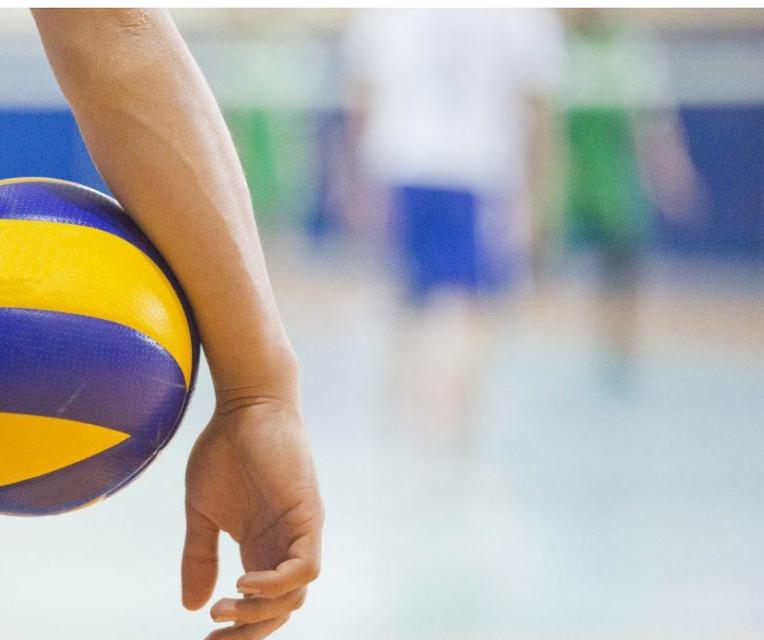




CORSO  
PER LA FORMAZIONE  
DEGLI ALLENATORI DI ALTO LIVELLO

**TERZO GRADO**



Obiettivi permanenti del corso:

- Gestione dell'Ambiente di Lavoro e Relazioni Individuali
- Gestione del Giocatore e del Gruppo Squadra
- Gestione dei Sistemi di Gioco

Proposta dei Contenuti tattici per lo sviluppo del gioco secondo il Modello di Prestazione di alto livello:

- L'organizzazione dei Periodi di Allenamento
- L'allenamento specialistico dei Sistemi di Gioco

**TERZO GRADO**    Struttura del Corso

# AREE DI FORMAZIONE

**Sistemi  
Tattici e Tecnici**

**Preparazione  
Fisica**

**Analisi e Studio**  
Squadra e Avversari

**Staff Medico**  
Rapporto e  
Programmazione

**Leadership e  
Gestione**  
Staff e Squadra

**Settore  
Giovanile  
di Alto Livello**

# ANALISI e STUDIO

## **Modello Prestativo**

Lettura e scelta dei  
**Dati di riferimento**

## Analisi del **Primo Tocco**

Analisi Fase  
**Distribuzione-Attacco**  
**Muro Difesa-Contrattacco**

## **Presentazioni**

e  
**Video**

Gestione delle  
analisi in  
**Allenamento**

Gestione delle  
analisi in  
**Gara**

## Utilizzo della video match analisi per selezionare le situazioni di gioco

- Riconoscimento delle «*Situazioni di Gioco*»
- Sviluppo delle capacità di **Osservazione**
- Tipologia dei **Video**



## Situazioni di Gioco

Indicazione per riconoscere e contestualizzare le diverse situazioni di gioco.

---

**01**

## Sviluppo delle capacità di Osservazione

Dettagliare il lavoro in base a che tipo di osservazione è richiesta: a chi è rivolta e come deve essere sviluppata.

---

**02**

## Tipologie e proposte per la Video Analisi

A diversi livelli di esperienza e necessità per Giocatori e Allenatori, corrisponde una diversa analisi tramite tipologie di video specifiche.

---

**03**



# Le Situazioni di Gioco

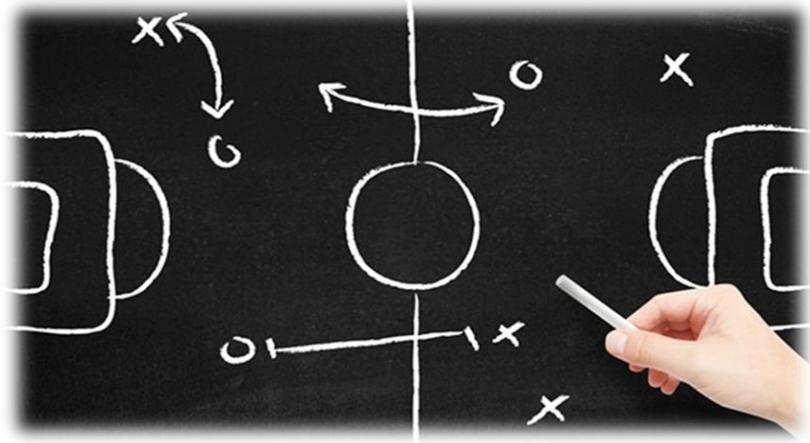
## 01 | Situazioni di Gioco



### Caratteristiche **Generali**:

- ✓ **Tempo e Sincronizzazione**
- ✓ **Posizionamento** in campo o nello spazio d'azione
- ✓ **Momenti d'azione**:
  - Momento di *Preparazione*
  - Momento d'*Azione* (eventuale contatto con l'attrezzo)
  - Momento di *Collegamento* e preparazione all'azione successiva

«collochiamo ciò che vediamo  
nello spazio e nel tempo»



## Caratteristiche **Situazionali**:

- ✓ **Idee di Gioco** legate alle origini delle situazioni
  - *Togliere* tempo
  - *Recuperare* tempo
- ✓ **Qualità** del contatto con l'attrezzo/avversario
- ✓ **Risposta** dell'avversario

«**comprendiamo le origini e le conseguenze dell'azione**»



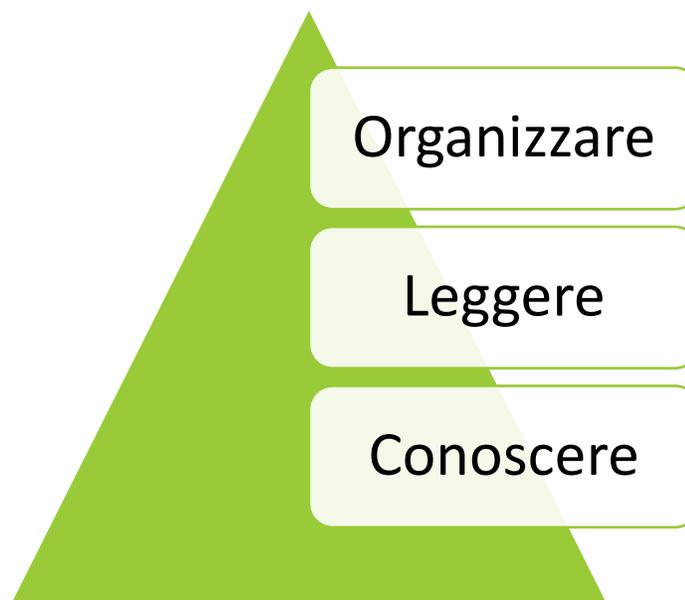
## Caratteristiche **Personalì:**

- ✓ **Disponibilità** del Giocatore
  - *Percezione*
  - *Atteggiamento*
- ✓ **Capacità** Strutturali/Condizionali
- ✓ **Posture**

**«comprendiamo la Persona e le sue possibilità a realizzare»**

# Come facciamo a capire di cosa abbiamo bisogno?

«**Chi** osserva e **Perché?**»



# Osservare per Conoscere

02 | Sviluppo delle capacità di Osservazione

Apprendere

Capire

Studiare

Il Mondo del REALE e della Scoperta



# Osservare per Leggere

02 | Sviluppo delle capacità di Osservazione

Applicare

Riconoscere

Il Mondo del PERCEPITO e dell'Anticipazione



# Osservare per Organizzare

02 | Sviluppo delle capacità di Osservazione

Allenare

Mettere a  
Sistema

Creare il  
Modello

Il Mondo delle FORMULE per Costruire o per Aggiustare e Adattare



# Diverse tipologie di video analisi



Modalità **Singola**



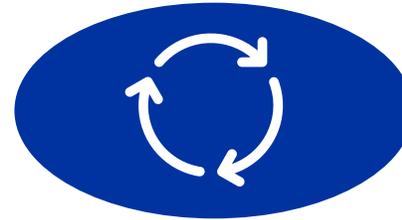
Modalità **Seriale**

**01001**

Modalità **Sequenziale**



Modalità **Globale**



Modalità **Singola**

## «**Analisi del Movimento**» **Relazione con Attrezzo/Avversario**

***Gesto tecnico adattato alle caratteristiche:***

- **Generale**
- **Situazionale**
- **Personale**



Modalità **Seriale**

**«Analisi delle Abilità»**  
**Cosa so fare e cosa sa fare l'avversario**

***Analisi in serie di tutte le gestualità tecniche:***

- ***Le più frequenti***
- ***Le più importanti qualitativamente***
  - ***Le possibili variazioni***

