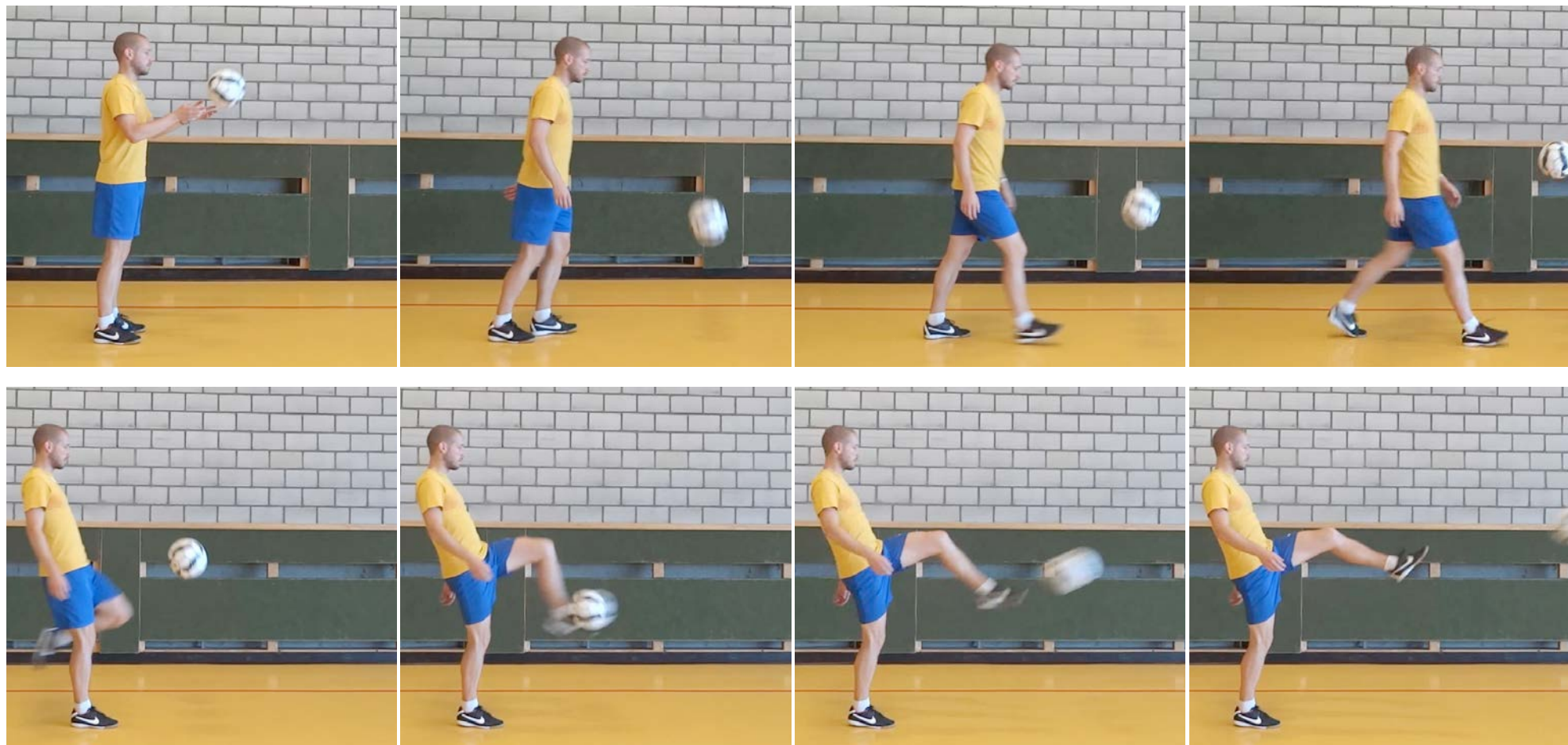


Passaggio



Il passaggio è il gesto tecnico più importante del futnet. Da esso dipende l'efficacia dell'attacco. Un buon passaggio ha una traiettoria alta e convessa, ciò che permette al compagno di squadra di piazzarsi in maniera ideale per effettuare un secondo passaggio o piazzare un attacco. Per il passaggio si usa obbligatoriamente l'interno del piede, al fine di avere un controllo totale della traiettoria del pallone. L'impatto col pallone avviene sempre nella fase discendente.

Servizio



Pur non essendo l'asso nella manica principale nel futnet, il servizio può comunque servire a mettere in difficoltà l'avversario. Il giocatore cerca di giocare il pallone sfruttando le debolezze dell'antagonista. Il servizio si effettua generalmente col collo o l'interno del piede. Chi serve cerca di imprimere al pallone una traiettoria arcuata, per evitare che esca dalla zona di servizio avversaria.

