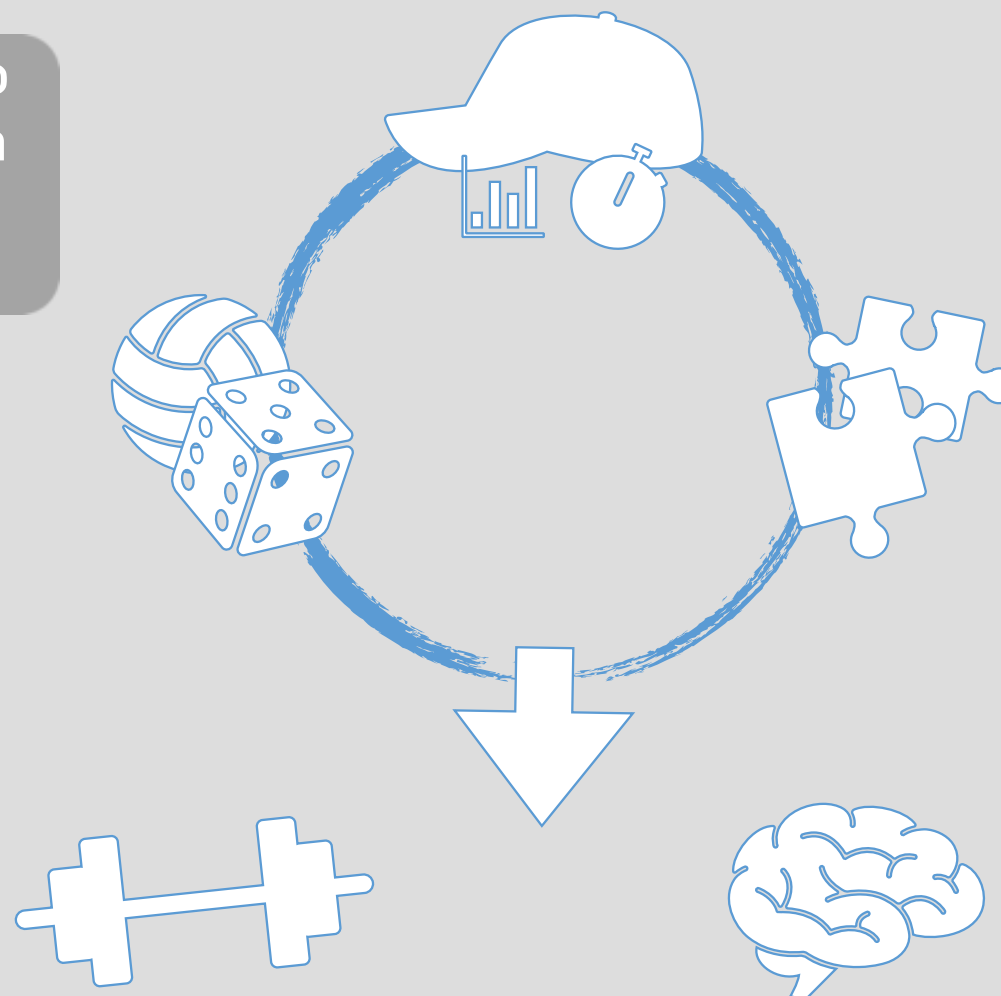


Analisi della Performance e Modello Prestativo



nella *Pallavolo*

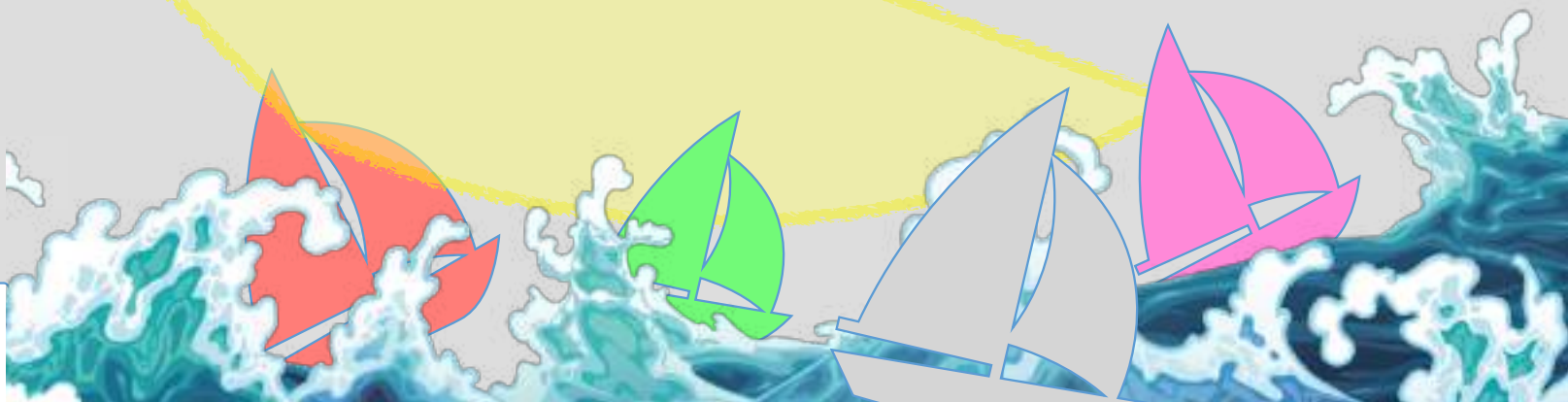
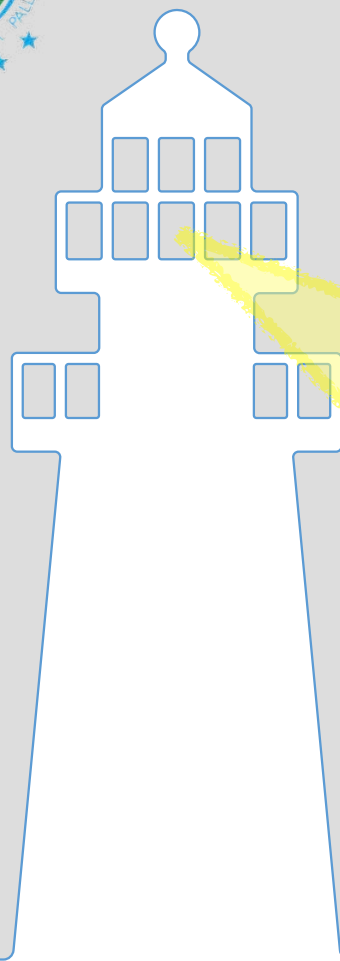
Cosa vogliamo
ottenere da un
MODELLO
PRESTATIVO?



Cosa vogliamo
consegnare
alla nostra
SQUADRA?

Cercare Riferimento

Essere RIFERIMENTO



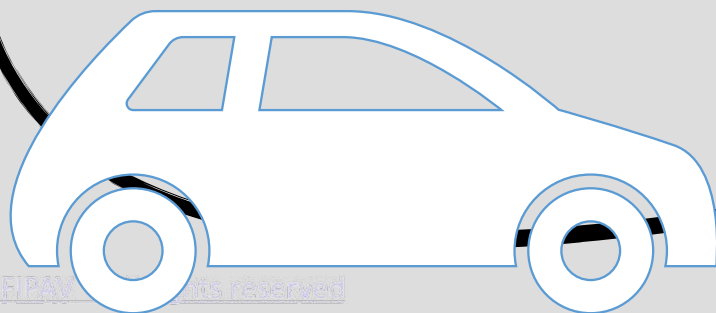


Accademia Formativa di FIPAV – Sistema Formativo Tecnici



Ideas

Technology



...



The Iron Lady è un film del 2011 diretto da Phyllida Lloyd, interpretata da Meryl Streep.