## «Analisi delle Intenzioni»

### Cosa voglio fare o che intenzioni ha l'avversario

*Analisi in sequenza reale delle gestualità tecniche proposte durante lo svolgimento della gara nei suoi diversi momenti:*

- *Inizio / Fine*
- *Momenti di Svantaggio o Difficoltà*
- *Momenti di Vantaggio o Dominanza*

01001

Modalità **Sequenziale**

## «Analisi dello Sviluppo del Gioco» Come si arriva al risultato

- Analisi di tutto lo svolgimento della gara:*
- *Dinamica dei Momenti salienti*
  - *Momenti di inversione degli eventi*
  - *Momenti iniziali, di svolgimento e finali*



Modalità **Globale**



## Capire l'origine delle Situazioni

collochiamo ciò che vediamo nello spazio e nel tempo

comprendiamo le origini e le conseguenze dell'azione

01

comprendiamo la Persona e le sue possibilità a realizzare

---

## Classificazione dei Video

03

Capire i Movimenti

Capire le Intenzioni nei Momenti

---

## Quali motivi ci portano ad Osservare

Osserviamo per Conoscere

Osserviamo per Riconoscere ed Applicare

02

Osserviamo per Organizzare

---



# Studio delle situazioni di gioco e allenamento delle abilità tattiche

**Ambiente** di Sviluppo

**Sviluppo Applicativo** dell'analisi video



# Ambiente di Sviluppo

Modalità e caratteristiche della proposta video

Ambiente fisico e Momenti di svolgimento

---

**01**

# Sviluppo applicativo delle analisi video

L'Esercizio come mezzo di sviluppo

Concetti e Target per il raggiungimento dell'obiettivo

---

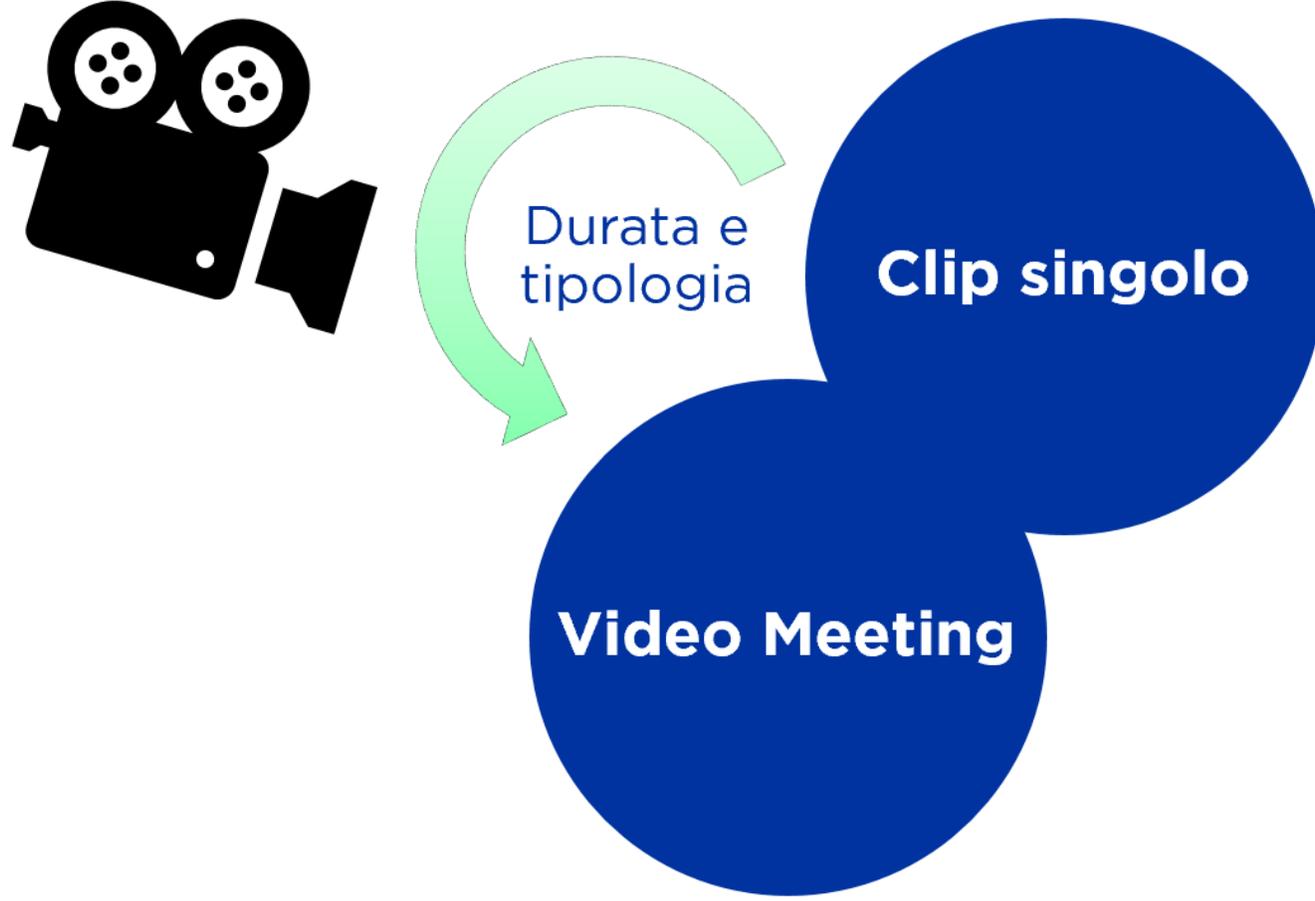
**02**



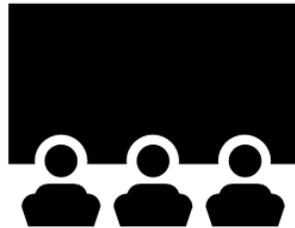
# Modalità di trasmissione delle Informazioni











- ✓ Sala
- ✓ Ufficio Staff
- ✓ Privato

Ambiente fisico

Canale diretto col giocatore o atleta

Piattaforma gestionale



# L'Esercizio come sviluppo dell'Analisi Video

## «Chi sceglie cosa allenare?» Organizzazione del lavoro

### *Indicazione o Scoperta:*

*Già nella fase organizzativa, l'analisi video permette al Giocatore/Atleta di mettere in pratica col sostegno dell'allenatore un piano per il proprio lavoro.*

**Movimenti Specifici**  
analizzati a video

**Situazioni**  
analizzate e  
riproposte fuori dal  
contesto di gioco  
agonistico

**Momenti di Gioco**  
come insieme di  
situazioni collegate  
  
(Organizzato o  
Spontaneo)

# Tempi e Vincoli dettati dall'Analisi Video

«Come decidiamo di allenarci?»  
Ostacoli da superare per apprendere

02 | Sviluppo applicativo delle analisi video



# Concetti per lo sviluppo del Target

«**Cosa vogliamo allenare?**»  
**Perseveranza e Vittoria**

*Tentativi e risultati:*

- *Tentativi liberi fino al raggiungimento dell'obiettivo*
- *Tentativi limitati: Vittoria o Sconfitta*

**Realizzazione del  
Record**

**Ripetizione del  
Record**

**Trasformazione  
del Record**  
Acquisizione  
dell'Abilità

# La sfida al raggiungimento del Target

«Chi stiamo sfidando?»  
«Da chi arriva la sfida?»