Schiacciata (smash)



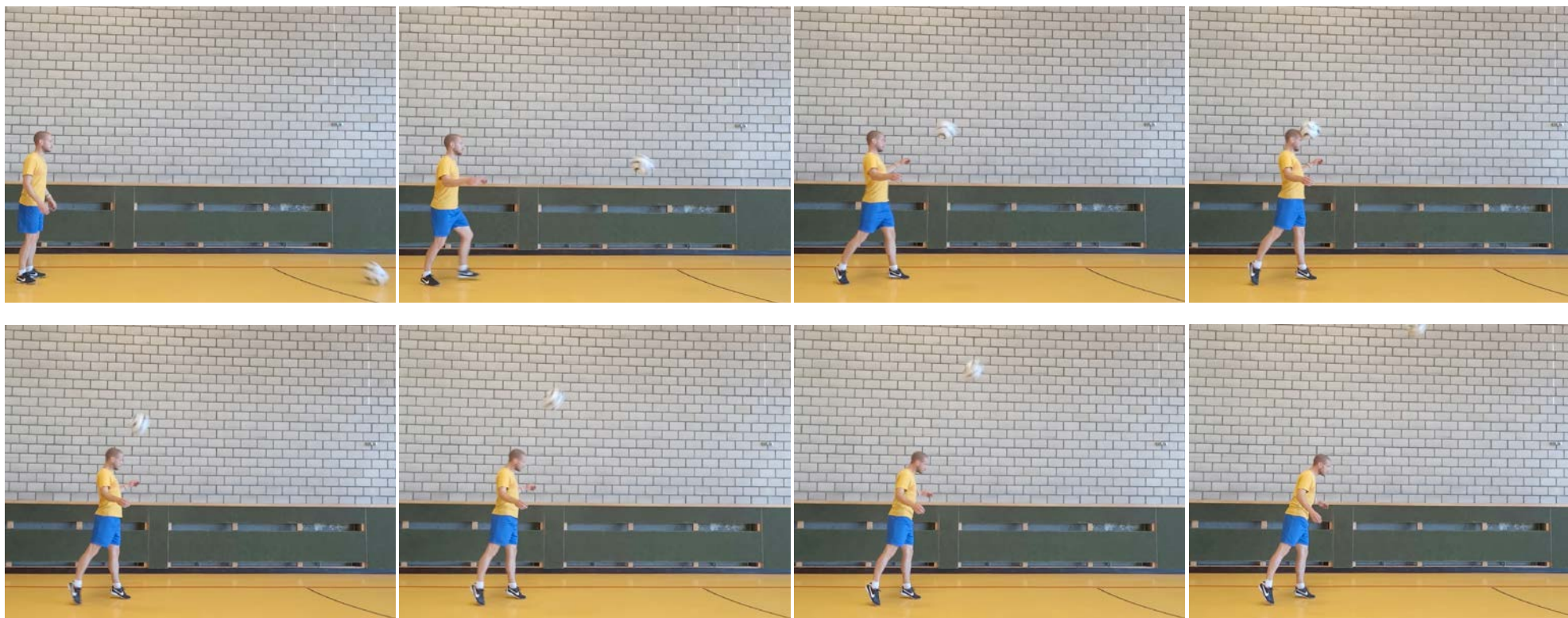
La schiacciata è il colpo d'attacco per eccellenza. Il giocatore cerca di colpire con forza il pallone nel momento in cui esso è ancora alto rispetto alla rete, inviandolo idealmente in una zona non coperta dall'avversario o a fondo campo. Per questo gesto sono necessarie coordinazione ed elasticità, poiché la gamba deve essere alzata con un timing perfetto. L'impatto con il pallone avviene con l'interno del piede, nella zona del tallone. Il pallone deve sempre essere colpito quando è in fase discendente. Per una schiacciata dritta, la gamba deve essere parallela alla rete al momento del tiro. Mantenendo un angolo tra la gamba e la rete, il colpo può essere indirizzato invece sulla sinistra o sulla destra.

