

Analisi della Performance e Costruzione del Modello Prestativo



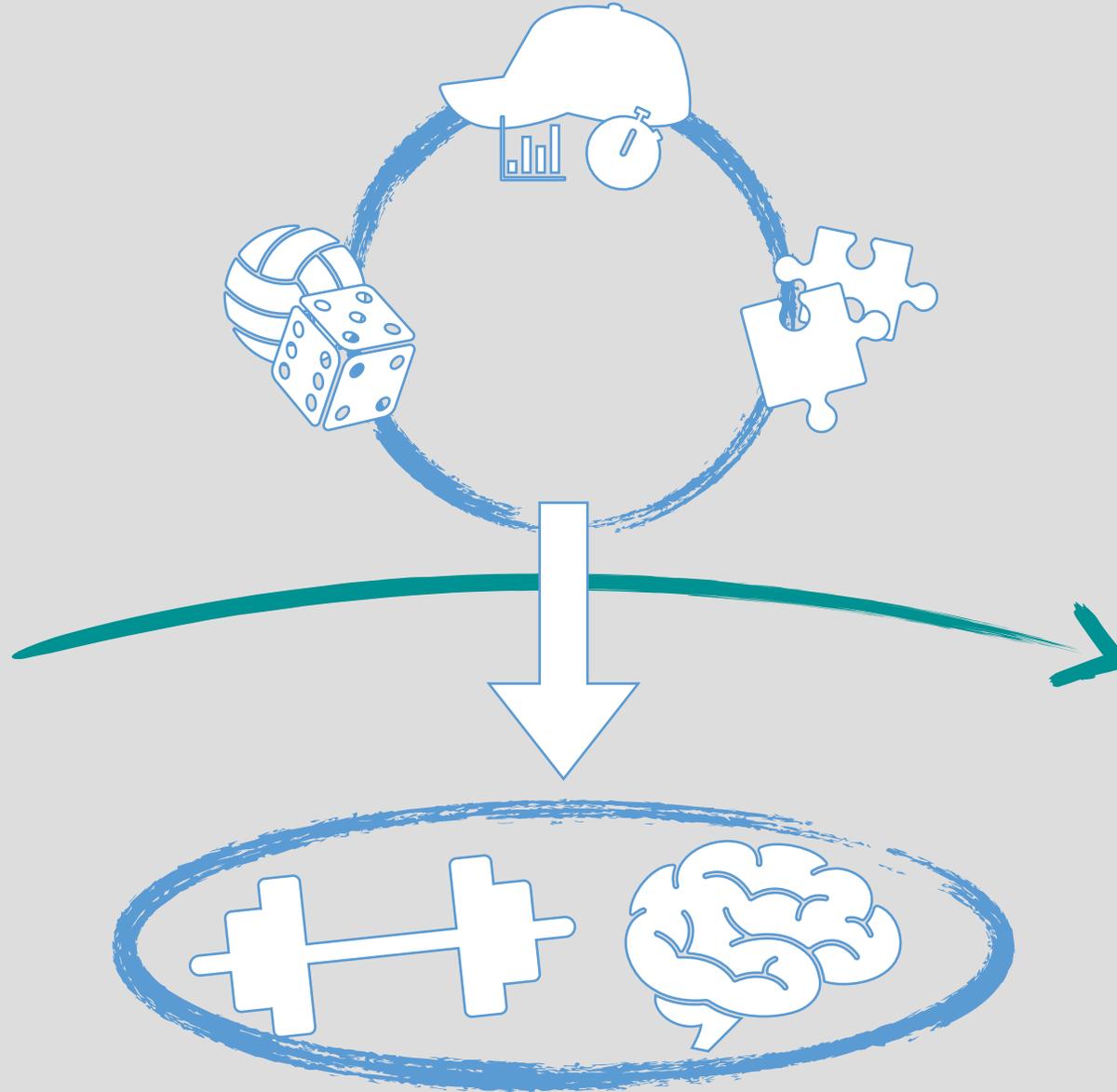
CI SONO DOMANDE?

REVOLUTION



A COSA SERVE IL MODELLO PRESTATIVO?

Cosa vogliamo
ottenere da un
MODELLO
PRESTATIVO?



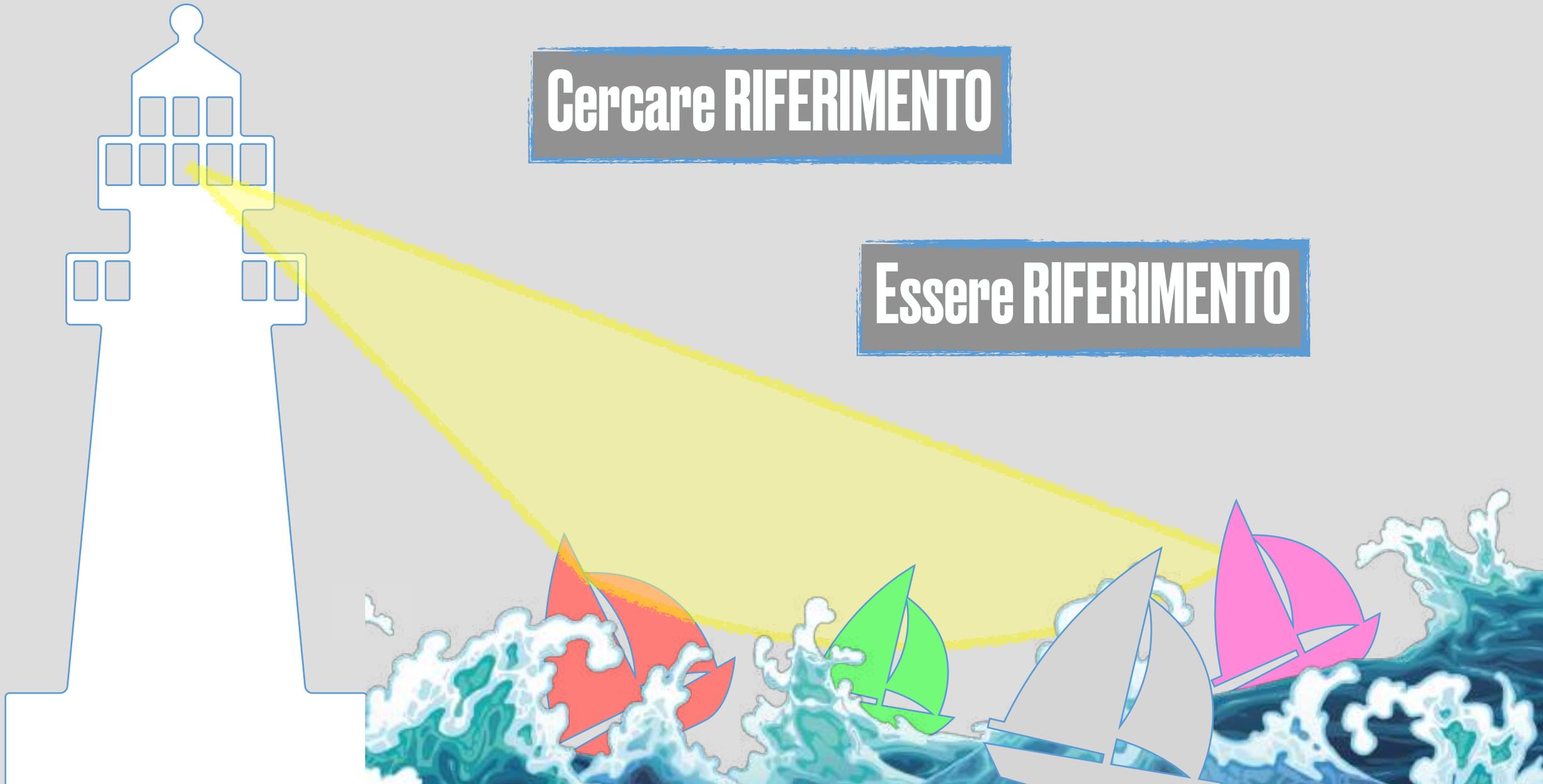
Cosa vogliamo
consegnare alla
nostra SQUADRA?



DOVE SI COLLOCA L'ALLENATORE DENTRO IL MODELLO PRESTATIVO?

Cercare RIFERIMENTO

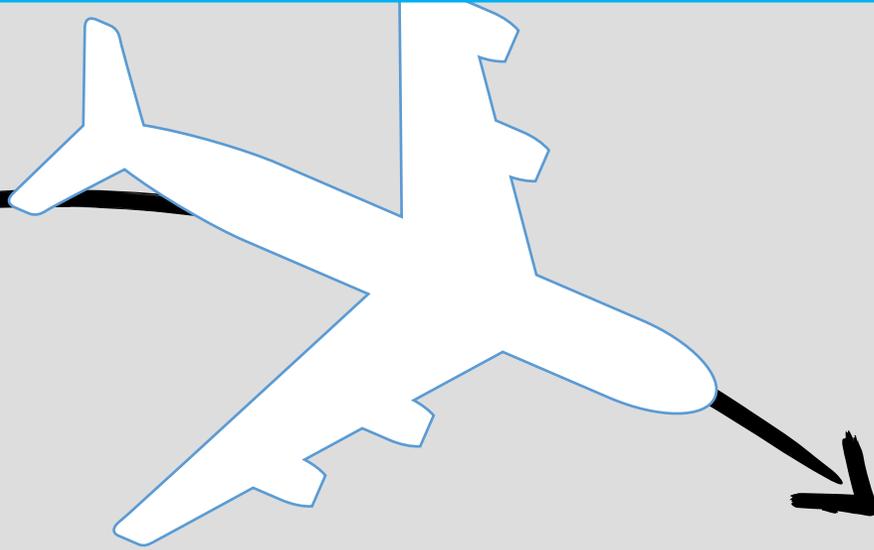
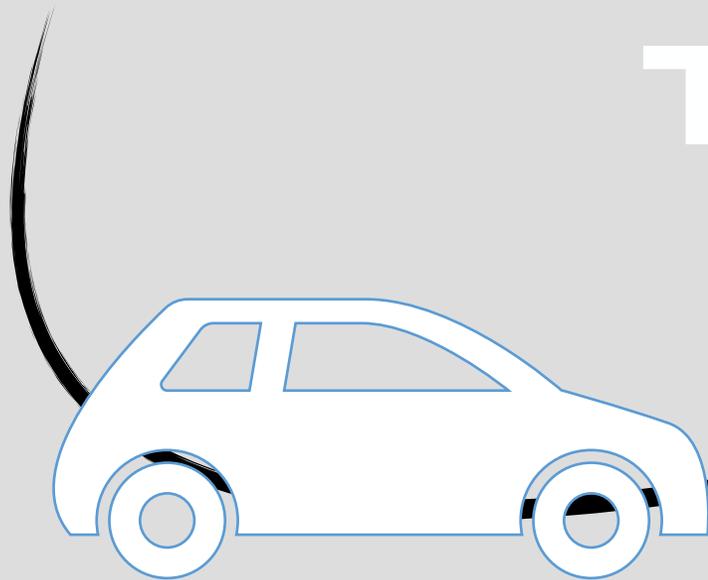
Essere RIFERIMENTO



DI COSA ABBIAMO BISOGNO PER COSTRUIRE UNA FILOSOFIA DI GIOCO?

Ideas

Technology



...





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



QUANDO L'ALLENATORE E' VERAMENTE UTILE?



parole

azioni

abitudini

carattere

destino

Quello che pensiamo...diventiamo

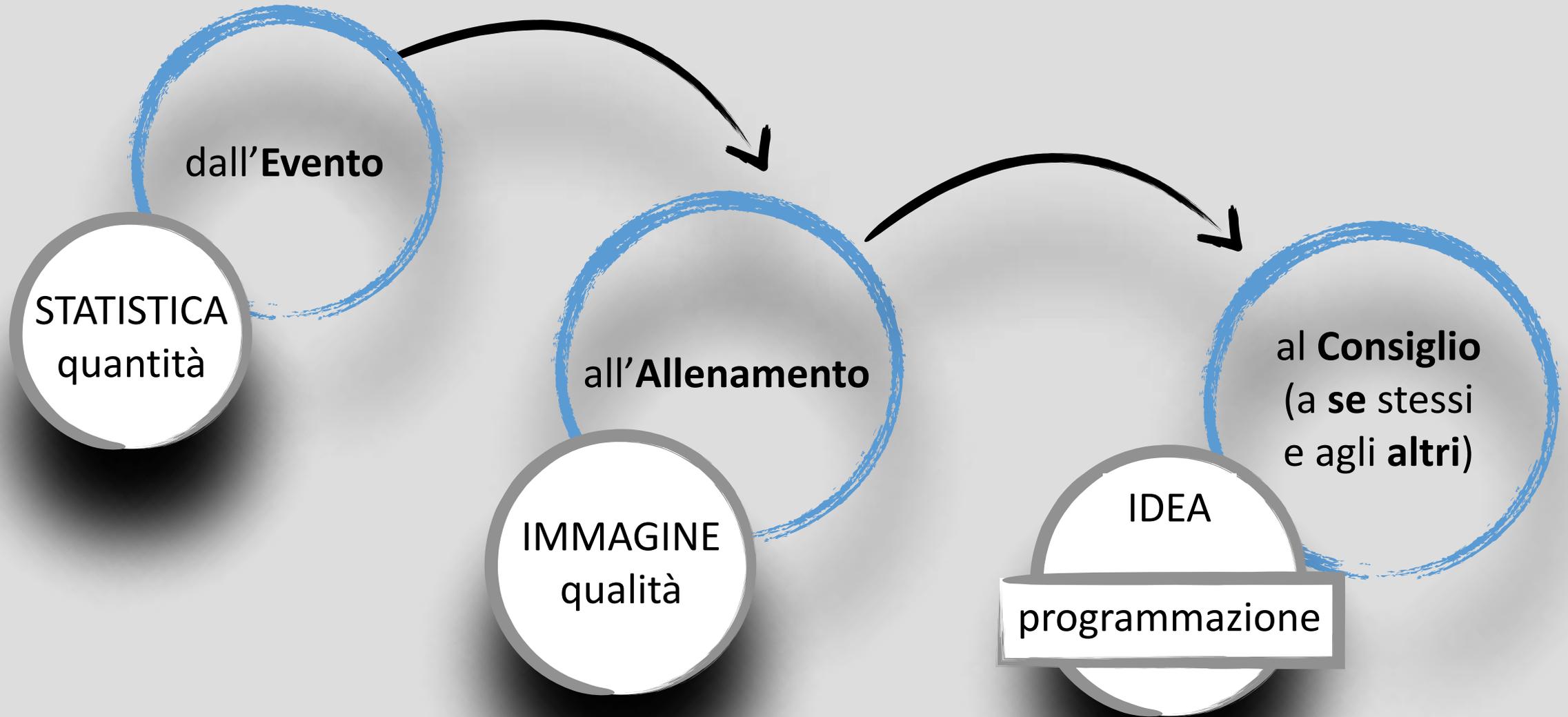


La differenza sta
tra chi se lo
aspettava e chi NO!

"Nun se pò
restà delusi
se t'affacci
ad occhi
chiusi!"



A COSA DEVE PORTARCI UN MODELLO PRESTATIVO?



DI COSA ABBIAMO BISOGNO NEL NOSTRO MODELLO?

DOVE
SIAMO

CHI FA
COSA?

DOVE
PROVIAMO



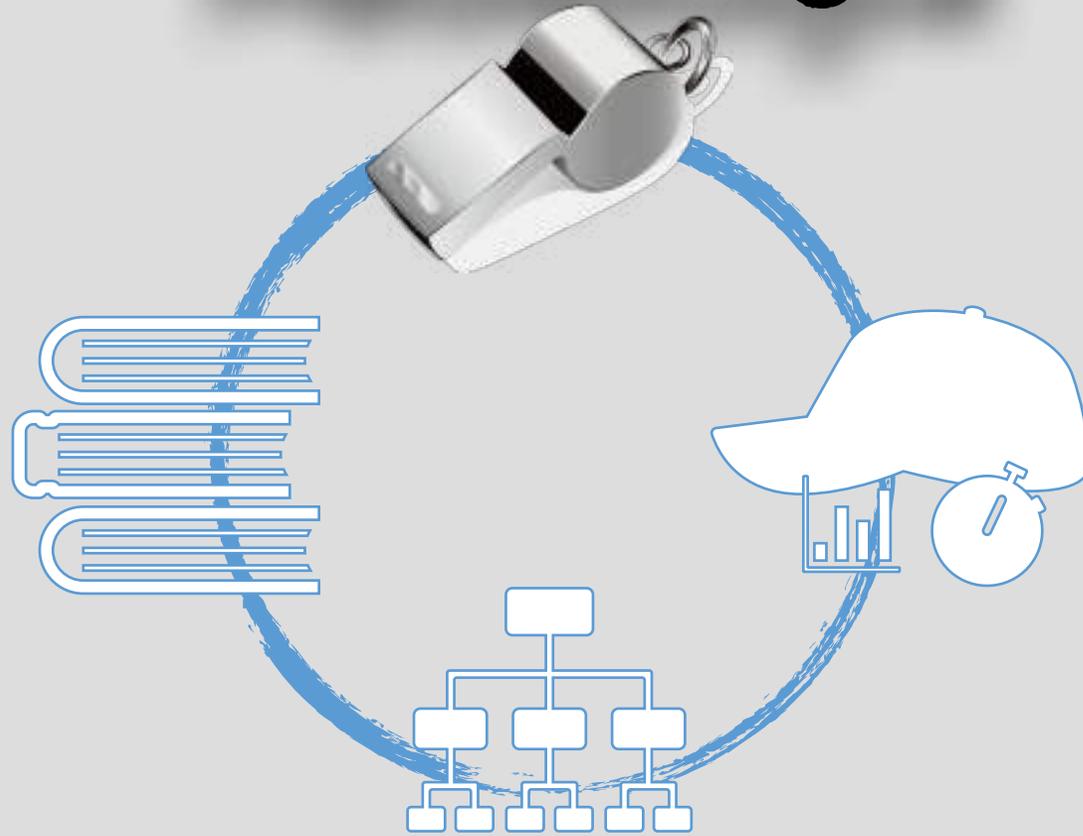
CHI SCEGLIE
LE SITUAZIONI?

CHI SCEGLIE
COME FARLO?



Metodología

Teoría

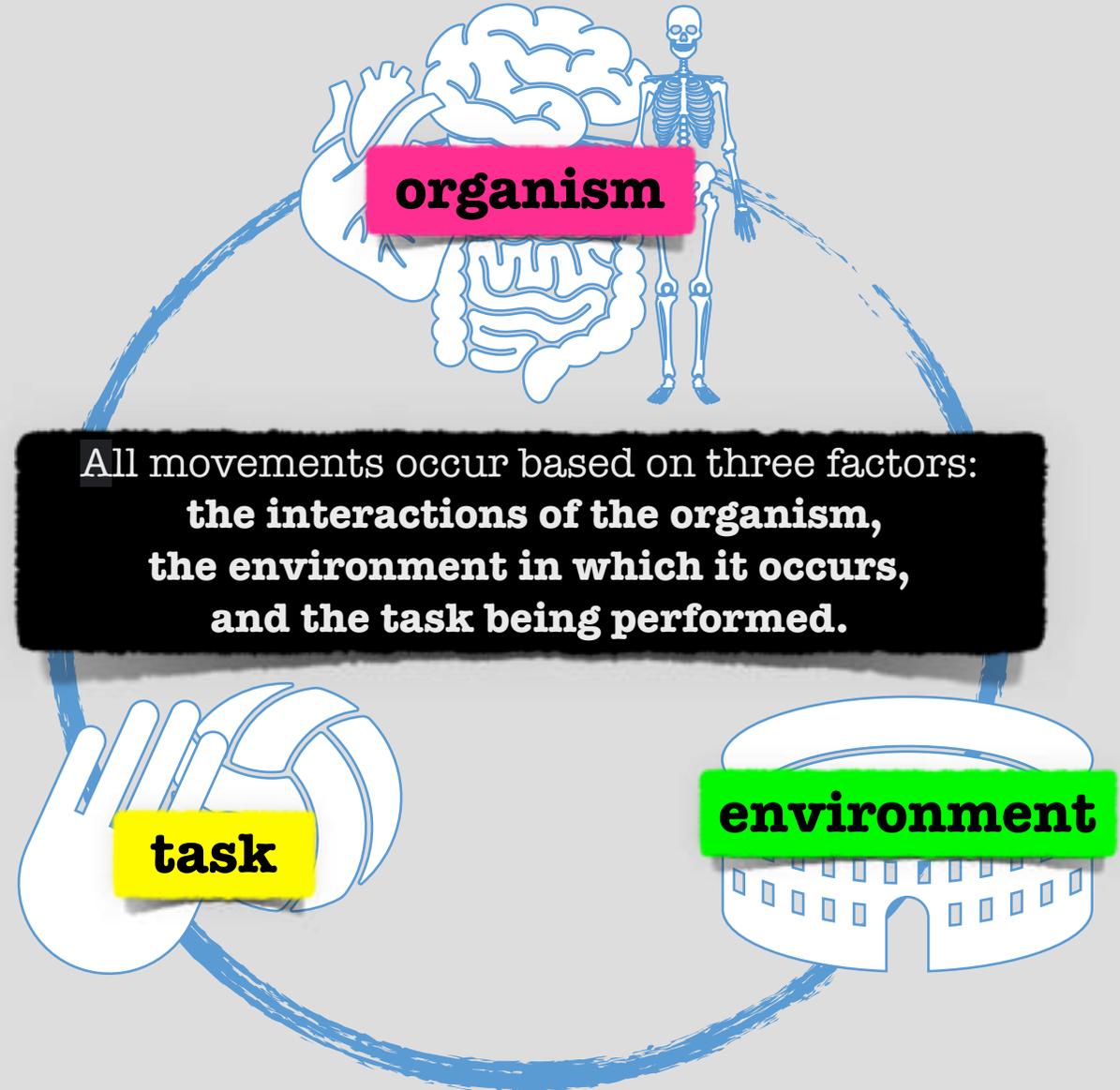


Filosofía
di gioco

Psicología Social

COSA CI DICE LA METODOLOGIA?

Newell's Model
of Constraints,
developed in 1986



COSA CI DICE LA METODOLOGIA?

Benjamin Bloom
Mastery Learning
1956

Attitudine

Perseveranza

Qualità dell'Istruzione

GRUPPI DI
STUDIO

TUTOR

QUADERNI DI
LAVORO

LIBRI
SOFTWARE
AUDIOVISIVI

GIOCHI



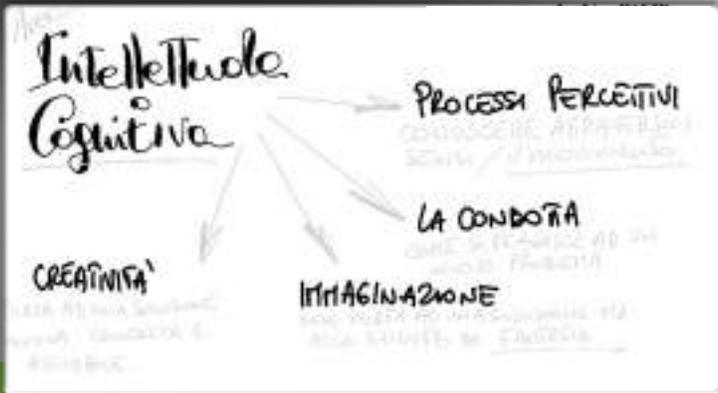
COSA CI DICE LA METODOLOGIA?