Noi Stessi

La Squadra

Il Modello di  
riferimento

## **Applicazione pratica delle Analisi**

Ricerca della corretta modalità di trasmissione delle informazioni in base alle esigenze di campo

Come e quando trasmettere informazioni in base a cosa si vuole ottenere dalla percezione del Giocatore/Atleta

---

**01**

## **Esercizi e concetti sfidanti**

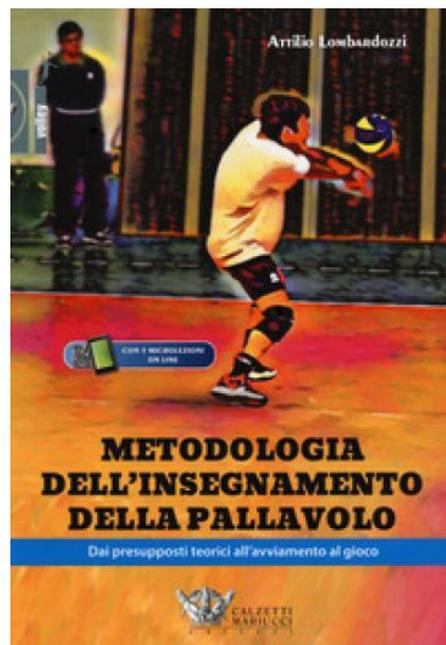
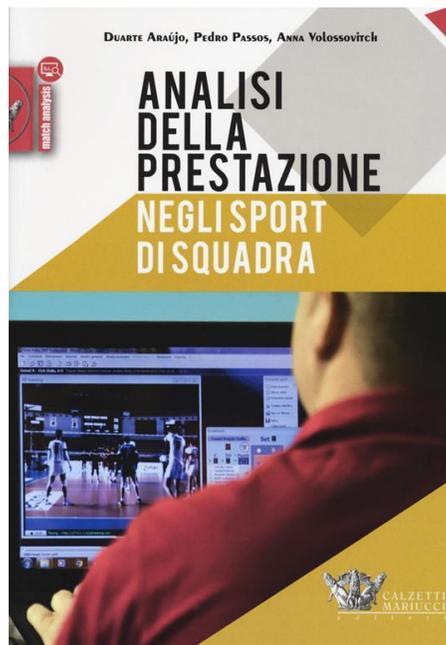
Come organizzare il lavoro alla ricerca di un miglioramento nella performance

---

**02**



# SUGGERIMENTI BIBLIOGRAFICI



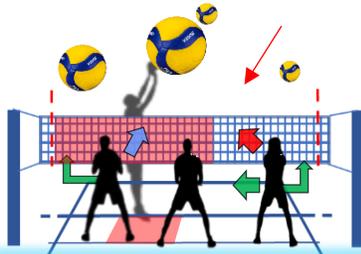


# Side Out #08 BONINFANTE

Clicca sui campi per vedere i video

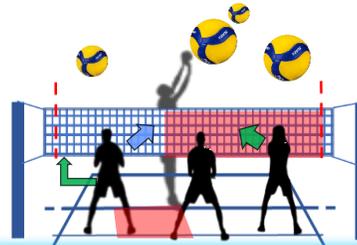


R3-OK  
P1-P6



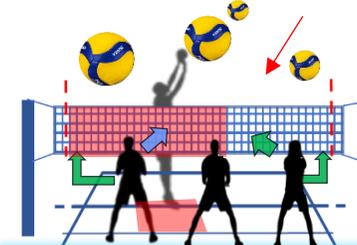
**PARTENZA STRETTA**  
**CON K7 MB STOP**  
**ESTERNI AIUTANO CON K1**  
**M2 DAVANTI MB CON K7**

R3-OK  
P5-P4



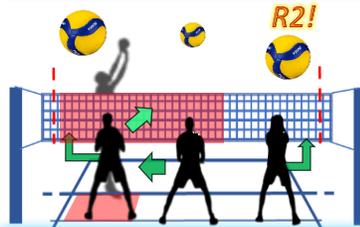
**CON K1 M4 AIUTA SE NON PERDE**  
**IL BACK**  
**CON K7 MB UN PASSO A DESTRA**  
**E LETTURA**  
**OPP AIUTA**

R3-OK



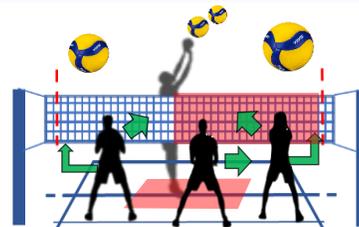
**CON K1 M4 AIUTA SE NON**  
**PERDE IL BACK**  
**M4 & OPP AIUTANO**  
**CON K7 MB UN PASSO A**  
**DESTRA E LETTURA-**  
**M2 AIUTA**

S2



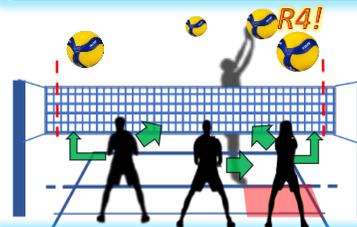
**MB UN PASSO A SINISTRA**  
**CON K1 - STOP CON K7**  
**M4 AIUTA SE NON PERDE IL**  
**BACK**  
**M2 SUO UOMO**  
**POCA PIPE**

R3!



**MB UN PASSO A DESTRA E**  
**LETTURA**  
**CON #01 M4 AIUTA SU K1**  
**OPP AIUTA CON K7**  
**CON #03 ESTERNI LORO UOMO**

S4



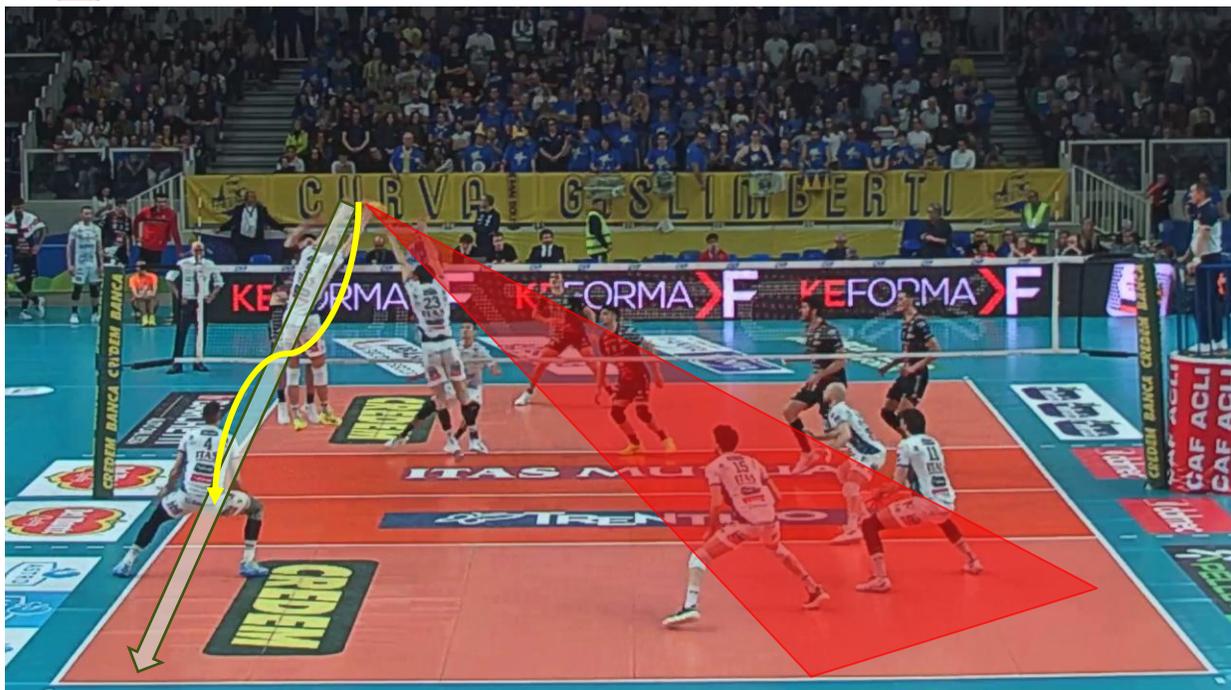
**MB UN PASSO A DESTRA E**  
**STOP**  
**M4 SUO UOMO + PIPE BACK**  
**M2 DAVANTI MB**  
**CON R4! PALL NON PERDE IL**  
**SUO UOMO**

**CON K7 MB UN PASSO A DESTRA E LETTURA - M2 DAVANTI ALLA 7**  
**IN GENERALE POCO #21 BOTTOLO CON K1 R3-OK**  
**CON #18 PODRASCANIN & GARGIULO LETTURA NELLE SITUAZIONI DI PALLA LONTANA DA RETE**  
**TRANSIZIONI VELOCI NO GARGIULO - PRIORITA' ESTERNI & PIPE**  
**#05 ORDUNA R2 PASSO A DESTRA E LETTURA; R4 SEGUIAMO - S.O. COME #08**



