

VareseNews

Pro Patria a Vicenza con la voglia di vincere

Pubblicato: Sabato 19 Ottobre 2013



La Pro Patria continua a rimanere all'ultimo posto in classifica, e anche per questo **domenica 20 ottobre a Vicenza** dovrà cercare i tre punti contro una squadra forte, ma che non ha ancora trovato la quadratura ideale. Le due formazioni si troveranno di fronte alle ore 15 allo stadio "Romeo Menti".

Mister Alberto Colombo potrà schierare la formazione tipo, considerando il rientro dalla squalifica di Calzi e che capitan Serafini ancora una volta stringerà i denti per essere negli undici titolari e guidare i compagni contro la sue ex squadra, seppur per un corto periodo. Per il resto lo scacchiere tigrotto non dovrebbe variare dalle scorse gare, con Messina in porta, linea a quattro in difesa con, da destra a sinistra, Spanò, Nossa, Polverini e Mignanelli. A centrocampo ai fianchi di Calzi ci saranno **Bruccini, vicino a tagliare il traguardo delle 150 presenze in biancoblu**, e Casiraghi. In attacco Giannone e Siega saranno a supporto di Serafini.

Il Vicenza dopo la retrocessione dello scorso anno non ha cambiato molto, ma la squadra fatica a trovare continuità, soprattutto in trasferta, dove ha finora guadagnato un solo punto, settimana scorsa sul campo del Feralpisalò. **Mister Giovanni Lopez, vecchia bandiera biancorossa, schiera un 4-4-2 con ali molto offensive.** Per la sfida alla Pro dovrà fare a meno della fantasia di Giacomelli, squalificato, e di Di Matteo sulla sinistra, mentre le condizioni di Maritato andranno visionate fino all'ultimo per un problema alla schiena.

Vicenza – Pro Patria (probabili formazioni):

Vicenza (4-4-2): Ravaglia; Vinci, Marchiori, Camisa, D'Elia; Padalino, Palma, Castiglia, Mustacchio; Tulli (Maritato), Tiribocchi. All.: Lopez.

Pro Patria (4-3-3): Messina; Spanò, Nossa, Polverini, Mignanelli; Bruccini, Calzi, Casiraghi; Giannone, Serafini, Siega. All.: Colombo.

Arbitro: sig. Giovani di Grosseto (Rossi e Giampetrucci).

Redazione VareseNews

redazione@varesenews.it

