

# Corso Nazionale per Allenatori di Terzo Grado 2025 – VENTIDUESIMA EDIZIONE



DOCENTE: GIUSEPPE CUCCARINI

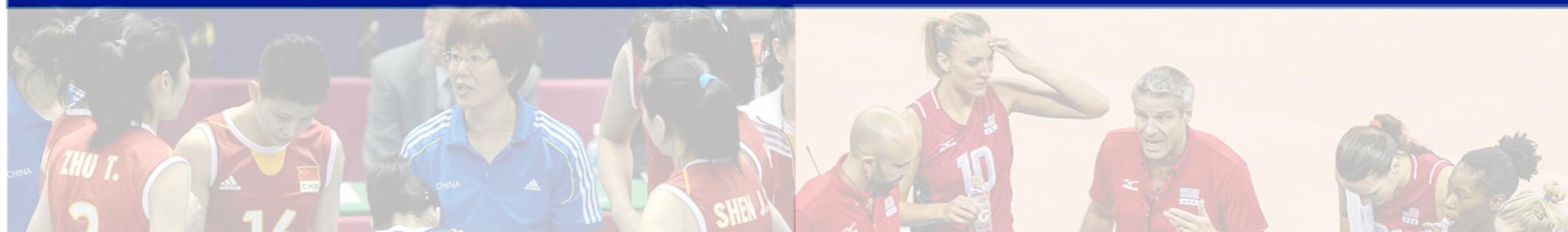


## LA FIGURA DELL'ALLENATORE: RUOLO E COMPETENZE





# RUOLO



**RESPONSABILE  
DEL PROCESSO DI COSTRUZIONE E GESTIONE DI UNA SQUADRA  
ORIENTANDO  
IL GRUPPO DI GIOCATRICI A DISPOSIZIONE  
VERSO  
IL CONSEGUIMENTO DEGLI OBIETTIVI CHE IL CLUB SI PONE**



# Corso Nazionale per Allenatori di Terzo Grado 2025 – VENTIDUESIMA EDIZIONE



**DOCENTE: GIUSEPPE CUCCARINI**





# PALLAVOLO SPORT DI SITUAZIONE

la **PRESTAZIONE** richiede  
**GRANDI CAPACITA' DI ADATTAMENTO**  
a **SITUAZIONI CHE SI MODIFICANO**  
**CONTINUAMENTE E RAPIDAMENTE**