parole

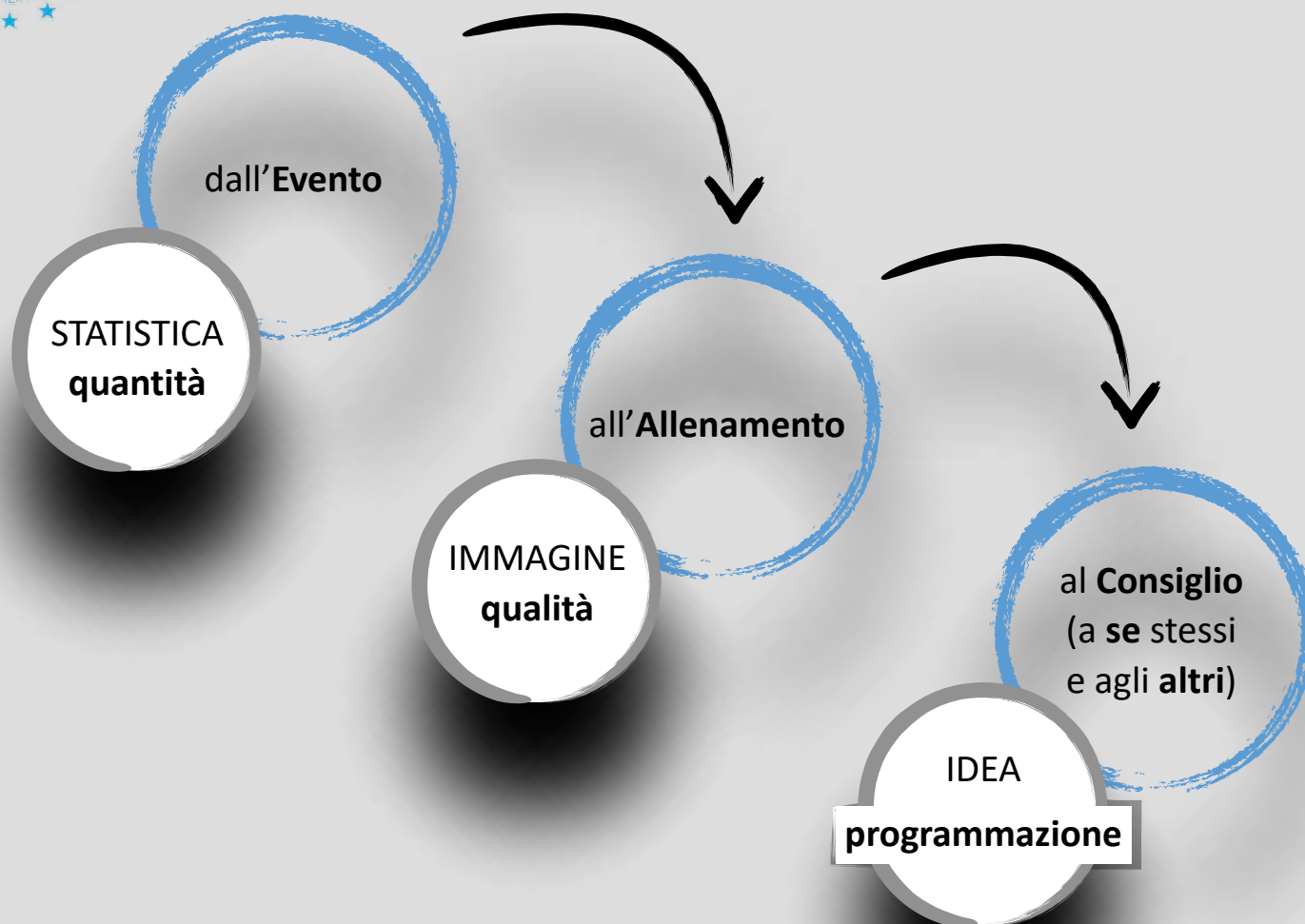
azioni

abitudini

carattere

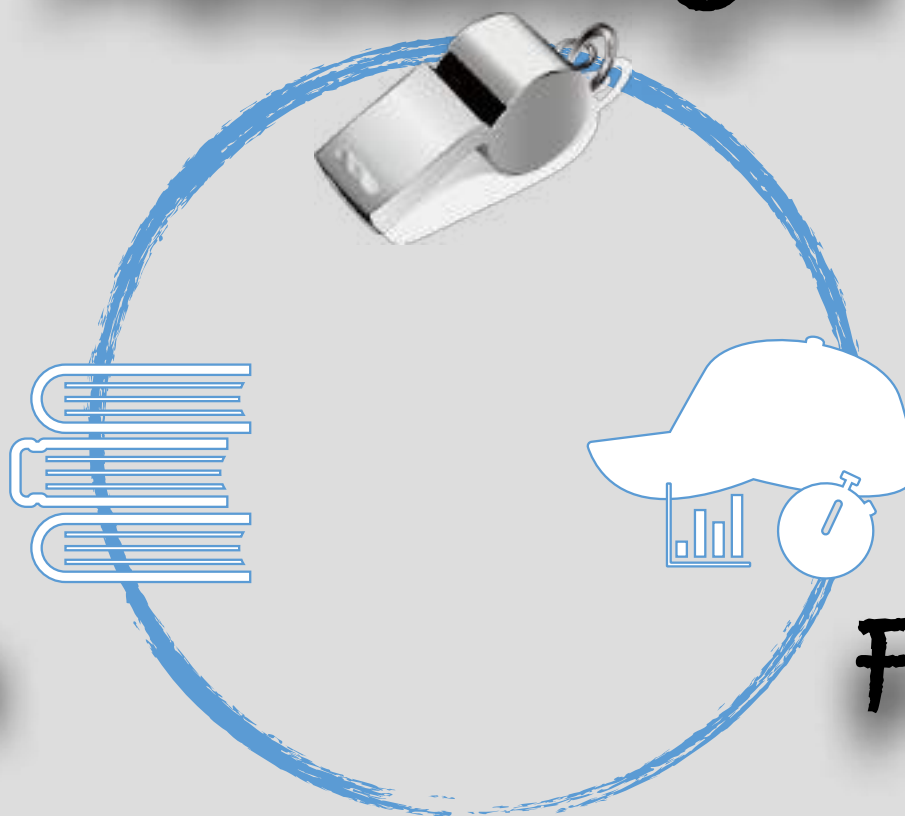
destino

Quello che pensiamo...diventiamo



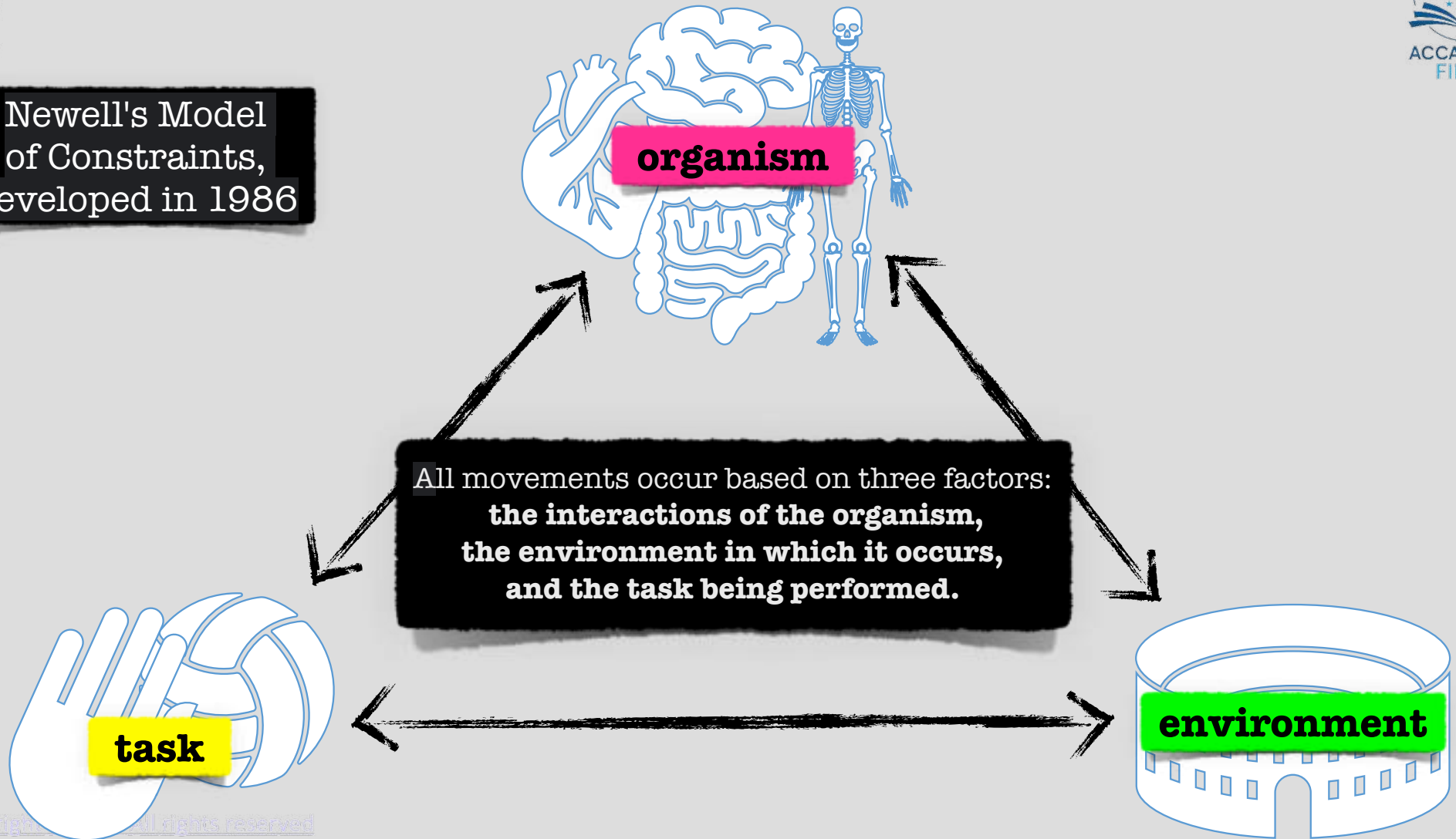
Metodología

Teoría



Filosofía

Newell's Model
of Constraints,
developed in 1986



Benjamin Bloom
Mastery Learning
1956

Attitudine

Perseveranza

Qualità dell'Istruzione

GRUPPI DI
STUDIO

TUTOR

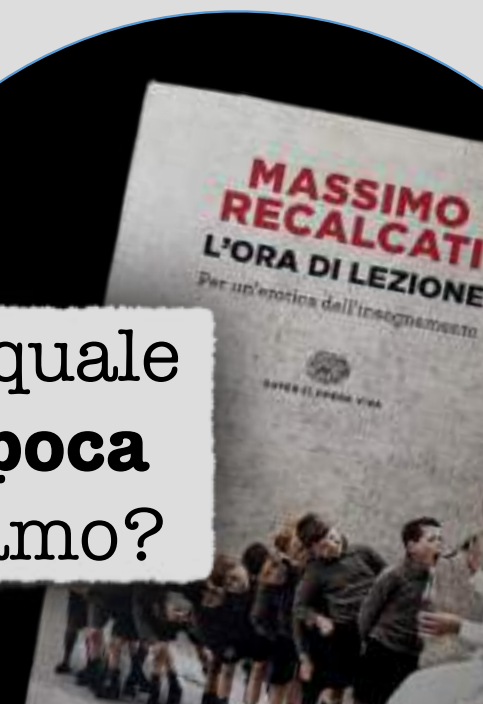
QUADERNI DI
LAVORO

LIBRI
SOFTWARE
AUDIOVISIVI

GIOCHI



In quale
Epoca
siamo?





Personalità

Complesso delle disposizioni **psico-fisiche** dell'uomo che si riflettono nel modo di reagire all'ambiente, nei suoi interessi e scopi, bisogni e paure, nel suo **Comportamento**.

Area Sociale

Area Cognitiva

Area Affettiva

Area Corporea

Comportamento: Complesso coerente di **Atteggiamenti** che il soggetto assume in relazioni a determinati stimoli ed oggetti.

Atteggiamenti: stato mentale neurologico di prontezza, organizzata attraverso l'esperienza, che esercita un'influenza sulla risposta dell'individuo nei confronti di ogni oggetto o situazione con cui entra in contatto.

FASI EVOLUTIVE

Senso Motorio
0-2 anni

Pre Operatorio
2-7 anni

Operazioni Concrete
7-12 anni

Operazioni Formali
12 e + anni

CURVE DI CRESCITA

ALFABETIZZAZIONE MOTORIA

**TECNICA
DI BASE**

**SISTEMI
E STILI**

**FONDA
MENTALI**

Attribuzione



Aspettativa



Atteggiamiento

Bronfenbrenner
Approccio Ecologico
1979

Micro:
Casa Asilo
Campo-giochi

Meso:
Relazioni tra
Casa Asilo
Campo-giochi

Eso:
Processi che
influenzano
indirettamente
l'individuo
(lavoro dei genitori)

Macro:
Pattern di micro e meso
sistemi specifici di una cultura con
particolare riferimento ai sistemi di
credenza, conoscenza, risorse,
stili di vita ed opportunità.

Kelly
Approccio Ecologico
2006



“Quando guardiamo una faccia di fronte a noi, o una scena fuori dalla finestra o un quadro alla parete, **noi vediamo un tutto...**
Non ha importanza se il pittore ha inserito le macchie rosse **per ultime o per prime...**”



“Se accetto l’idea di essere l’impercettibile palleggio tra **forme ereditarie e forze sociali,**
io mi ridurrò a **mero risultato...**”

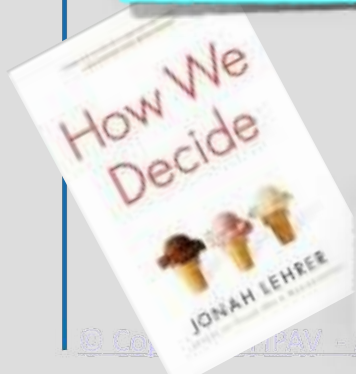
Decidere non è facile

...e allora come si fa?

**DIBATTITO EMOZIONALE TRA
LE DIVERSE
AREE DEL CERVELLO**

**STILE DI PENSIERO
ADATTO ALLE DIVERSE SITUAZIONI
METACOGNIZIONE:
COME PENSIAMO E IN CHE CONTESTO SIAMO**

**“SI SBAGLIA PURE DI TROPPO PENSARE”
choking**



**L'EQUILIBRIO È NELLA SOGLIA TRA
PERFEZIONE E DIFETTO**

Messaggi emotivi

La teoria dell'elaborazione della probabilità centrale e periferica (Petty e Cacioppo, 1986) spiega come i messaggi che evocano emozioni possano influenzare l'atteggiamento e il comportamento del consumatore.

Scarsità e urgenza

Cialdini, nel medesimo libro, descrive anche come la scarsità possa aumentare il desiderio e l'urgenza di acquistare.

Ricompense e benefici

Il concetto di rinforzo positivo nella teoria comportamentale (Skinner) sostiene che i comportamenti seguiti da ricompense positive tendono ad aumentare.

Storie coinvolgenti

Made to Stick di Chip e Dan Heath esplora l'importanza delle storie nel rendere le idee memorabili e persuasive.

Semplicità e chiarezza

Il principio della semplicità cognitiva, come descritto nella teoria del "carico cognitivo" (Sweller, 1988), sostiene che le informazioni semplici da processare sono più facilmente comprese e ricordate.

Personalizzazione

La personalizzazione nel marketing si collega ai principi di targeting e segmentazione del mercato, fondamentali per l'efficacia del messaggio (Kotler e Keller, *Marketing Management*).