# #12 LAGUMDZIJA

Clicca sui campi per vedere gli attacchi



X6+X8

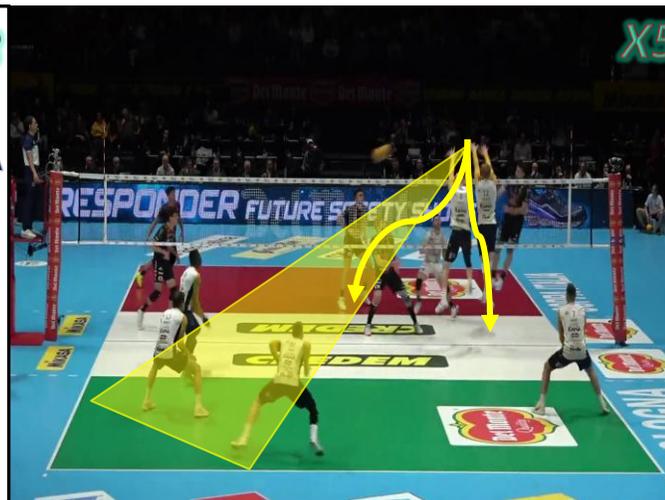
**M4:**  
MANO SINISTRA  
SULLA PALLA

**POS 2**  
STRETTA

**POS 1**  
STRETTA 4m

**POS 6**  
RADDOPPIO  
DIAGONALE

**POS 5**  
PARALLELA  
INTERNA  
+TIP



X5

**M2:** MANO DESTRA SULLA PALLA

**POS 4 TIP**

**POS 5 GABBIA POS 6 RADDOPPIO DIAGONALE**

**POS 1 TIP**



V6+V8

**POS 5**  
INTERNO LUNGO

**POS 6**  
RADDOPPIO DIAGONALE

**POS 1**  
DIAGONALE FUORI DAL  
MURO



V5

**POS 5** ANGOLONE

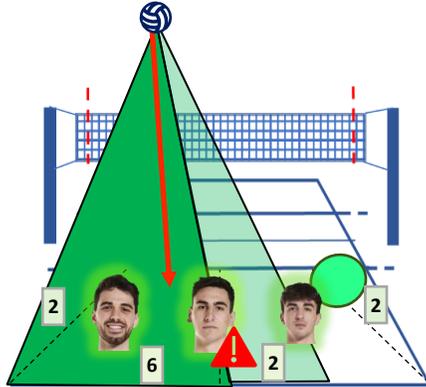
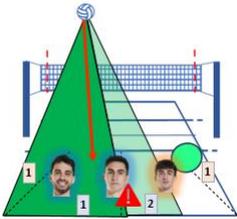
**POS 6** IN 6

**POS 1** INTERNO

# BATTUTA titolari



# 08 BONINFANTE  
SPIN



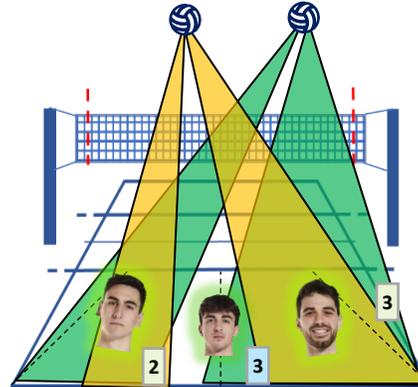
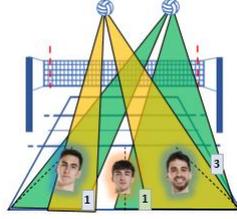
Tot 39  
(19%)

Eff 31%  
Err 21%

BP  
44%



# 21 BOTTOLO  
SPIN



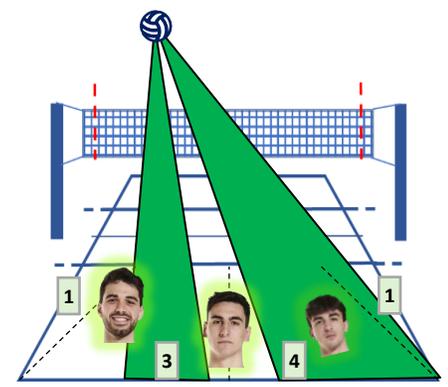
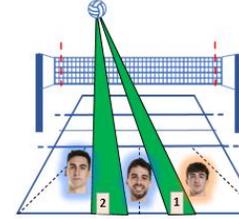
Tot 30  
(15%)

Eff 20%  
Err 30%

BP  
37%



# 01 CHINENYEZE  
SPIN



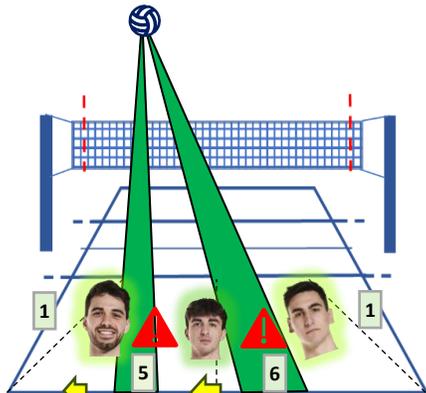
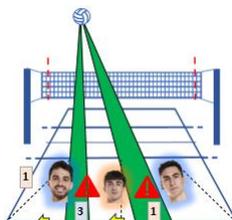
Tot 23  
(11%)

Eff 22%  
Err 35%

BP  
26%



# 12 LAGUMDZIJA  
SPIN



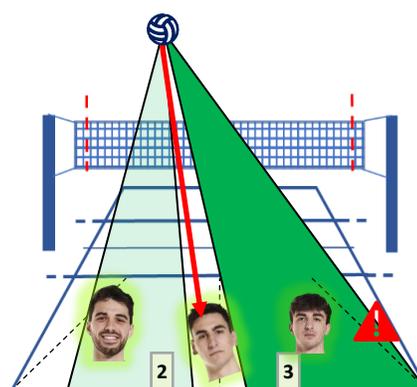
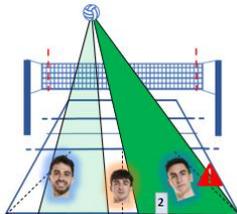
Tot 33  
(16%)

Eff 36%  
Err 18%

BP  
27%



# 11 NIKOLOV  
SPIN & FLOAT



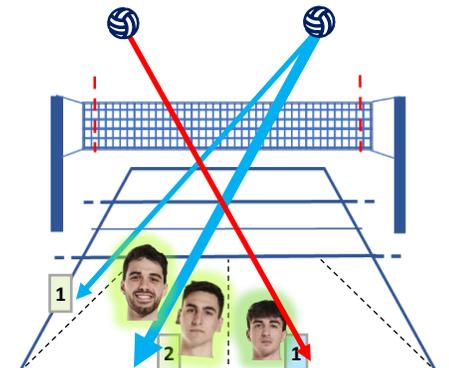
Tot 26  
(13%)