# PALLAVOLO SPORT DI SITUAZIONE

**GESTO TECNICO**

**FATTORE  
SPAZIO - TEMPO**

**CAPACITA'  
DI  
ANTICIPAZIONE**





# PALLAVOLO SPORT DI SITUAZIONE

**LEGGERE**  
la situazione

**ELABORARE**  
la risposta corretta

**ESEGUIRE**  
la risposta corretta



Corso Nazionale per Allenatori di Terzo Grado 2025 – VENTIDUESIMA EDIZIONE

# PALLAVOLO



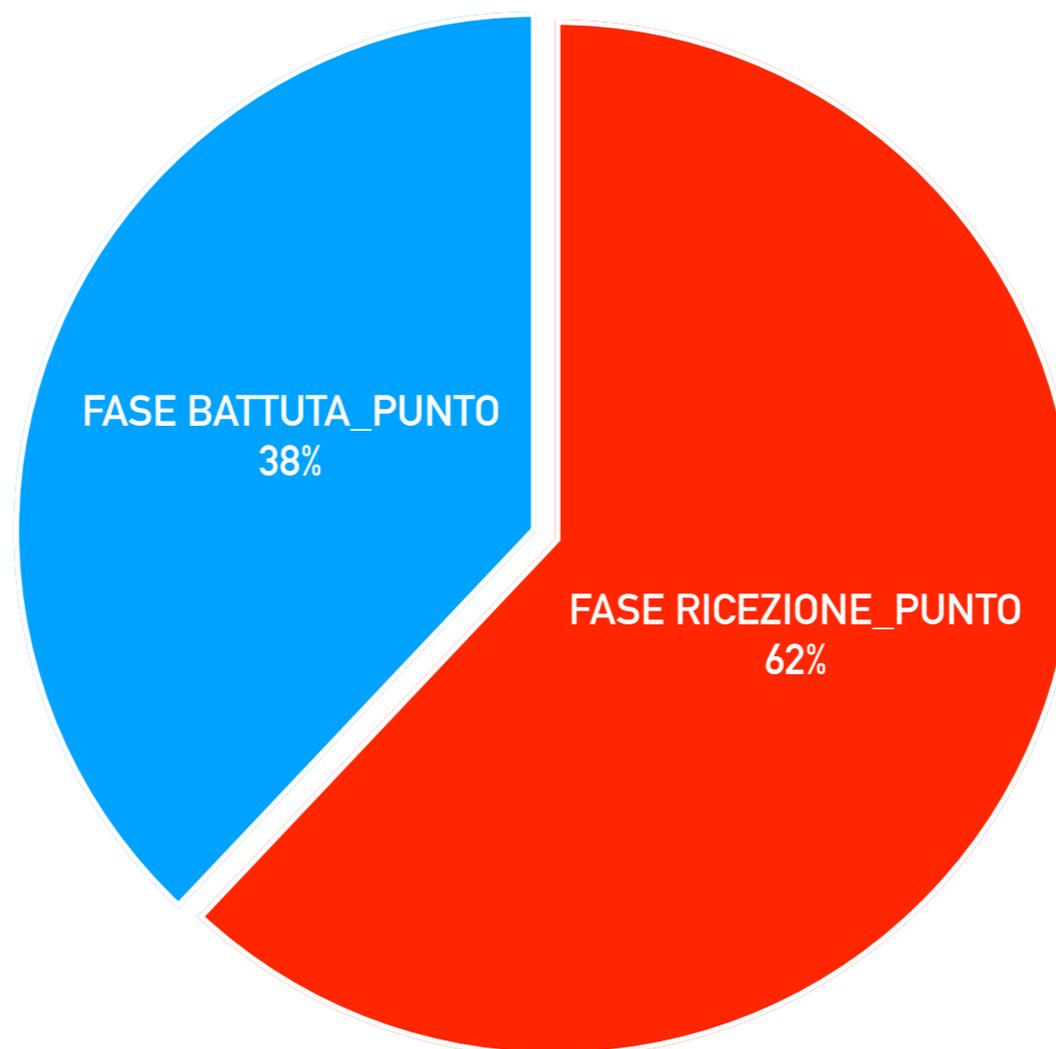
DOCENTE: GIUSEPPE CUCCARINI



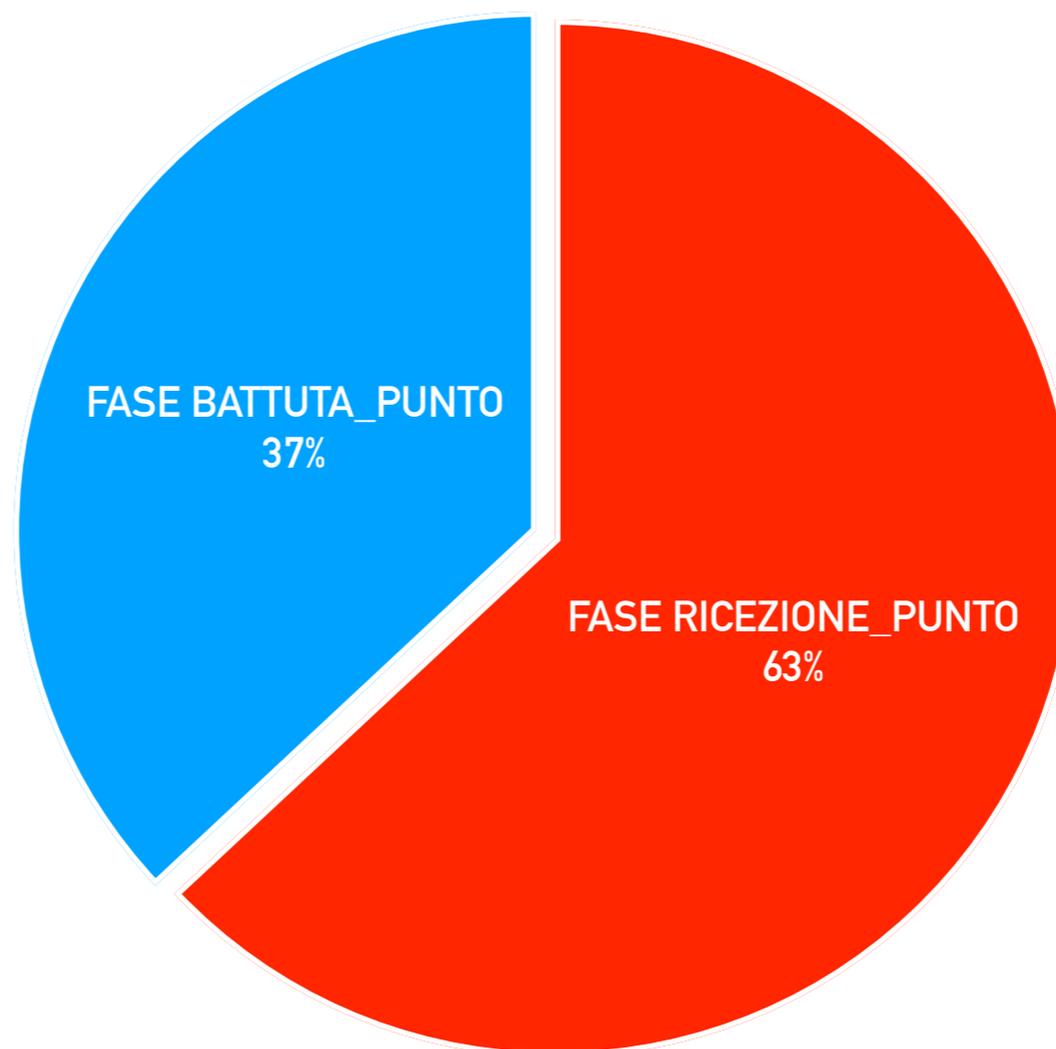
**FASE  
RICEZIONE\_PUNTO**

**FASE  
BATTUTA\_PUNTO**

## COME SI SEGNA IL PUNTO NELLE DUE FASI DI GIOCO SERIE A1 FEMMINILE 2024\_2025



## COME SI SEGNA IL PUNTO NELLE DUE FASI DI GIOCO REPORT FIVB 2019



# COME SI SEGNA IL PUNTO NELLE DUE FASI DI GIOCO

## SERIE A1 FEMMINILE 2024\_2025



DOCENTE: GIUSEPPE CUCCARINI