Consistenza e coerenza

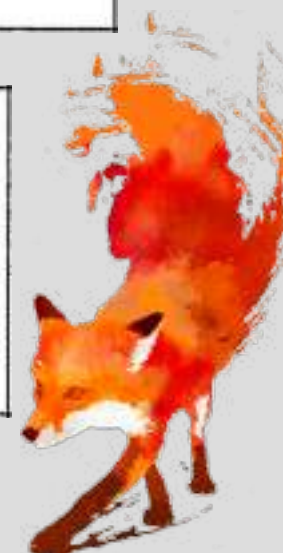
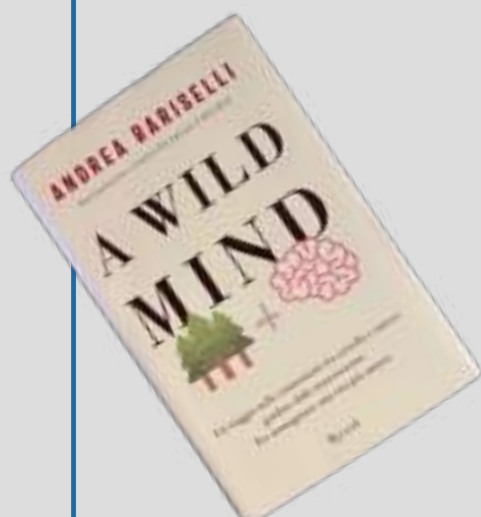
La teoria della dissonanza cognitiva di Leon Festinger (1957) suggerisce che le persone cercano coerenza tra le loro credenze, valori e comportamenti.

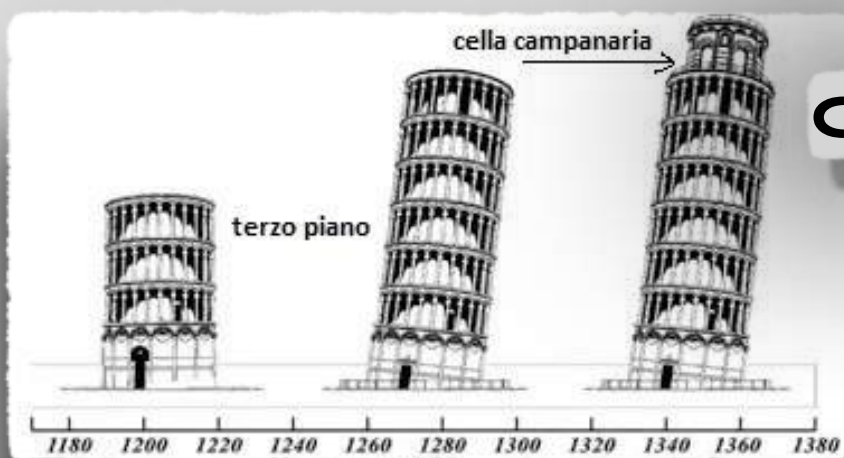
Prova sociale

Robert Cialdini, nel suo libro *Influence: The Psychology of Persuasion* (1984), delinea come la prova sociale sia una potente arma di influenza.

Ripetizione

L'effetto di esposizione, descritto da Robert Zajonc nel 1968, mostra come la ripetizione possa aumentare la familiarità e quindi la preferenza.

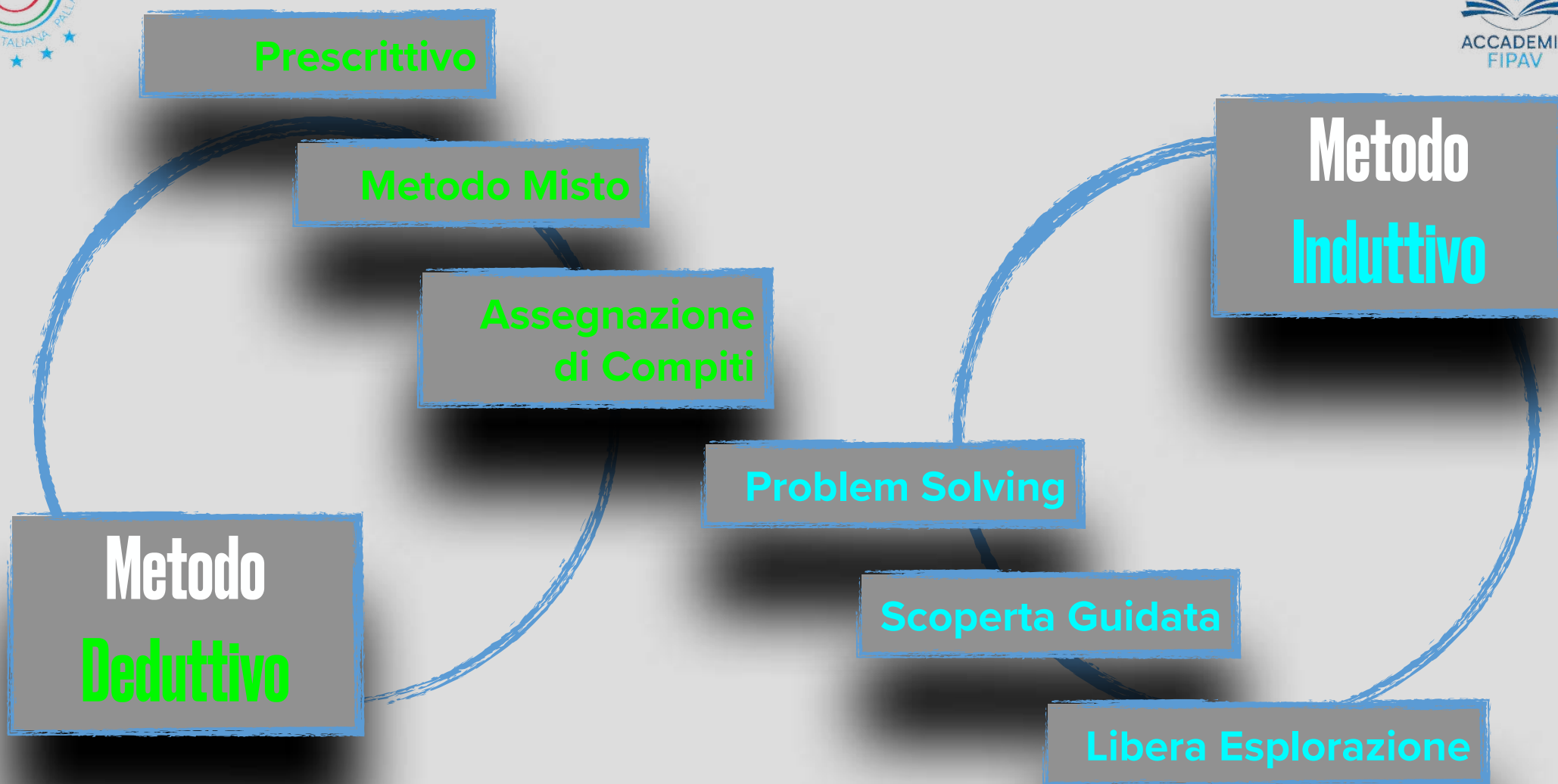




Costruire...