Eff 12%  
Err 31%

BP  
15%



# 03 GARGIULO  
FLOAT

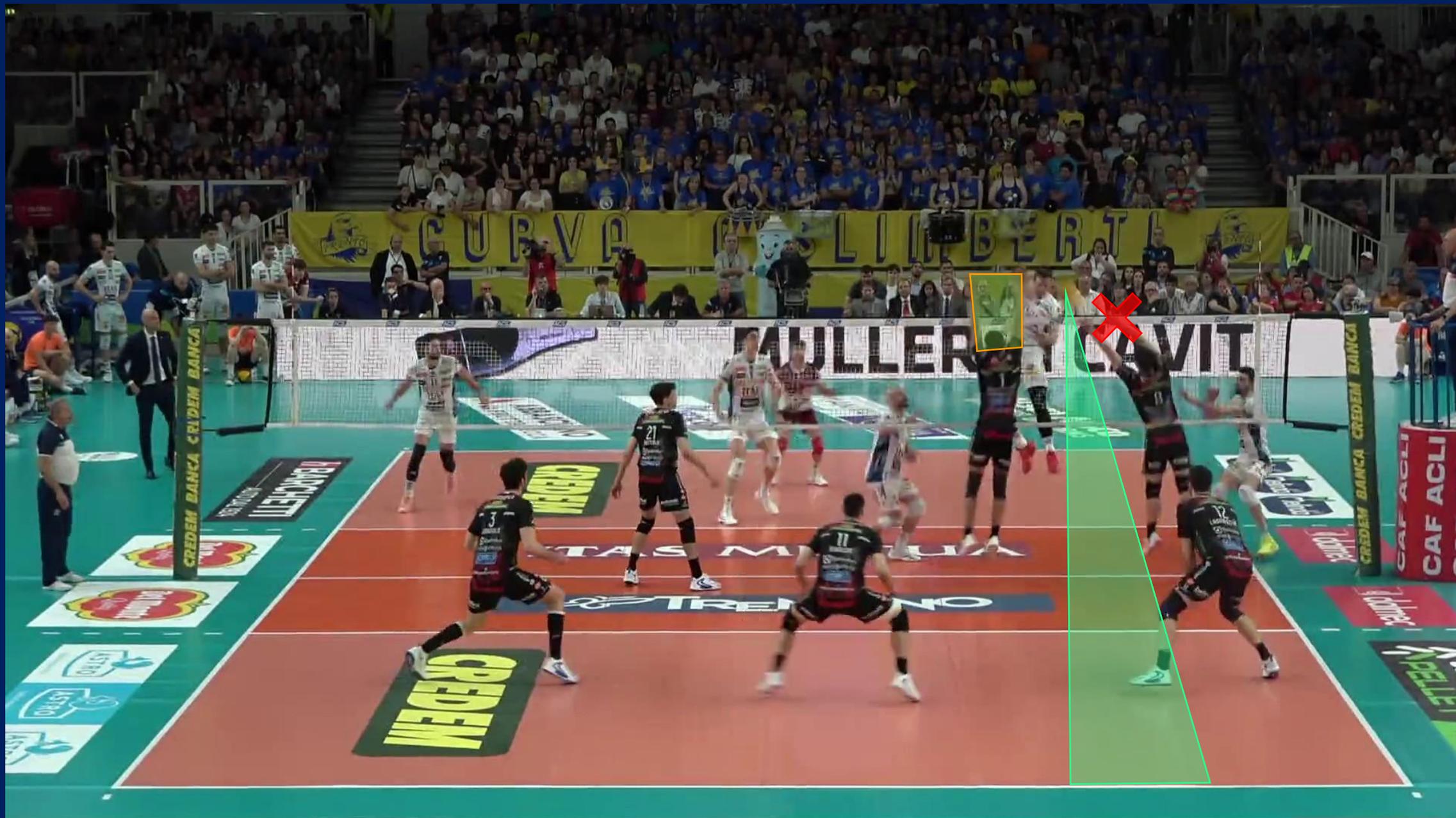


Tot 9  
(12%)

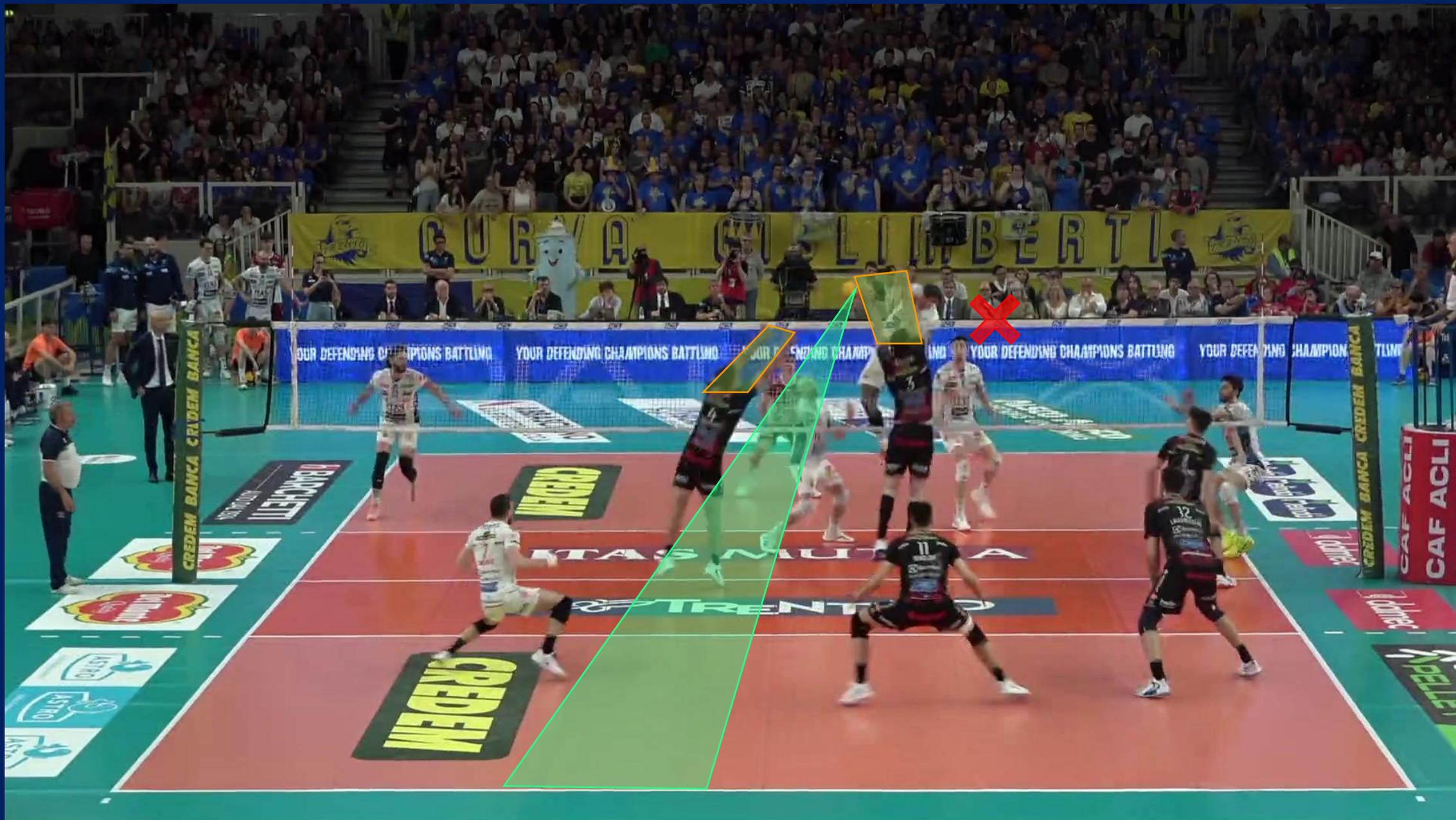
Eff 67%  
Err 0%

BP  
22%

# Sistemi di MURO su KOZAMERNIK in 7 P a muro



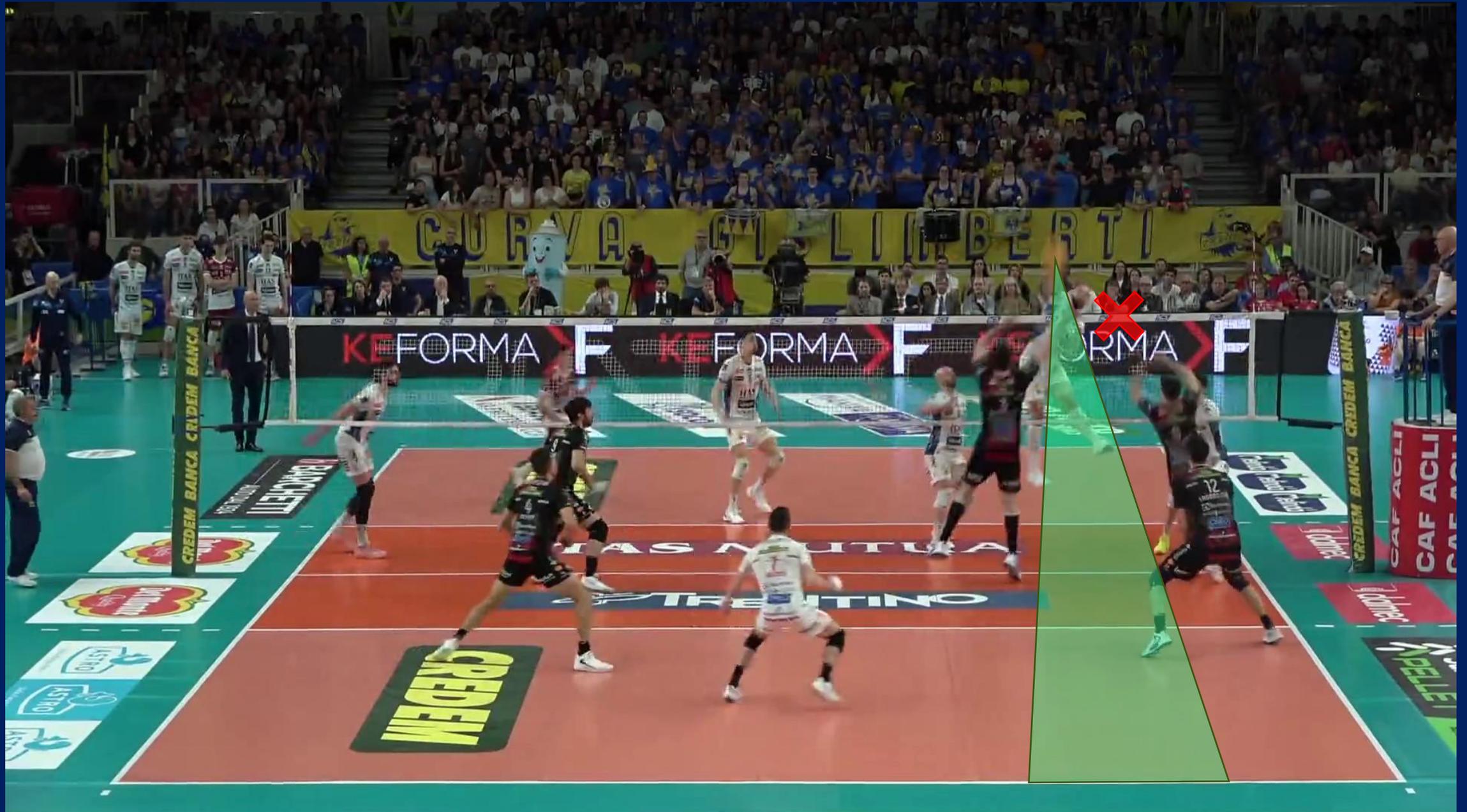
# Sistemi di MURO su KOZAMERNIK in 1° in Attacco a 2