Comportamento
 COMPLESSO COERENTE di ATTEGGIAMENTI in RELAZIONE agli STIMOLI



Carattere
 COME ci PONIAMO di fronte agli ALTRI



Principi dell'EDUCATIVA



COSA CI DICE LA METODOLOGIA?



Benjamin Bloom
Tassonomia
dell'Apprendimento
1956



COSA CI DICE LA METODOLOGIA?

Abilità cognitiva	Attività di apprendimento	Test di valutazione
I. Ricorda	Ricorda fatti e dati acquisiti in precedenza	Test vero e falso, completamento, risposta multipla
II. Comprendi	Comprendi fatti e idee organizzandole, comparandole, traducendole, interpretandole	Test di comprensione: risposta multipla
III. Applica	Risolvi problemi relativi ad un contesto grazie alle conoscenze acquisite in un altro contesto	Test di transfer: progetto, ricerca
IV. Analizza	Esamina le informazioni identificando cause, fai inferenze e trova evidenze a supporto	Test per il logical thinking, casi di studio
V. Valuta	Esprimi un giudizio e difendi la tua opinione sulla base di un insieme di criteri	Test per il critical thinking, valutazione di pari
VI. Crea	Crea qualcosa di originale: combina insieme informazioni in un modo diverso o proponi soluzioni alternative ad un problema	Realizzazione di un prototipo, di una presentazione originale



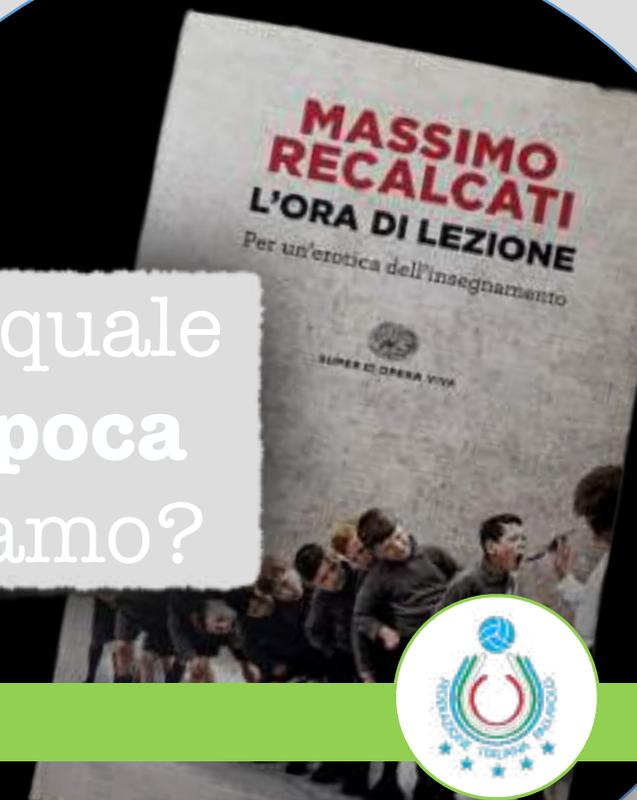
Modificato 2001



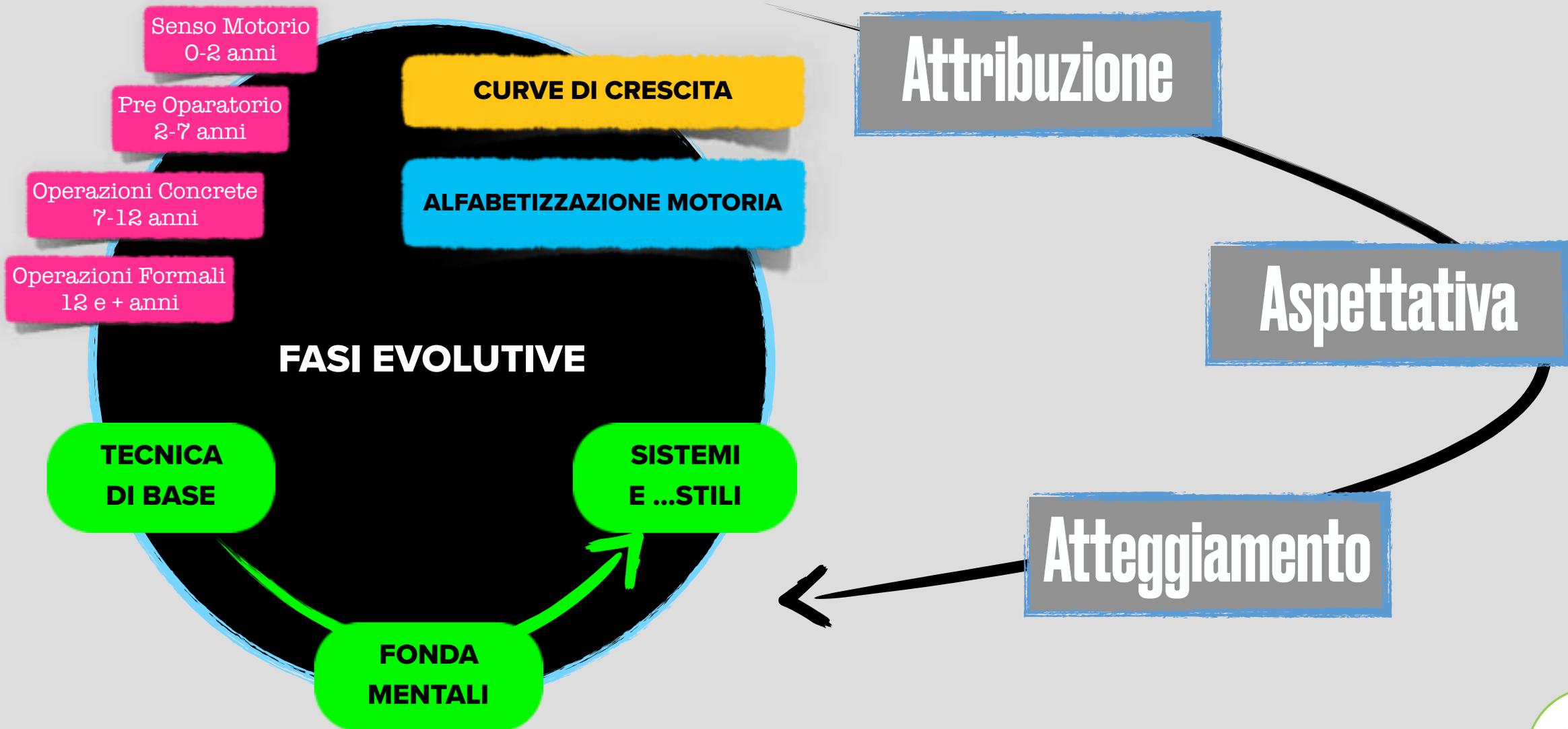
A CHI DOBBIAMO TRASMETTERE IL MODELLO PRESTATIVO E LA FILOSOFIA DI SQUADRA?



In quale
Epoca
siamo?



QUALE PERCORSO LO HA PORTATO LÌ DAVANTI AI NOSTRI OCCHI?



“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...**”

AGENTIVITA' E AUTOEFFICACIA



IL PROBLEMA NON E' SOLO TECNICO!



IN QUALE AMBIENTE CI STIAMO MUOVENDO?

Bronfenbrenner
Approccio Ecologico
1979

Micro:
Casa Asilo
Campo-giochi

Meso:
Relazioni tra
Casa Asilo
Campo-giochi

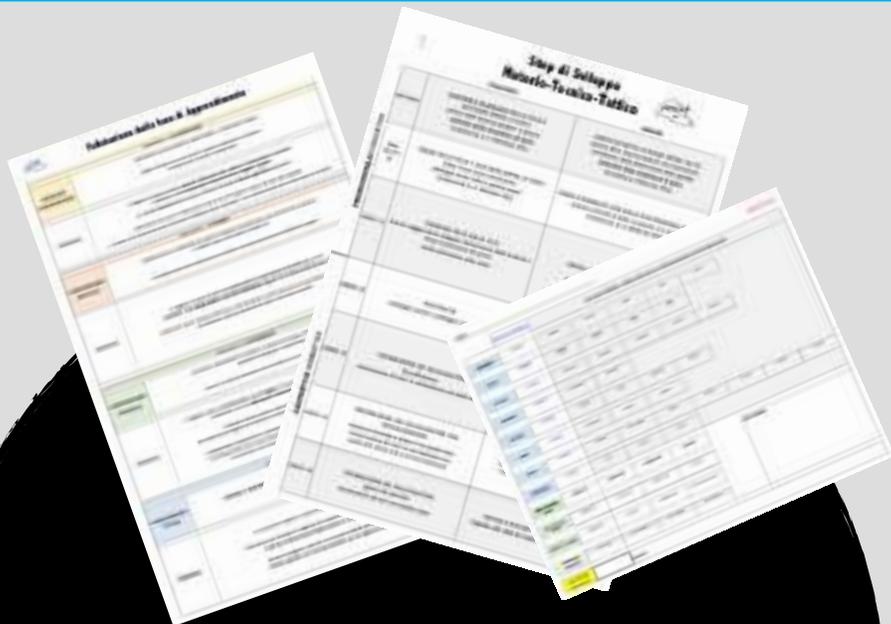
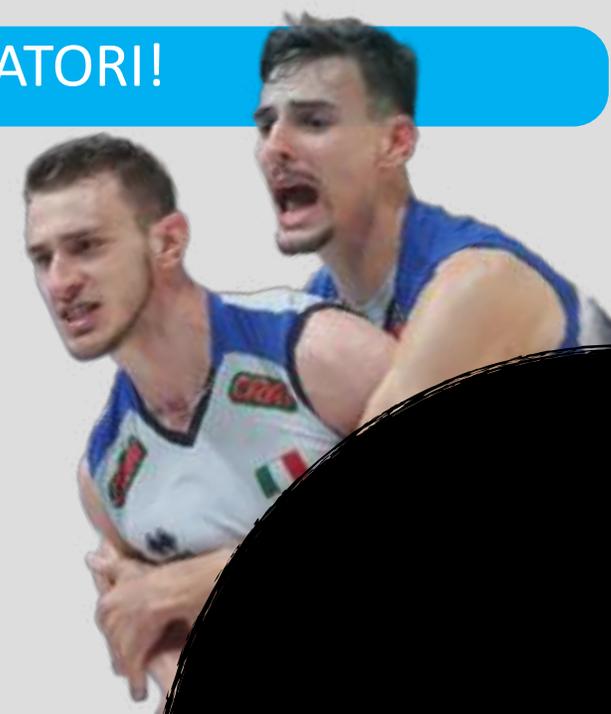
Eso:
Processi che
influenzano
indirettamente
l'individuo
(lavoro dei genitori)

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



FINO A QUANTO CONOSCIAMO I NOSTRI GIOCATORI!



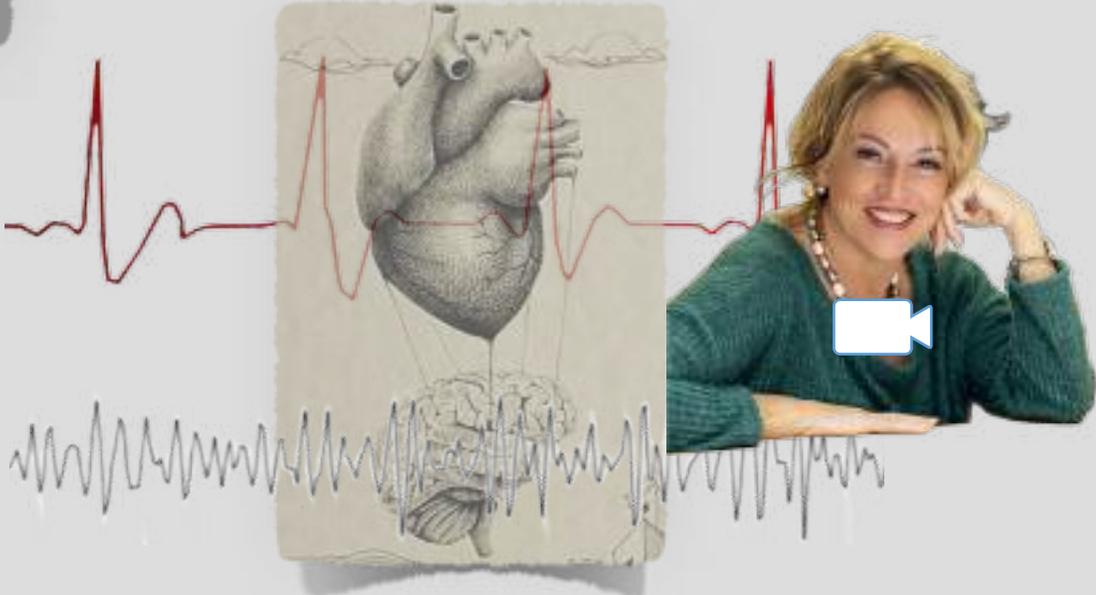
COME PRENDIAMO LE DECISIONI PER METTERE IN PRATICA IL MODELLO PRESTATIVO?

Decidere non è facile
...e allora come si fa?

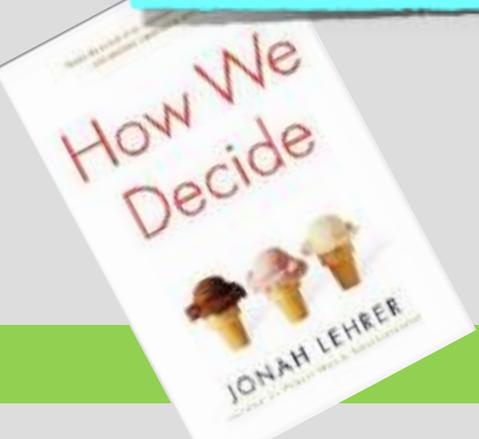
**DIBATTITO EMOZIONALE TRA
LE DIVERSE
AREE DEL CERVELLO**

**STILE DI PENSIERO:
LO 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**



CI SONO DEI MODI PER INFLUENZARE LE DECISIONI?

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

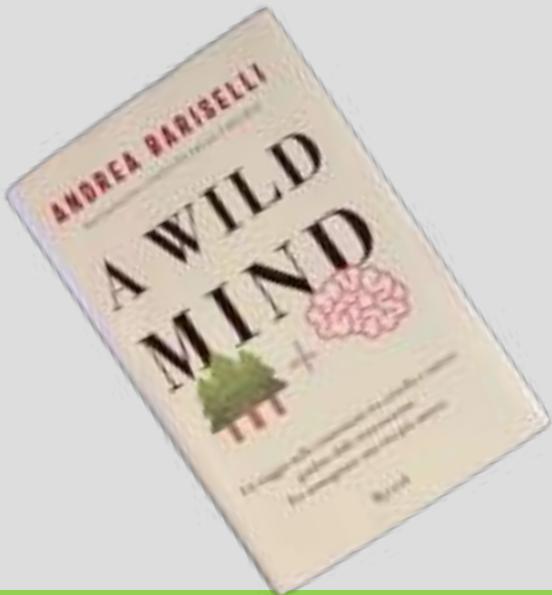
La teoria della dissonanza cognitiva di Leon Festinger (1957) suggerisce che le persone cercano coerenza tra le loro credenze, valori e comportamenti.

Prova sociale

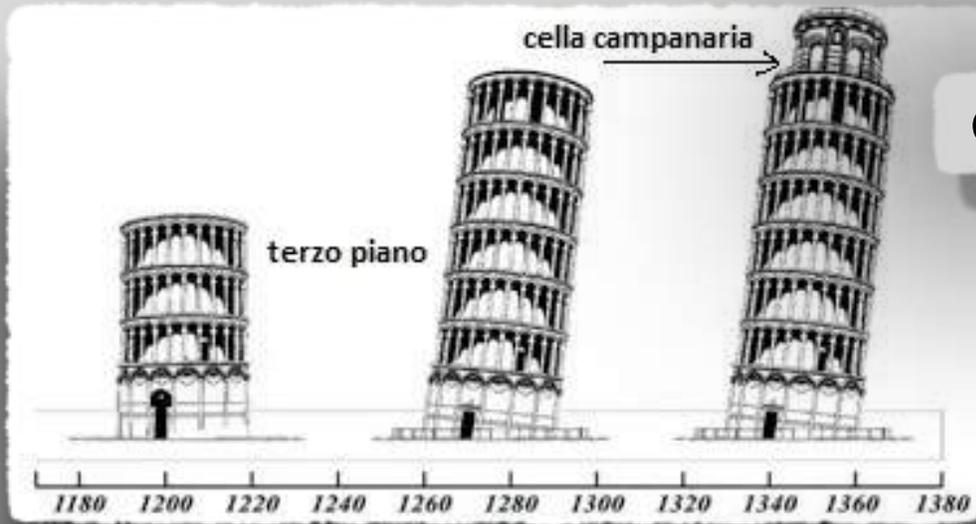
Robert Cialdini, nel suo libro *Influence: The Psychology of Persuasion* (1984), delinea come la prova sociale sia una potente arma di influenza.

Ripetizione

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



PER COSA DOBBIAMO UTILIZZARE IL NOSTRO MODELLO PRESTATIVO?

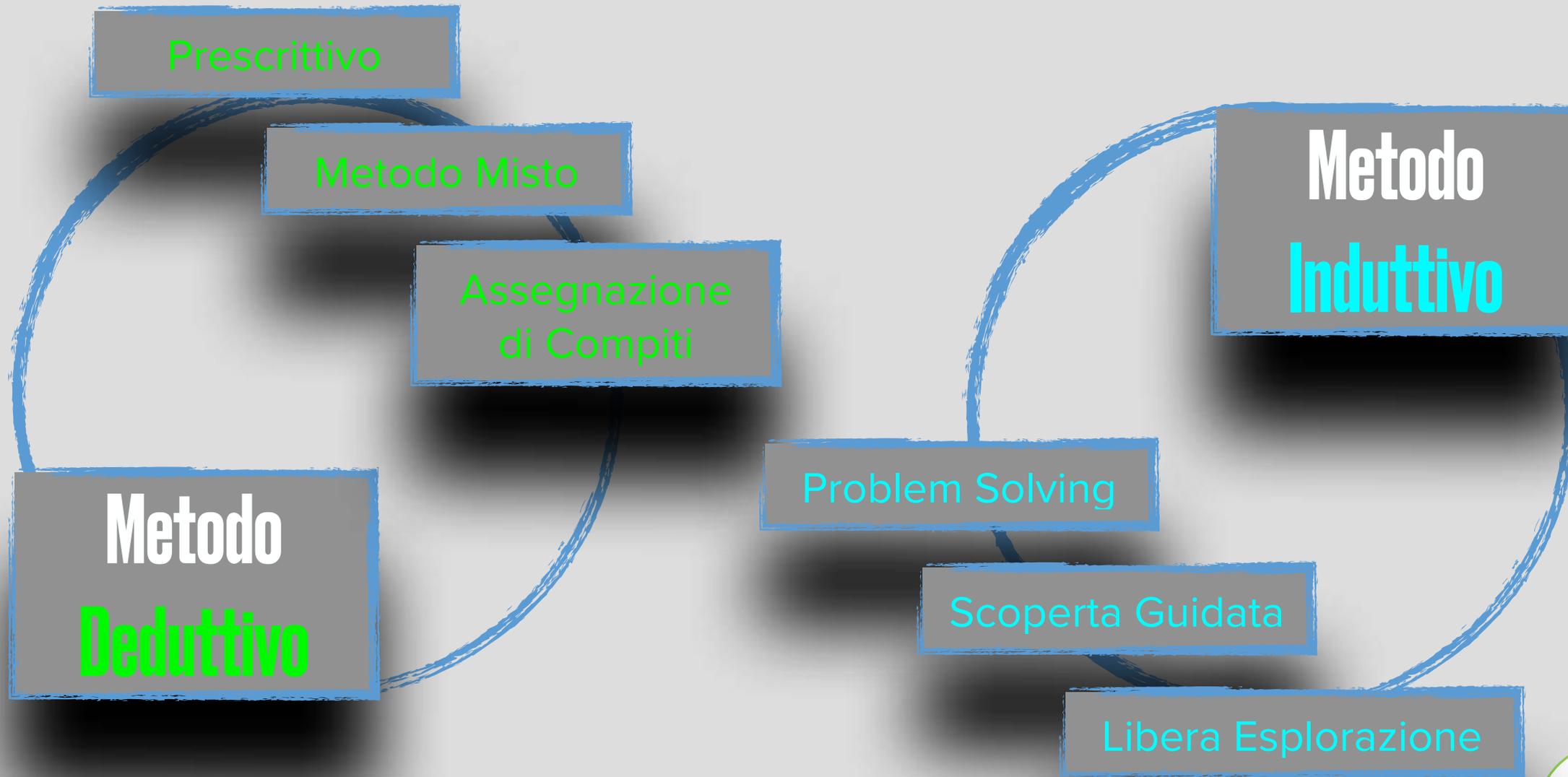


Costruire...



...Aggiustare

COME PORTIAMO AVANTI IL LAVORO INSIEME ALLA SQUADRA?



UNA BUONA STRADA DA SEGUIRE: LE "5 T"

THINK

TALK

TOUCH

TRY

TEACH



by Halil



Analisi e Studio ...come si osserva?

analisi gr. ANALYSIS scioglimento, soluzione da ANALYŌ scompongo, composto di ANĀ prefisso che talora è semplicemente intensivo (v. Anā) e LYŌ sciolgo (v. Sciogliere). — Scomposizione di un tutto in elementi semplici: uno dei metodi della mente umana nell'indagare e scoprire la verità.
Deriv. *Analista; Analitico; Analizzare.*

studiare fr. étudier, ant. estudier, ant. ingl. to study; sp. estudiar; port. estudar; dal lat. STUDIUM studio, formato alla base del verbo STU-ĕre studiare, propr. sollecitare, sforzarsi di fare, che gli etimologisti ritengono sia detto per STU-ERE e comparano col gr. SPĒYD-EIN [a. a. ted. spuot-ōn, mod. sputen = ang.-sass. spēd-an, ingl. to-speed] affrettarsi, adoperarsi, ingegnarsi, tentare. Cf. a. slav. e boem. spěti farsi innanzi, riuscire, spě-ch studio, slov. spěch, boem. spěch fretta: rad. spa-, spu- (ond'anche l'a. a. ted. spuon riuscire, spuot riuscita convertita nel latino la tenue labiale nella corrispondente dentale T. come nella voce Stādīo.
Attendere con alacrità a qualche disciplina; Esaminare con diligenza checchessia. — « Studiare il passo » = Affrettarlo. *Itifless. -si* — Adoperarsi, Ingegnarsi.
Deriv. *Studiabile; Studiante [= Studente]; Studiato-ore-trice; Studioclare e Studiclarare.*

**NON SAPPIAMO
QUELLO CHE
NON SAPPIAMO**

anā- Sopra

lyo- Sciolgo

Apprendere
Escogitare
Applicarsi
Controllare



COME CI DIVIDIAMO I COMPITI?

