da parte delle squadre minori del campionato scelto. A parte le preferenze e le simpatie personali (ovviamente è difficile resistere a un'offerta proveniente dalla squadra per la quale fai il tifo), ci sono due fattori che devi prendere in considerazione prima di firmare il tuo primo contratto da professionista. La prima è la forza relativa del club, espressa dal valore Posizione, che indica in maniera approssimativa il prestigio della squadra, sulla base delle prestazioni

in tutte le competizioni. Anche se tale punteggio cambia col tempo, scegliere una squadra con una Posizione molto bassa potrebbe rendere la tua prima stagione più difficile. Come seconda cosa, devi fare attenzione al tipo di calciatore che un club sta cercando. Se scegli di ricoprire il ruolo di AI, SP, Trq o Tor, dovrai abituarti a essere schierato fuori posizione da parte delle squadre che non prevedono il tuo ruolo specifico all'interno del loro modulo.



02

**3:** Dopo aver firmato per un club, devi dimostrare le tue potenzialità di fuoriclasse partecipando alle partitelle di allenamento fra i titolari e le riserve. All'inizio verrai schierato fra queste ultime, e potrai rimanerci per diverse partite (a seconda delle tue prestazioni). A un certo punto riceverai comunque l'opportunità di giocare con la prima squadra. Fai valere la tua presenza in questi incontri e il tuo debutto ufficiale nella formazione titolare verrà di conseguenza. Questa è anche la prima volta nella quale puoi dare

# FUORICLASSE DI PES 2009

In questa prima sezione prenderemo in esame i migliori giocatori per ogni ruolo previsto in PES 2009. Li abbiamo selezionati attraverso una serie di calcoli complessi che tengono conto degli attributi principali di ogni ruolo. Abbiamo realizzato anche una serie di tabelle "extra" dedicate ad abilità specifiche, come i calci di punizione e la precisione al tiro.



## DIFENSORE CENTRALE (DC)

Forza, abilità nei contrasti e nel gioco aereo sono gli attributi principali di un grande difensore centrale. Tuttavia, per stilare questa graduatoria abbiamo preso in considerazione anche una serie di parametri secondari (soprattutto la velocità e la resistenza), con un occhio di riguardo alla statistica Reazione, che migliora notevolmente l'abilità di un difensore di intercettare i passaggi, recuperare le palle vaganti e in generale di arrivare per primo dove serve.

Nome	Nazionalità	Pagina(e)	Nome	Nazionalità	Pagina(e)
Puyol	Spagna	128, 143	Touré	Costa d'Avorio	118, 131
F. Cannavaro	Italia	123, 144	Vidic	Serbia	133
Nesta	Italia	141	Pepe	Portogallo	125, 144
Ferdinand	Inghilterra	120, 133	Essien	Ghana	122, 131
Terry	Inghilterra	120, 131	Chivu	Romania	126, 139
R. Carvalho	Portogallo	125, 131	Gallas	Francia	121, 131
Thuram	Francia	121	Cris	Brasile	136
Lúcio	Brasile	117	Mexés	Francia	142
Kaladze	Georgia	141	Iván Córdoba	Colombia	139
G. Milito	Argentina	116, 143	Maldini	Italia	141
Carragher	Inghilterra	132	King	Inghilterra	134
Chiellini	Italia	123, 140	Micah Richards	Inghilterra	120, 133
Samuel	Argentina	139			

## TERZINO SINISTRO (TS)

I migliori terzini sinistri sono elementi preziosi, anche se qualcuno potrebbe sorprendersi nel trovare il sempreverde R. Carlos in cima alla lista. La verità è che egli possiede le qualità ideali per questo tipo di giocatori, soprattutto in settori fondamentali come la velocità, la resistenza e l'abilità nei cross.

Nome	Nazionalità	Pagina(e)	Nome	Nazionalità	Pagina(e)
R. Carlos	Brasile	155	Heinze	Argentina	116, 144
Chivu	Romania	126, 139	Sylvinho	Brasile	143
Ashley Cole	Inghilterra	120, 131	Magnin	Svizzera	129
Tonetto	Italia	142	Barry	Inghilterra	120
Jankulovski	Repubblica Ceca	119, 141	Emanuelson	Olanda	124, 147
Maxwell	Brasile	139	Pasqual	Italia	139
Riise	Norvegia	142	Bouma	Olanda	124
Kim Dong Jin	Corea del Sud	127, 153	Zhirkov	Russia	126
Chiellini	Italia	123, 140	N'Zogbia	Francia	134
Van Bronckhorst	Olanda	124, 147	Djordjevic	Serbia	150
Vargas	Perù	139	Antonio López	Spagna	144
Kaladze	Georgia	141	Léo	Brasile	151
Bridge	Inghilterra	120, 131			

## PORTIERE (PT)

Avere uno di questi giocatori a guardia della tua porta farà la differenza. Tutti gli estremi difensori presenti in questa tabella hanno delle eccellenti statistiche Abilità portiere, Reazione e Difesa e sono in grado di farti ottenere punti preziosi nelle partite in cui verresti altrimenti surclassato.