### ANALISI PUNTI VINTI - PUNTI PERSI

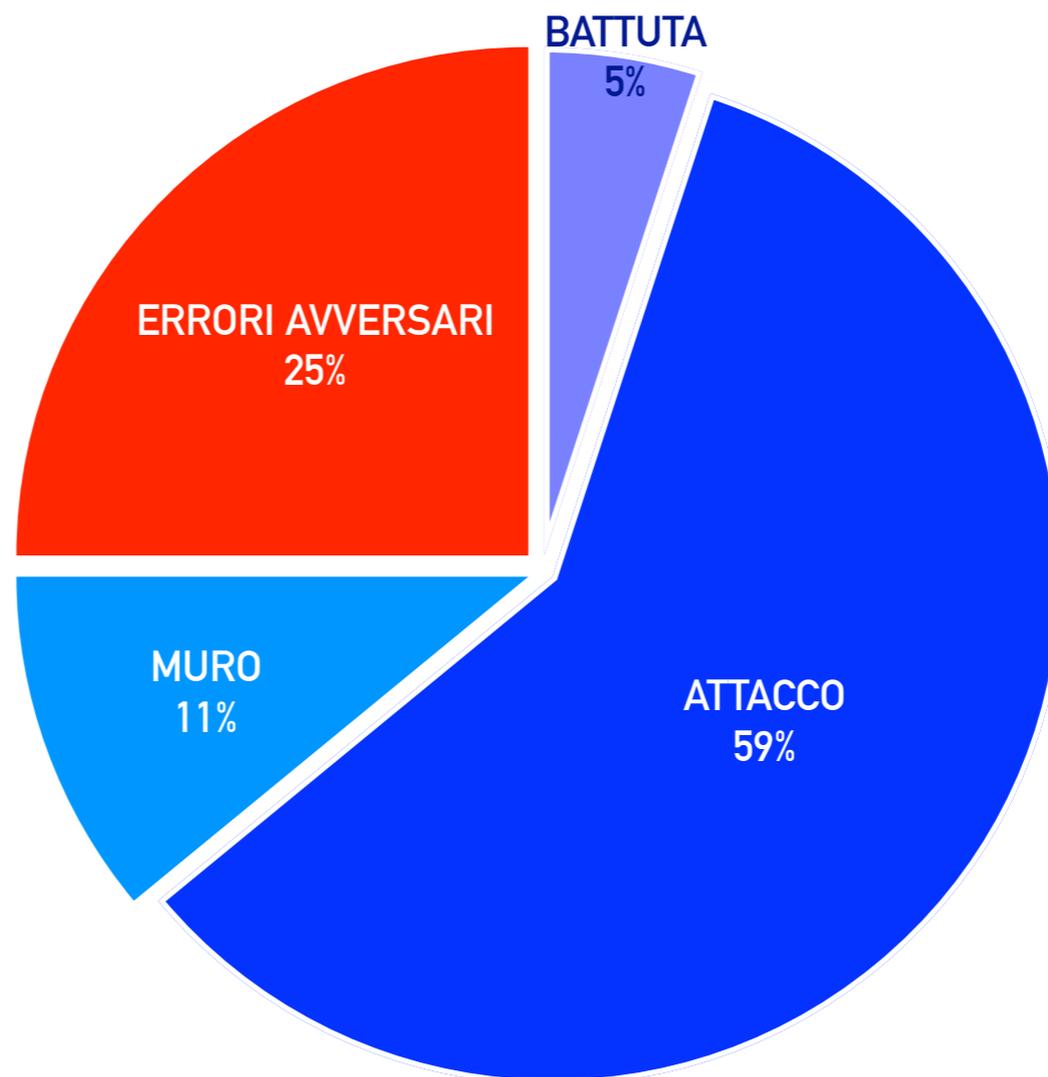
PUNTI VINTI		TOTALE	B_PUNTO	R_PUNTO			PUNTI PERSI	TOTALE	B_PUNTO	R_PUNTO				
<i>Battuta</i>		<b>1.619</b>	5%	<b>1.619</b>	14%		<i>Attacchi avv. vincenti</i>	<b>18.138</b>	59%	<b>13.052</b>	69%	<b>5.086</b>	44%	
<i>Muro</i>		<b>3.276</b>	11%	<b>2.308</b>	20%	<b>968</b>	5%	<i>Muri avv. vincenti</i>	<b>3.276</b>	11%	<b>968</b>	5%	<b>2.308</b>	18%
<i>Attacco</i>		<b>18.138</b>	59%	<b>5.086</b>	44%	<b>13.052</b>	69%	<i>Nostrì errori in attacco</i>	<b>3.252</b>	11%	<b>956</b>	5%	<b>2.296</b>	20%
<i>Errori avversari</i>		<b>7.552</b>	25%	<b>2.660</b>	23%	<b>4.892</b>	26%	<i>Battute avv. vincenti</i>	<b>1.619</b>	5%			<b>1.619</b>	14%
> <i>in battuta</i>	3.560					3.560		<i>Nostrì errori in battuta</i>	<b>3.560</b>	12%	<b>3.560</b>	19%		
> <i>in attacco</i>	3.252					956		<i>Nostrì altri errori</i>	<b>740</b>	2%	<b>376</b>	2%	<b>364</b>	3%
> <i>altri errori</i>	740					376								
<b>TOTALE</b>		<b>30.585</b>		<b>11.673</b>	38%	<b>18.912</b>	62%	<b>TOTALE</b>	<b>30.585</b>		<b>18.912</b>	62%	<b>11.673</b>	38%

dati rilevati da SIMONE MAURILLI

## COME SI SEGNA IL PUNTO NELLE DUE FASI DI GIOCO SERIE A1 FEMMINILE 2024 2025



DOCENTE: GIUSEPPE CUCCARINI





## SISTEMI DI GIOCO

*unità funzionale (squadra)  
costituita da più parti – o sottosistemi (giocatrici) –  
che interagiscono tra di loro formando un tutt'uno  
in cui ogni parte  
dà un contributo per la finalità comune*