COMPITO DEL GIOCATTORE

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



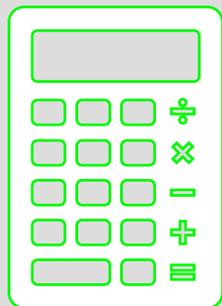
I TRE MONDI CHE SI INTRECCIANO NEL NOSTRO ESSERE



INTENZIONI
tattica

EMOZIONI
decisioni

MOVIMENTO TEC
comportamento



FORMULE

PERCEZIONI
COSCIENTI

OGGETTI
REALI



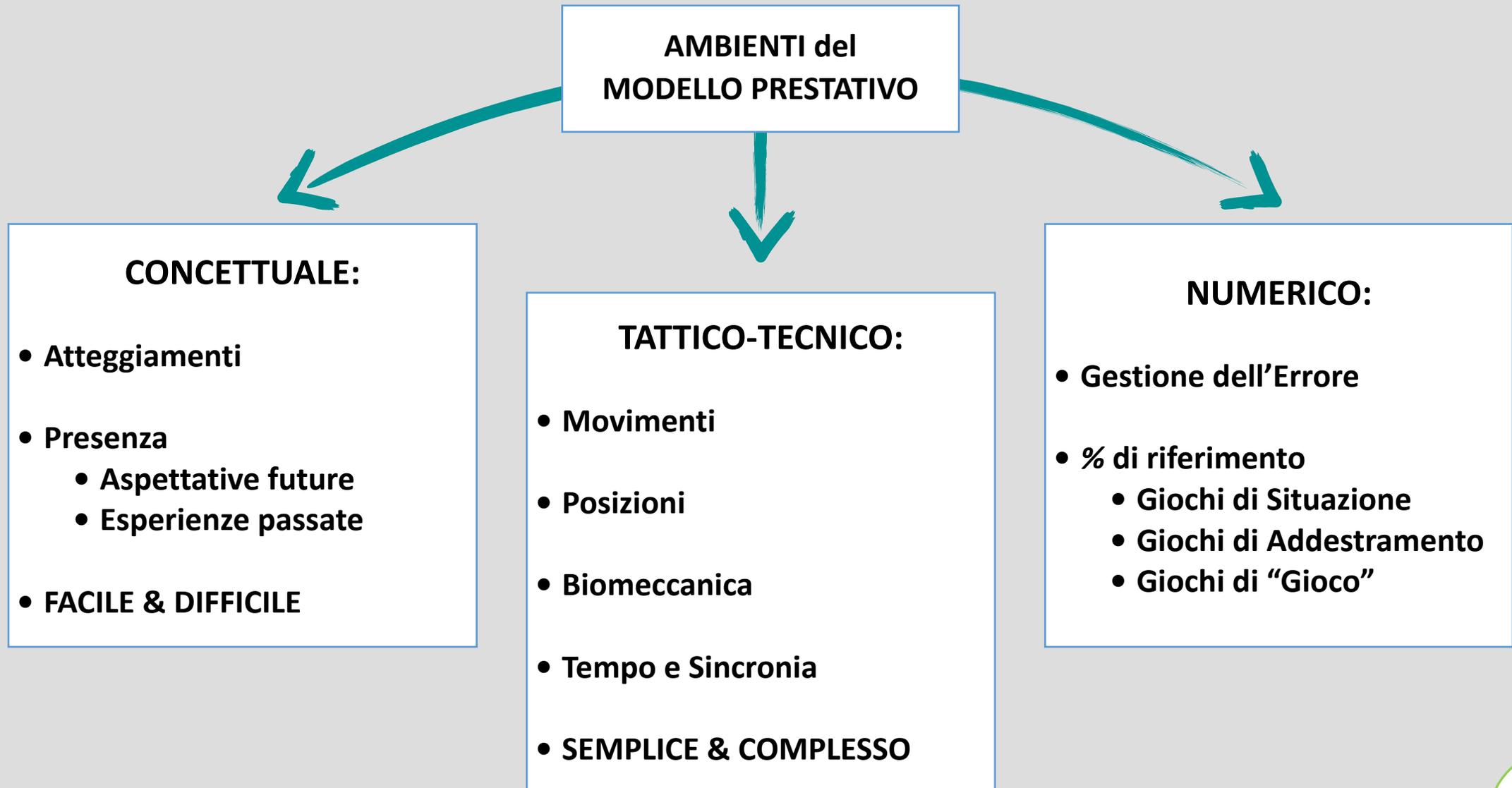
SIMBOLICA

IMMAGINARIA

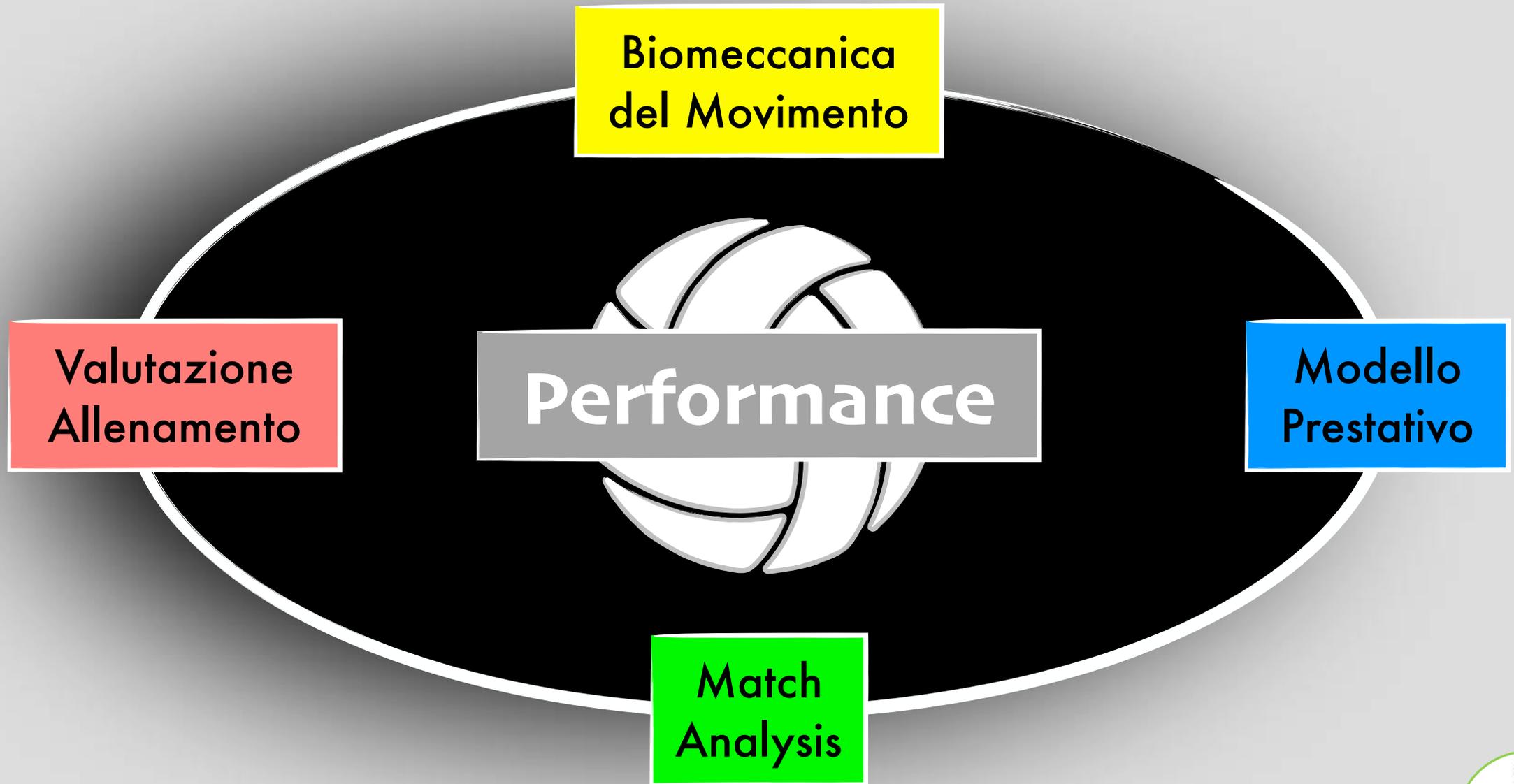
REALE



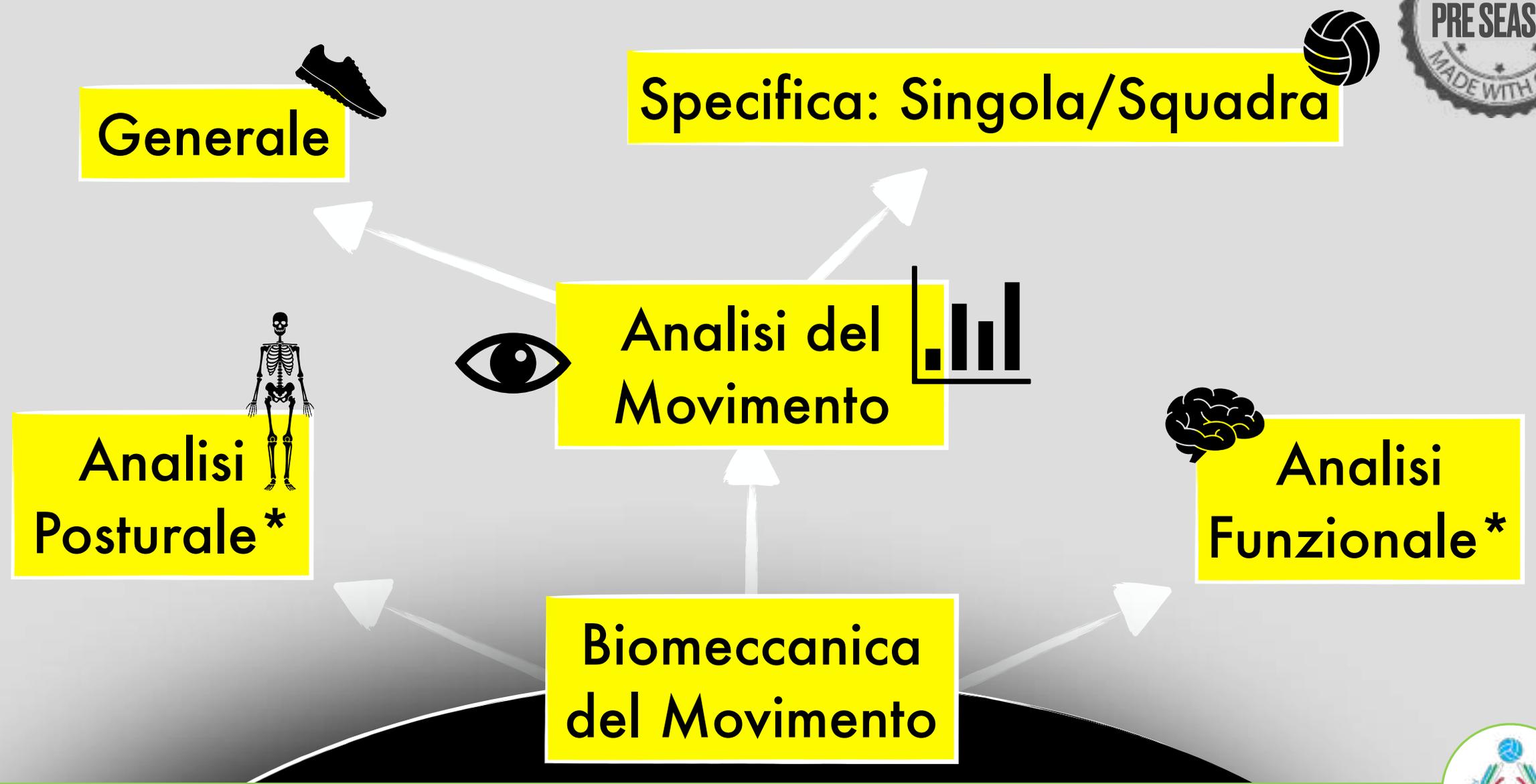
I TRE ASPETTI DEL MODELLO PRESTATIVO



COSA COMPRENDE L'ANALISI DELLA PERFORMANCE?



COME PRENDIAMO LE DECISIONI PER METTERE IN PRATICA IL MODELLO PRESTATIVO?



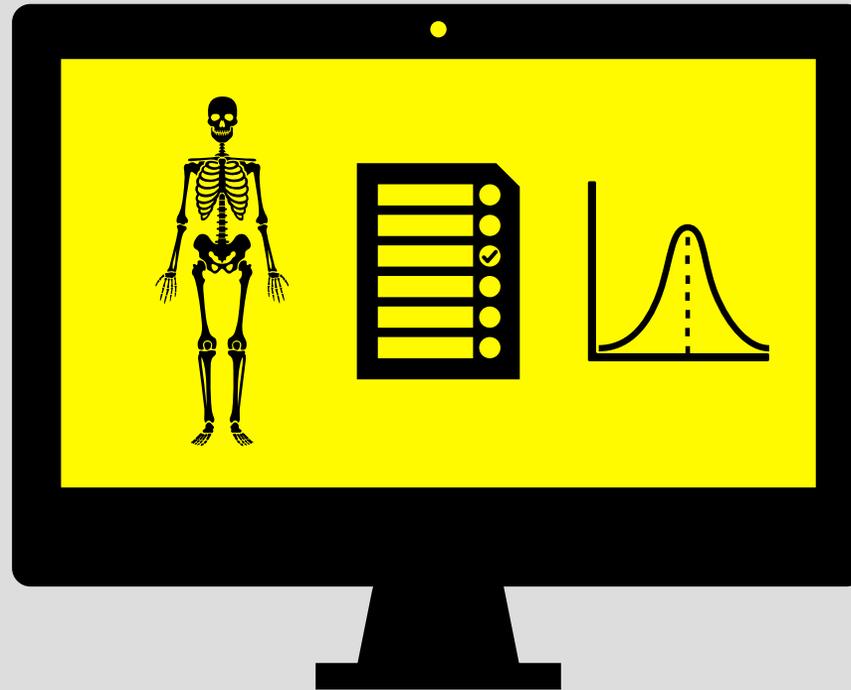
DATI

QUANTITATIVA

**ANTROPO
METRICI**

GIOCO

Modello
Prestativo



MOVIMENTI

QUALITATIVA

GENERALI

TECNICI

Modello
Prestativo



ANTROPOMETRIA GENERALE E SPECIFICA

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 scelico	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
$(H \text{ Seduti} : H \text{ in Piedi}) * 100$	$\text{Peso} : \text{il quadrato dell'H}$	$\text{Vertec 1} - \text{Reach 1}$	$\text{Vertec 2} - \text{Reach 2}$

TEST DI SALTO				
SQUAT JUMP	CMJ	SALTO IN BASSO	STIFFNESS	SJ monopodolico
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 riuscire 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	solto 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 tornando sempre a toccare quello centrale, nel minor tempo possibile	partendo da fermi, con lo slancio delle braccia riuscire a saltare in lungo con tutti e due i piedi, il più lontano possibile	salto con rincorsa della schiacciata; 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/alto senza oscillazione delle braccia, mantenendo la frontalità
Centimetri	Centimetri	Centimetri	Centimetri	Centimetri

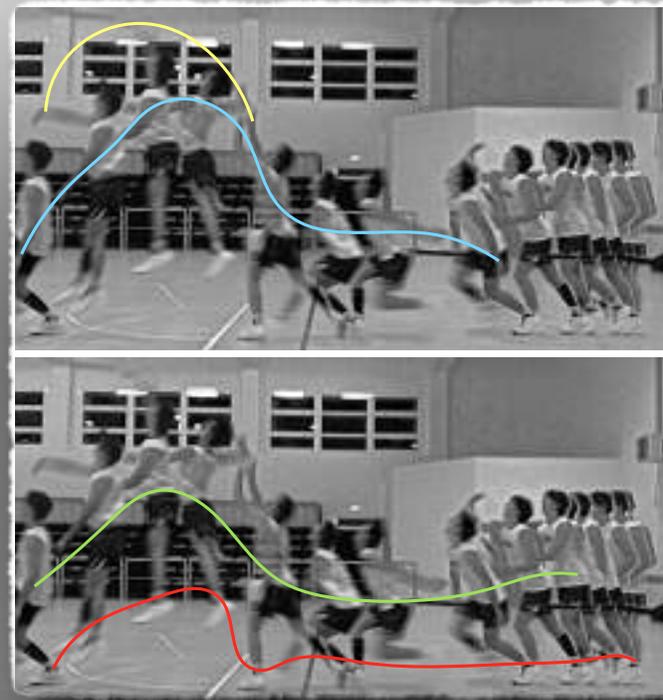
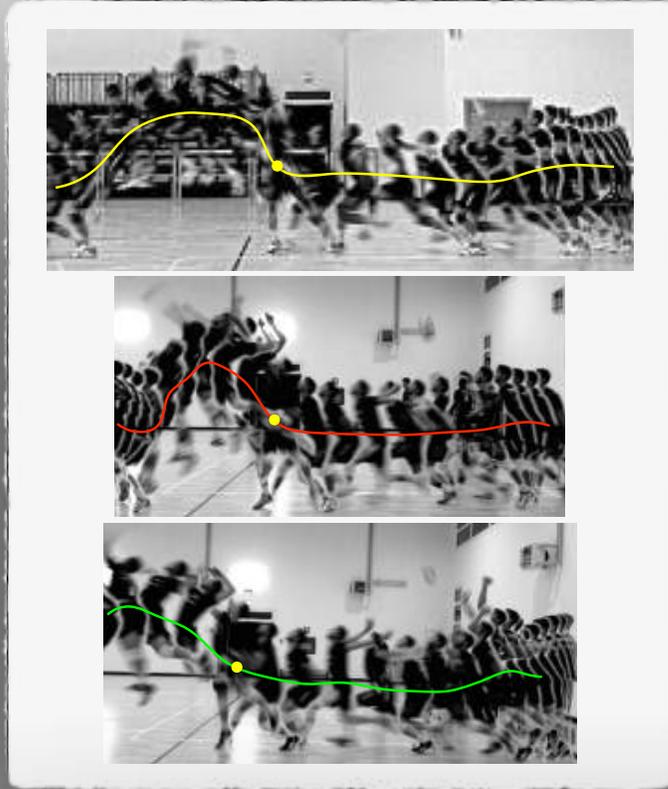
TEST di FLESSIBILITÀ		
MOBILITÀ SPALLE	SIT AND REACH	MOBILITÀ CAVIGLIE
impugnare un bastone centimetrato e portarlo dietro la schiena a braccia distese; prendere la misura di quanto si riesce a stringere l'impugnatura	senza scarpe i piedi si appoggiano su una superficie che segna lo 0 (zero) della misurazione; 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	davanti 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 dall'alluce alla stessa
Centimetri	Centimetri	Centimetri



ANALISI GENERALE



**RELAZIONI
&
CONFRONTO**

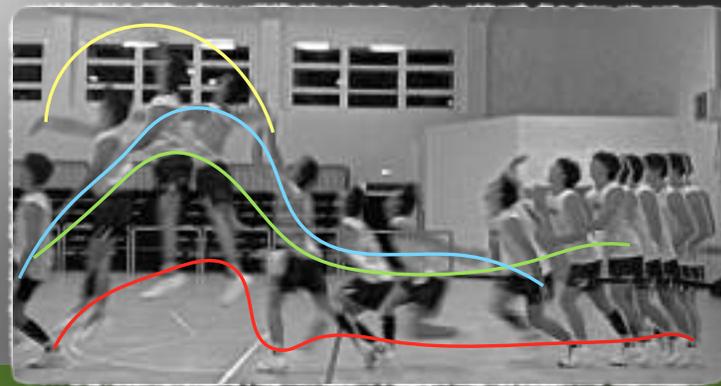
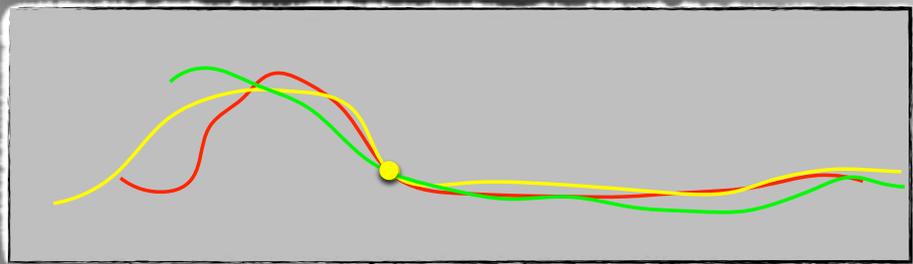