Nome	Nazionalità	Pagina(e)	Nome	Nazionalità	Pagina(e)
Buffon	Italia	123, 140	Landreau	Francia	138
Cech	Repubblica Ceca	119, 131	Dudek	Polonia	144
Given	Irlanda	134	James	Inghilterra	120
Casillas	Spagna	128, 144	Green	Inghilterra	-
Júlio César	Brasile	117, 139	Gomes	Brasile	134
Toldo	Italia	139	Victor Valdés	Spagna	143
Frey	Francia	121, 139	Niemi	Finlandia	-
Friedel	Stati Uniti	-	Amelia	Italia	-
Van Der Sar	Olanda	124, 133	Abbondanzieri	Argentina	-
Doni	Brasile	117, 142	Coupet	Francia	121, 144
Roma	Italia	137	Sereni	Italia	-
Dida	Brasile	141	Carini	Uruguay	130
Hildebrand	Germania	146			

## LIBERO (LIB)

Pur essendo un ruolo raro in PES, sarebbe stato ingiusto ignorarlo del tutto. Dato che un buon libero non deve essere necessariamente prestante come un difensore centrale, i nostri calcoli pongono meno l'accento sull'importanza dell'altezza e dell'Equilibrio.

Nome	Nazionalità	Pagina(e)	Nome	Nazionalità	Pagina(e)
Nesta	Italia	141	Gonzalo	Argentina	146
Ferdinand	Inghilterra	120, 133	Materazzi	Italia	123, 139
R. Carvalho	Portogallo	125, 131	R. Kovac	Croazia	119
Terry	Inghilterra	120, 131	Fuentes	Argentina	146
Thuram	Francia	121	Burdisso	Argentina	116, 139
G. Milito	Argentina	116, 143	Nakazawa	Giappone	-
Chivu	Romania	126, 139	Tulio	Giappone	-
Mexés	Francia	142	Simic	Croazia	119, 141
Maldini	Italia	141	Paolo Cannavaro	Italia	141
Márquez	Messico	123, 143	Cribari	Brasile	140
Lugano	Uruguay	130, 155	Osorio	Messico	123
Heitinga	Olanda	124, 144	Alex	Brasile	117, 131
Natali	Italia	-			

## TERZINO (TD, TS)

I terzini, come i centrocampisti centrali, hanno bisogno di una combinazione di attributi elevati in diverse categorie. Dato che rivestono un ruolo molto importante nelle squadre votate all'attacco, non basta che siano dei buoni difensori: devono anche saper offrire un importante contributo in fase di costruzione della manovra. Per questo i nostri calcoli prediligono i TS e i TD in grado di cavarsela sia in attacco sia in difesa.

Nome	Nazionalità	Pagina(e)	Nome	Nazionalità	Pagina(e)
Daniel Alves	Brasile	117, 143	Jørgensen	Danimarca	120, 139
Sergio Ramos	Spagna	128, 144	Pepe	Portogallo	125, 144
Puyol	Spagna	128, 143	Flamini	Francia	141
Maldini	Italia	141	Elano	Brasile	133
Essien	Ghana	122, 131	Mellberg	Svezia	128, 140
Heitinga	Olanda	124, 144	G. Neville	Inghilterra	133
Zambrotta	Italia	123, 141	Cicinho	Brasile	142
Javier Zanetti	Argentina	116, 139	Gallas	Francia	121, 131
Sloeger	Germania	121	Chimbonda	Francia	134
Hargreaves	Inghilterra	120, 133	Poulsen	Danimarca	120, 140
Salihamidzic	Bosnia-Erzegovina	140	Ibarra	Argentina	156
Sagnol	Francia	121	Stiņszel	Germania	121
Iván Córdoba	Colombia	139			

## TORNANTE (TOR)

I tornanti hanno bisogno di una buona combinazione di attributi, che li rendono a tutti gli effetti un incrocio fra un centrocampista di fascia e un terzino. La nostra formula dà particolare importanza a un eccellente valore Resistenza, dato che questi giocatori sono chiamati a coprire parecchie zone di campo durante una partita.

Nome	Nazionalità	Pagina(e)	Nome	Nazionalità	Pagina(e)
R. Carlos	Brasile	155	Kim Dong Jin	Corea del Sud	127, 153
Ashley Cole	Inghilterra	120, 131	I. Juric	Croazia	-
Zambrotta	Italia	123, 141	Vargas	Perù	139
Javier Zanetti	Argentina	116, 139	Lucho González	Argentina	116, 151
Tonetto	Italia	142	Bridge	Inghilterra	120, 131
Sloeger	Germania	121	Cicinho	Brasile	142
Salihamidzic	Bosnia-Erzegovina	140	Sylvinho	Brasile	143
Maxwell	Brasile	139	Flamini	Francia	141
Hargreaves	Inghilterra	120, 133	Bresciano	Australia	116
Riise	Norvegia	142	Stiņszel	Germania	121
Jankulovski	Repubblica Ceca	119, 141	Emanuelson	Olanda	124, 147
Sagnol	Francia	121	Ibarra	Argentina	156
Chiellini	Italia	123, 140			