...Aggiustare





THINK

TALK

TOUCH

TRY

TEACH



© Copyright EIPAV - All rights reserved

COMPITO DEL GIOCATORE

CONOSCENZA

**TRADUZIONE
SEMPLIFICATA ED
ESEMPLIFICATA**

**SCELTA DEL GIUSTO
ATTEGGIAMENTO
ADATTO ALLA SOLUZIONE
DEL PROBLEMA**

TENTATIVI DI SOLUZIONE

**RICONOSCERE
SODDISFAZIONI E
MIGLIORAMENTI**

AMBIENTE

**LIVELLO DI MATURAZIONE
(ESPERIENZE)**

AREA AFFETTIVA

POSSIBILITÀ DI CONFRONTO

**FIDUCIA NEL
PUNTO DI RIFERIMENTO**

COMPITO DELL'ALLENATORE

STUDIO

COMUNICAZIONE

**SCELTA DEL METODO
PER FAVORIRE
L'APPRENDIMENTO**

ESSERE IL RIFERIMENTO

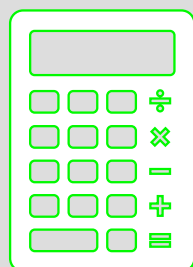
CONFERMA



INTENZIONI
tattica

SENSAZIONE
transfer

ATTEGGIAMENTO
COMPORTAMENTO



FORMULE

PERCEZIONI
COSCIENTI

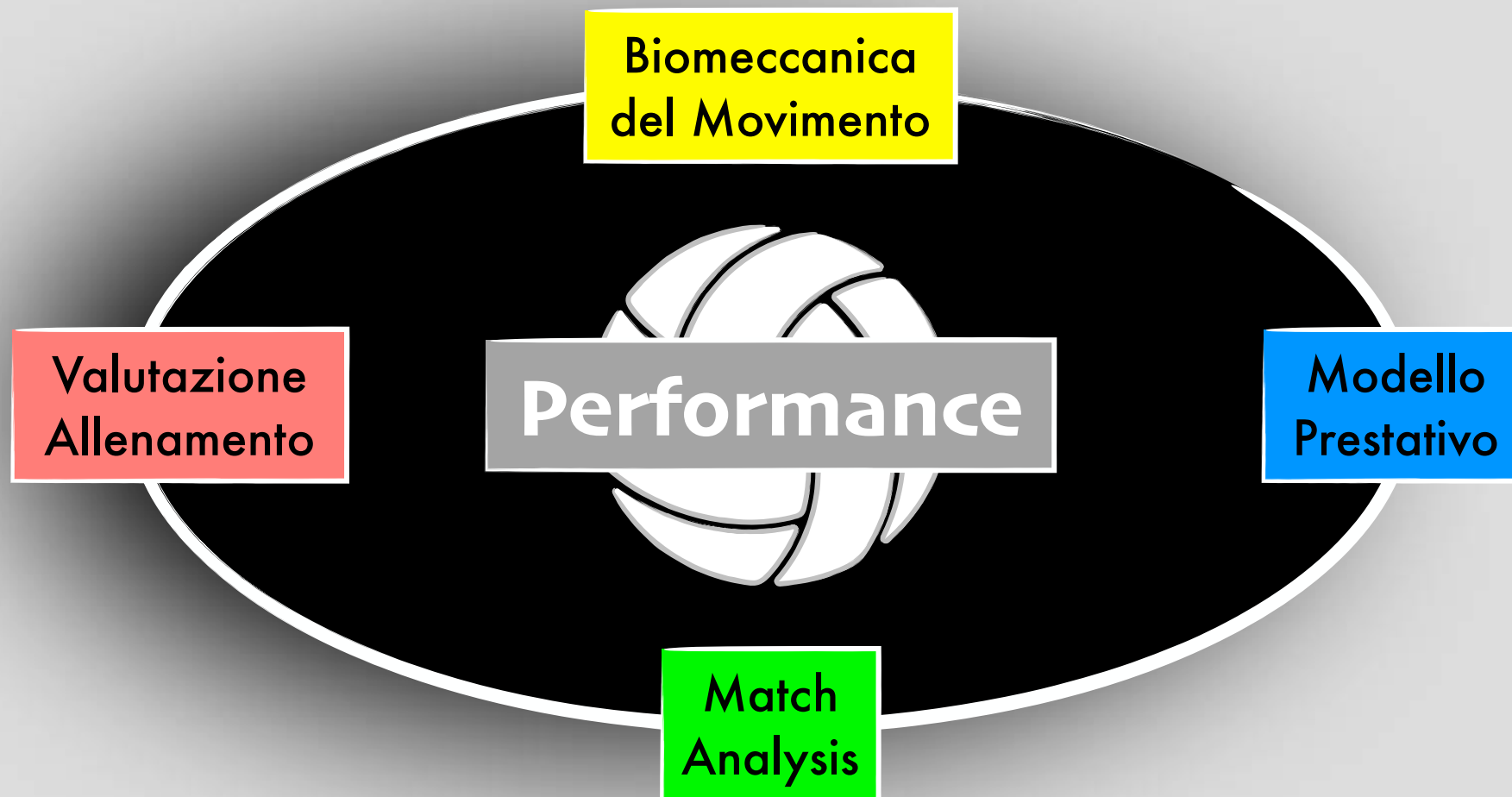
OGGETTI
REALI



SIMBOLICA

IMMAGINARIA

REALE



Generale

Specifica: Singola/Squadra

Analisi Posturale*

Analisi del Movimento

Analisi Funzionale*

Biomeccanica del Movimento



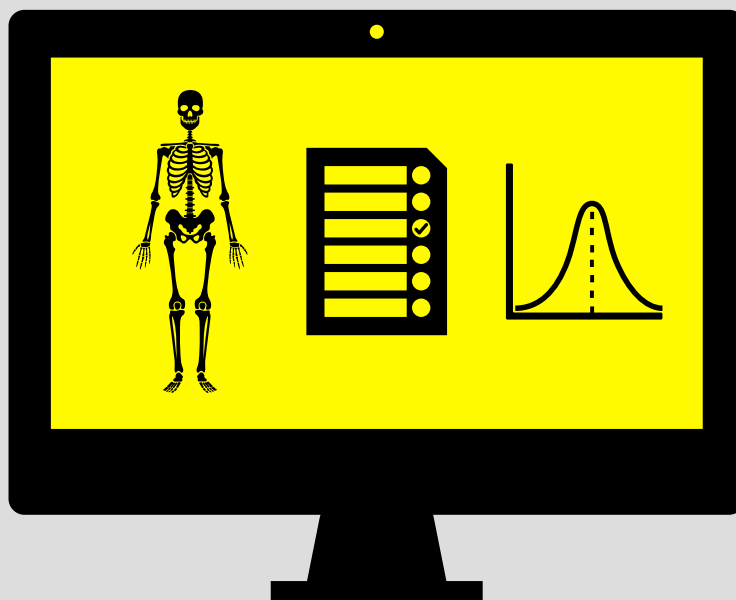
DATI

QUANTITATIVA

**ANTROPO
METRICI**

GIOCO

Modello
Prestativo



MOVIMENTI

QUALITATIVA

GENERALI

TECNICI

Modello
Prestativo

DATI ANTROPOMETRICI

ANTROPOMETRIA GENERALE					
PESO	ALTEZZA	REACH 1	REACH 2	AVI	APERTURA
questa misura può essere inserita giornalmente e anche dal soggetto d'indagine	questa misurazione va presa senza le scarpe	questa misurazione va presa con le scarpe	questa misurazione va presa con le scarpe	Altezza da seduto (AVI) Altezza Vertec Ischiatico)	massima apertura delle braccia presa dal dito medio sinistro a quello destro
Kg	Metri	Metri	Metri	Metri	Metri

INDICI			
ID sceltico	BMI	ELEVAZIONE 1	ELEVAZIONE 2
rapporto tra Altezza e Altezza da Seduti (AVI) altezza Vertec Ischiatico)	Body Mass Index (Indice di Massa Corporea).	calcolo del momento di volo	calcolo del momento di volo
$(H \text{ Seduti} : H \text{ in Piedi})^{100}$	$\text{Peso} : 7 \text{ quadrato dell'Altezza}$	Vertec 1 - Reach 1	Vertec 2 - Reach 2

TEST DI SALTO				
SQUAT JUMP	CMJ	SALTO IN BASSO	STIFFNESS	SJ monopodalico
Salto senza contromovimento; il soggetto parte da un mezzo squat e salta con le mani sui fianchi	Counter Movement Jump: partendo da fermi, con lo slancio delle braccia nuocere a saltare in lungo con tutti e due i piedi, il più lontano possibile	partendo da un rialzo di 50 cm circa, lasciarsi cadere e saltare ricadendo a terra	6-8 salti ripetuti sul posto a ginocchia bloccate	Squat Jump in appoggio e salto su uno stesso arto inferiore con ricaduta sul posto
Centimetri	Centimetri	Centimetri	Centimetri	Centimetri

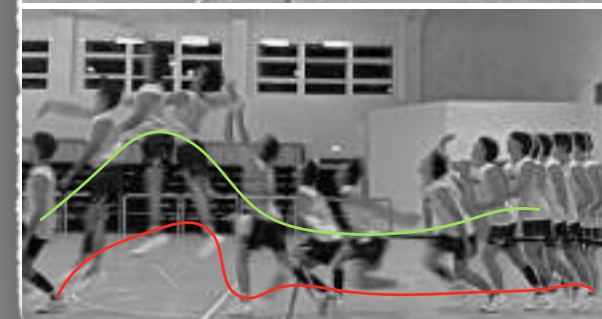
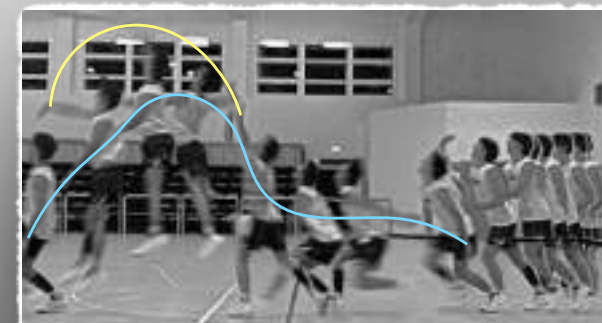
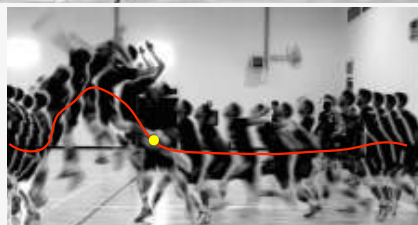
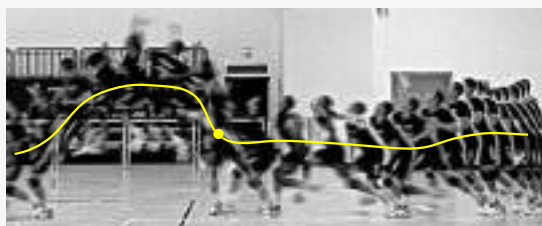
TEST DINAMICI				
AGILITY	salto in LUNGO	VERTEC 1	VERTEC 2	PALLA 3kg
Completare il percorso formato da 5 birilli di cui 4 sono ai vertici di un quadrato 4m X 4m, e 1 è posizionato all'incrocio delle diagonali; la prova consiste nel toccare ogni birillo al vertice formando sempre a toccare quello centrale, nel minor tempo possibile	partendo da fermi, con lo slancio delle braccia nuocere a saltare in lungo con tutti e due i piedi, il più lontano possibile	salto con rincorsa delle schiacciate; si va più in alto possibile con l'arto superiore dominante	salto da fermo; si va più in alto possibile con le due mani insieme	lancio della palla medica da 3kg il più lontano possibile, mantenendo i piedi a terra sulla stessa linea; la palla portata al petto deve essere spinta in avanti senza oscillazione delle braccia, mantenendo la frontalità
Centimetri	Centimetri	Centimetri	Centimetri	Centimetri

TEST di FLESSIBILITÀ		
MOBILITÀ SPALLE	SIT AND REACH	MOBILITÀ CAVIGLIE
impugnare un bastone contratteso e portarlo dietro la schiena a braccia distese; prendere la misura di quanto si riesce a stringere l'impugnatura	senza scarpe i piedi si appoggiano su una superficie che segna lo 0 (zero) della misurazione; con una flessione del busto si portano le mani verso la punta dei piedi fino alla massima estensione tenuta. Oltre la punta dei piedi si avrà una misurazione positiva e prima della punta dei piedi si avrà una misurazione negativa	devanti al muro si piega la gamba sul piede chiudendo l'angolo alla caviglia il più possibile; toccando con il ginocchio alla parete si prenderà la distanza dell'altuce alla stessa
Centimetri	Centimetri	Centimetri

ANALISI GENERALE



RELAZIONI & CONFRONTO

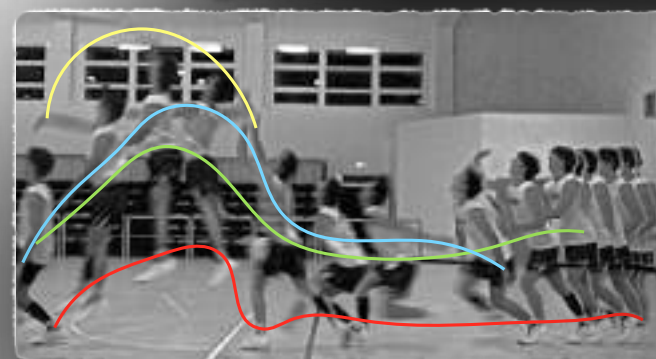
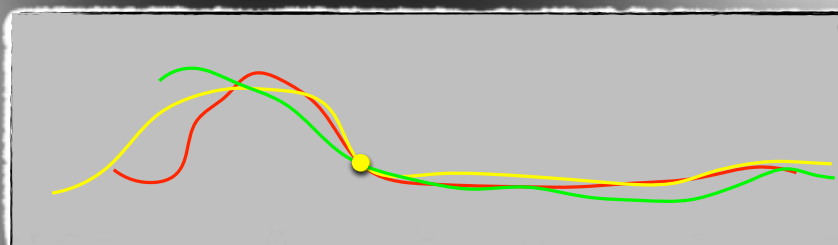