Smorzata



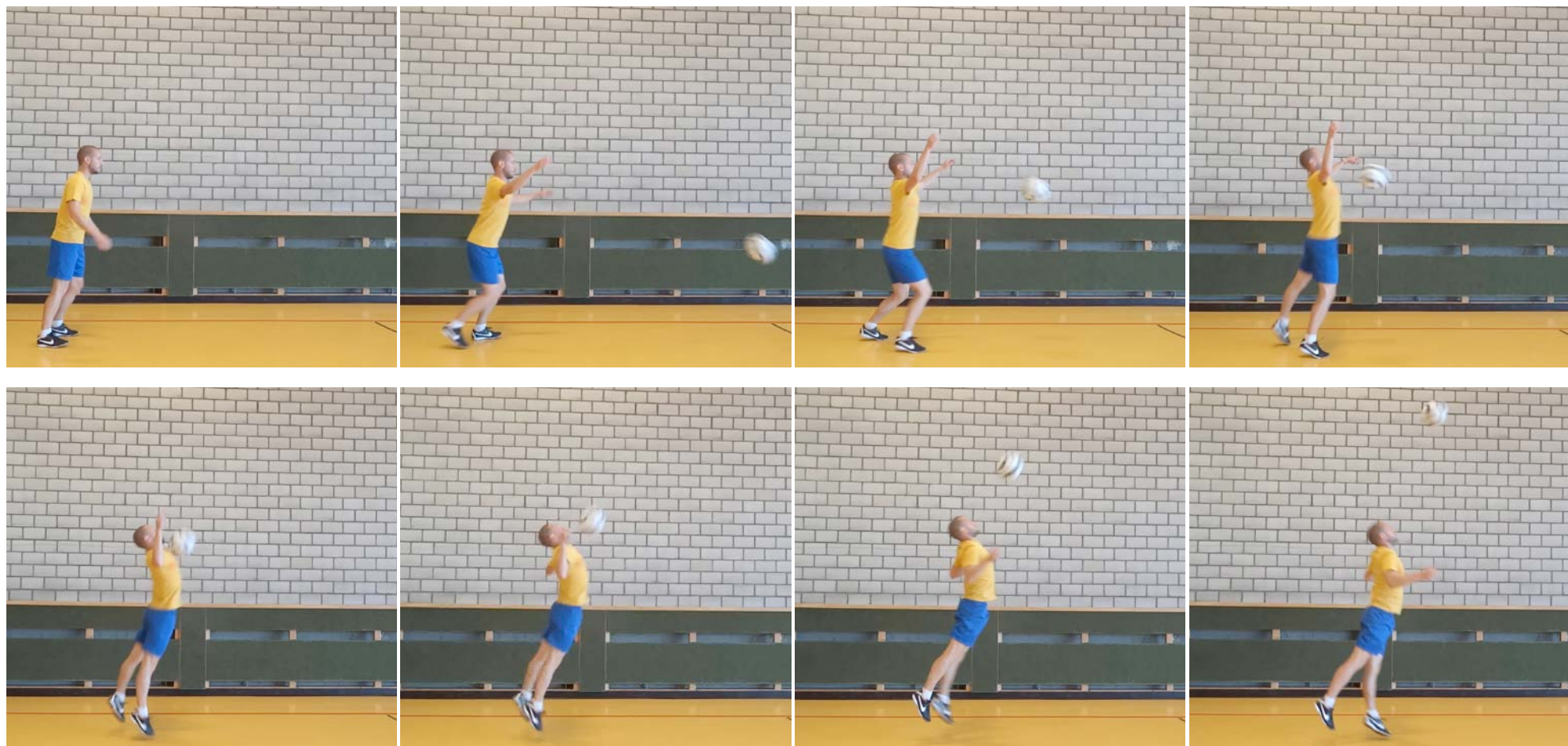
La smorzata è un colpo d'attacco per avanzati. Il giocatore si trova in posizione di colpire quando sceglie di smorzare, cercando così la finta. La preparazione è quindi la stessa che per la schiacciata, con una ricezione alta della palla, sopra la rete. Per contro, la traiettoria del pallone è molto corta, con un movimento di rotazione effettuato con l'esterno del piede. Il pallone tende così a ritornare verso la rete, diventando difficile da giocare per l'avversario.

Testa



La testa permette di innalzare facilmente un pallone che arriva a metà altezza. Il giocatore deve piazzarsi sulla traiettoria del pallone. Al momento dell'impatto, sposta il suo corpo verso il pallone, per inviarlo davanti a lui e non solo sopra di lui. In singolare il colpo di testa è poco utilizzato, poiché appunto il pallone è inviato in avanti. È invece prezioso in doppio e in triplo, per portare il pallone in zona passaggio. Può anche essere utilizzato come ultimo passaggio prima di una schiacciata.

Petto



Come la testa, anche il petto permette di rimandare il pallone in alto e davanti a sé. L'analisi del rimbalzo condiziona la riuscita del movimento. Il giocatore si piazza di fronte al pallone, con le gambe leggermente piegate. Poi avanza allargando il petto per imprimere al pallone un movimento verso l'alto e in avanti. In triplo e in doppio, il petto è utilizzato per rinviare in avanti. In singolare, permette al giocatore di piazzare il suo pallone in alto verso la rete, poi di rigiocarlo senza farlo ricadere a terra.

Semi-volée



La semi-volée è un gesto molto utilizzato dai giocatori di livello avanzato per la ricezione di un servizio o per effettuare una schiacciata. Permette al giocatore di piazzarsi dietro alla zona d'impatto e di rialzare il pallone con un movimento ampio della gamba. Il giocatore deve posizionarsi con le spalle perpendicolari alla rete e i piedi paralleli. Controlla il pallone con l'interno del piede direttamente dopo il rimbalzo, spingendolo verso l'alto e in avanti (idealmente, il pallone dovrebbe toccare terra di fianco al piede d'appoggio). Accompanya poi il pallone, alzando la gamba nella stessa direzione. La semi-volée è impiegata in tutti i tipi di gioco (triplo, doppio, singolare).