BRACCIO DX

BRACCIO SX

BACINO

CAVIGLIA SX





**ADATTAMENTI
ALLA PALLA**

DEFICIT

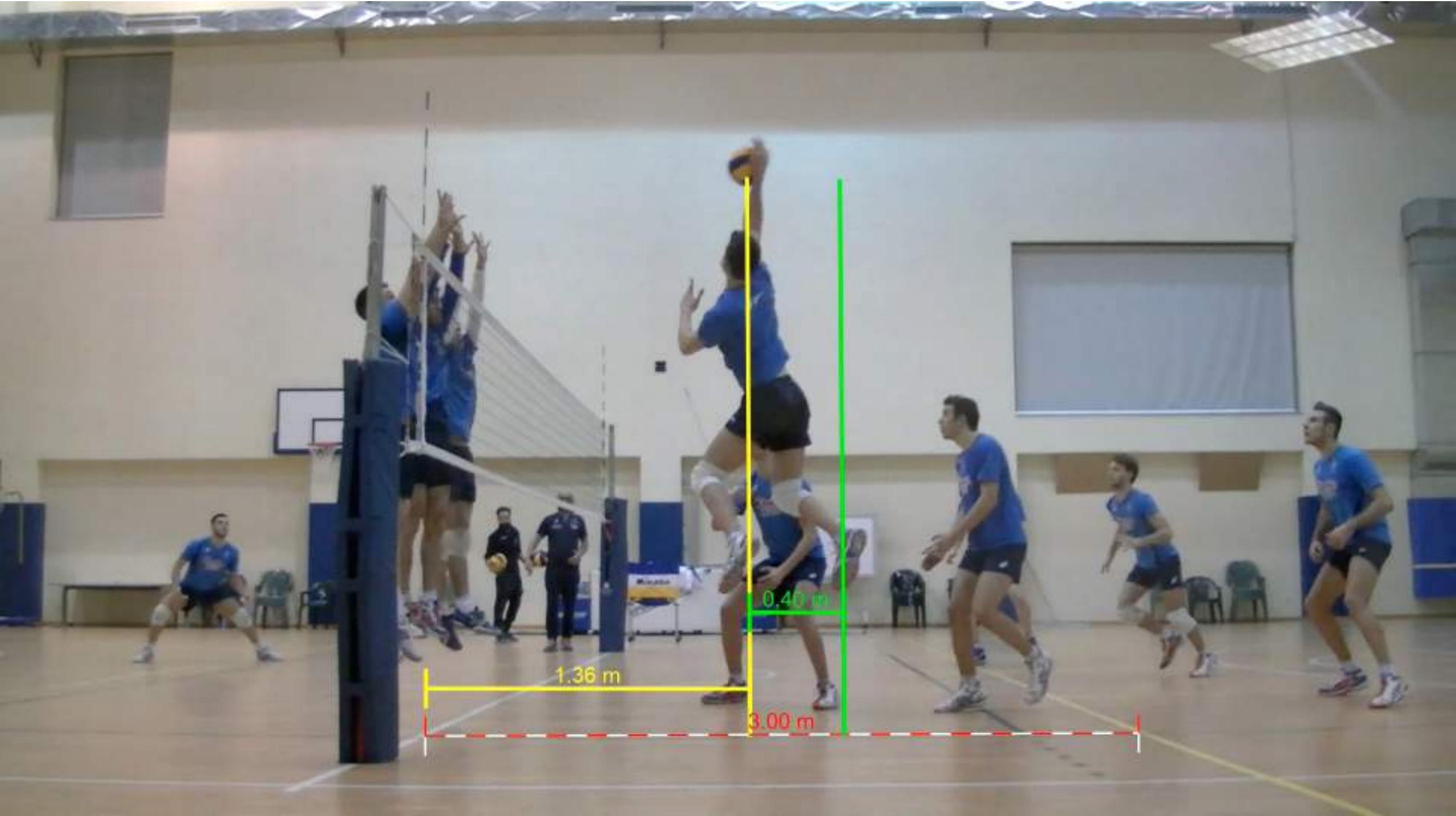


ANALISI TECNICA ALLA LUCE DEI DEFICIT BIOMECCANICI PER CREARE DEGLI ADATTAMENTI



ANALISI TECNICA ALLA LUCE DEI DEFICIT BIOMECCANICI PER CREARE DEGLI ADATTAMENTI

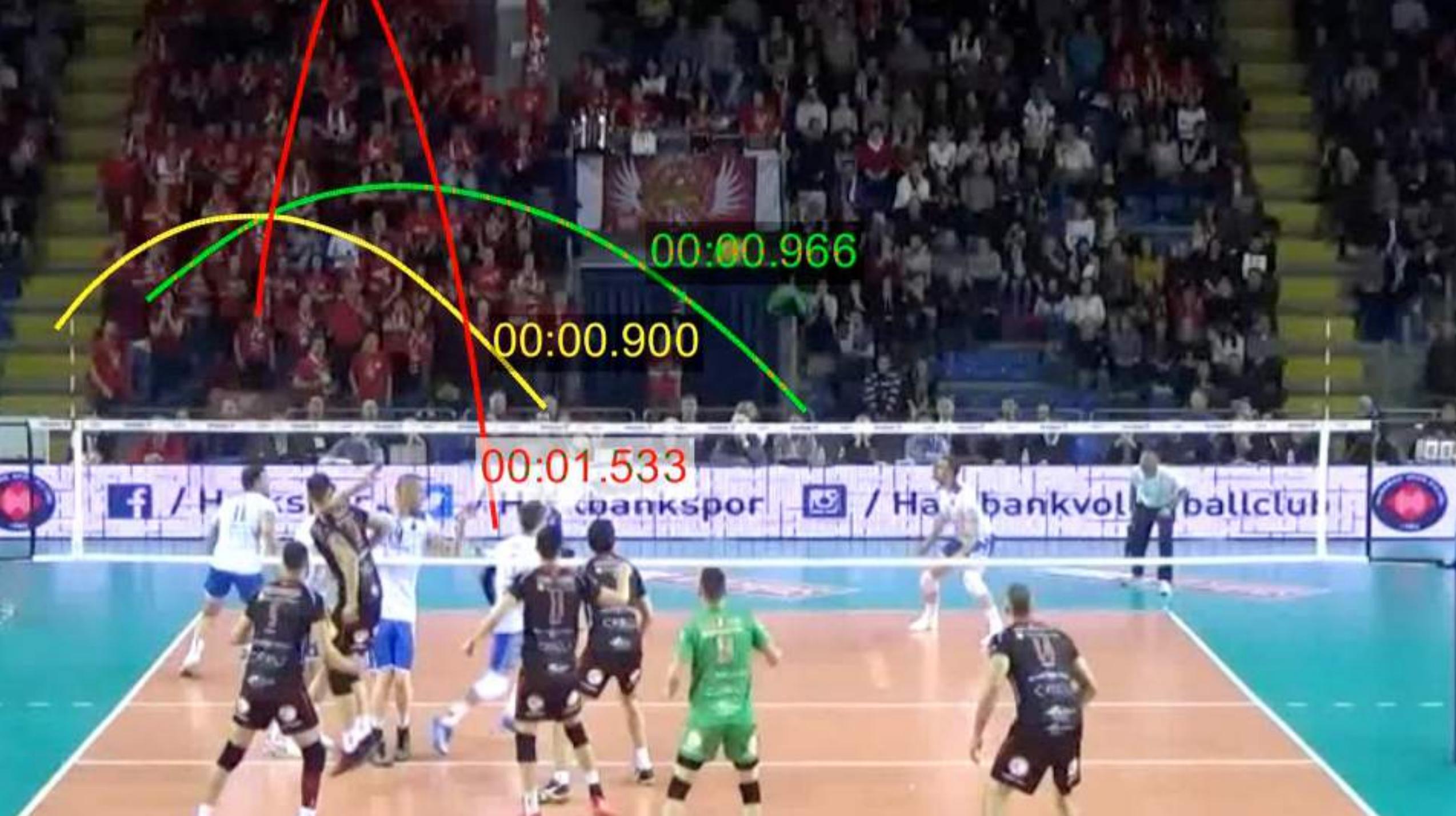




1.36 m

0.46 m

3.00 m



00:00.966

00:00.900

00:01.533



ORGANIZZAZIONE PER RISOLVERE IL PROBLEMA TATTICO



SITUAZIONI

ZONE

TRAIETTORIE

RICHIESTE

CAPACITÀ

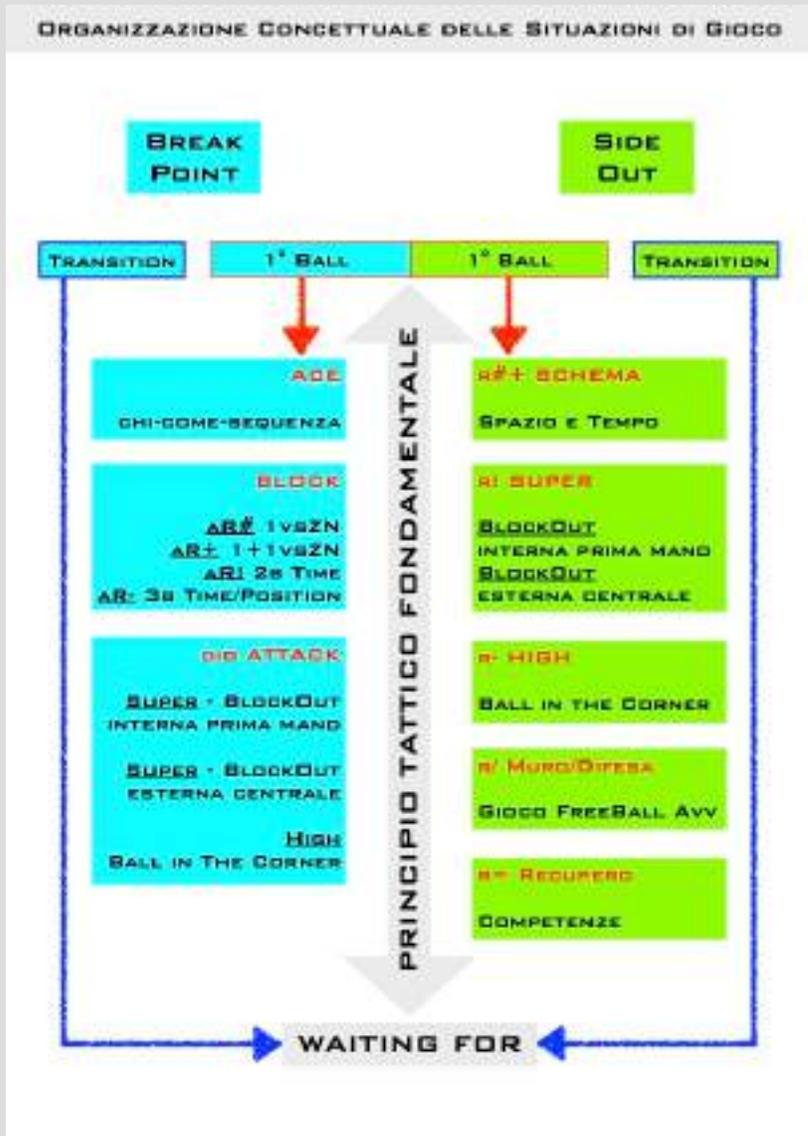
COMPETENZE

ORGANIZZAZIONI

SOLUZIONI



STRATEGIA E TATTICA: STESSA INTERPRETAZIONE



BREAK POINT

La Sintesi BP contiene tutte le battute suddivise per fasi e non per giocatori, in modo da poter osservare quali giocatori si sono alternati in quella posizione (cambi in battuta o doppi cambi). I turni di battuta sono posizionali in ordine progressivo per punteggio e sono stati levati i servizi sbagliati.

COSA OSSERVARE (lateral):

- TIPOLOGIA DI BATTUTA
- FLICAT (posizione - altezza al passaggio sulla rete - profondità - zona di arrivo)
- SPIN (posizione - traiettorie - zona di conflitto - colpi secondari)
- SCELTA DEL SERVIZIO A SECONDA DEL TURNO/PUNTEGGIO DI GIOCO

COSA OSSERVARE (palleggiatori):

- ASSISTENZA DEI LATERALI
- POSTO 4 (aiuto sulla 1/C con Opposto e il linea)
- POSTO 2 (aiuto sulla 7)
- COMPORTAMENTO DEI CENTRALI
- TECNICA (mani alla base - caricamento)
- TATTICA (libera - opzioni - spostamenti)

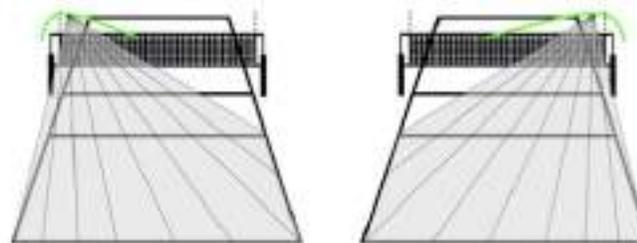


STUDIO DEI SINGOLI GIOCATORI

Dalle due sintesi e dai tabellini estrapolare la formazione di partenza, individuare per ogni attaccante titolare le traiettorie d'attacco più utilizzate e più efficaci sia nella fase di Ricezione/Attacco da ricezione positiva e alzata spinta, che in quella di Contrattacco o Ricezione/Attacco con ricezione staccata e alzata comoda.

COSA OSSERVARE:

- TIPO DI ATTACCO
- RITARDO DEL COLPO (uso del mani-out)
- ANTICIPO DEL COLPO (traiettorie fuori muro o in mezzo)

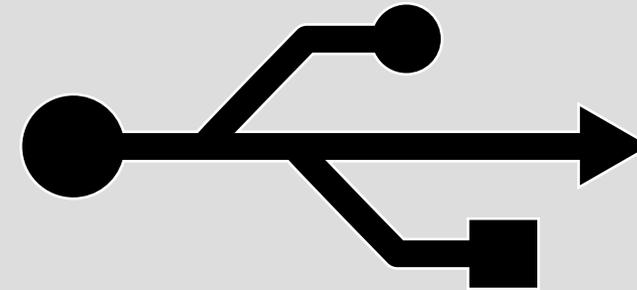


STRATEGIA E TATTICA: STESSA INTERPRETAZIONE

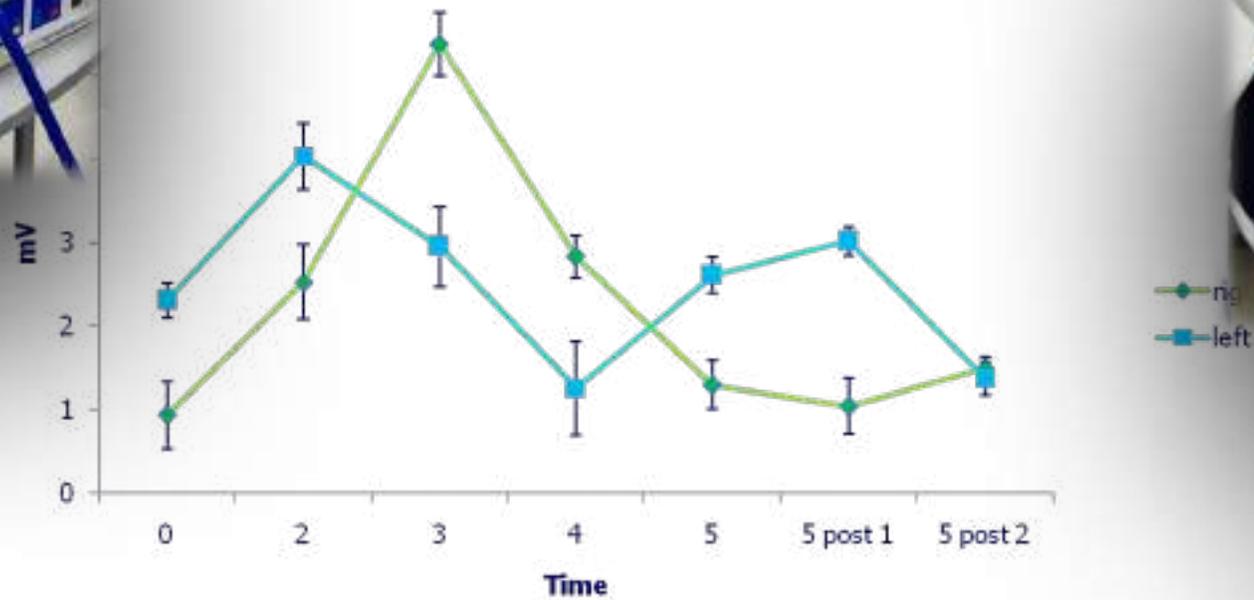




Software



STIMOLAZIONE MAGNETICA TRANSCRANICA



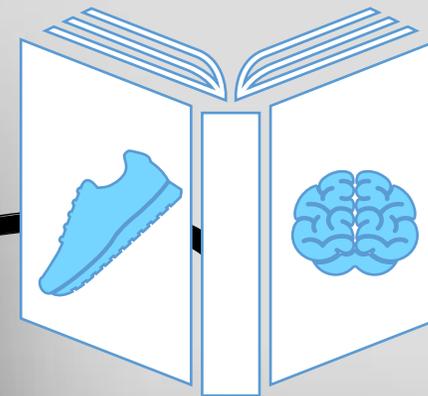
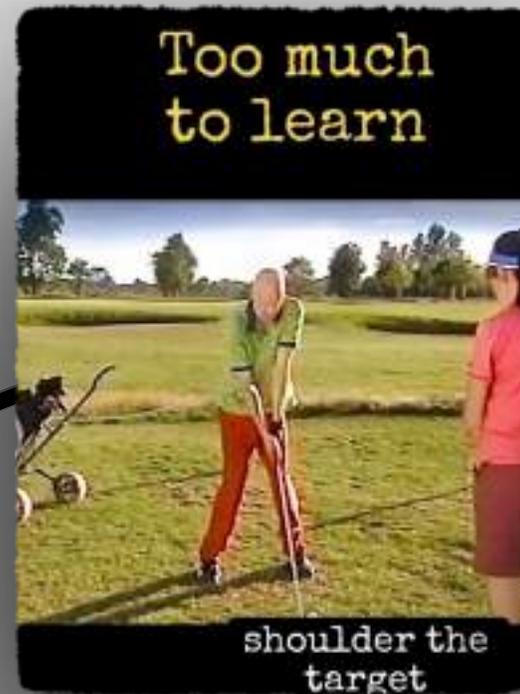
MIRROR NEURONS AND MOTOR LEARNING



QUALI VIDEO E LAVORI UTILIZZARE?

NEURONI SPECCHIO: ECCO COME IMPARIAMO!

Motor Learning



SOLUZIONI DI GIOCO PER RISOLVERE IL PROBLEMA TATTICO CREATO DALL'AVVERSAIO



PRESUPPOSTI MOTORI GENERALI

ABILITA'

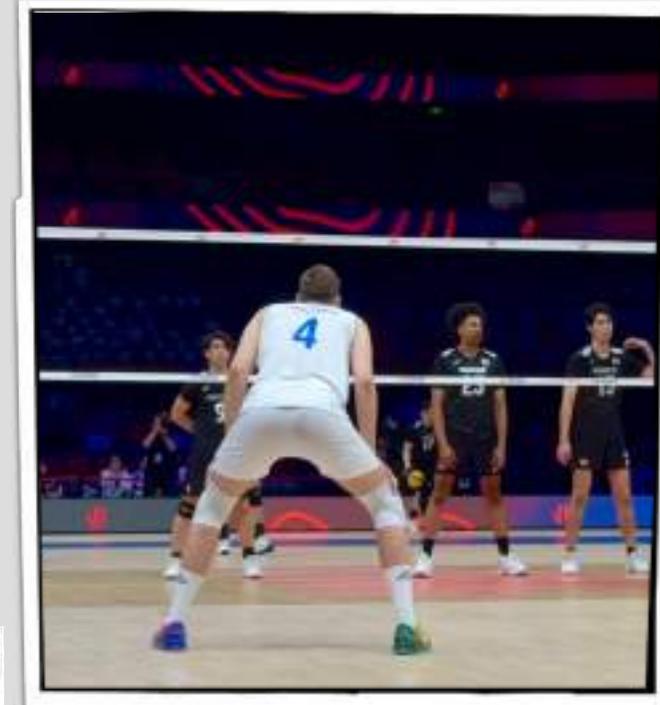
PRESUPPOSTI TECNICI SPECIFICI

SVILUPPO DEL FONDAMENTALE

SVILUPPO NEL SISTEMA

SVILUPPO DELLO STILE INDIVIDUALE

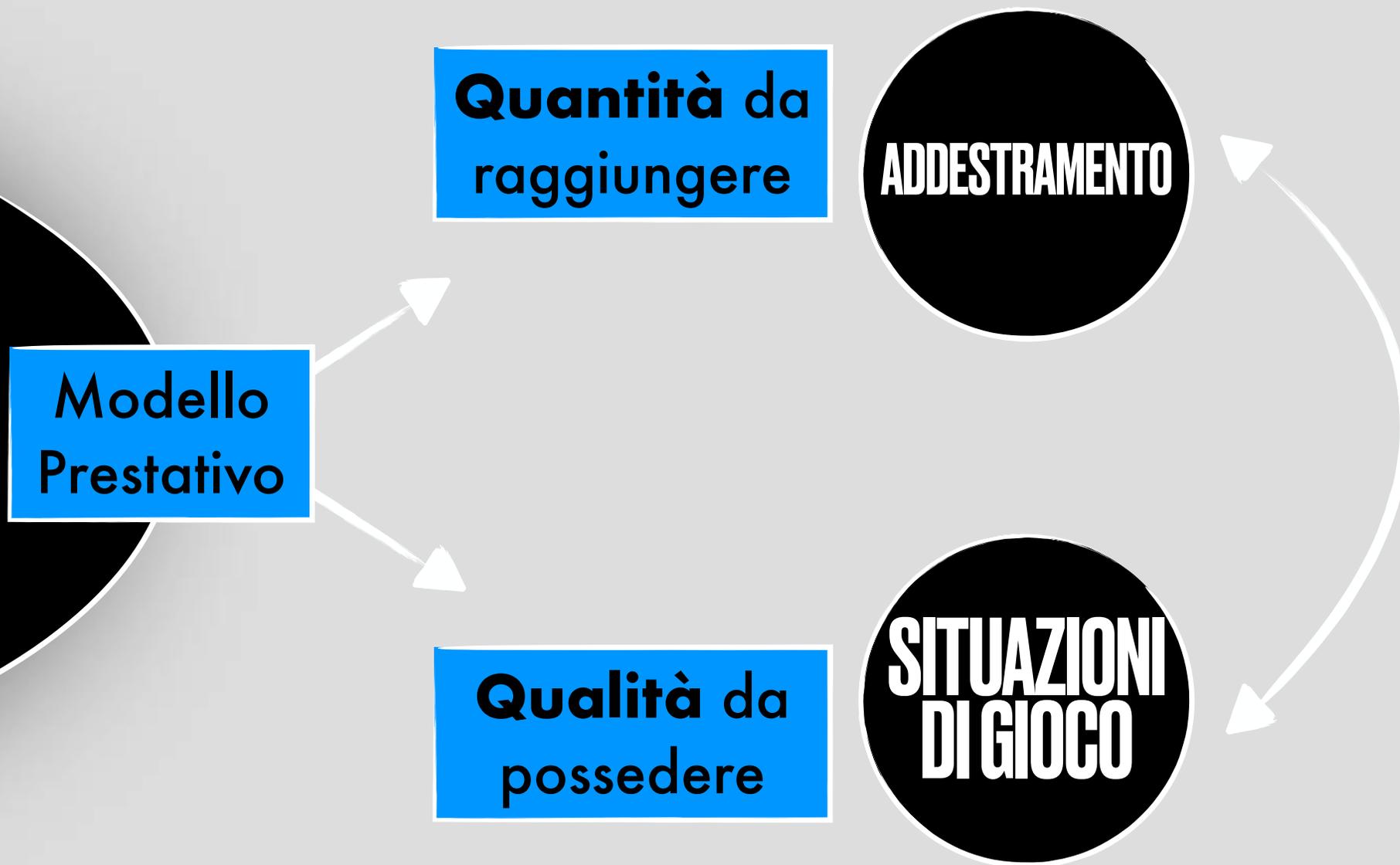
CAUTION
DON'T TRY
THIS AT HOME



Non ci resta che...



... provare provare provare...



LOLA
LOLA CORRE
RENNT

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



ANALIZZARE I NUMERI NON BASTA

“ 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



E' SOLO UNA QUESTIONE DI NUMERI?



1998

Rally Point System

Libero

- Battute

- ricezioni + difese

- Attacchi

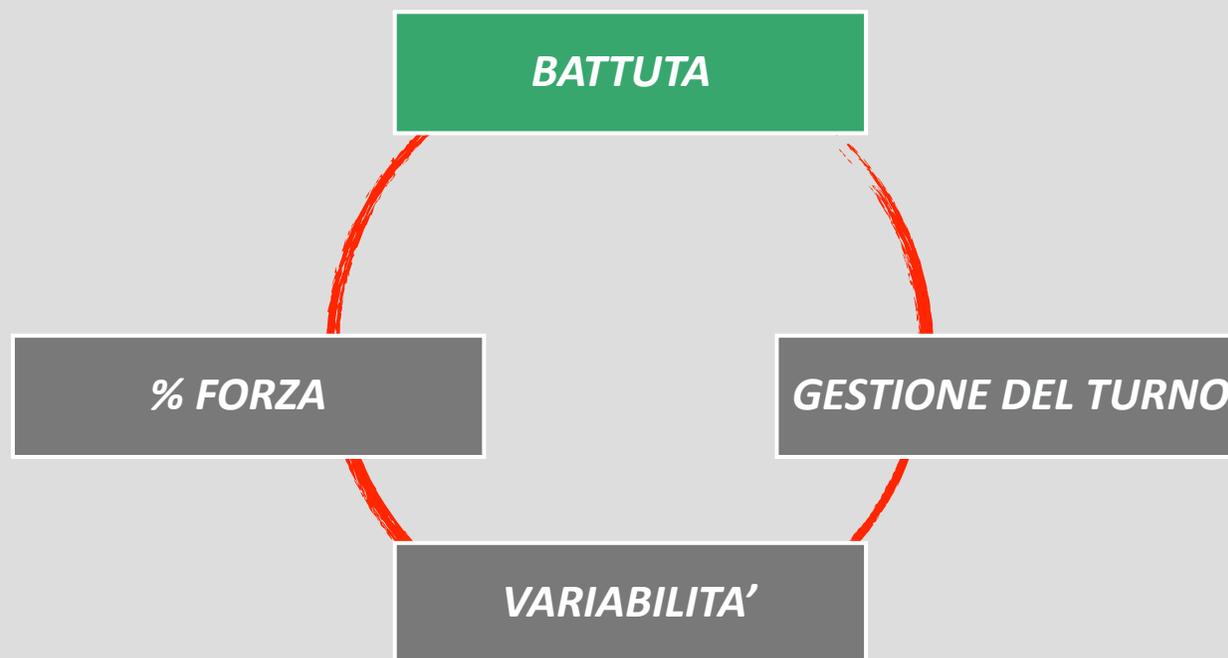
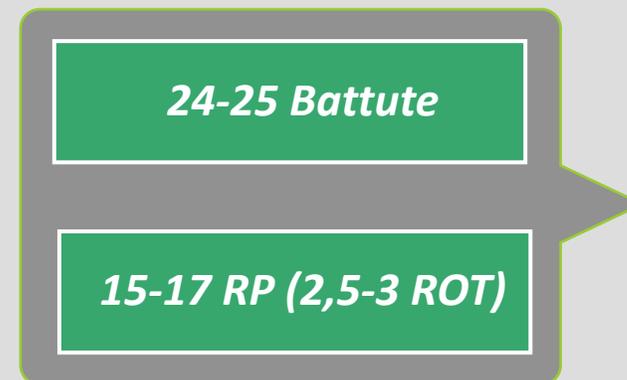
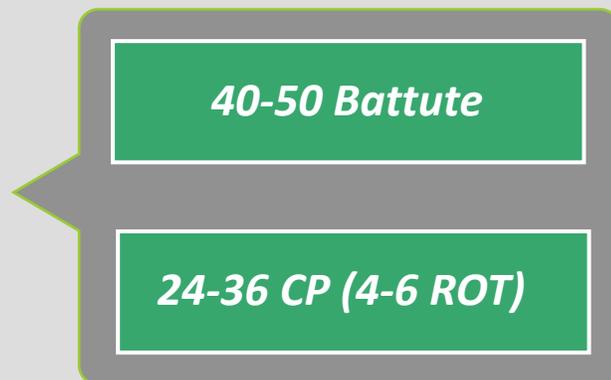
RICEZIONE
PUNTO

VS

BATTUTA
PUNTO



DA DOVE VENIAMO E DOVE STIAMO ANDANDO?