BRACCIO DX

BRACCIO SX

BACINO

CAVIGLIA SX

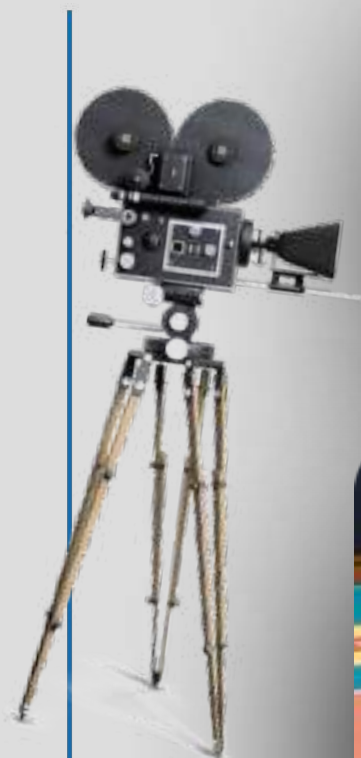




**ADATTAMENTI
ALLA PALLA**

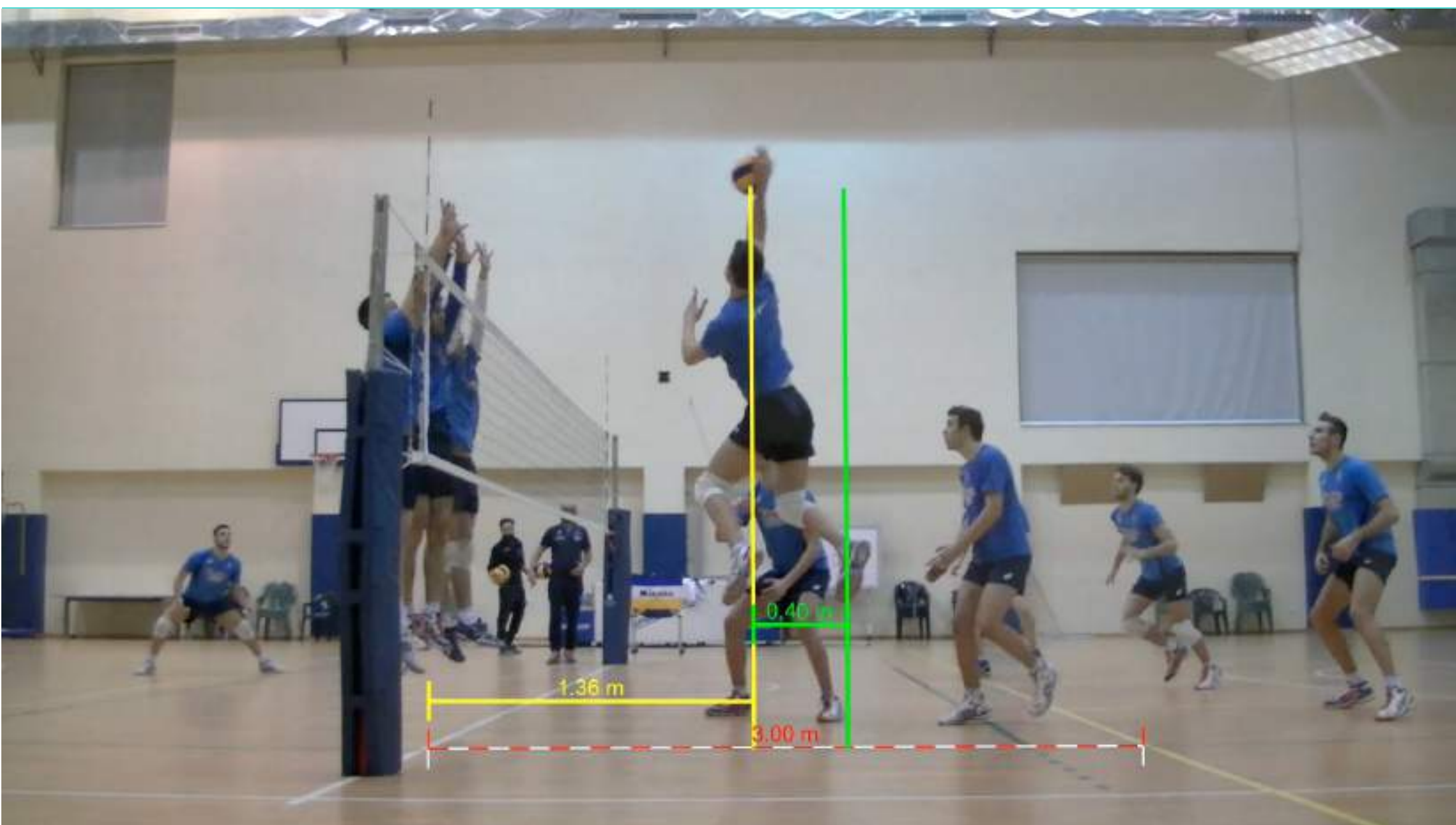
DEFICIT





Accademia Formativa di FIPAV – Sistema Formativo Tecnici







00:00.966

00:00.900

00:01.533

f / H ks / H bankspor / H bankvol ballclul





SITUAZIONI

ZONE

TRAIETTORIE

RICHIESTE

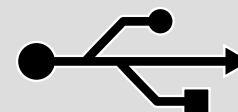
CAPACITÀ

COMPETENZE

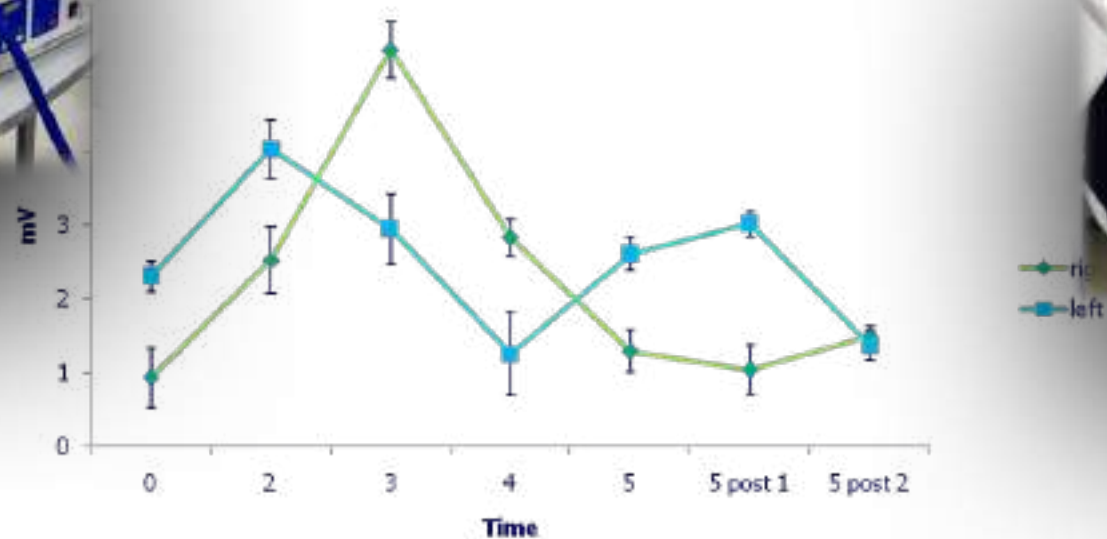
ORGANIZZAZIONI

SOLUZIONI

Software



STIMOLAZIONE MAGNETICA TRANSCRANICA

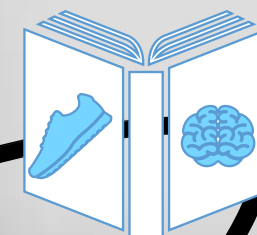


MIRROR NEURONS AND MOTOR LEARNING



QUALI VIDEO UTILIZZARE?

Motor Learning



Non ci resta che...



... provare provare provare...

**Modello
Prestativo**

**Quantità da
raggiungere**

ADDESTRAMENTO

**Qualità da
possedere**

**SITUAZIONI
DI GIOCO**





Lola corre (Lola rennt) è un film del 1998 scritto e diretto da Tom Tykwer, interpretato da Franka Potente e Moritz Bleibtreu.

“ Non smetteremo di esplorare. E alla fine di tutto il nostro andare ritorneremo al punto di partenza per conoscerlo per la prima volta.

S. Herberger



*La palla è
rotonda*

*Il gioco dura
90 minuti*

*Dopo la Partita
è Prima della
Partita*



T.S. Eliot

Valutazione dell'ERRORE

...come vogliamo leggerlo?

Conseguenze

Perdita diretta
Rigiocata facile
Difficoltà di costruzione



Come si sbaglia

Mancata lettura della situazione
Risposta non pertinente
Risposta non sostenuta



99%

Quali sono
le quantità da
valutare?

Qual è il
LIVELLO del
GIOCO

Quanti
SET?

Quante
GARE?

Efficienza



Efficacia



1

Gestione dell'Attacco Punto dopo Ricezione negativa (! e -)



da RIC	ATTACCHI VINTI		ATTACCHI PERSI	
	x	y	x	y
#	65	62	10	16
+	60	53	4	13
!	55	62	18	8
-	40	47	18	20
Tr	45	50	19	11
Bp	47	48	23	18



GESTIONE DEI
COLPI D'ATTACCO

CAMBIO COLPO

IDEA
ACCELERAZIONE

RIGIOCATA SUL MURO

VICINA
LONTANA

COPERTURA EFFICACE

MOVIMENTO DEL POSTO 6

2

Trasformazione della ricezione Float da **$R = \alpha R^-$ e $R! \alpha R\#$**

Trasformazione della ricezione Spin da **$R/ \alpha R!$**



RICEZIONE FLOAT						
	#	+	!	-	/	=
x	25	23	31	13	3	6
y	27	29	27	12	3	2

RICEZIONE SPIN						
	#	+	!	-	/	=
x	25	14	29	17	6	10
y	34	21	15	19	1	10

Trasformazione della Ricezione 2 in 0 e 3

3

RICEZIONI POSITIVE		
4 - 3 0 - 2		
12	80	74
8	39	44
4	41	30



**ADATTAMENTI
ZN2**

**RICEZIONE
SPOSTATA**

**BUCO IN
DIFESA**

**MURO
SCOMPOSTO**

**BUCO
A MURO**

**CONTR
ATTACCO**

RICEZIONE

ZN2

Accademia Formativa di FIPAV – Sistema Formativo Tecnici





**MURO
SCOMPOSTO**

its reserved



BUCO A MURO



**CONTR
ATTACCO**



Accademia Formativa di FIPAV – Sistema Formativo Tecnici

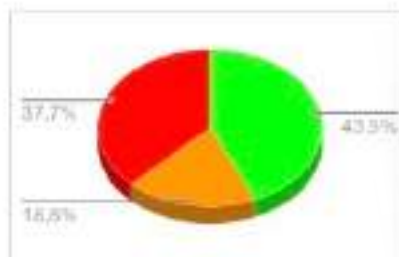
**BUGO IN
DIFESA**



ANALISI BATTUTA E BREAK-POINT

2 AND MACERATA-BELLUNO

	1	2	3	tot
ACE	11	9	10	30
M#	7	3	3	13
A#	5	12	9	26



- ACE PUNTO DIRETTO IN BATTUTA O SLASH CHIUSA
- M# MURO PUNTO O AZIONE DI MURO CHE PORTA ALL'ERRORE AVVERSAIO
- A# CONTRATTACCO PUNTO
- R AZIONE RIGIOCATA MA NON CHIUSA A PUNTO
- D ATTACCO DIRETTO DELL'AVVERSAIO
- M AZIONE DI MURO O DIFESA CON GROSSA POSSIBILITÀ DI ESSERE CHIUSA MA VINTA DALL'AVVERSAIO
- E ERRORE DIRETTO IN BATTUTA

set 1	25:15	TRN 1	TRN 2	TRN 3
PS	FR - RB - PP	R	E	ACE R
PP	FR - RB - DNS	M# A# ACE M	R	
FR	LZ - RB - DNS	A# E		
RB	LZ - PS - DNS	M	M# M	
DNS	LZ - PS - PP	E		
LZ	FR - PS - PP	R	R	

set 3	25:18	TRN 1	TRN 2
PS	FR - RB - PP	M# M	M# M# M# E
PP	FR - RB - DNS	A# D	R
FR	LZ - RB - DNS	E	M# F
RB	LZ - PS - DNS	D	ACE M# M
DNS	LZ - PS - PP	R	M
LZ	FR - PS - PP	D	M# M# R

set 2	25:19	TRN 1	TRN 2	TRN 3
PS	FR - RB - PP	M	E	A# R
PP	FR - RB - DNS	M# A# ACE M		M# ACE D
FR	LZ - RB - DNS	D	E	A# R
RB	LZ - PS - DNS	R	A# M	A#
DNS	LZ - PS - PP	M# A# E	M	
LZ	FR - PS - PP	A# E	M	

Accademia Formativa di FIPAV – Sistema Formativo Tecnici



Accademia Formativa di FIPAV – Sistema Formativo Tecnici









Match Analysis

Avversari

Real Time

Post-Gara

OSSERVARE

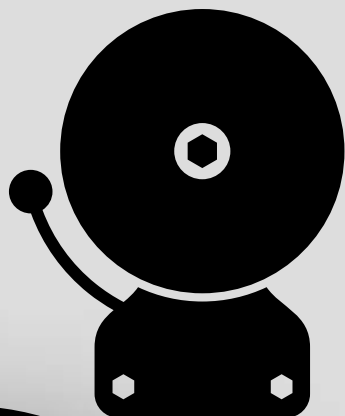
ANALIZZARE

STUDIARE

SELEZIONARE

TRASMETTERE

APPLICARE



AVVERSARI

**+
IMPORTANTE
-**

**ZONE &
MOMENTI**

DEADLOCK

**SITUAZIONI &
TRAIETTORIE**

VIDEO

FASE DIDATTICA

DESCRITTIVA

Zona per zona
Situazione per
Situazione.

analisi
TECNICA

FASE GIOCO

SEQUENZIALE

Successione di colpi
utilizzati in situazioni
di gioco.