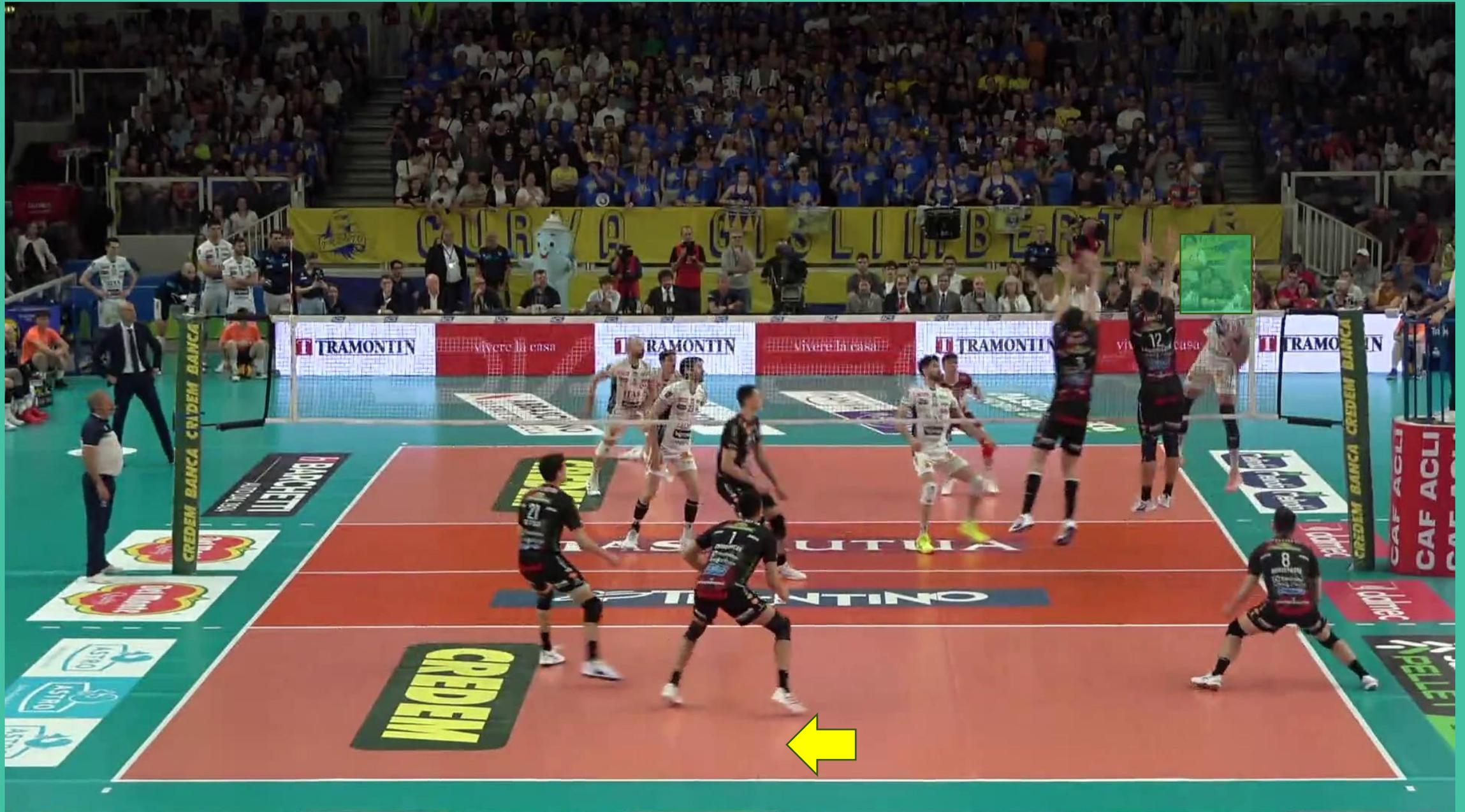
# Sistemi di MURO su FLAVIO in 1 da R+!