SBAGLIARE
FORTE



SBAGLIARE
PIANO

ERRORE

Mancanza di
conoscenza

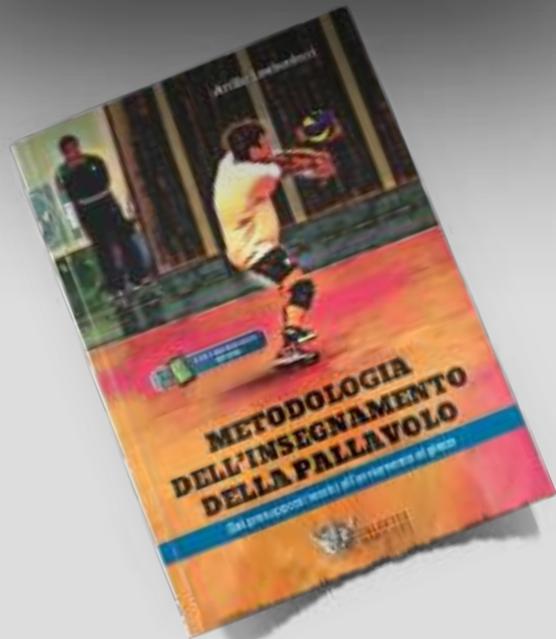


SBAGLIO

Situazione
specifica



Ma allora come
perdiamo i punti?



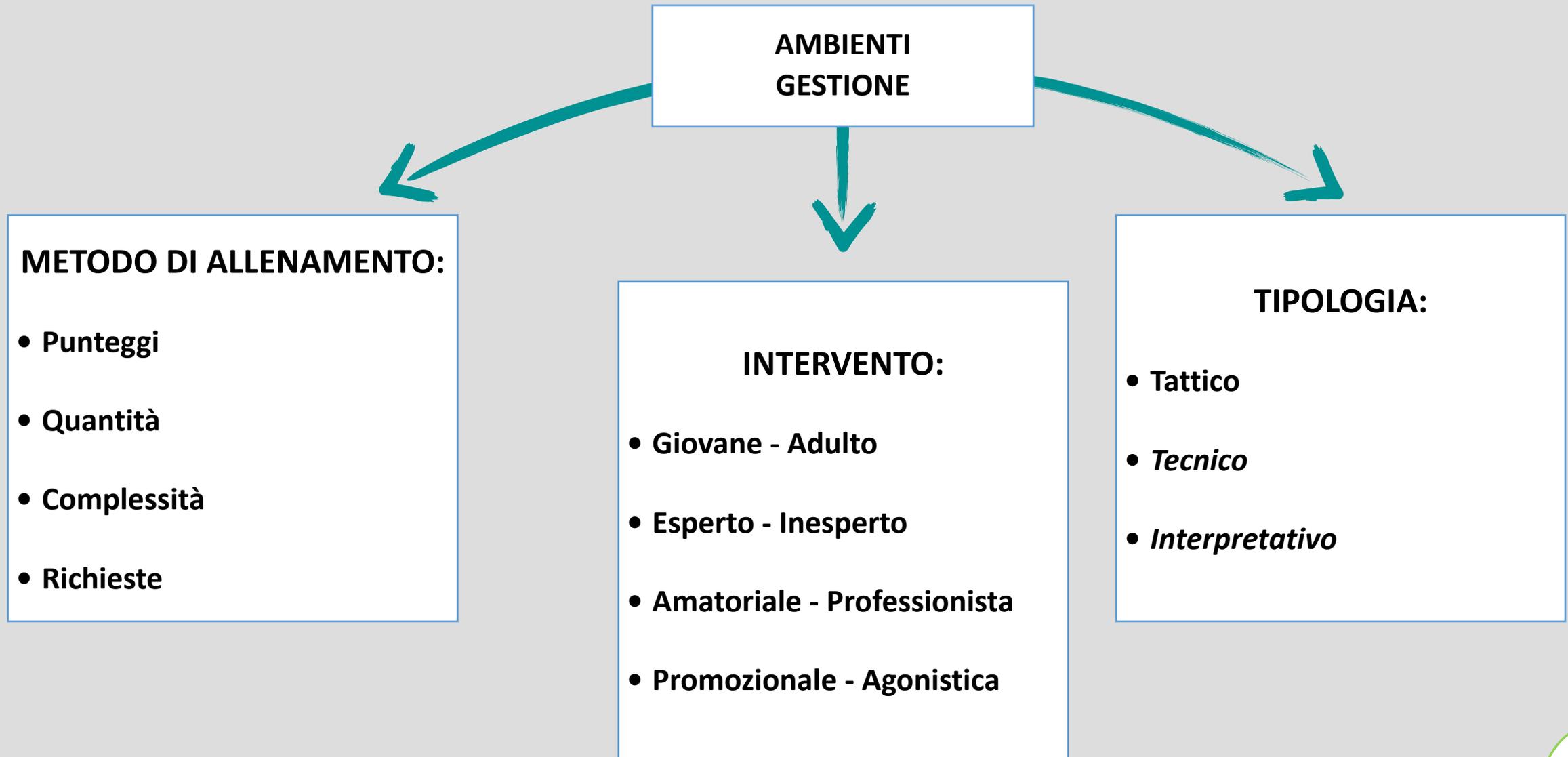
Come si sbaglia?

Mancata lettura della situazione
Risposta non pertinente
Risposta non sostenuta

Quali sono le Conseguenze

Perdita diretta
Rigiocata facile
Difficoltà di costruzione





**AMBIENTI
GESTIONE**

CONTROLLO

UTILIZZO



APPLICAZIONE

**“RALLENTO”
“TRATTENGO”
“RIDUCO le escursioni
degli ANGOLI”**

**“SPINGO”
“ACCELERO”
“Forzo l’escursione degli
ANGOLI”**



RIPRISTINO DEI TEMPI
Tramite:

Conoscenza e Consapevolezza
(Ricerca della Competenza)

Tentativi
(esecuzione imitative)

Applicazioni di Forze e Velocità
(Accelerazioni)

ERRORE/SBAGLIO

MIGLIORAMENTO

faccio come quando...

(Riapplicazione delle sensazioni sviluppate durante l'acquisizione di altre Abilità)



Cosa vuol dire "corretta esecuzione"?

"RISOLUTEZZA DI RISPOSTA TATTICA"

Non movimenti IDENTICI...
ma risultati IDENTICI!



Efficienza



Efficacia

● Il Tabellino

■ Indicazioni generali rilevanti

- *Periodi di gioco*
- Roster
- Dettaglio **Giocatori**
- Dettaglio **Fondamentali per Set**
- Dettaglio **Punti per Set**
- Dettaglio Punti per Situazioni e Rotazioni

99%

Quali sono
le quantità da
valutare?

Qual è il
LIVELLO del
GIOCO

Quanti
SET?

Quante
GARE?



Itas Trentino **3**
Cucine Lube Civitanova **2**

Set	Durata	Punteggi parziali			Finali
1	0.27	5-8	12-16	15-21	21-25
2	0.36	7-8	13-16	17-21	28-26
3	0.27	8-5	16-14	21-15	25-17
4	0.27	7-8	14-16	18-21	20-25
5	0.18	5-3	10-6	12-8	15-9
					109 102

- ✓ Punteggio finale
- ✓ Andamento dei Periodi
- ✓ Punti totali
- ✓ Quali in Set **Vinti-Persi**
- ✓ Vinti o Persi **Sopra-Sotto il 21**



Tabellino: ROSTER

Itas Trentino		Set				
		1	2	3	4	5
2	L Bristot Alessandro					
3	Pesaresi Nicola					
4	Kozamemik Jan	1	2	1	2	1
5	Michieletto Alessandro	3	4	3	4	3
6	Sbertoli Riccardo	2	3	2	3	2
8	Pellacani Marco					
10	Garcia Gabriel					
11	Rychlicki Kamil	5	6	5	6	5
12	Magalini Giulio					
13	L Laurenzano Gabriele					
15	Lavia Daniele	6	1	6	1	6
22	Bartha Bela Florian					
23	Resende Gualberto Fla	4	5	4	5	4
25	Acquarone Alessandro					

Cucine Lube Civitano		Set				
		1	2	3	4	5
1	Chinenyeze Barthélémy	2	1	2	5	5
3	Gargiulo Giovannimari	5	4	5	2	2
4	Loeppky Eric					
5	Orduna Santiago					
6	Bisotto Francesco					
7	L Balaso Fabio					
8	Boninfante Mattia	6	5	6	6	6
9	Hossein Khanzadeh Fir					
11	Nikolov Aleksandar	4	3	4	4	4
12	Lagumdzija Adis	3	2	3		
14	L Tenorio Capeloci Davi					
15	Dirlic Petar				3	3
18	Podračanin Marko					
21	Bottolo Mattia	1	6	1	1	1

✓ Roster ufficiali

✓ Partenza **Palleggiatore**

✓ Set in **Battuta-Ricezione**

✓ **Ingressi e Sostituzioni**



Tabellino – DETTAGLIO GIOCATORI

Itas Trentino	Set					Voto	Punti			Battuta			Ricezione				Attacco				Mu Pt
	1	2	3	4	5		Tot	BP	V-P	Tot	Err	Pt	Tot	Err	Pos%	(Prf%)	Tot	Err	Mur	Pt	
2 L Bristot Alessandro					
3 Pesaresi Nicola					
4 Kozamemik Jan	1	2	1	2	1		7	3	+7	16	5	.	.	5	100%	2
5 Michieletto Alessandro	3	4	3	4	3	6.3	22	10	+11	26	6	4	19	3	37% (11%)	24	2	.	16	67%	2

✓ **Voto** (indice personale)

✓ **Punti Totali**

✓ **Battute** N° - Errori - Ace

✓ **Ricezione** N° - Ace subiti - Positività (# +) - Perfette (#)

✓ **Attacco** N° - Errori - Murate – Punti n° (#) e % (#)

✓ **Muro** N°



Tabellino – DETTAGLIO DEI FONDAMENTALI

Battuta			Ricezione				Attacco				Mu	
Tot	Err	Pt	Tot	Err	Pos%	(Prf%)	Tot	Err	Mur	Pt	Pt%	Pt
.
16	5	.	.	5	100%	2
26	6	4	19	3	37%	(11%)	24	2	.	16	67%	2
22	3	2	2	.	.	.	1
.
3	1
11	5	1	27	1	6	11	41%	.
.
.	.	.	23	1	43%	(30%)
18	4	3	27	5	26%	(11%)	22	.	2	10	45%	.
.
10	.	.	2	.	50%	.	9	.	.	6	67%	2
2
108	19	10	73	9	34%	(16%)	88	3	8	48	55%	6
21	2	1	19	2	37%	(11%)	20	.	4	10	50%	.
28	5	2	17	4	29%	(24%)	18	.	1	9	50%	3
24	5	4	12	1	50%	(17%)	19	.	.	12	63%	1
21	6	1	18	2	33%	(17%)	21	2	3	10	48%	1
14	1	2	7	.	14%	(14%)	10	1	.	7	70%	1

✓ Totale di Squadra

✓ Set per Set



Punti vinti:	Bat	Att	Mu	Er.Av
Set 1	1	10	.	10
Set 2	2	9	3	14
Set 3	4	12	1	8
Set 4	1	10	1	8
Set 5	2	7	1	5

✓ **Punti** realizzati e dati dall'avversario



Tabellino – DETTAGLIO PUNTI PER SITUAZIONI E ROTAZIONI

Itas Trentino				Cucine Lube Civitanova										
Punti	Ricezioni	73		CAMBIO PALLA DIRETTO								Ricezioni	89	Punti
P in Diff	Punti CP	36		1° ATTACCO DOPO RICEZIONE POSITIVA (+#)								Punti CP	51	P in Diff
6 +4	Ogni 2.03 Ricezioni			Err	Mur	Punti%	Tot		Tot	Punti%	Mur	Err	6 +2	
5 .	1 Punto			0	4	52%	25		35	60%	3	1	5 -6	
4 -3				1° ATTACCO DOPO RICEZIONE NEGATIVA (-!)								4 +2		
3 +1	Battute	108		Err	Mur	Punti%	Tot		Tot	Punti%	Mur	Err	3 .	
2 +2	Punti BP	28		3	4	48%	33		38	50%	2	6	2 -2	
1 +4	Ogni 3.86 Battute			CONTRATTACCO								1 -3		
	1 Break Point			Err	Mur	Punti%	Tot		Tot	Punti%	Mur	Err		
				0	0	63%	30		44	48%	1	5		

Data Volley 4 Professional - FEDERAZIONE ITALIANA PALLAVOLO - Rilevatore: COSERStefano

- ✓ **Punti per Rotazione (Bp+So)**
- ✓ **Punti per Ricezioni fatte**
- ✓ **Punti per Battute fatte**

- ✓ **Punti per Situazione Positiva (R#+)**
- ✓ **Punti per Situazione Negativa (R!-)**
- ✓ **Punti per Situazioni di Contrattacco**



Tabellino – DETTAGLIO PUNTI PER SITUAZIONI E ROTAZIONI

PALLAVOLO C.B.L. COSTA VOLPINO				U.S. ESPERIA VOLLEY 1961						
Punti		Ricezioni 84	CAMBIO PALLA DIRETTO				Ricezioni 82	Punti		
P in Diff		Punti CP 38	1° ATTACCO DOPO RICEZIONE POSITIVA (+#)				Punti CP 46	P in Diff		
6	-4	Ogni 2.21 Ricezioni	Err	Mur	Punti%	Tot	Err	6	+6	
5	-5	1 Punto	4	3	29%	34	52	48%	4	1
4	-2		1° ATTACCO DOPO RICEZIONE NEGATIVA (-!)					4	-1	
3	-6	Battute 93	Err	Mur	Punti%	Tot	Err	Battute 100	3	+2
2	+3	Punti BP 27	0	8	27%	41	21	43%	1	2
1	+5	Ogni 3.44 Battute	CONTRATTACCO					Punti BP 37	2	+4
		1 Break Point	Err	Mur	Punti%	Tot	Err	Ogni 2.7 Battute	1	-8
			3	8	36%	77	78	28%	6	5
								1 Break Point		



- **Fondamentali in Dettaglio**
 - ➔ Tipo di fondamentale (Veloce Tesa Media Alta)
 - ➔ Per Giocatore
 - ➔ Per Rotazione
- **Rotazioni Rp e Bp**
- **Situazioni di Gioco**
 - ➔ Posizione del Palleggiatore





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





Trasformazione della ricezione Float da **R= α R-** e **R! α R#**

Trasformazione della ricezione Spin da **R/ α R!**

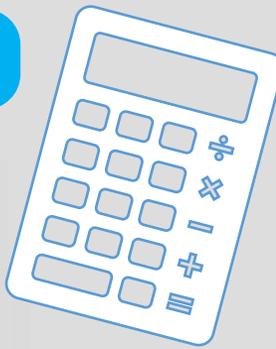
		RICEZIONE FLOAT					
	#	+	!	-	/	=	
▼	25	23	31	13	3	6	
▼	27	29	27	12	3	2	

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



TRASFORMARE LA RICEZIONE 2 IN RICEZIONE IN 0/3

3



RICEZIONI POSITIVE
4 - 3 0 - 2

12	80	74
8	39	44
4	41	30



Battuta

NUMERI DI RIFERIMENTO RS 2024-25

%Bp	%Bp#	%Bp/	%Bp+	%Bp!	%Bp-	%Bp=
32	100	72	44	32	26	0
0,32	1	0,72	0,44	0,32	0,26	0

$[\text{Tot Bat Giocatore (es.\#)} \times \text{INDICE (\#)}] + [\dots (/) \times \text{IND} (/)] + [\dots (+) \times \text{IND} (+)] + [\dots]$

Totale delle Battute del Giocatore (*n*° >50 colpi SPIN)



TIPOLOGIA DEI BATTITORI E COME ALLENARLI

TIPO	#/	Δ (#/)-(=)	Σ (#/+)	CATEGORIA	N° giocatori	specifica tecnica
A	$\geq 13\%$	0% -7%		2	9	differenza nel Δ Punti ed Errori
	$\geq 13\%$	-7% -18%		3	21	

TIPO	#/	Δ (#/)-(=)	Σ (#/+)	CATEGORIA	N° giocatori	specifica tecnica
B	$< 13\%$	$> -16\%$	$\geq 26\%$ fino 38%	3	28	differenza nella "Battuta +"
	$< 13\%$	$> -16\%$	$< 25\%$	3/4	17	

TIPO	#/	Δ (#/)-(=)	Σ (#/+)	CATEGORIA	N° giocatori	specifica tecnica
C	$< 13\%$	-16% -25%		4	14	battuta non produttiva



ANALISI DEL PRIMO TOCCO – QUALITÀ DEL GESTO

- Velocità
 - Spin – Accelerazioni
 - Float – Passaggio sulla rete
- Variabilità
 - Lungo Corto
 - Conflitto e «Controconflitto»

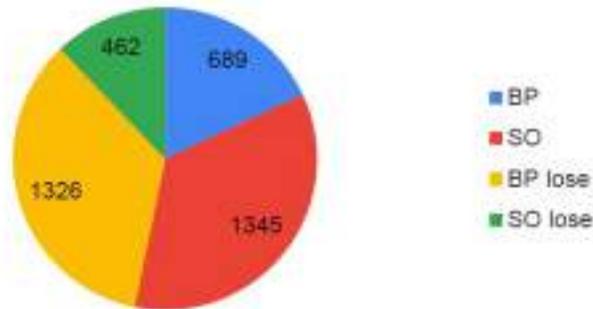
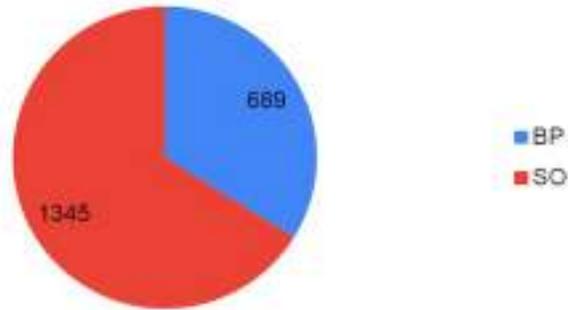


N.		% BP		% PUNT	
201		38%		14%	
69	256	169	48		
% BP	% BP	% BP	% BP		
54%	42%	41%	51%		
% PUN	% PUN	% PUN	% PUN		
35%	17%	12%	26%		

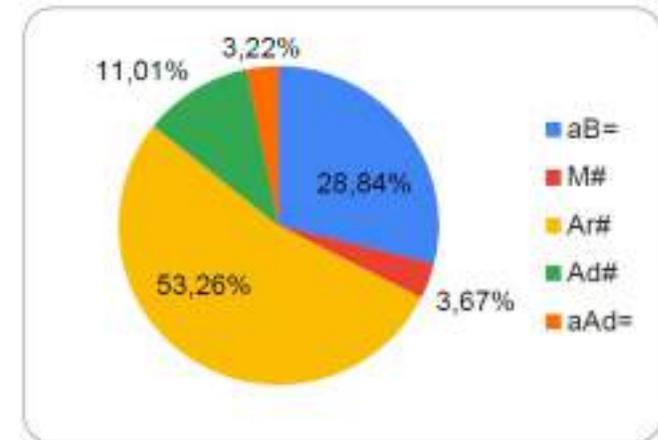


ANALISI DELLE FASI DI GIOCO: COME SI VINCONO I PUNTI

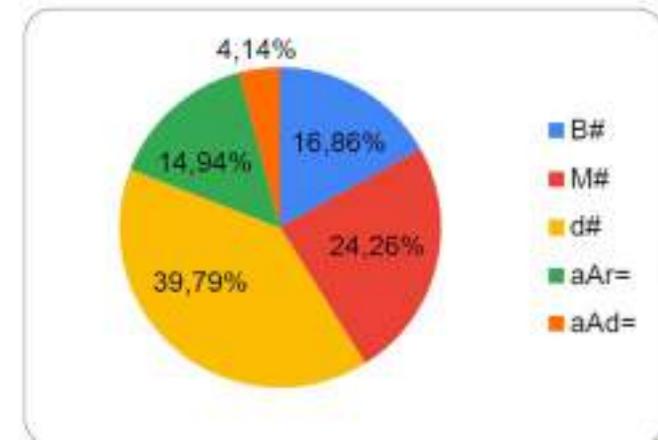
BP	689	34%
SO	1345	66%
BP lose	1326	
SO lose	462	