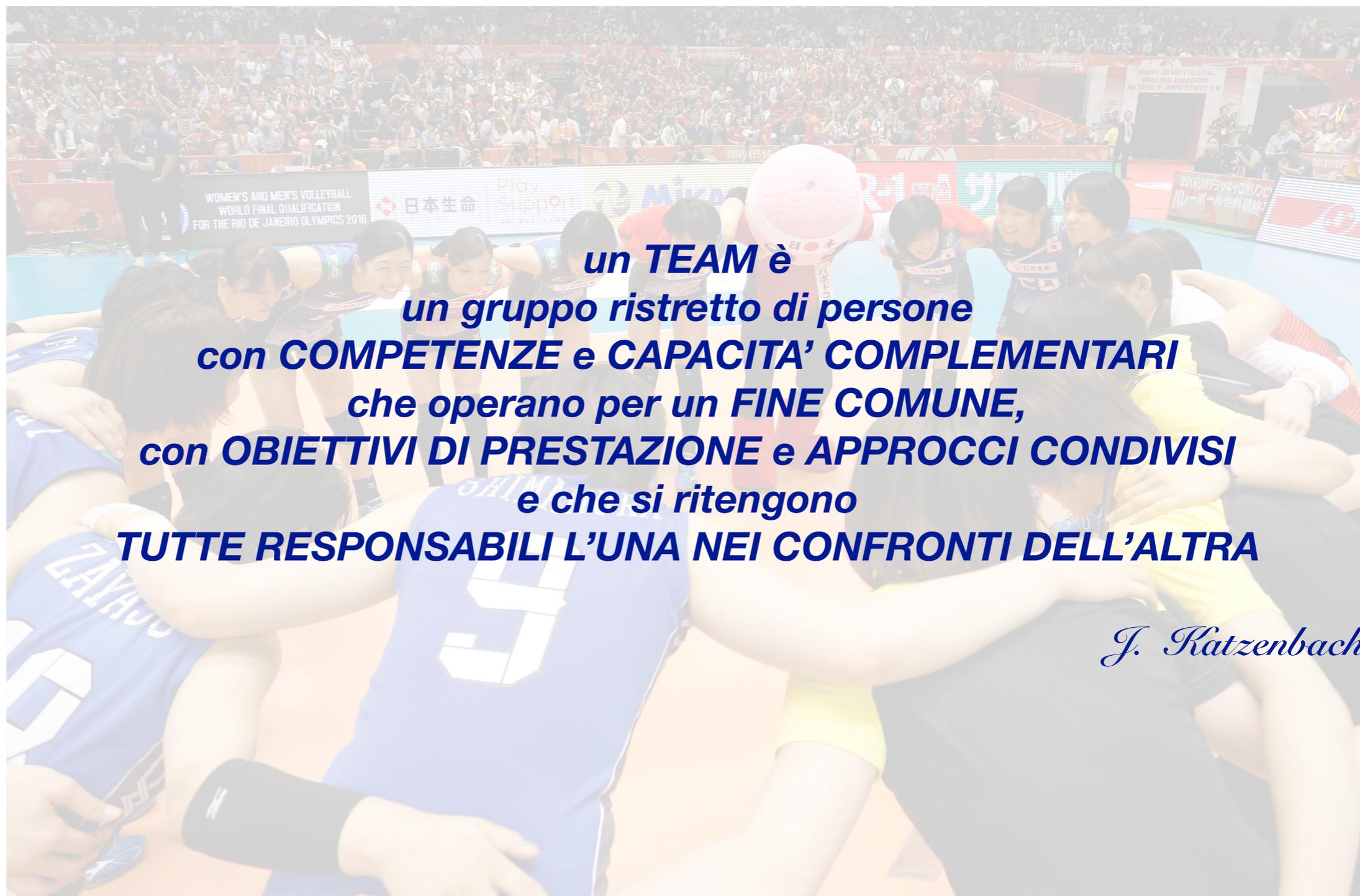
*non è sufficiente  
insegnare ad ogni giocatrice come svolgere il proprio lavoro*

*è necessario anche  
insegnare ad ogni giocatrice  
ad interagire con il lavoro delle proprie compagne*