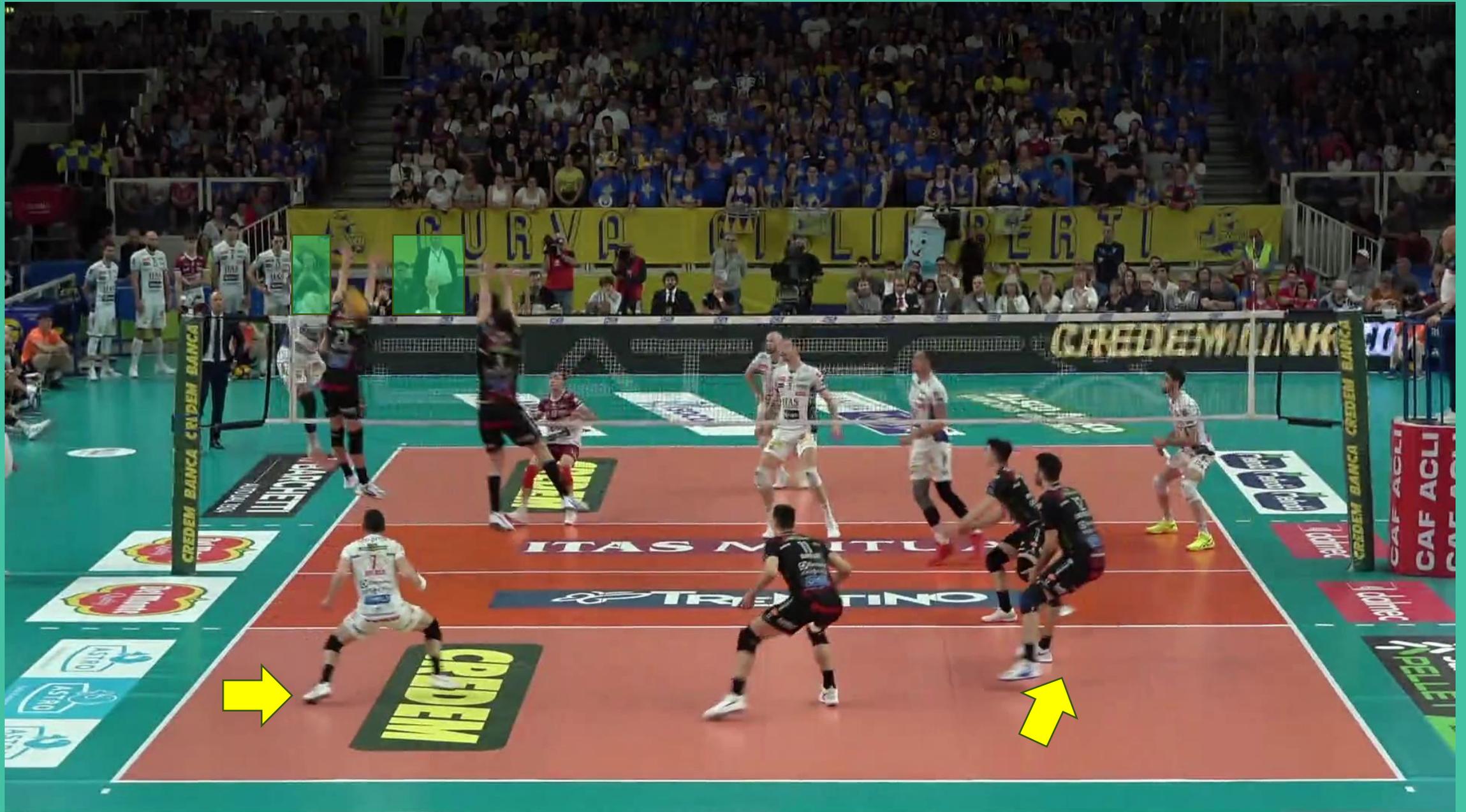
# Sistemi di MURO su BARTHA in 7



# Sistemi di MURO su RYCHLICKI super da 4



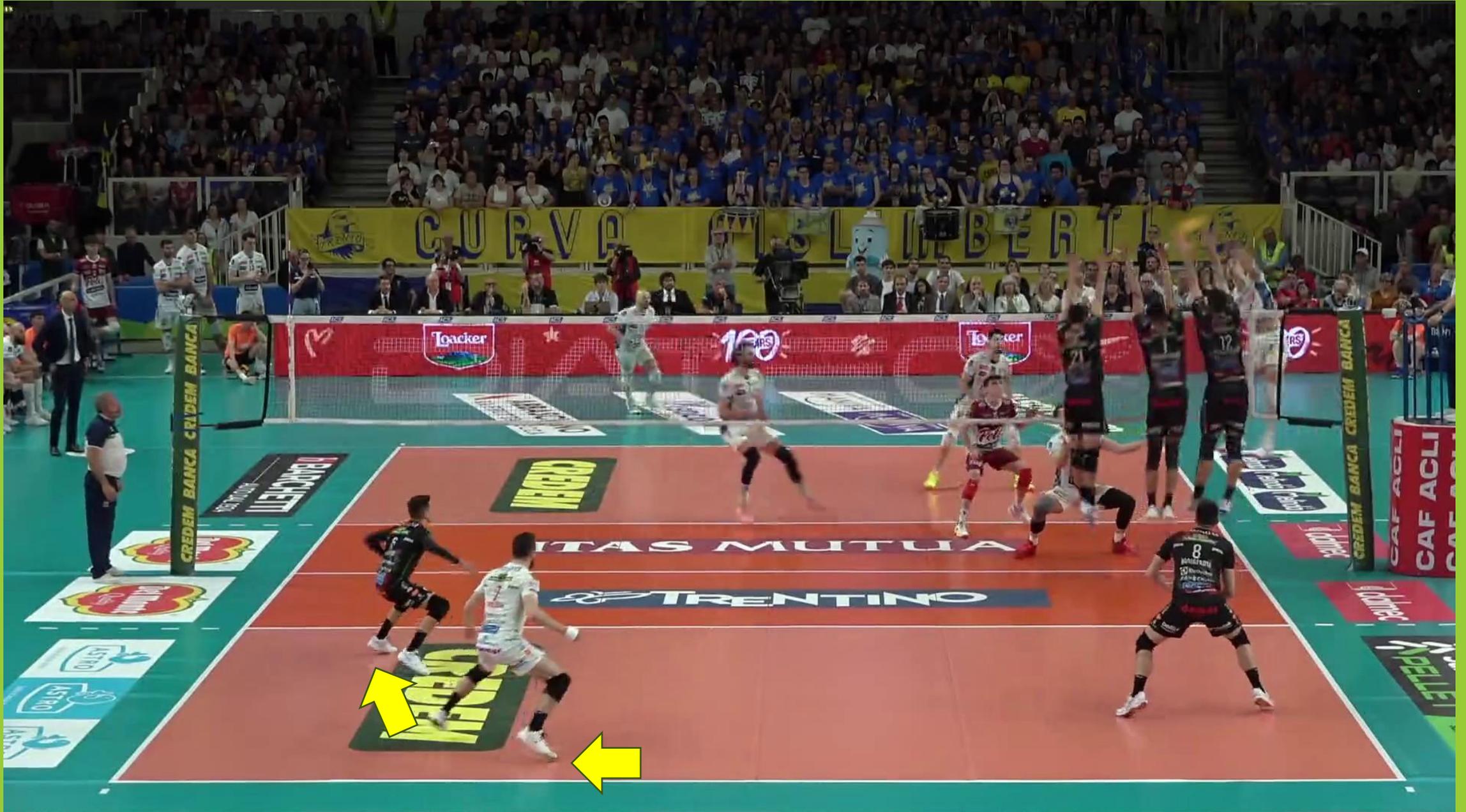
# Sistemi di MURO su RYCHLICKI super da 2