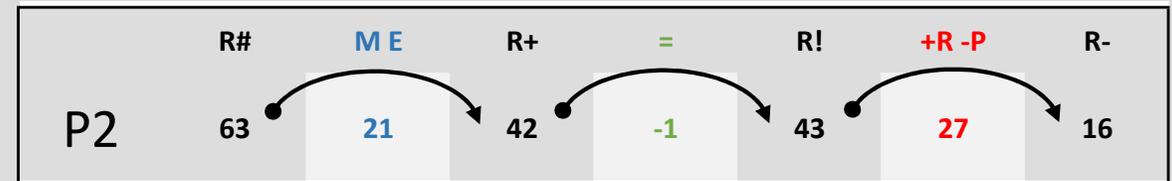
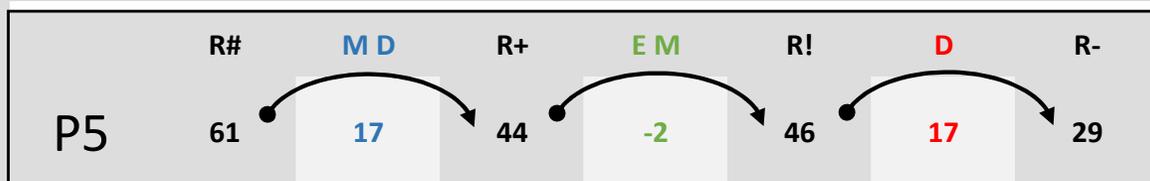
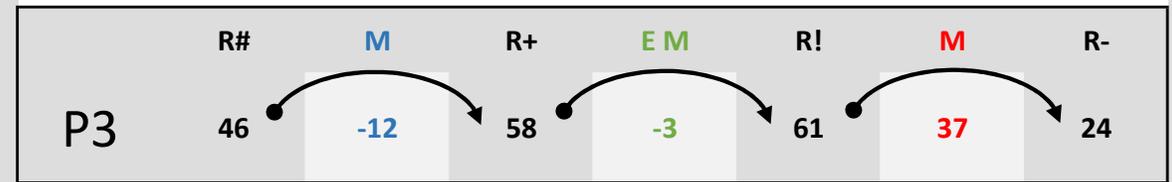
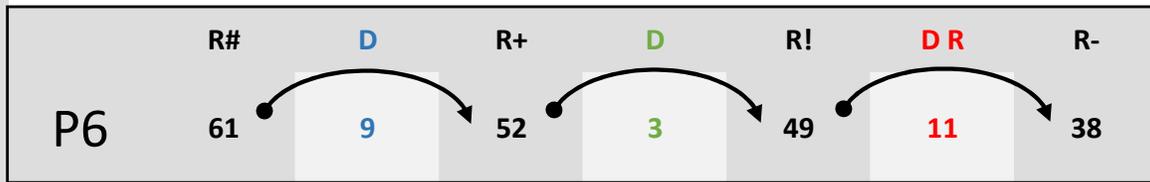
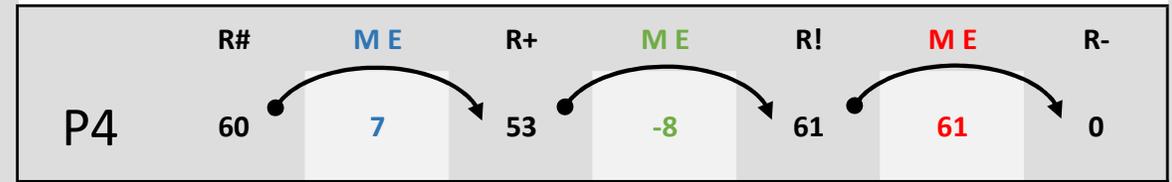
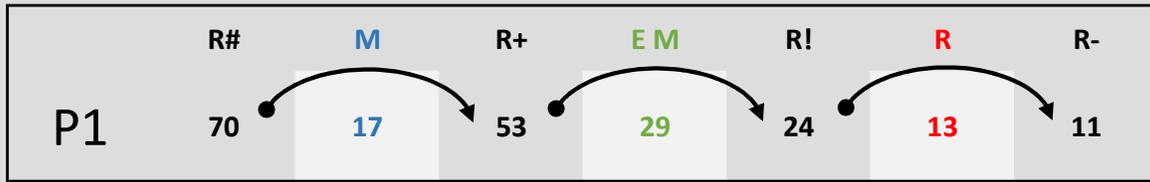
Punti SO		
aB=	385	28,84%
M#	49	3,67%
Ar#	711	53,26%
Ad#	147	11,01%
aAd=	43	3,22%
Tot	1335	



Punti BP		
B#	114	16,86%
M#	164	24,26%
d#	269	39,79%
aAr=	101	14,94%
aAd=	28	4,14%
Tot	676	



ANALISI DEL GIOCO: VARIAZIONE DELL'EFFICIENZA D'ATTACCO



ANALISI DEL GIOCO: VARIAZIONE DELL'EFFICIENZA D'ATTACCO

RICEZIONE #		RICEZIONE +	
P1	70%	P1	53% M Gioco X1 XP ●
P6	61%	P6	52%
P5	61%	P5	44% E Apertura X6 ●
P4	60%	P4	53% E #11 PARA e 1°T ●
P3	46% E migliorare il 1°T ●	P3	58%
P2	63%	P2	42%

RICEZIONE !		RICEZIONE -	
P1	24% E Gioco X1 XP ● M P ZN 3/4 ●	P1	11% E errori lunghi ●
P6	49% M P ZN 2 ●	P6	38%
P5	46% M Apertura X6 ●	P5	29% E errori lunghi ●
P4	61%	P4	0% E errori lunghi ●
P3	61%	P3	24% M (#15 dir 6 mC) (#11 no rincorsa) ●
P2	43% M P ZN 3/4 ●	P2	16%



ANALISI DELLE FASI DI GIOCO: RELAZIONE e DISTRIBUZIONE SITUAZIONE-PUNTO

	Punti su Ba=	Punti su R#	Punti su R+	Punti su R!	Punti su R-	Punti su R/	Persi su R=
	385\385	200\255	307\394	263\351	171\268	19\58	0\95
REALIZZAZIONE	100,00%	78,43%	77,92%	74,93%	63,81%	32,76%	0,00%
DISTRIBUZIONE	21,31%	14,11%	21,80%	19,42%	14,83%	3,21%	5,26%

PERSI su Rplay	Persi su Rplay Ar=	Persi su Rplay Ar/	Persi su Bp aAd#	Persi su Rplay Ad=	Persi su Rplay Ad/
316\1268	59\1268	72\1268	152\1268	17\1268	16\1268
24,92%	4,65%	5,68%	11,99%	1,34%	1,26%

Persi su R#		Persi su R+		Persi su R!		Persi su R-		Persi su R/	
A=	A/	A=	A/	A=	A/	A=	A/	A=	A/
13\255	16\255	15\394	25\394	29\351	23\351	19\268	24\268	1\58	2\58
5,10%	6,27%	3,81%	6,35%	8,26%	6,55%	7,09%	8,96%	1,72%	3,45%



ANALISI IN DETTAGLIO E CONFRONTO

ITALIA													EU	ita	rus	1	3		
													WC	ita	rus	3	1		
SET GIOCATI	17		TOTALE SITUAZIONI GIOCATE DA PRIMA DIFESA	61	PUNTI		ERRORI		MURATE		RIGIocate		DIFESE		WC	ita	bra	2	3
	7	10			23	38%	4	7%	2	3%	11	18%	21	34%	Fsix	ita	rus	1	3

TOT 7	TOT 0	TOT 1	TOT 2	TOT 4
# 5	# 0	# 1	# 1	# 4
= 0	= 0	= 0	= 0	= 0
/ 0	/ 0	/ 0	/ 0	/ 0
+ 2	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
- 0	- 0	- 0	- 1	- 0
E 71%	E 00%	E 100%	E 50%	E 100%
X 7	X 0	X 1	X 2	X 4
V 0	V 0	V 0	V 0	V 0

TOT 0	TOT 2
# 0	# 0
= 0	= 1
/ 0	/ 0
+ 0	+ 0
- 0	- 1
E 00%	E 50%
X 0	X 2
V 0	V 0

PALLEGGIATORE RICOSTRUISCE NEI 3m

TOT	#	=	/	+	-	E	X	V							
16	26%	11	60%	1	6%	0	0%	2	13%	2	13%	10	63%	100%	0%

ITALIA													EU	ita	rus	1	3		
													WC	ita	rus	3	1		
SET GIOCATI	17		TOTALE SITUAZIONI GIOCATE DA PRIMA DIFESA	61	PUNTI		ERRORI		MURATE		RIGIocate		DIFESE		WC	ita	bra	2	3
	7	10			23	38%	4	7%	2	3%	11	18%	21	34%	Fsix	ita	rus	1	3

RUSSIA													WC	rus	ita	1	3		
													EU	rus	ita	3	1		
SET GIOCATI	15		TOTALE SITUAZIONI GIOCATE DA PRIMA DIFESA	60	PUNTI		ERRORI		MURATE		RIGIocate		DIFESE		Fsix	rus	ita	3	1
	10	5			27	45%	6	10%	3	5%	6	10%	18	30%	Fsix	rus	bra	3	0

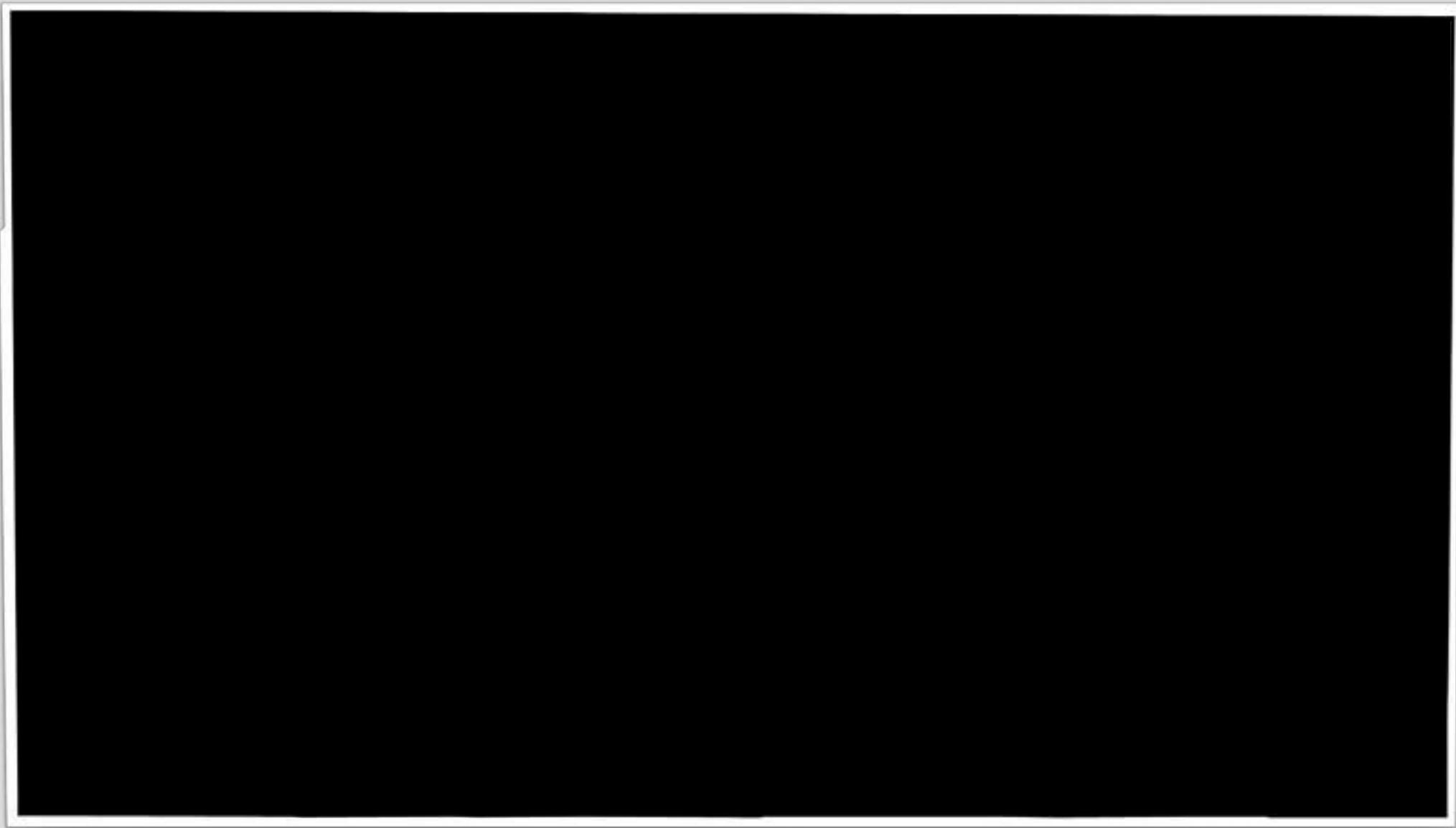
BRASILE													WC	bra	ita	3	2		
													WC	bra	rus	2	3		
SET GIOCATI	18		TOTALE SITUAZIONI GIOCATE DA PRIMA DIFESA	57	PUNTI		ERRORI		MURATE		RIGIocate		DIFESE		Fsix	bra	rus	0	3
	7	11			22	39%	3	5%	3	5%	3	5%	26	46%	Fsix	bra	rus	2	3

POLONIA													WC	bra	ita	3	2		
													WC	bra	rus	2	3		
SET GIOCATI	18		TOTALE SITUAZIONI GIOCATE DA PRIMA DIFESA	63	PUNTI		ERRORI		MURATE		RIGIocate		DIFESE		Fsix	bra	rus	0	3
	7	11			19	30%	9	14%	7	11%	6	10%	22	35%	Fsix	bra	rus	2	3

SERBIA													0	ser	bul	3	0		
													0	se	rus	1	3		
SET GIOCATI	14		TOTALE SITUAZIONI GIOCATE DA PRIMA DIFESA	62	PUNTI		ERRORI		MURATE		RIGIocate		DIFESE		0	ser	fin	3	0
	10	4			26	42%	4	6%	6	10%	5	8%	22	35%	WL	ser	ita		



SOLUZIONI DI GIOCO PER RISTABILIRE IL VANTAGGIO IN ATTESA DI REALIZZARE IL PUNTO



SOLUZIONI DI GIOCO PER RISTABILIRE IL VANTAGGIO IN ATTESA DI REALIZZARE IL PUNTO

Colpi per il *Play & Replay*

	X1	X2	X1	C	D	F	G	G2
TIPO COLPO	piatto	piatto	piatto	pallonetto (dita della mano)	palleggio spinto a due mani	roll shot	schacciata	schacciata
FORZA	forte	medio	leggero	leggero	medio	medio	medio/forte	medio/forte
DIREZIONE	più delle volte sul CENTRALE	secondo e terzo di muro	prevalentemente sul primo di muro; meno ma presente anche il colpo sul centrale	prevalentemente sul primo di muro; meno ma presente anche il colpo sul centrale	prevalentemente sul primo di muro; meno ma presente anche il colpo sul centrale	secondo e terzo di muro	secondo e terzo di muro	secondo e terzo di muro
COPERTURA	lunga solitamente del posto 6 o 1	posto 3 e 5 (primo semi cerchi di copertura), alcune volte il giocatore subito successivo alla posizione precedente di metà campo nel sistema 2 1 2	prevalentemente si tratta di auto copertura oppure viene coinvolto il posto 3 vicino alla rete	prevalentemente si tratta di auto copertura oppure viene coinvolto il posto 3 vicino alla rete	prevalentemente si tratta di auto copertura	posto 3 e 5 (primo semi cerchi di copertura), alcune volte il giocatore subito successivo alla posizione precedente di metà campo nel sistema 2 1 2	lunga solitamente del posto 6 o 1	lunga solitamente del posto 6 o 1
DINAMICA	rincorsa completa anche con appoggi precedenti agli ultimi due che portano allo stacco con movimento del braccio per la schacciata, blocco del braccio in caricamento (esitation) e accelerazione a gomito all'altezza della spalla	rincorsa completa, più spesso concentrata sull'ultimo appoggio e stacco, con movimento del braccio per la schacciata, blocco del braccio in caricamento (esitation) e accelerazione a gomito all'altezza della spalla	la rincorsa è spesso incompleta o affidata al solo stacco del salto con movimento del braccio per la schacciata solo accennato, blocco del braccio in caricamento (esitation) e accelerazione a gomito all'altezza della spalla	con più o meno spinta (Classificazione C o C1) il braccio anticipa il colpo per poi toccarlo oppure portarlo verso il basso scendendo con il salto	il colpo viene effettuato saltando poco e spesso da fermo, palleggiando o spingendo la palla a contrasto con il muro	rincorsa completa, più spesso concentrata sull'ultimo appoggio e stacco, con movimento del braccio per la schacciata che poi si trasforma in un movimento avvolgente che fa arrivare una palla molto arrotata sulle mani del muro	rincorsa completa (appoggi da ricezione o difesa precedenti agli ultimi due che portano allo stacco) con movimento del braccio per la schacciata rapido per anticipare l'uscita delle mani a muro in maniera completa	rincorsa completa (appoggi da ricezione o difesa precedenti agli ultimi due che portano allo stacco) con movimento del braccio per la schacciata che si ferma sul caricamento per aspettare l'uscita delle mani a muro in maniera completa