## Corso Nazionale per Allenatori di Terzo Grado 2025 – VENTIDUESIMA EDIZIONE



DOCENTE: GIUSEPPE CUCCARINI

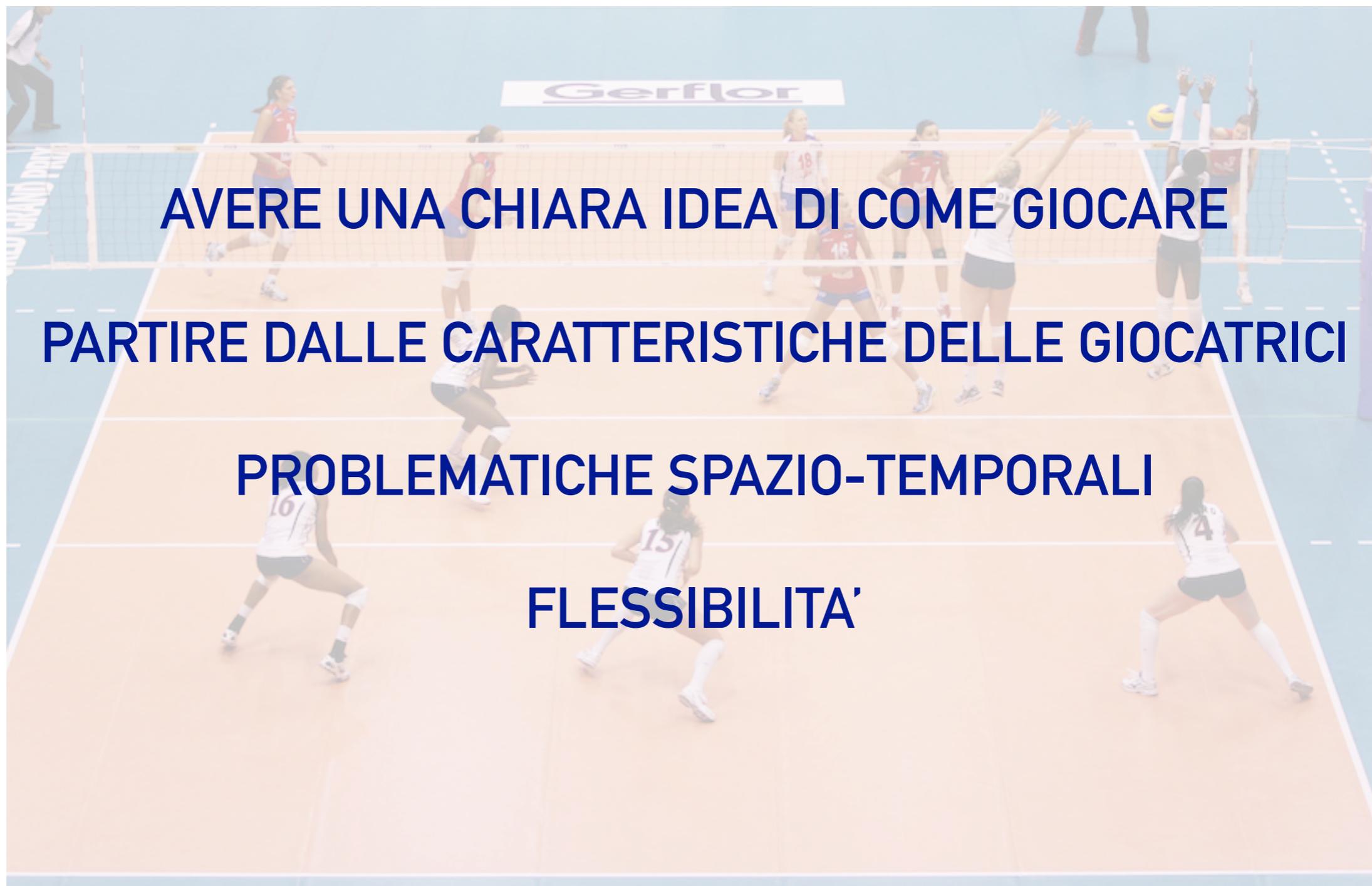


**un TEAM è  
un gruppo ristretto di persone  
con COMPETENZE e CAPACITA' COMPLEMENTARI  
che operano per un FINE COMUNE,  
con OBIETTIVI DI PRESTAZIONE e APPROCCI CONDIVISI  
e che si ritengono  
TUTTE RESPONSABILI L'UNA NEI CONFRONTI DELL'ALTRA**