- INTRODUZIONE
- MANUALE ALLENATORE
- TATTICHE E STRATEGIE
- MODALITÀ DI GIOCO
- RAPPORTO TALENTI
- EXTRA
- INDICE DELLE MOSSA
- INDICE

- FUORICLASSE PES 2009
- MOSSA CARATTERISTICHE
- GIOVANI PROMESSE CM
- ISTRUZIONI PER L'USO
- NAZIONALI
- CLUB INGLESI
- CLUB FRANCESI
- CLUB ITALIANI
- CLUB SPAGNOLI
- ALTRI CLUB

# MOSSE CARATTERISTICHE

PES 2009 compie un ulteriore passo in avanti nel tentativo di rendere i fuoriclasse davvero unici, aumentando il numero delle giocate dedicate esclusivamente a certi calciatori. Nella seguente tabella ti sveliamo esattamente chi è in grado di fare cosa. Per maggiori informazioni su queste giocate speciali (inclusi i comandi da premere per eseguirle e i suggerimenti generali) consulta i capitoli Manuale dell'allenatore e Indice delle mosse.

**Nota:** tutti i giocatori contrassegnati con un asterisco sono quelli "classici", da sbloccare vincendo tornei e modalità specifiche. Per maggiori informazioni, consulta il capitolo Extra. I numeri nella colonna della Veronica si riferiscono alla variante della mossa eseguita da quel giocatore: la nuova versione con un piede solo (1) o quella classica con due (2).

Nome	Nazionalità	Giravolta alla Cruyff	Pallonetto speciale con effetto	Veronica	Elastico	Giravolta alla Cristiano Ronaldo	Doppio passo speciale	Pallonetto sul posto
A. Hleb	Bielorussia	★						
A. Modeste	Francia			1				
A. Ramirez	Colombia			2				
A. Svensson	Svezia	★						
A. Traoré	Costa d'Avorio			2				
Aboutraïka	Egitto			1				★
Adebayor	Togo	★						★
Adriano	Brasile			2				
Adu	Stati Uniti			1				
Agüero	Argentina			2				
Alex	Brasile			2				
Alex	Brasile			2				
Aliadriere	Francia			2				
Anderson	Brasile					★		
Andy Reid	Irlanda			2				
Arango	Venezuela			1				
Arca	Argentina			1	★			
Arce	Bolivia			2	★			
Arda Turan	Turchia			2				
Arshavin	Russia			2				
Arteta	Spagna					★		
Assulin	Israele			2				
Babel	Olanda			2				
Babic	Croazia			2				
Bakari Koné	Costa d'Avorio				★			
Barmby	Inghilterra	★						
Burdner*	Inghilterra	★						
Baros	Repubblica Ceca	★						
Benar*	Brasile					★		
Beckham	Inghilterra			2				
Bellamy	Galles					★		
Ben Arfa	Francia			1		★		
Benayoun	Israele			2				★
Bentley	Inghilterra			2			★	
Benzema	Francia				★			
Berbatov	Bulgaria	★		2				
Bemkap*	Olanda							★
Boa Morte	Portogallo	★		2				

Nome	Nazionalità	Giravolta alla Cruyff	Pallonetto speciale con effetto	Veronica	Elastico	Giravolta alla Cristiano Ronaldo	Doppio passo speciale	Pallonetto sul posto
Bojan Djordjic	Svezia			2				
Bojinov	Bulgaria			2				
Bolaños	Ecuador			2				
Bolívar	Brasile			1				
Bombardini	Italia			1				
Bouazza	Algeria			2				
Brahimi	Francia			2				
Bnarck*	Germania		★					
Bela Luigi	Costa Rica			1				
Buonanotte	Argentina			1				
Bujutava*	Argentina			2				
Burzanovic	Montenegro			2				
C. Martínez	Messico			2				
C. Rodríguez	Uruguay			1				
C. Seedorf	Olanda			2				
Caicedo	Ecuador			1				
Camoranesi	Italia			2				
Campbell	Inghilterra	★						
Cassano	Italia		★	2	★			★
Centena	Costa Rica			2				
Cetari*	Brasile	★						
Cesc Fabregas	Spagna			2				
Chafni	Francia			2				
Comings	Perù			2				
Cossu	Italia			2				
Cozza	Italia			2				
Cwarim*	Olanda	★						
David Pizarro	Cile	★		2				
Davies	Stati Uniti			2				
Dayro M.	Colombia			2				
De Guzman	Canada			2				
De Guzman	Olanda			2				
De Melo	Brasile			1				
De Zerbi	Italia	★						
Deco	Portogallo			1				★
Defoe	Inghilterra			2				
Del Nero	Italia			1				
Del Piero	Italia		★	2				★