analisi
TATTICA

FASE STRATEGICA

INTENZIONALE

Gestione dei diversi
momenti di gioco.

analisi delle
IDEE

OSSERVARE IL SO AVVERSARIO

DIRETTA

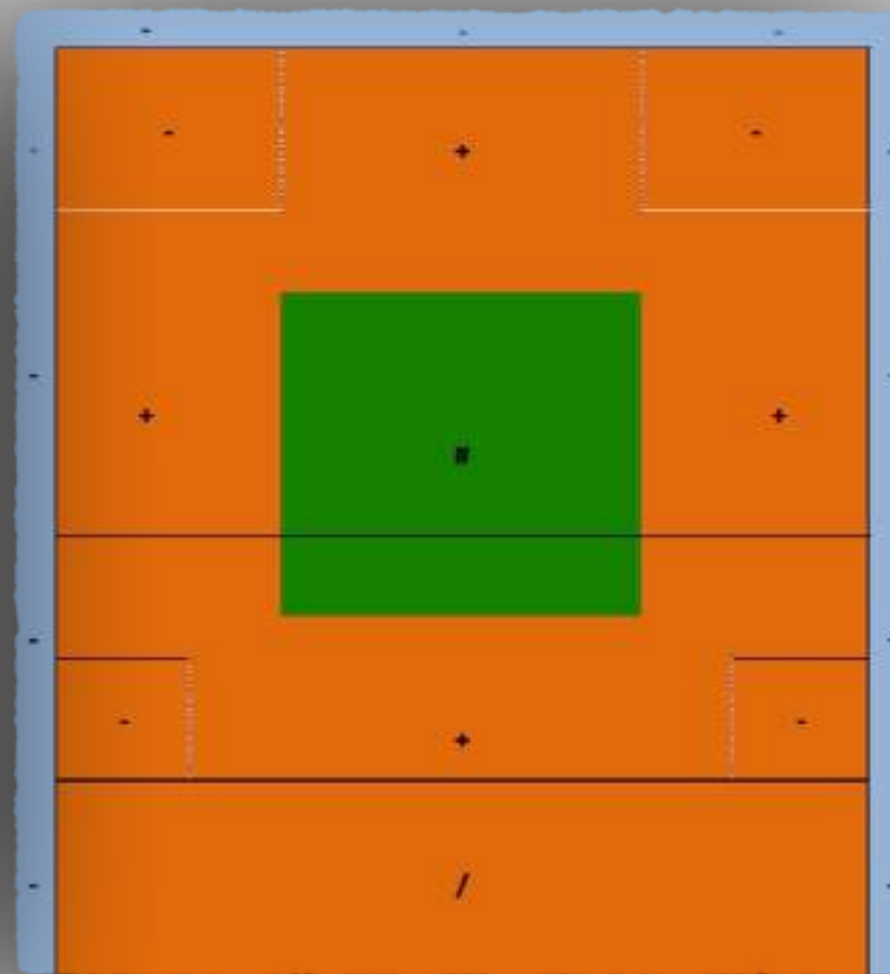
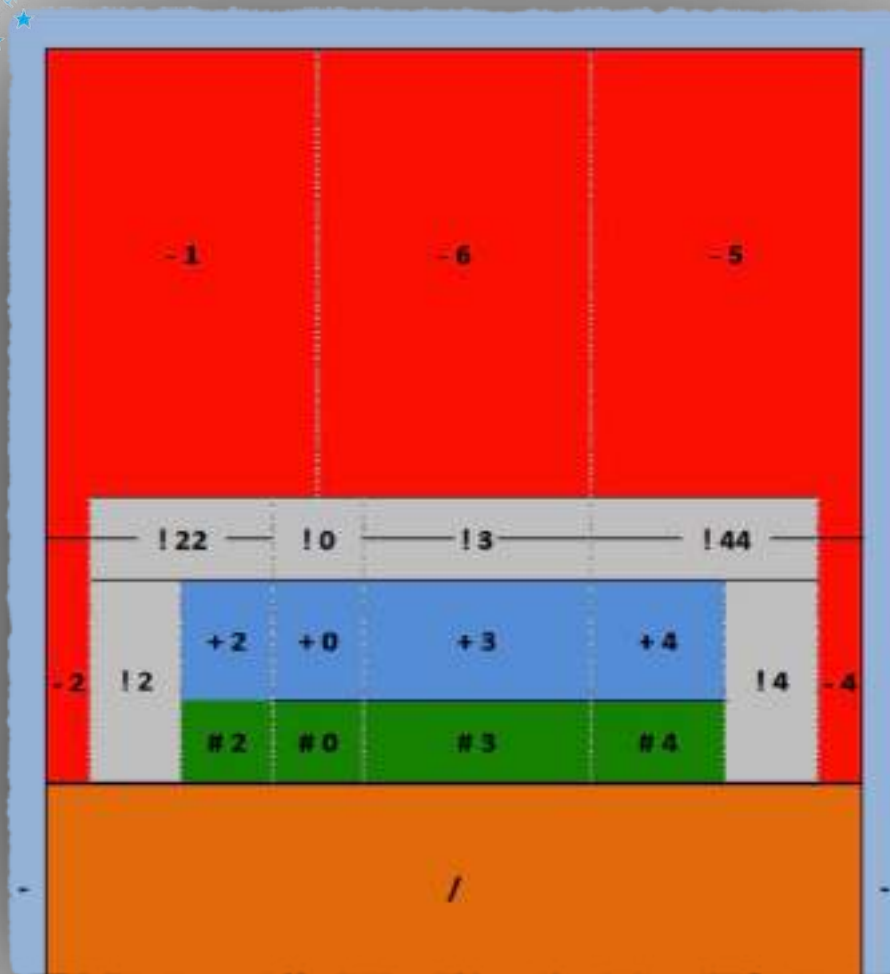
Tramite
situazioni che
derivano dalla loro
ricezione.

(vd SCELTE / SEMI-
SCELTE)

INDIRETTA

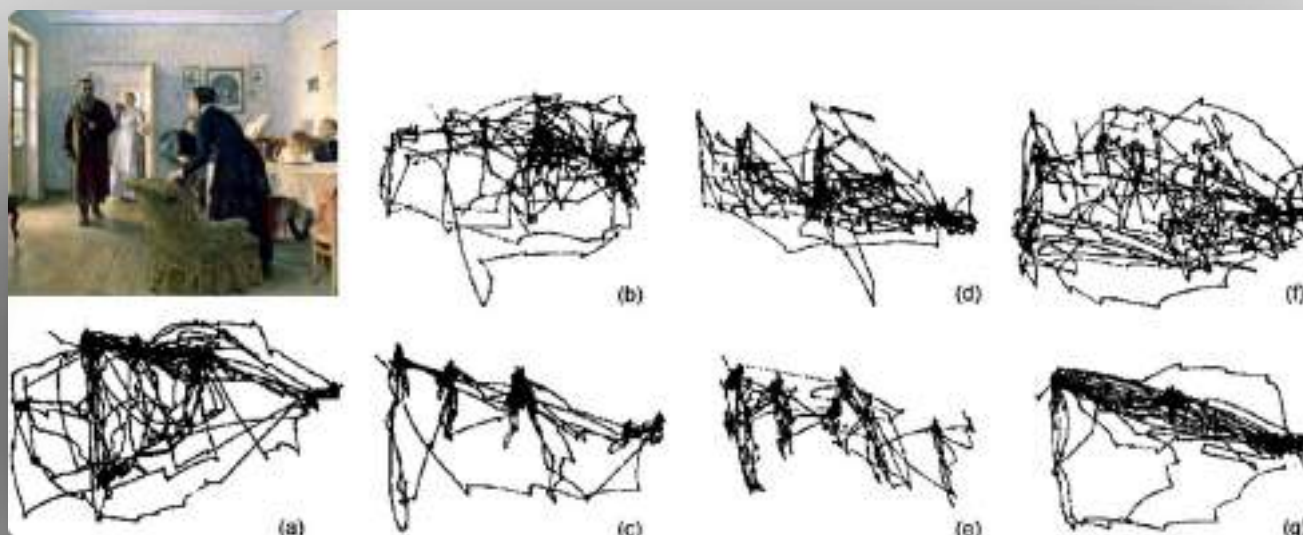
Tramite
situazioni di BP
della propria squadra.

PUNTI Rete e
Posizioni BASE



“The Role of Eye Motions in Vision Processes” 1965

- a) Opera mostrata in forma libera
- b) Qual è la situazione economica di personaggi illustrati?
- c) Che età anno?
- d) Cosa stavano facendo?
- e) Cerca di ricordare cosa indossano
- f) Cerca di ricordare la posizione delle persone e degli oggetti
- g) Prova a stimare per quanto tempo è stato in esilio il condannato.



Situazione #: **ZONE e SCELTE.**
Il palleggiatore è in posizione **NEUTRA.**

Posso guardare a chi ha alzato e a che punteggio lo ha fatto (Inizio - Centro - Fine / punto a punto - falso avanti - falso dietro / situazione di stallo).

Posso osservare le diverse posizioni **neutre** che il palleggiatore utilizza per servire giocatori vicini o lontani.

Situazione +: **SPOSTAMENTO e SemiSCELTE.**
Cambiamento della **BASE.**

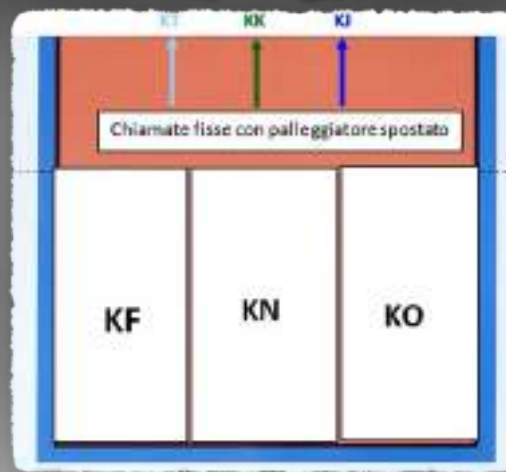
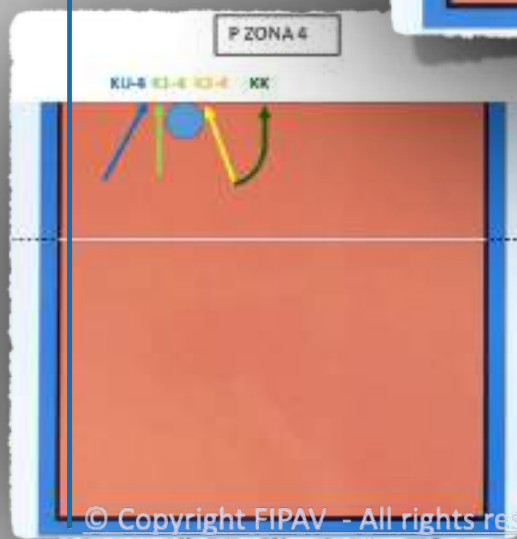
Posso osservare insieme **palleggiatore** e **centrale** quali movimenti di correzione fanno per adattarsi a ricezioni spostate se pur buone.