*J. Katzenbach*



## CRITERI GENERALI DA TENERE IN CONSIDERAZIONE



**AVERE UNA CHIARA IDEA DI COME GIOCARE**

**PARTIRE DALLE CARATTERISTICHE DELLE GIOCATRICI**

**PROBLEMATICHE SPAZIO-TEMPORALI**

**FLESSIBILITA'**

Corso Nazionale per Allenatori di Terzo Grado 2025 – VENTIDUESIMA EDIZIONE



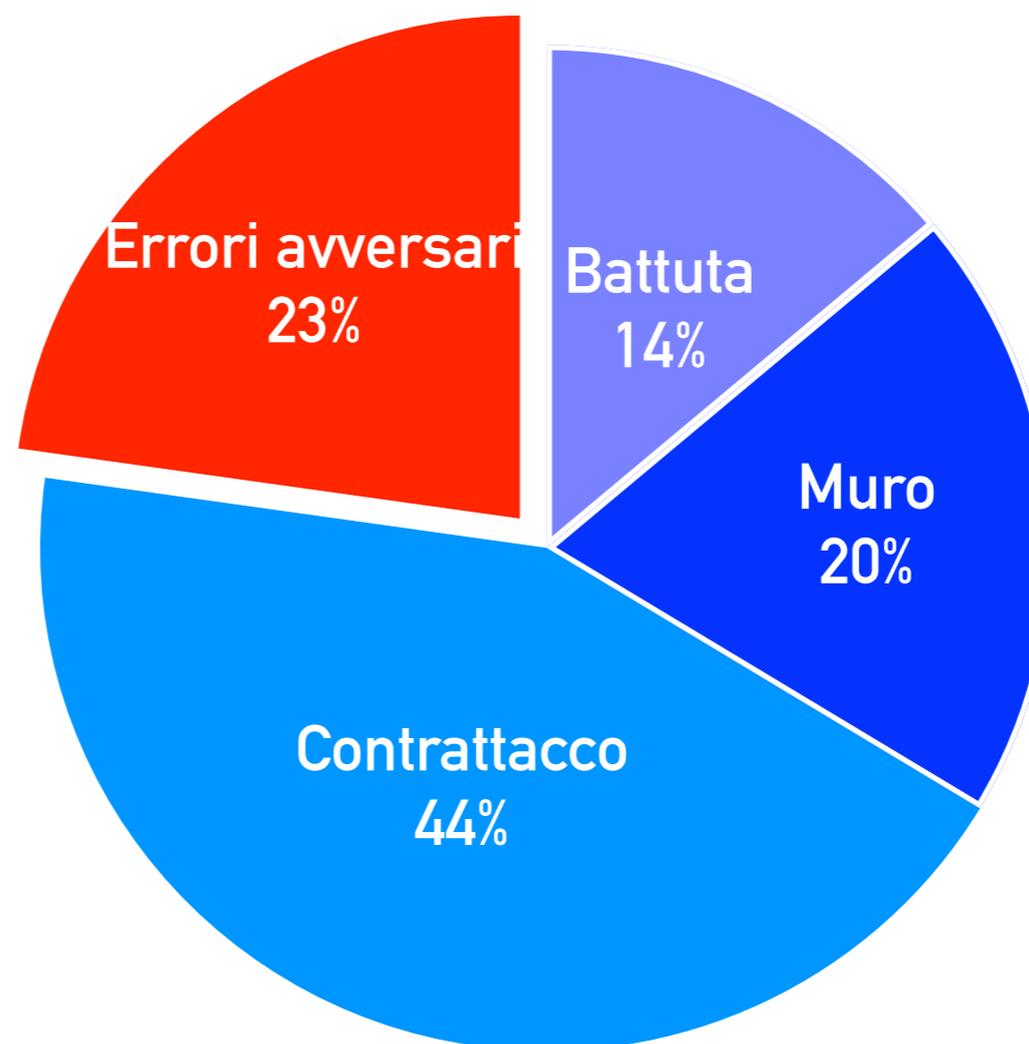
## LA FASE BATTUTA\_PUNTO



DOCENTE: GIUSEPPE CUCCARINI



## COME SI SEGNA IL PUNTO NELLA FASE SERIE A1 FEMMINILE 2024\_2025





## COME SI SEGNA IL PUNTO NELLA FASE SERIE A1 FEMMINILE 2024\_2025

FASE BATTUTA PUNTO					
TOTALE AZIONI GIOCATE				30.585	
PUNTI VINTI		38%	11.673	PUNTI PERSI	
				62%	18.912
<b>Primo scambio</b>		<b>8.638</b>	<b>74%</b>	<b>Primo scambio</b>	
<i>Battuta</i>		1.619	14%	<i>Battute sbagliate</i>	
<i>Muro su attacco dopo ricezione</i>		1.626	14%	<i>Attacchi avversari dopo ricezione vincenti</i>	
<i>Errori avversari in attacco dopo ricezione</i>		1.684	14%	<i>% RA # degli avversari</i>	
<i>Primo contrattacco</i>		3.709	32%	42%	
<b>Gioco di transizione</b>		<b>3.035</b>	<b>26%</b>	<b>Gioco di transizione</b>	
<i>% delle azioni vincenti sul totale delle azioni del gioco di transizione</i>		35%		<i>% delle azioni vincenti sul totale delle azioni del gioco di transizione</i>	
> <i>contrattacco</i>		1.377	12%	> <i>contrattacchi avversari</i>	
> <i>muro</i>		682	6%	> <i>muri avversari su nostro contrattacco</i>	
> <i>errori</i> > <i>in contrattacco</i>		612	5%	> <i>nostri errori in contrattacco</i>	
> <i>avversari</i> > <i>altri</i>		364	3%	> <i>nostri altri errori</i>	
				3.344 18%	
				968 5%	
				956 5%	
				376 2%	