**ADATTAMENTI
ZN2**

**RICEZIONE
SPOSTATA**

**BUGO IN
DIFENSA**

**MURO
SCOMPOSTO**

**BUGO
A MURO**

**CONTR
ATTACCO**



RICEZIONE

ZN2



MURO SCOMPOSTO





**BUCO
A MURO**



VNL VOLLEYBALL NATIONS LEAGUE	BRA	0	2
	FRA	0	2

VNL
VOLLEYBALL
NATIONS LEAGUE

Volleyball
World

BPER: Banca BPER: Banca BPER: Banca BPER: Banca BPER: Banca BPER: Banca

VNL
VOLLEYBALL
NATIONS LEAGUE

RIMINI

BPER: Banca BPER: Banca BPER: Banca

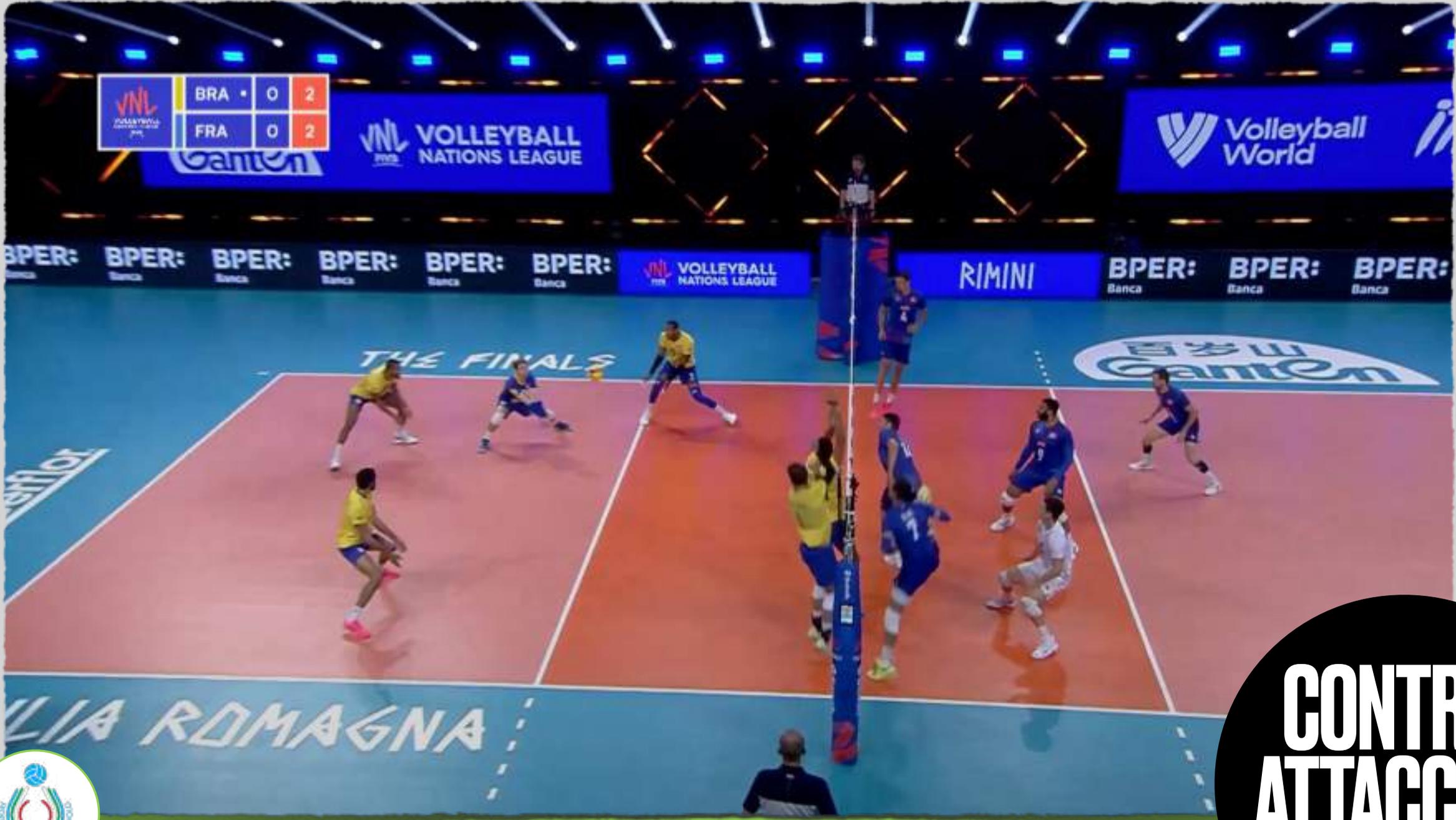
THE FINALS

百岁山
Ganten

EMILIA ROMAGNA



**CONTR
ATTACCO**



BUCO IN DIFENSA



VNL FINALS 2022	BRA	0	23
	FRA	0	20

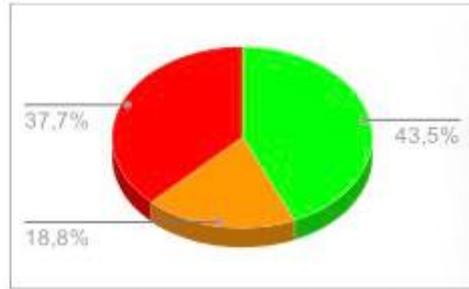


ANALIZZARE LA FASE BATTUTA PUNTO

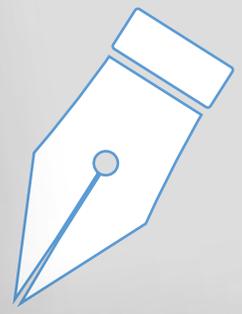
ANALISI BATTUTA E BREAK-POINT

2 AND MACERATA-BELLUNO

	1	2	3	tot
	11	9	10	30
	7	3	3	13
	5	12	9	26



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



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

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

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



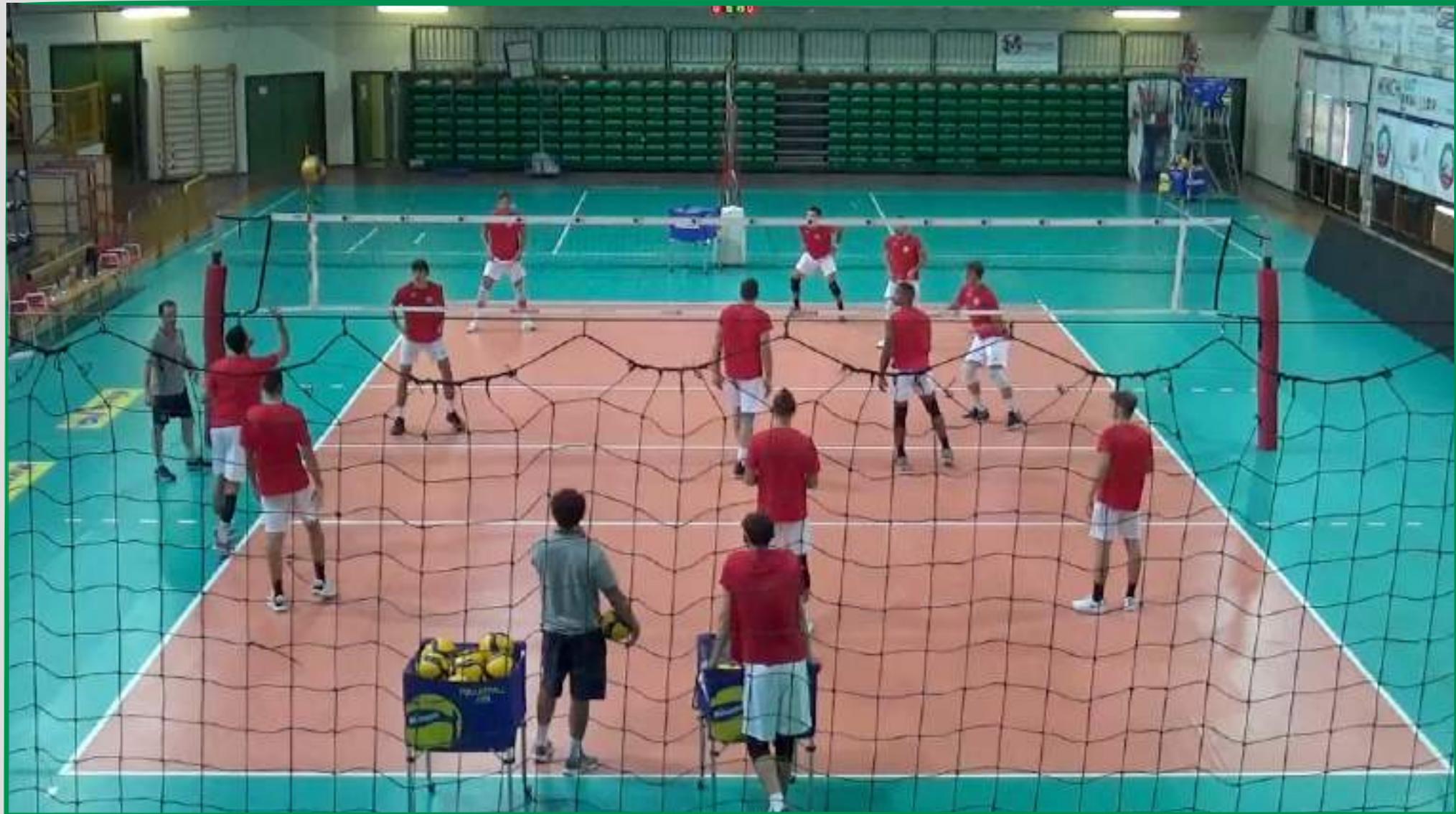
LAVORARE LA SITUAZIONE DI LETTURA E POSIZIONE BASE PER IL MURO DIFESA



LAVORARE LE TRANSIZIONI A MURO SU PALLA ALTA O SCONTATA



LAVORARE LA TRANSIZIONE DOPO IL MURO A TRE



CONTRATTACCHI ORGANIZZATI NEI GIOCATORI E NEI COLPI A SECONDA DELLA PROVENIENZA DA DIFESA O MURO





Match Analysis

Avversari

Real Time

Post-Gara

OSSERVARE

ANALIZZARE

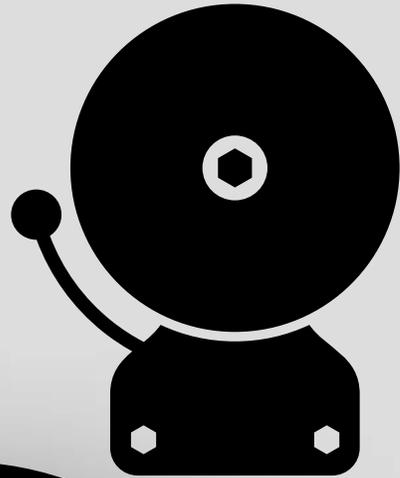
STUDIARE

SELEZIONARE

TRASMETTERE

APPLICARE





AVVERSARI

+
IMPORTANTE
-

**ZONE &
MOMENTI**

DEADLOCK

**SITUAZIONI &
TRAIETTORIE**





1. ALLENAMENTO DELL'AZIONE DI RICEZIONE-ATTACCO CON PARTICOLARE RIFERIMENTO AL FONDAMENTALE DI *RICEZIONE - BATTUTE AVVERSARIE*
2. ALLENAMENTO DELL'AZIONE DI RICEZIONE-ATTACCO CON PARTICOLARE RIFERIMENTO ALLA FASE DI COSTRUZIONE DELL'ATTACCO E ALL'ALLENAMENTO DELL'ALZATORE - *MURO AVVERSARIO (ATTEGGIAMENTO DEL CENTRALE)*
3. ALLENAMENTO DELL'AZIONE DI RICEZIONE-ATTACCO CON PARTICOLARE RIFERIMENTO AL FONDAMENTALE DI *ATTACCO - MURO-DIFESA AVVERSARIO (COMPORTAMENTO DEI LATERALI E POSIZIONI IN CAMPO)*
4. ALLENAMENTO DELLA FASE BATTUTA-PUNTO CON PARTICOLARE RIFERIMENTO ALL'ORGANIZZAZIONE DEL *MURO - DISTRIBUZIONE AVVERSARIA*
5. ALLENAMENTO DELLA FASE BATTUTA-PUNTO CON PARTICOLARE RIFERIMENTO ALL'ORGANIZZAZIONE DELLA *DIFESA - ATTACCO AVVERSARIO*
6. ALLENAMENTO DELLA FASE BATTUTA-PUNTO CON PARTICOLARE RIFERIMENTO ALL'ORGANIZZAZIONE DEL *CONTRATTACCO - DISTRIBUZIONE AVVERSARIA*
7. ALLENAMENTO DELLA FASE BATTUTA-PUNTO CON PARTICOLARE RIFERIMENTO ALLE *TECNICHE E ALLA GESTIONE DELLA BATTUTA - RICEZIONE AVVERSARIA*
8. ALLENAMENTO DELLA RICEZIONE E DEL SISTEMA DI RICEZIONE: DALL'*ESERCIZIO DI SINTESI ALLO SVILUPPO DEL FONDAMENTALE NELLE SITUAZIONI DI GIOCO - BATTUTE AVVERSARIE*

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 LA FASE RICEZIONE AVVERSARIA

DIRETTA

Tramite
situazioni che
derivano dalla loro
ricezione.

(vd SCELTE / SEMI-
SCELTE)

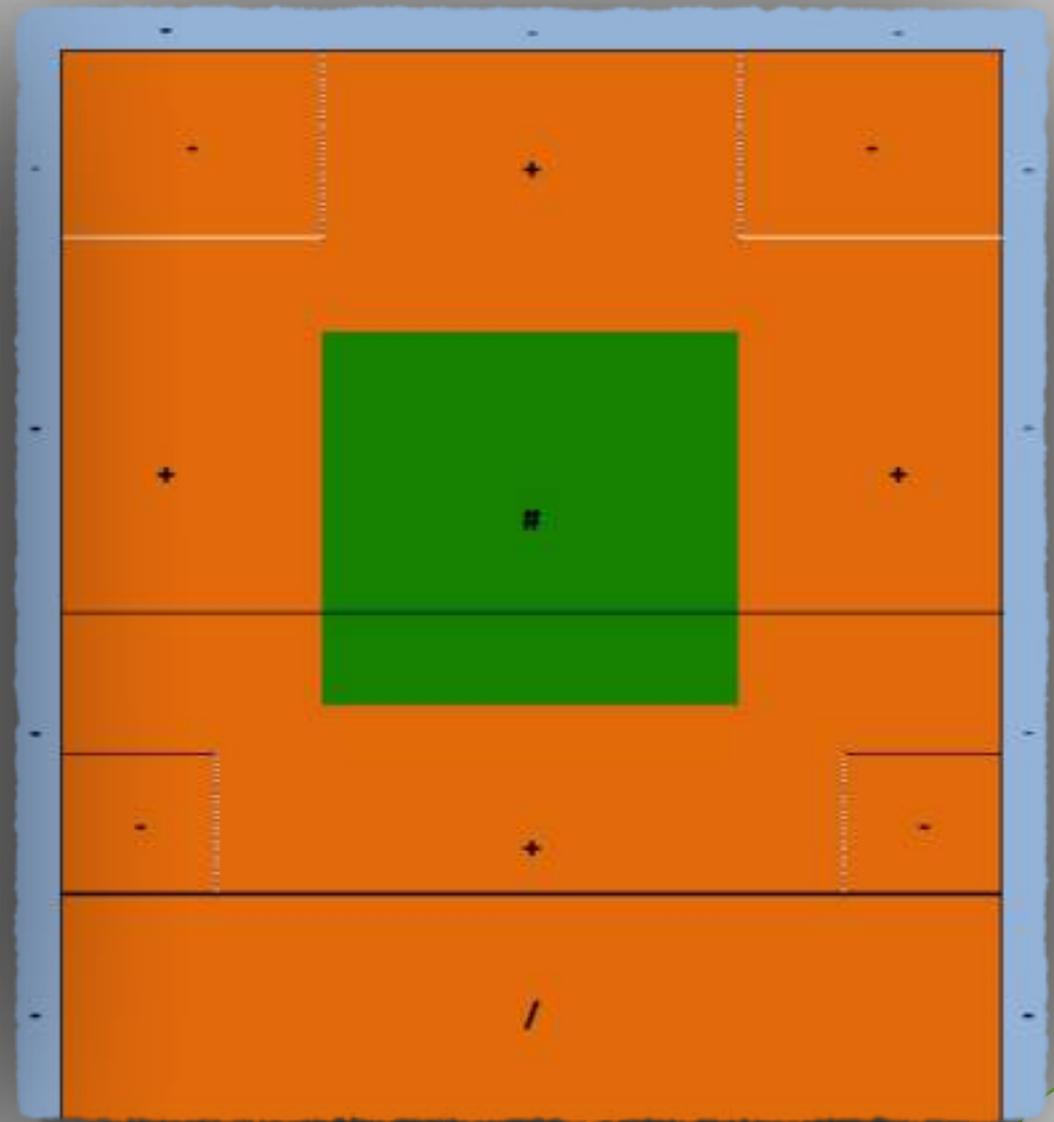
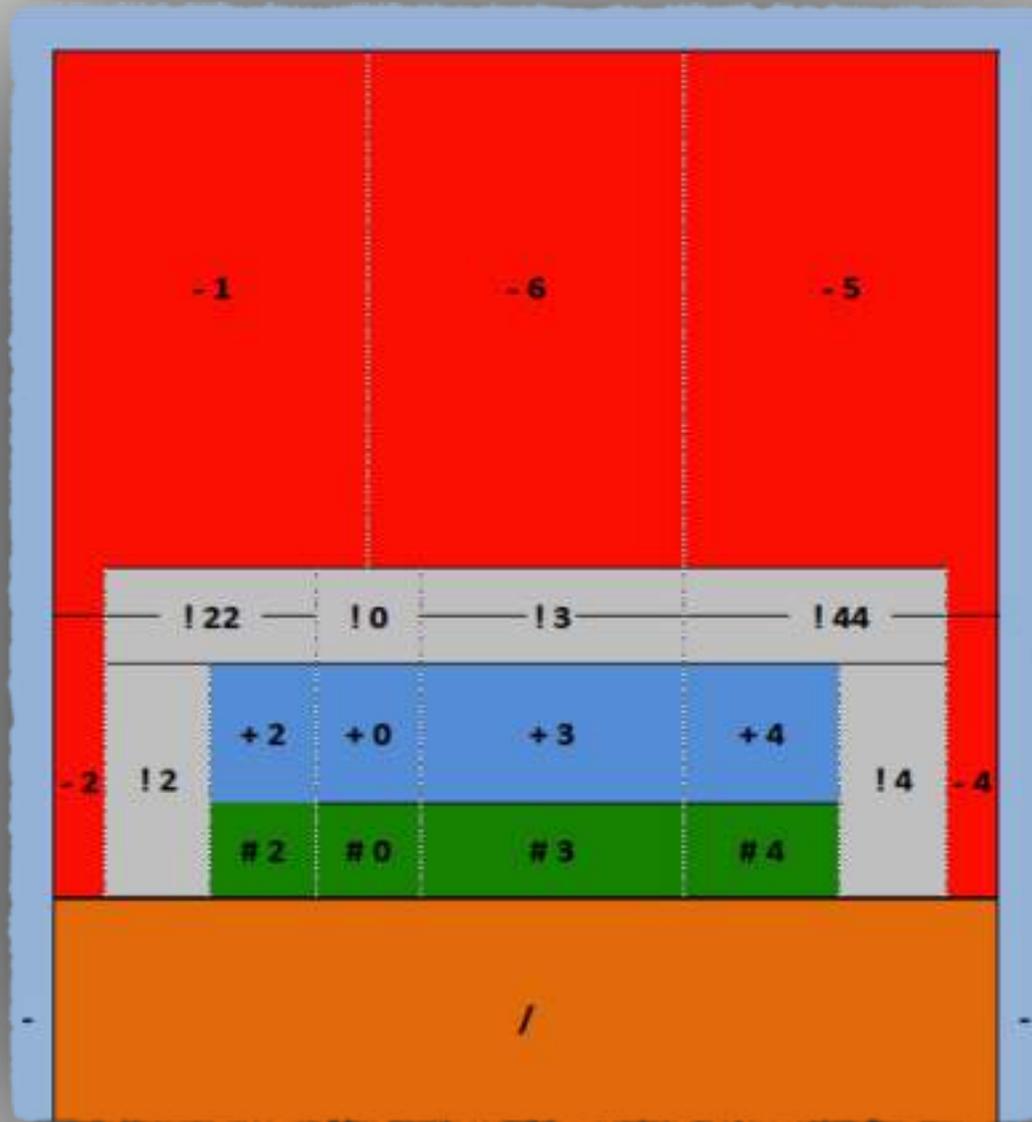
INDIRETTA

Tramite
situazioni di BP
della propria squadra.

PUNTI Rete e
Posizioni BASE



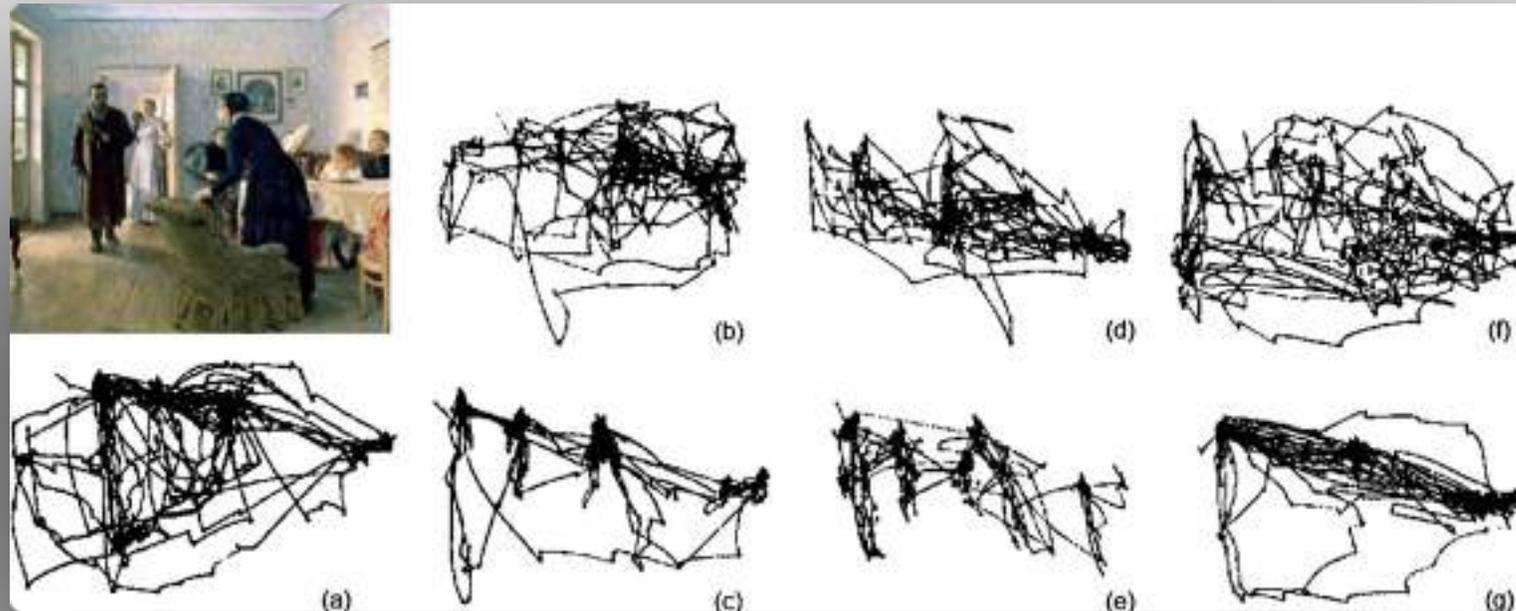
VALUTAZIONE DI RICEZIONE E DIFESA



MENTI SACCARIDI: LA RICHIESTA FAVORISCE LA FOCALIZZAZIONE DELL'INFORMAZIONE

- 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.

“The Role of Eye Motions in Vision Processes” 1965



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.

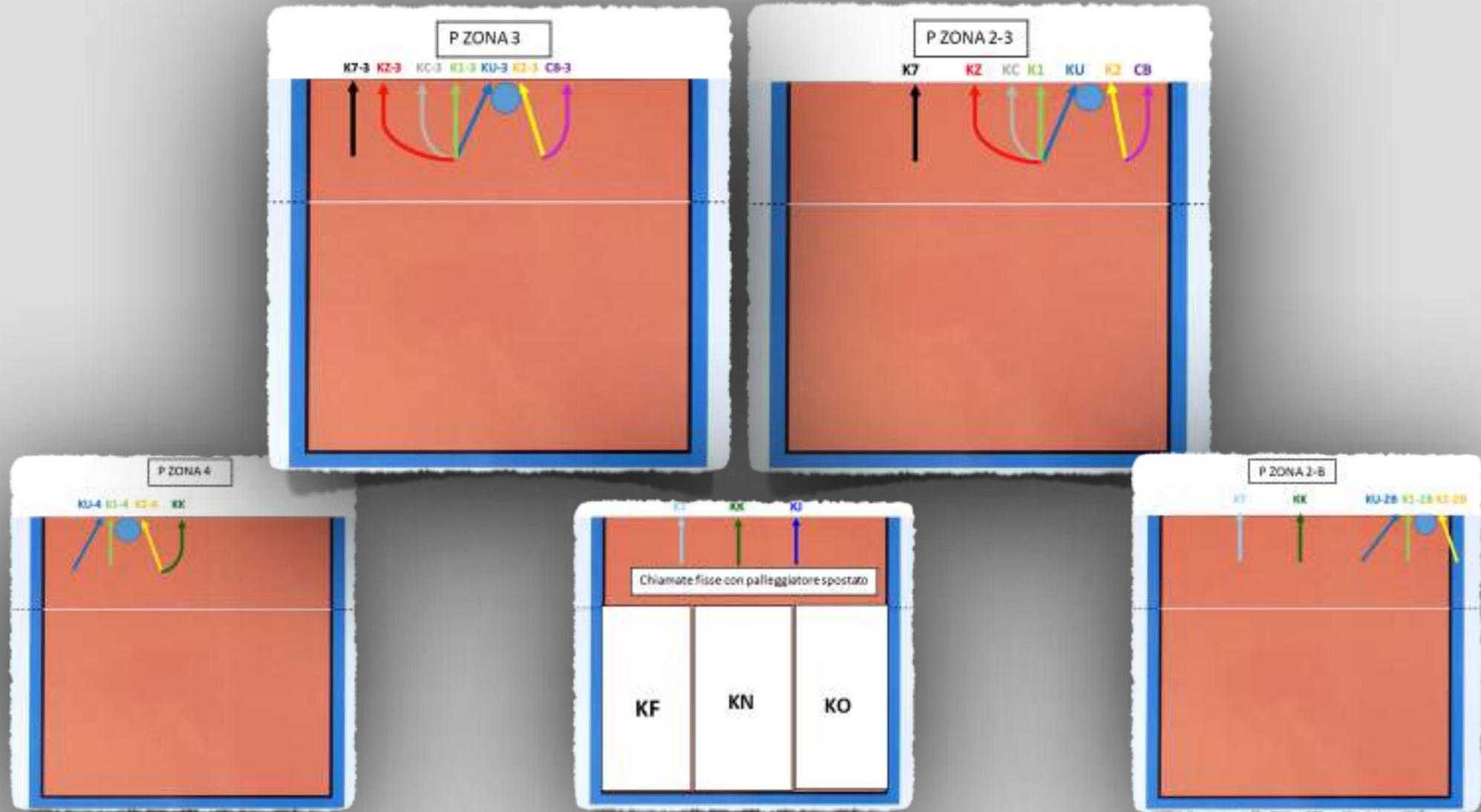
Osservo a questo punto la semi rete che viene utilizzata per giocare e a che punteggio siamo.

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

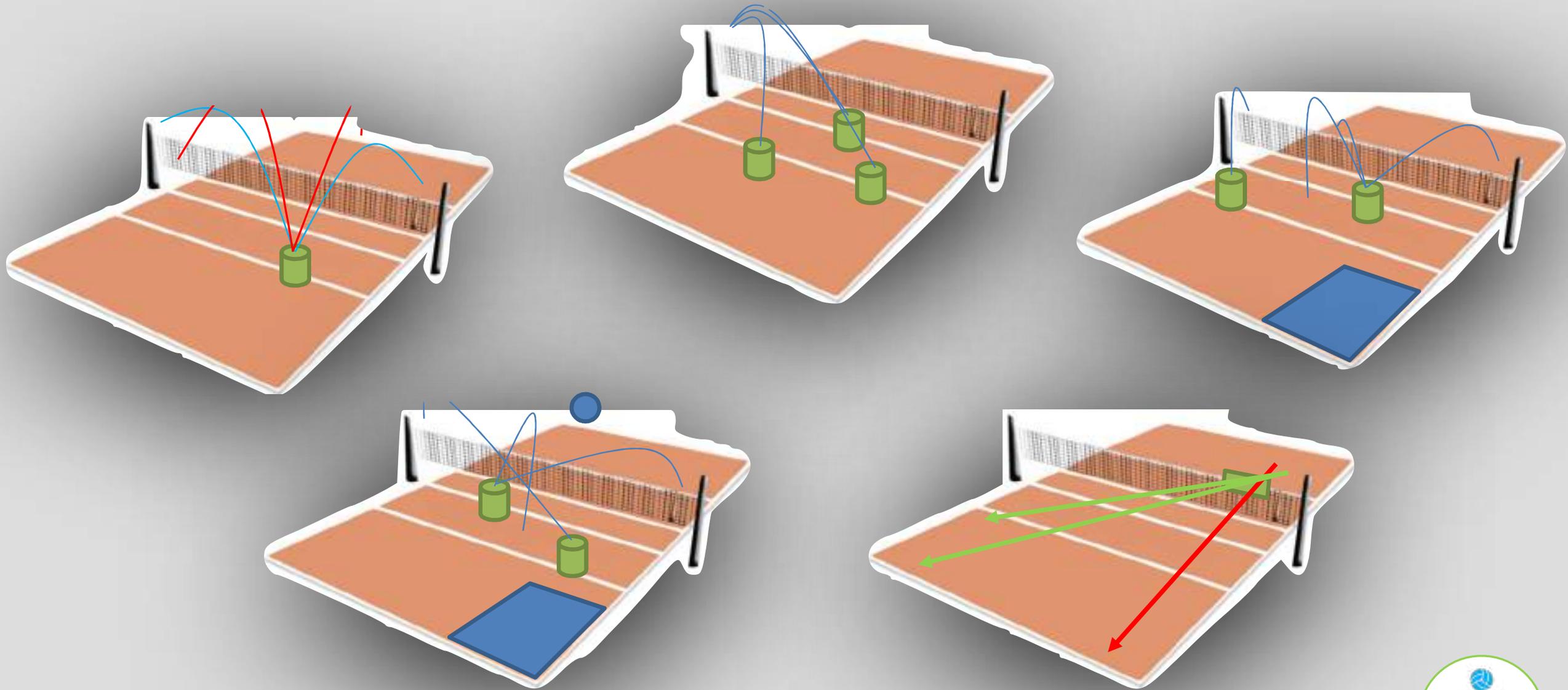
Posso osservare il movimento del palleggiatore, gli appoggi che utilizza (ampiezza dei passi, utilizzo diverso del piede destro o sinistro, asse palleggio-palleggiatore).