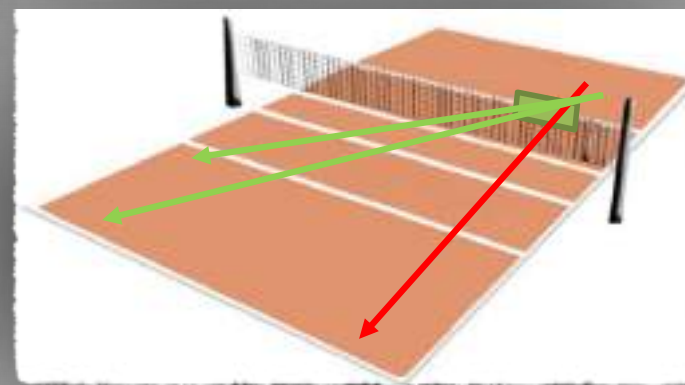
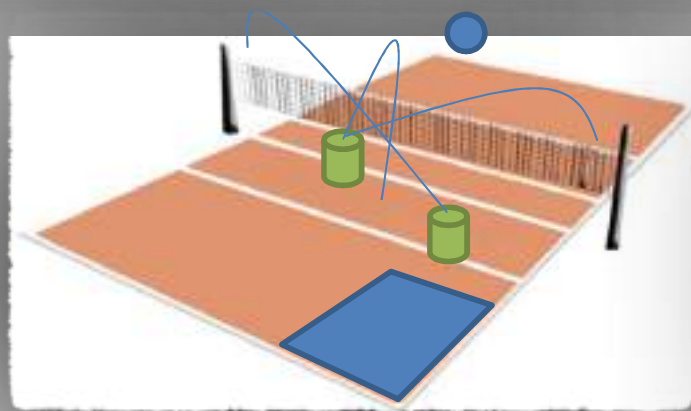
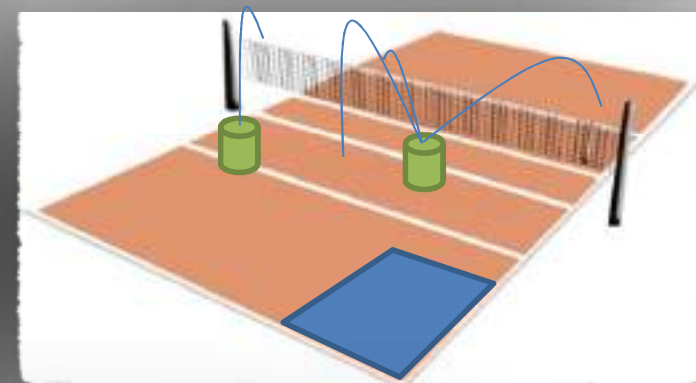
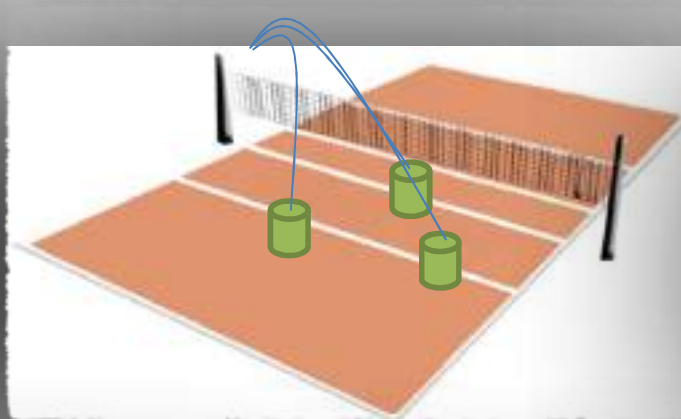
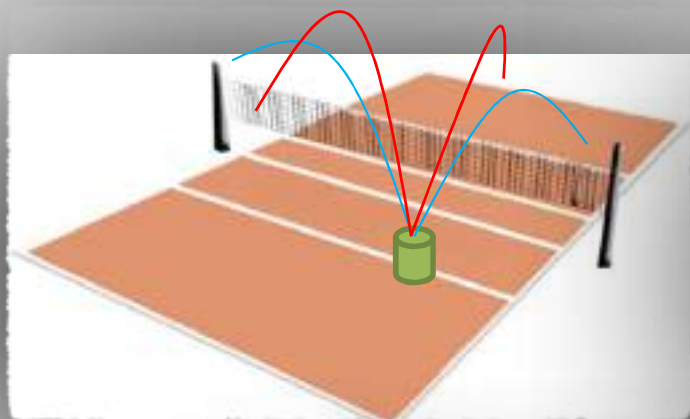
Osservo a questo punto la semi rete che viene utilizzata per giocare e a che punteggio siamo.

Situazione !: **CORSA e SCELTA OBBLIGATA.**
Il palleggiatore raggiunge la posizione **IN MOVIMENTO.**

Posso osservare il movimento del palleggiatore, gli appoggi che utilizza (ampiezza dei passi, utilizzo diverso del piede destro o sinistro, asse palleggio-palleggiatore).

Accademia Formativa di FIPAV – Sistema Formativo Tecnici



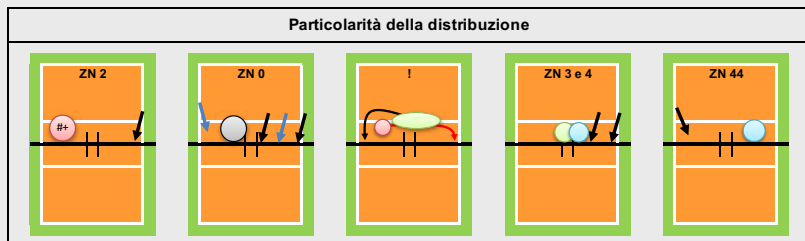
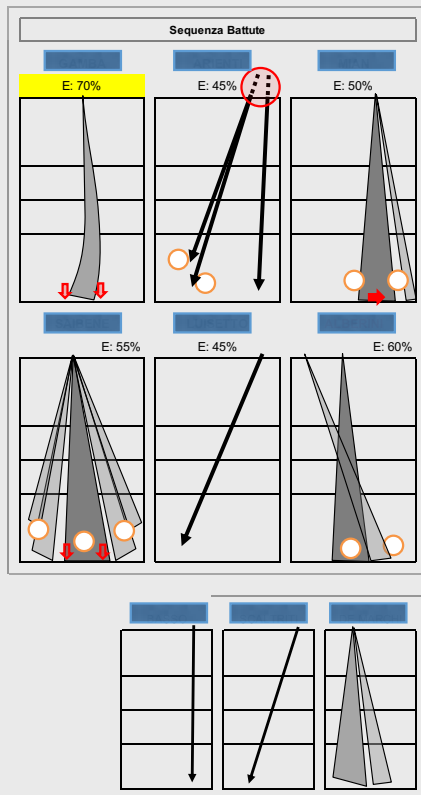


TEAM A

TEAM B

Roster		Formazione	
3	P	5	11
5	O	13	
11	S1		
2	S2		
12	C1		
13	C2	2	12
16	L		3
15	P2		
6	S3		
7	S4		
10	C3		
9	L2		

Distribuzione					
R9	R+	RI	R-	TRAN	CON
14	21	23	13	32	59
25%	33%	45%	45%	53%	62%
8	8	13	8	9	13
15%	13%	25%	28%	15%	14%
14	11	7	7	9	14
25%	17%	14%	24%	15%	15%
3	12	4		2	2
5%	19%	8%		3%	2%
9	7	3		3	2
16%	11%	6%		5%	2%
4	4			2	3
7%	6%			3%	3%
3	1	1	1	3	2
5%	2%	2%	3%	5%	2%
55	64	51	29	60	95
16%	18%	14%	8%	17%	27%



ROSTER

FORMAZIONE

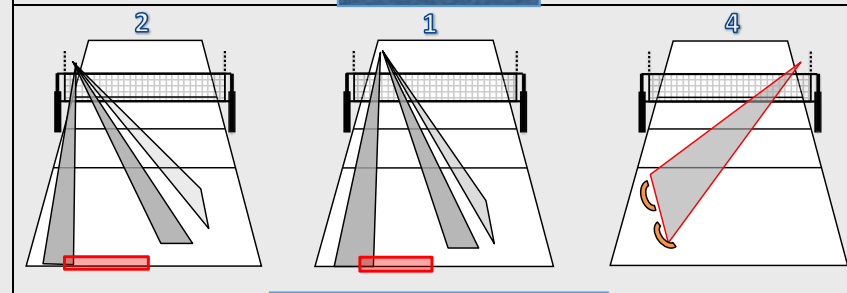
BATTUTE

DISTRIBUZIONE

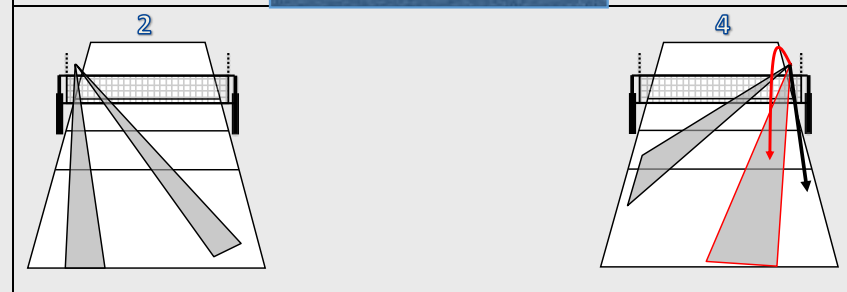
PARTICOLARITÀ

ATTACCANTI

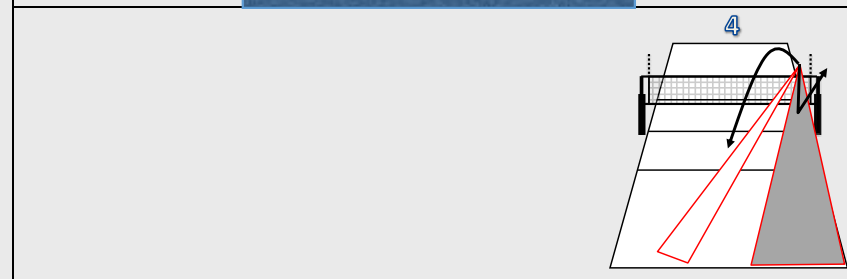
OPPOSITE

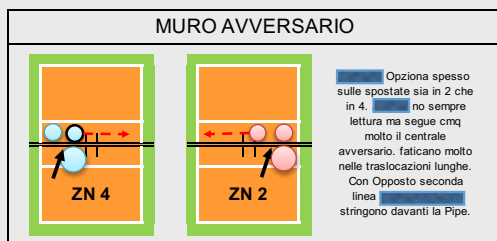
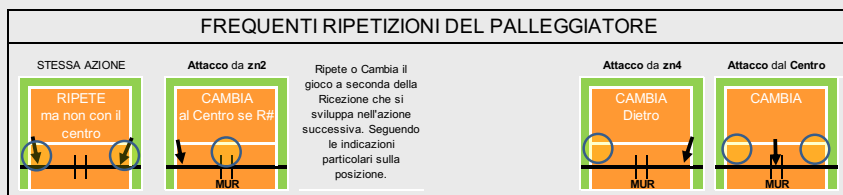
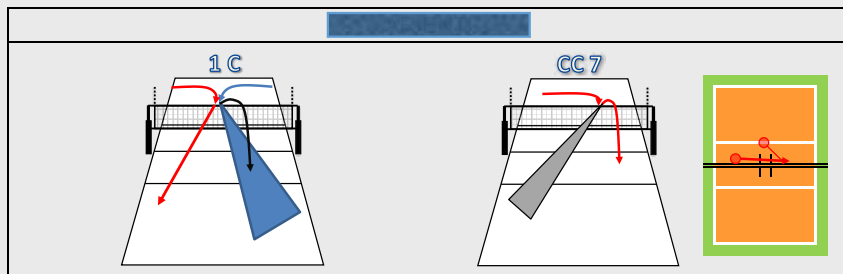
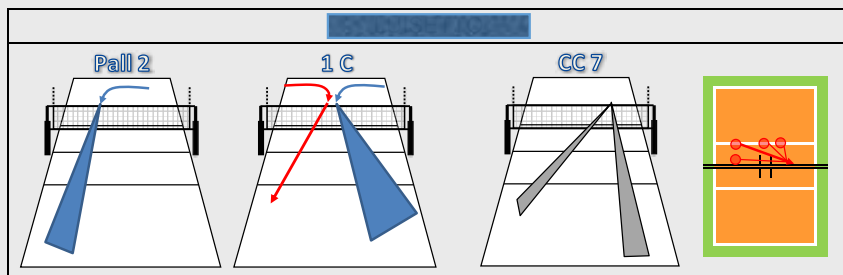