dati rilevati da SIMONE MAURILLI



## OBIETTIVO

mettere pressione alla fase ricezione-punto



Corso Nazionale per Allenatori di Terzo Grado 2025 – VENTIDUESIMA EDIZIONE

# GLI ELEMENTI DELLA FASE BATTUTA\_PUNTO



DOCENTE: GIUSEPPE CUCCARINI



gestione del SERVIZIO



organizzazione del SISTEMA DI MURO e DIFESA



organizzazione del CONTRATTACCO

Corso Nazionale per Allenatori di Terzo Grado 2025 – VENTIDUESIMA EDIZIONE

## LA GESTIONE DEL SERVIZIO



DOCENTE: GIUSEPPE CUCCARINI





## CRITERI DI VALUTAZIONE DEL SERVIZIO



<b>S#</b>	Servizio vincente
<b>S/</b>	Servizio mezzo punto
<b>S+</b>	Servizio positivo
<b>S!</b>	Servizio neutro
<b>S-</b>	Servizio scadente
<b>S=</b>	Errore

FORMULA DELL'EFFICIENZA:  
 $[(S\#)+(S/)+(S+)] - [(S=)+(S-)]$



## LA GESTIONE DEL SERVIZIO

TIPOLOGIA DI SERVIZIO SERIE A1 2024/2025	SALTO FLOTTANTE	SALTO CON ROTAZIONE	IBRIDO
TOTALI	23.376	4.441	2.003
	78%	15%	7%
VALORI POSITIVI (S#, S+, S/)	6.846	1.208	590
	28%	27%	29%
VALORI NEUTRI (S!)	4.417	821	374
	19%	18%	19%
VALORI NEGATIVI (S-, S=)	12.113	2.412	1039
	52%	54%	52%
RAPPORTO PUNTI/ERRORI	1.083/2.255	328/868	177/357
	1 punto ogni	1 punto ogni	1 punto ogni



# LA GESTIONE DEL SERVIZIO ANALISI DELLA SQUADRA AVVERSARIA

- ANALISI DELLE RICEVITRICI AVVERSARIE
- ANALISI DELLE SCHIACCIATRICI AVVERSARIE QUANDO RICEVONO
- ANALISI DELLE PROBLEMATICHE DEL SISTEMA DI RICEZIONE AVVERSARIO
- ANALISI DELLE TENDENZE DELL'ALZATRICE



## GESTIONE DELLA BATTUTA NEI DIVERSI MOMENTI DELLA GARA

DOCENTE: GIUSEPPE CUCCARINI



# IL SISTEMA DI MURO



DOCENTE: GIUSEPPE CUCCARINI





## IL SISTEMA DI MURO



è il primo momento del GIOCO DI DIFESA di una squadra



## IL SISTEMA DI MURO



è il termometro DELLA CAPACITA' DI CONCENTRAZIONE e della LUCIDITÀ MENTALE di una squadra e di ogni singola giocatrice



## IL SISTEMA DI MURO OBIETTIVI

DOCENTE: GIUSEPPE CUCCARINI



segnare il punto



toccare la palla per rallentarla  
agevolando così il lavoro della  
difesa



## IL SISTEMA DI MURO OBIETTIVI

DOCENTE: GIUSEPPE CUCCARINI



obbligare l'attaccante avversario  
ad inviare la palla nella zona di  
campo  
che noi vogliamo



costringere l'attaccante avversario  
a forzare il colpo  
aumentando così il rischio d'errore



## CRITERI DI VALUTAZIONE DEL MURO



<b>B#</b>	Muro vincente
<b>B+</b>	Muro positivo
<b>B-</b>	Muro neutro
<b>B/</b>	Fallo
<b>B=</b>	Muro/fuori
<b>Formula dell'efficienza</b> $[(B\#)+(B+)+(B-)] - [(B/)+(B=)]$	

Corso Nazionale per Allenatori di Terzo Grado 2025 – VENTIDUESIMA EDIZIONE



# IL SISTEMA DI MURO

## PRIORITA' DELLA TECNICA DI BASE SUL PIANO TEMPORALE



**SALTARE AL MOMENTO GIUSTO**  
tempismo esecutivo



**SALTARE NEL POSTO GIUSTO**  
rispetto all'attaccante e alle responsabilità



**GESTIONE DELLA MANUALITÀ**

DOCENTE: GIUSEPPE CUCCARINI