BASI DEL CENTRALE



ANALISI DELLA DISTRIBUZIONE

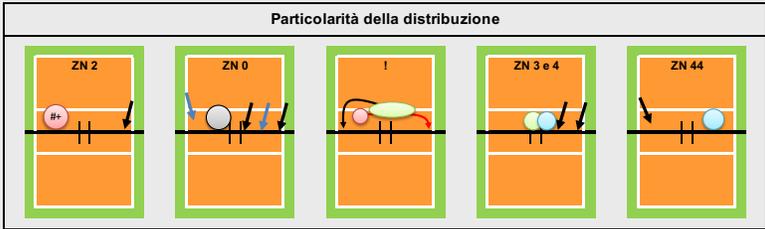
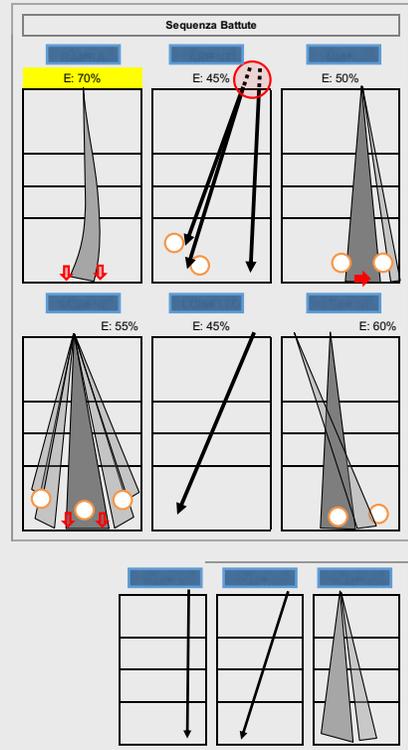


OGGIO GARA PER LA PRESENTAZIONE DEGLI AVVERSARI

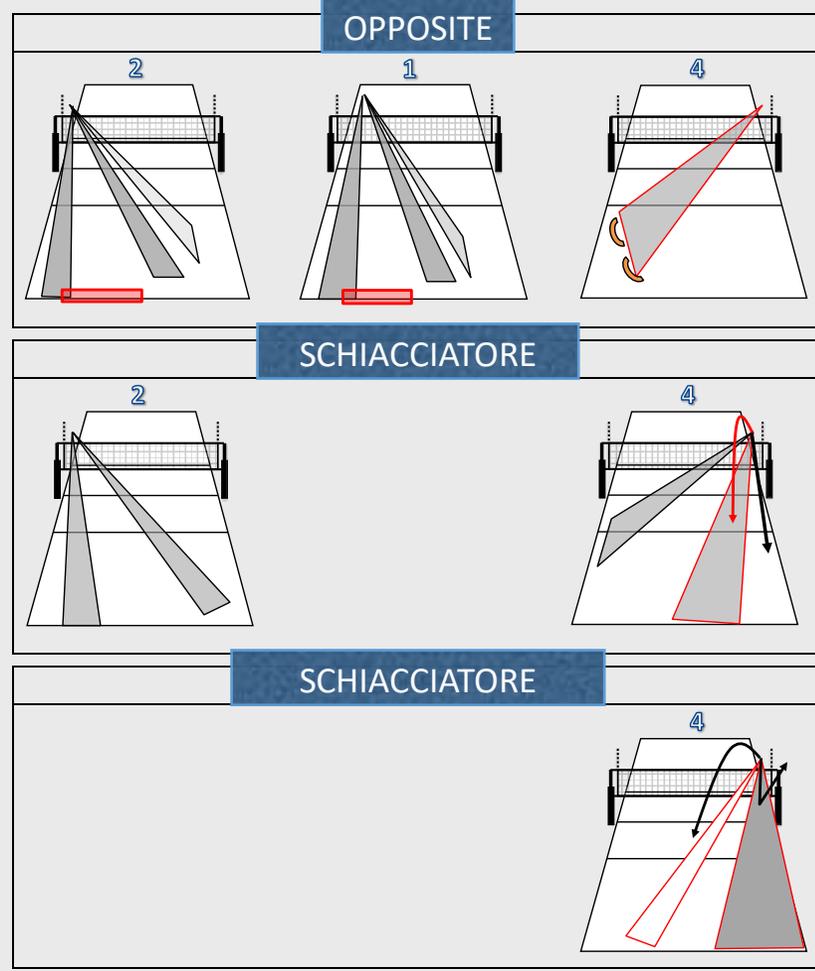
TFAM A TFAM R

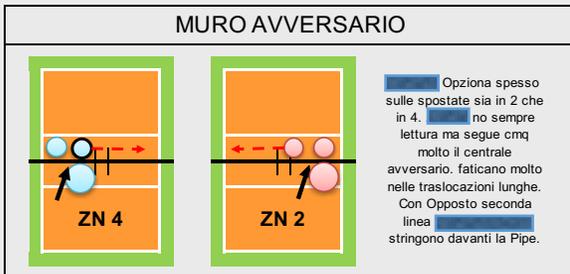
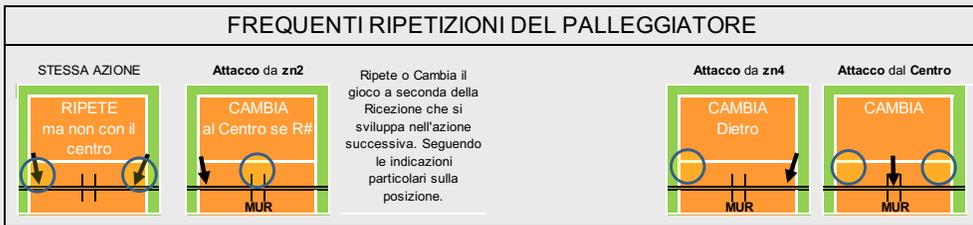
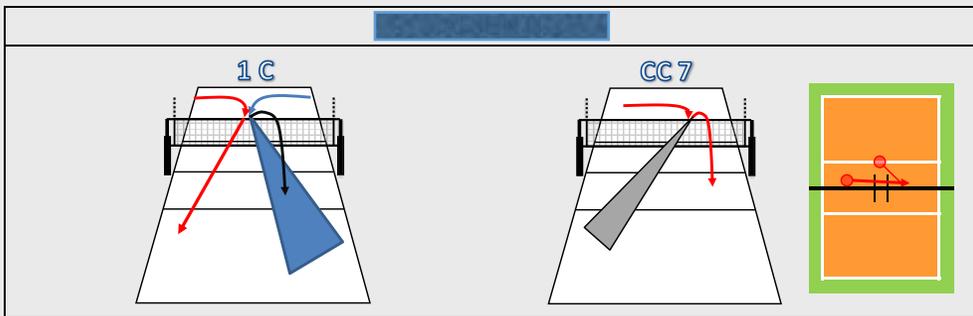
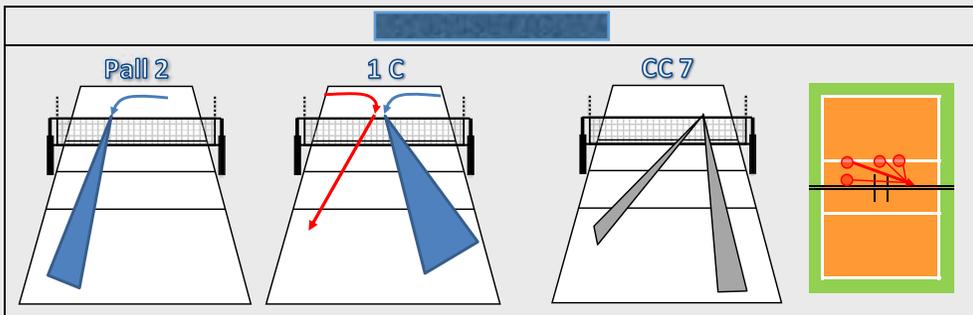
Roster		Formazione	
3	P	5	11
5	O		
11	S1	13	
2	S2		
12	C1		
13	C2		
16	L	2	12
15	P2		3
6	S3		
7	S4		
10	C3		
9	L2		

Distribuzione						
Rf	R+	RI	R-	TRAN	CONT	
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





CENTRALI

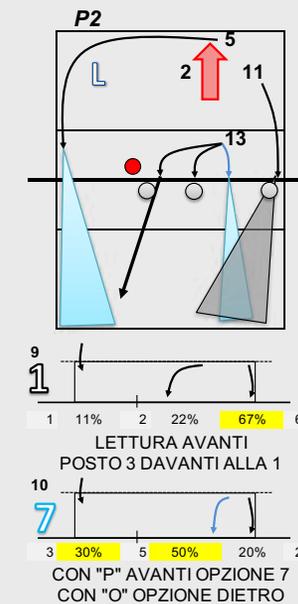
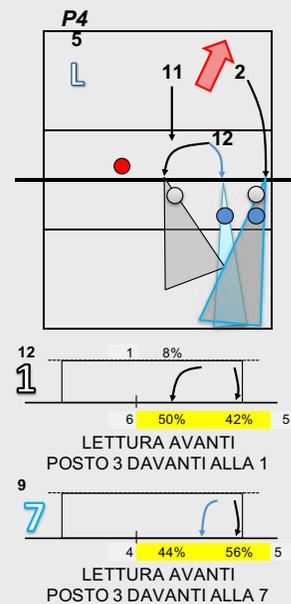
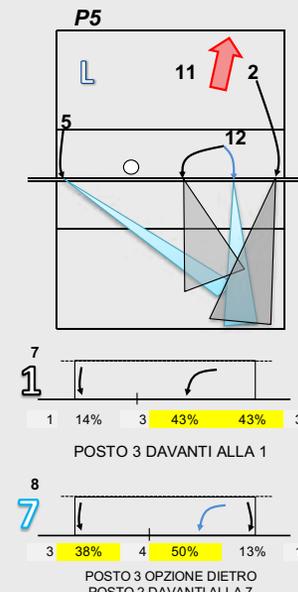
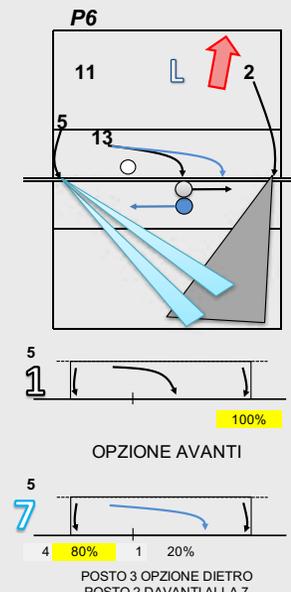
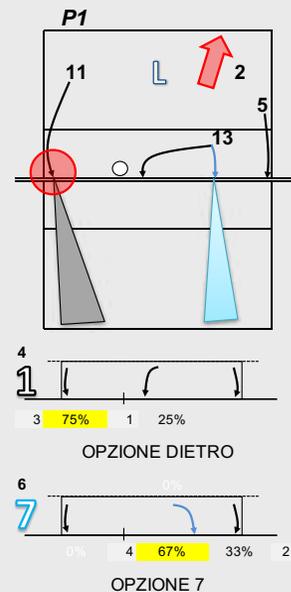
RIPETIZIONI

MURO

ROTAZIONI #

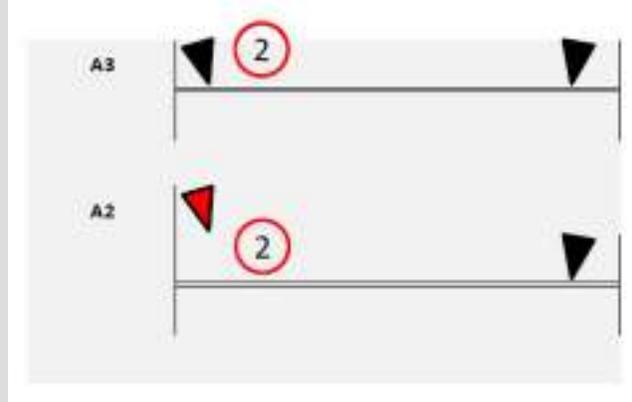
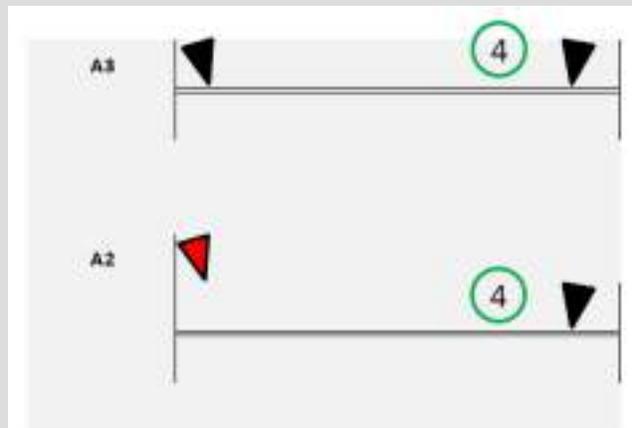
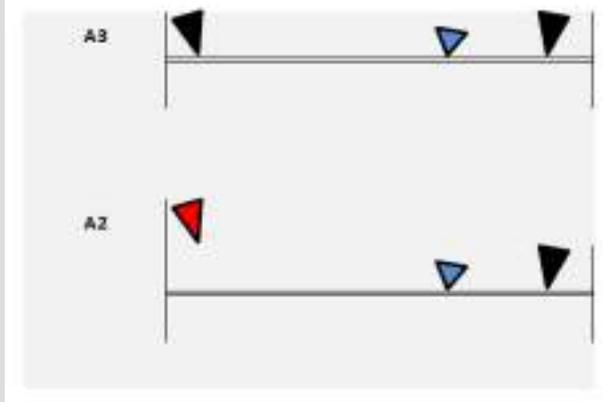
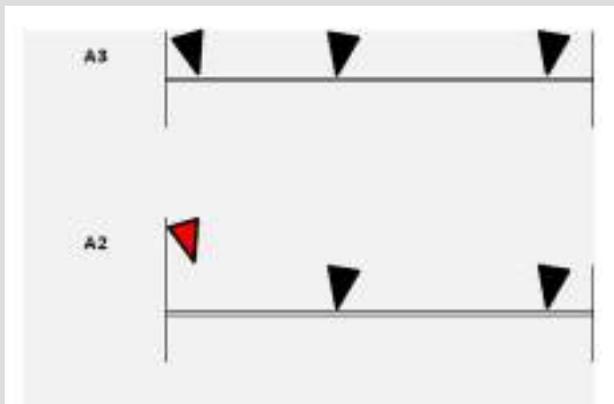
BASI

TATTICA B/M/D





- Rotazioni fondamentali
 - ➔ P1
 - ➔ P6 e P5
 - ➔ P3 e P2



- Posizioni fondamentali a muro
 - Attacco a 3 o Attacco a 2
 - Base vicino o lontano
 - Spostata 4 e 2

DEADLOCK





REAL TIME

**DATI DI
RIFERIMENTO**

**DISTRIBUZIONE
AVVERSARIA**

TIME OUT

SOFTWARE DI RIFERIMENTO



ANALISI E STUDIO DURANTE L'ALLENAMENTO

Personali /Ruolo

Squadra

Punteggi

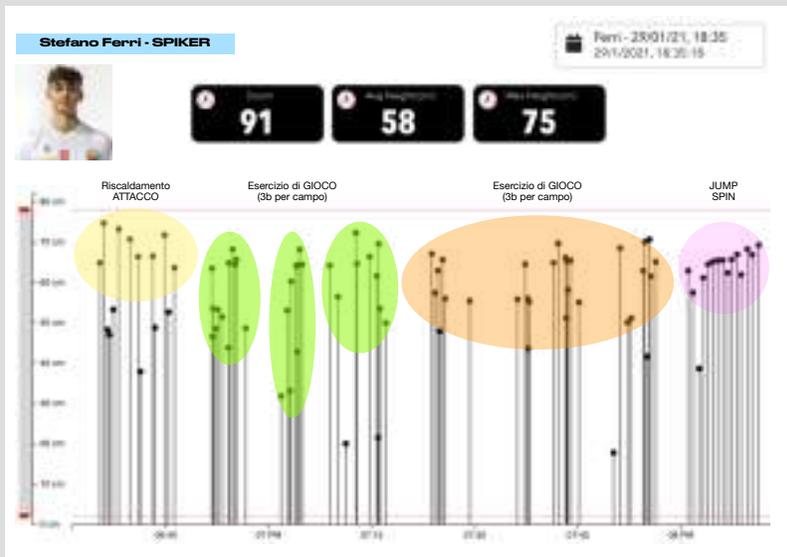
N° di Salti

Durata Frequenza

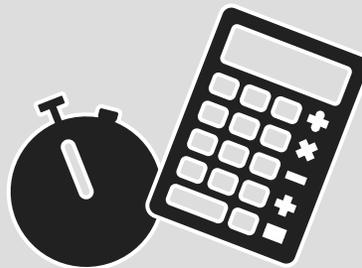
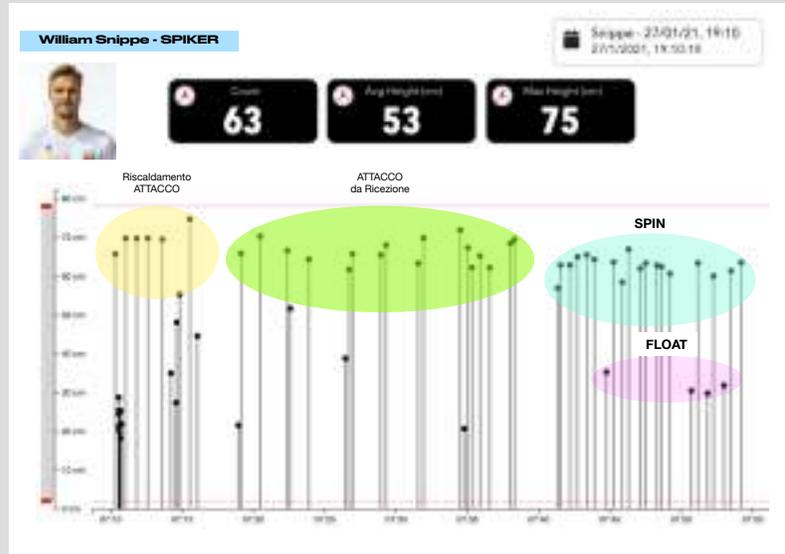
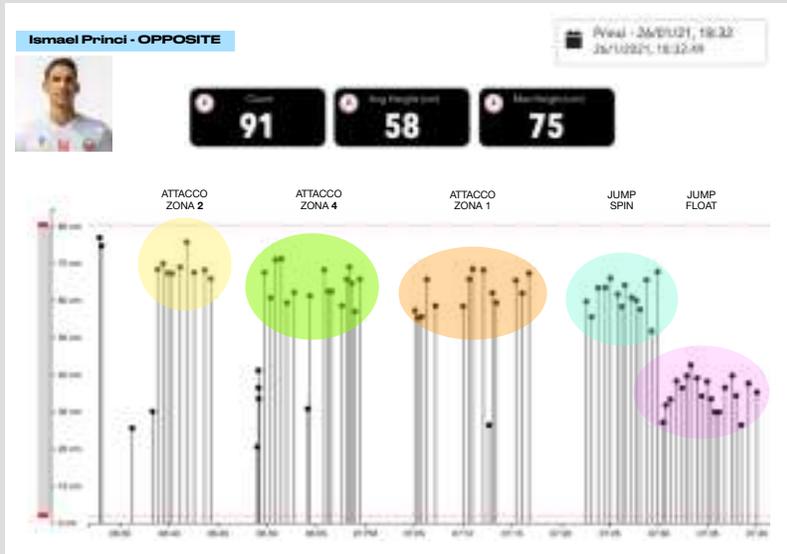
Valutazione
Allenamento



ANALISI DEL SALTO DURANTE L'ALLENAMENTO



VALUTAZIONE DELL'ALLENAMENTO



SOFTWARE DI RIFERIMENTO



KINEXON



POCKET RADAR

SOLUTIONS TECHNOLOGY SERVICES CLIENTS COMPANY EXPLORE

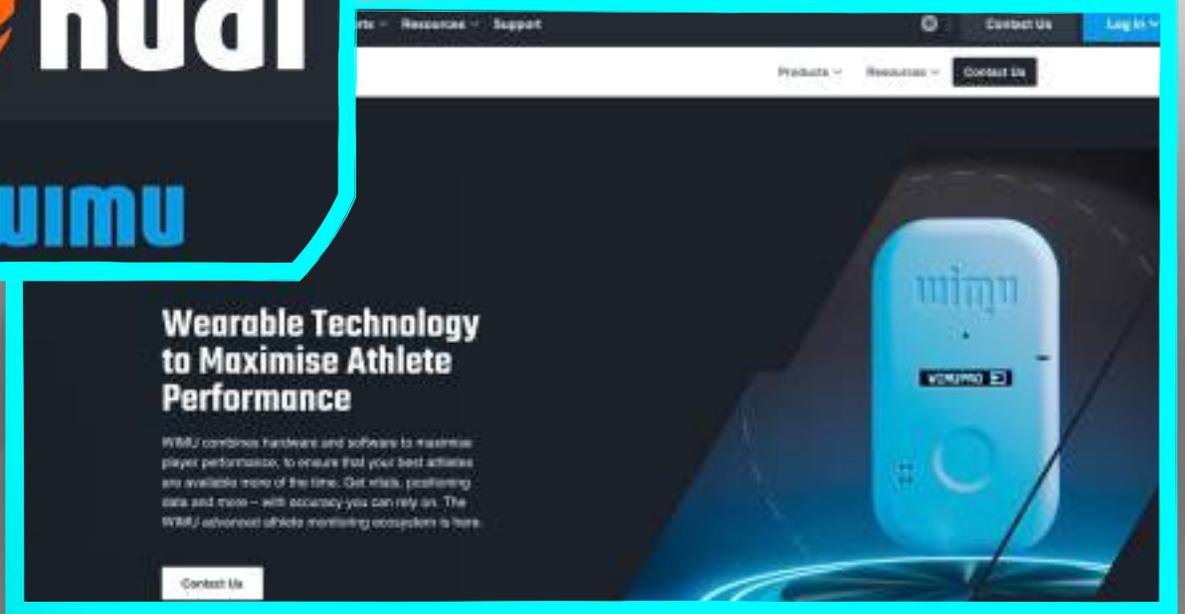
SCHEDULE A MEETING CONTACT US

FIFA
PROFESSIONAL
PROVIDER
LIVE PLAYER &
BALL TRACKING

KINEXON

DURAVIT
Solutions
80
ILBACHER
Sports





a.dipinto@federvolley.it



Adriano Di Pinto