SCHIACCIATORE VICINO



SCHIACCIATORE LONTANO





CENTRALI

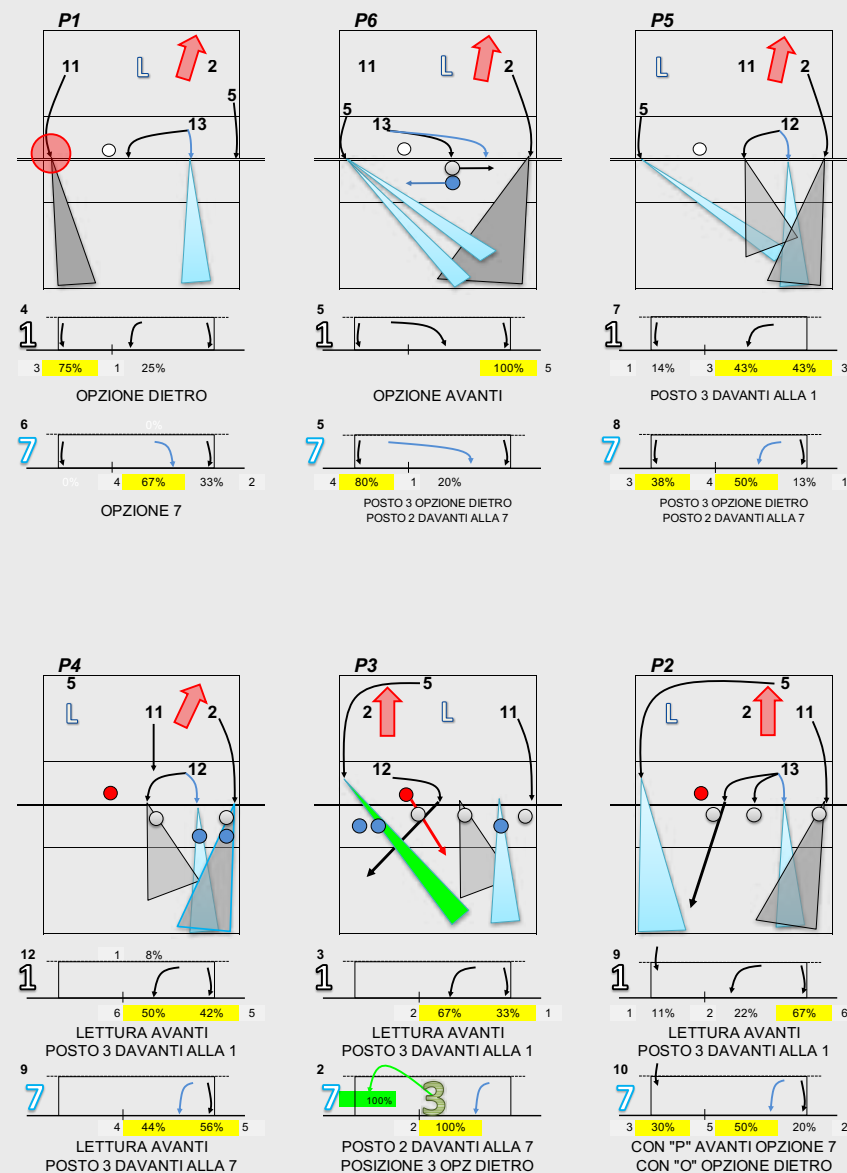
RIPETIZIONI

MURO

ROTAZIONI #

BASI

TATTICA B/M/D



DEADLOCK

Accademia Formativa di FIPAV – Sistema Formativo Tecnici



© Copyright FIPAV - All rights reserved

**DATI DI
RIFERIMENTO**

REAL TIME



**DISTRIBUZIONE
AVVERSARIA**

TIME OUT

CONFRONTO

Efficienza o Efficacia?

POSITIVITÀ

TOTALE

Qual è per NOI?

NEGATIVITÀ

TOTALE

POSITIVITÀ - NEGATIVITÀ

TOTALE



Personali /Ruolo

Squadra

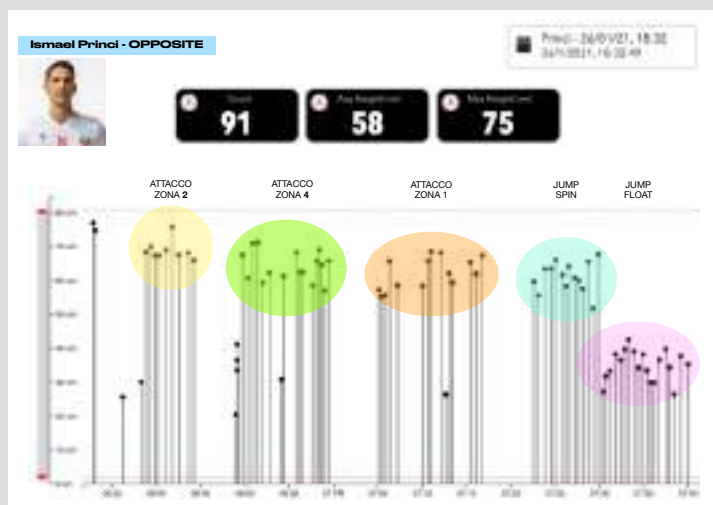
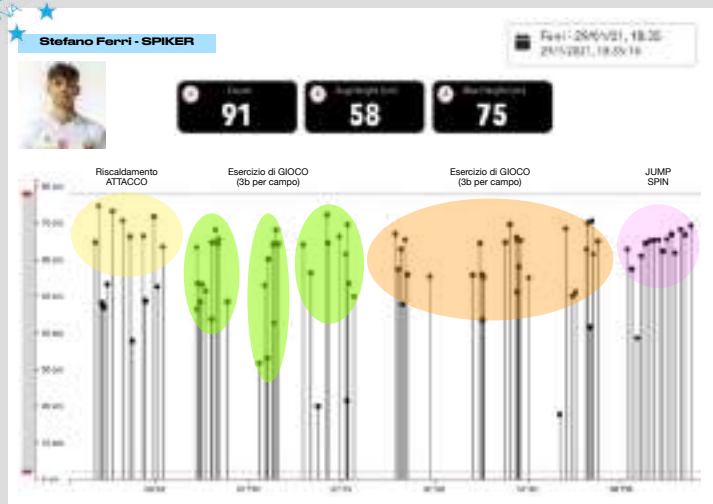
Punteggi

N° di Salti

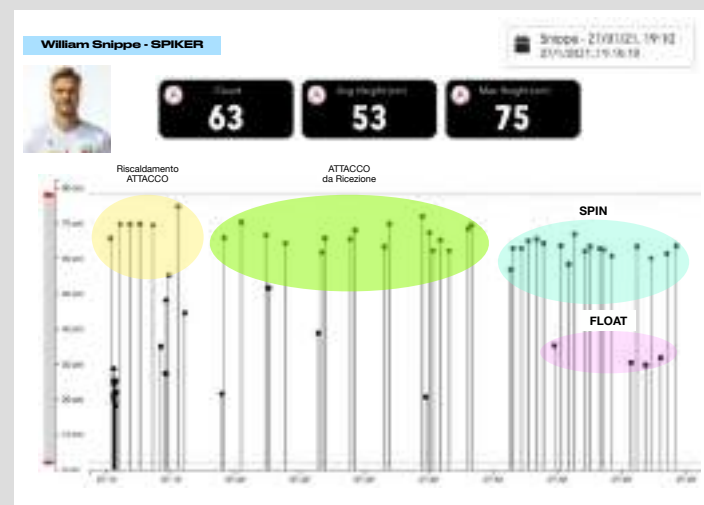
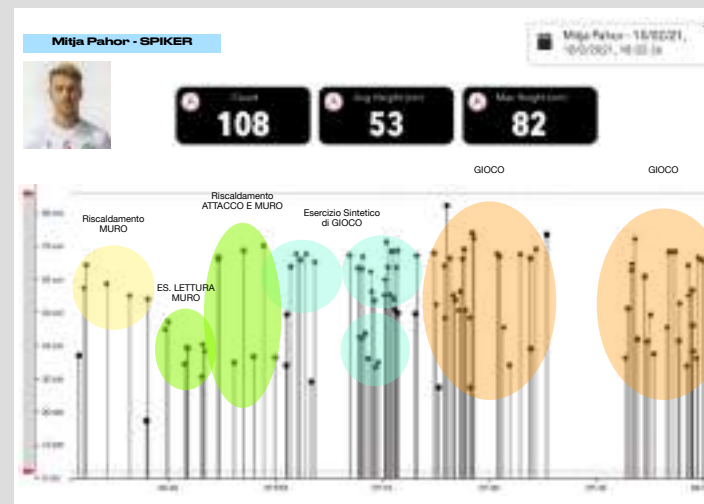
Durata Frequenza

**Valutazione
Allenamento**





VALUTAZIONE DELL'ALLENAMENTO

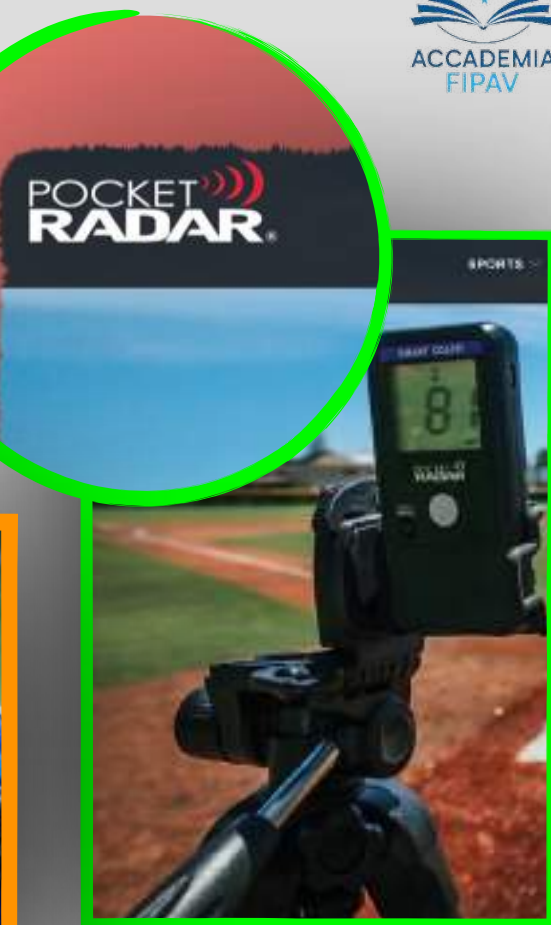


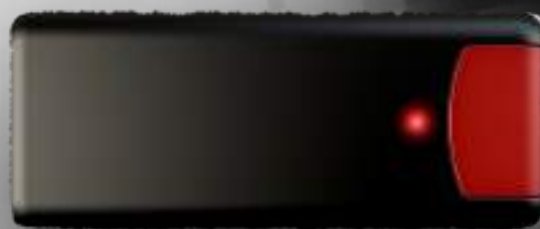
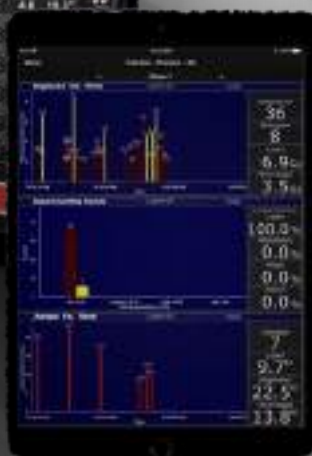


Accademia Formativa di FIPAV – Sistema Formativo Tecnici



KINEXON





a.dipinto@federvolley.it



Adriano Di Pinto