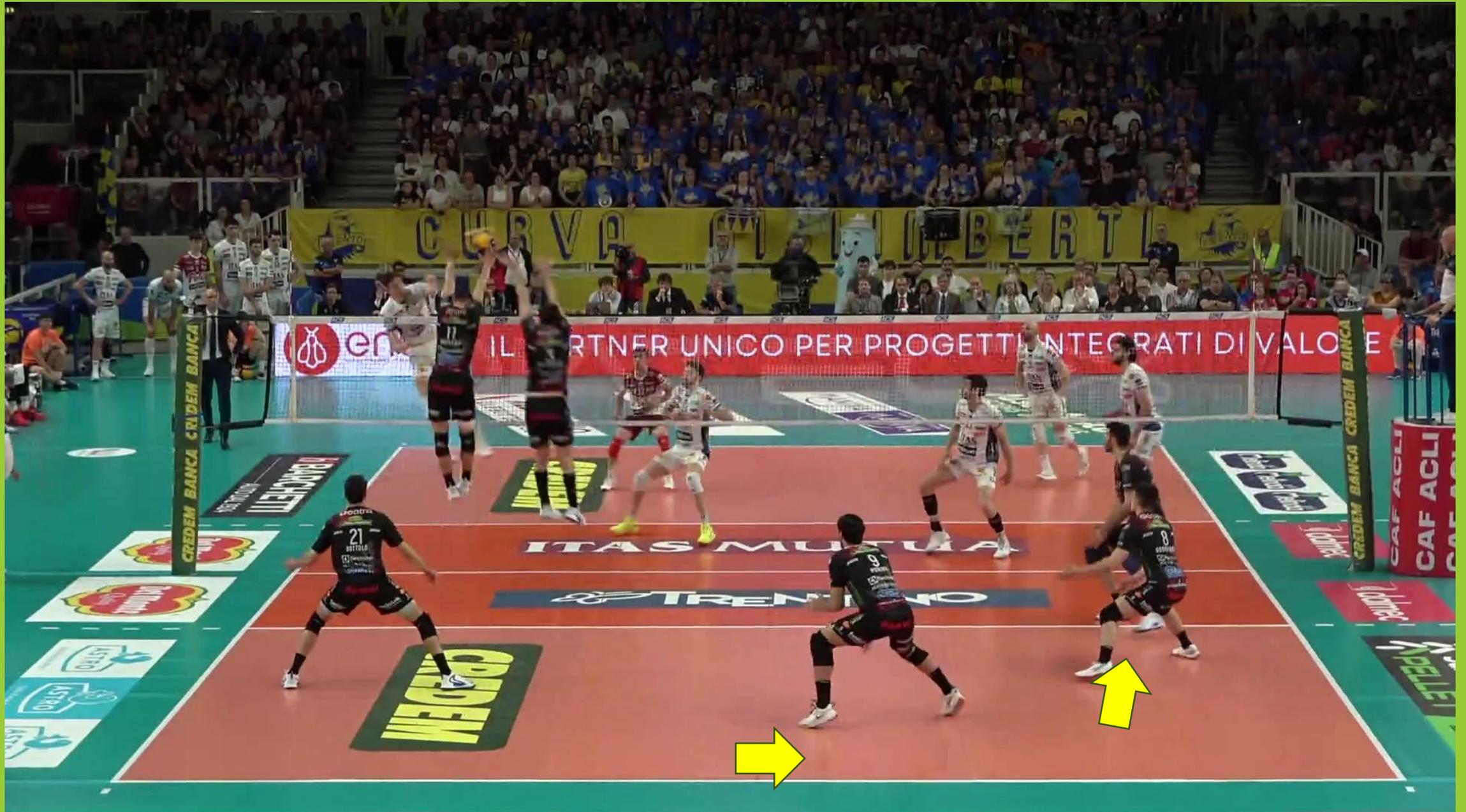
# Sistemi di MURO su MICHIELETTO super



# Sistemi di MURO su MICHIELETTO alta



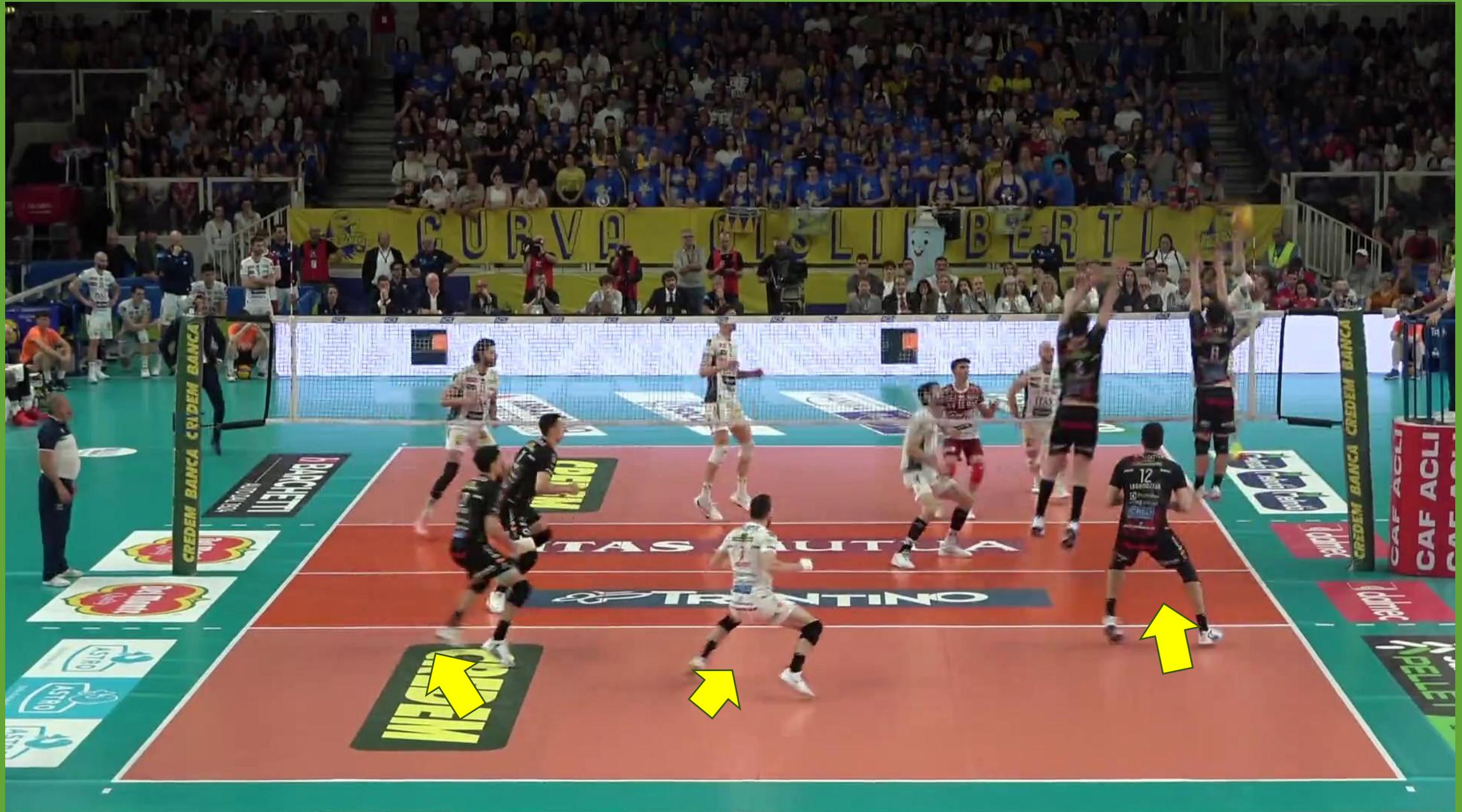
# Sistemi di MURO su MICHIELETTO super da 2



# Sistemi di MURO su LAVIA super



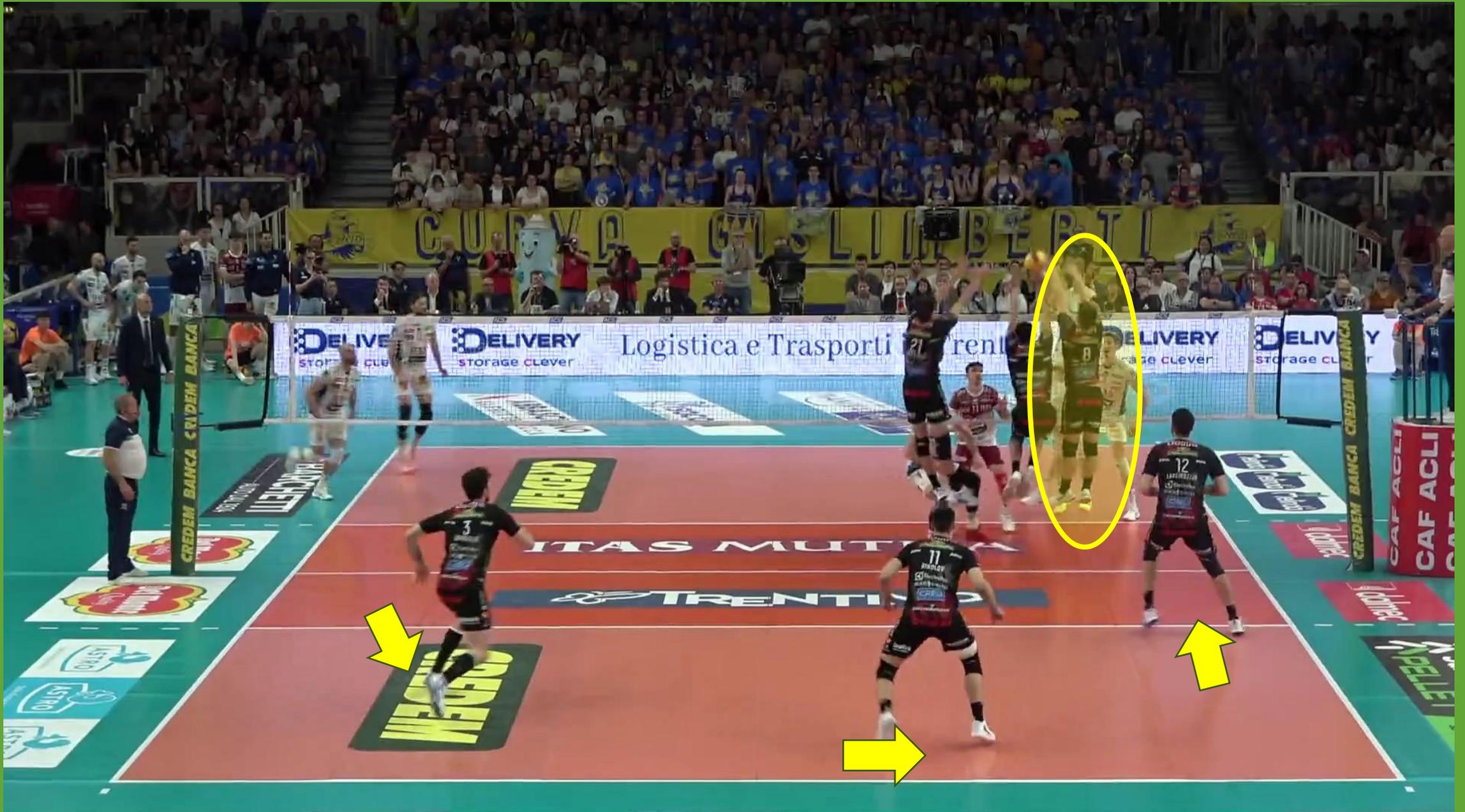
# Sistemi di MURO su LAVIA super con P a muro



# Sistemi di MURO su LAVIA alta



# Sistemi di MURO su LAVIA alta



# MURO vs R#+! centro rete Gara 3 e 2

P1

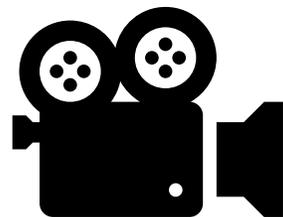
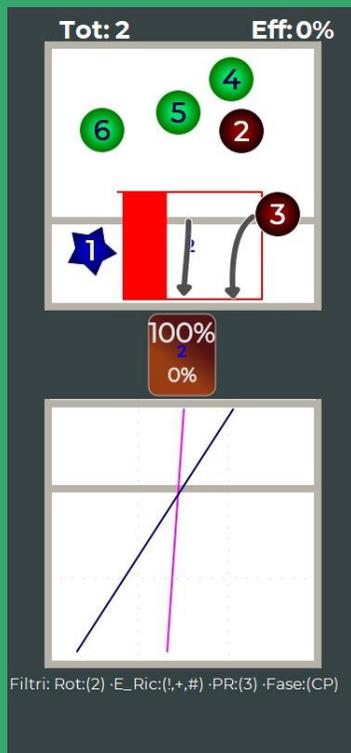
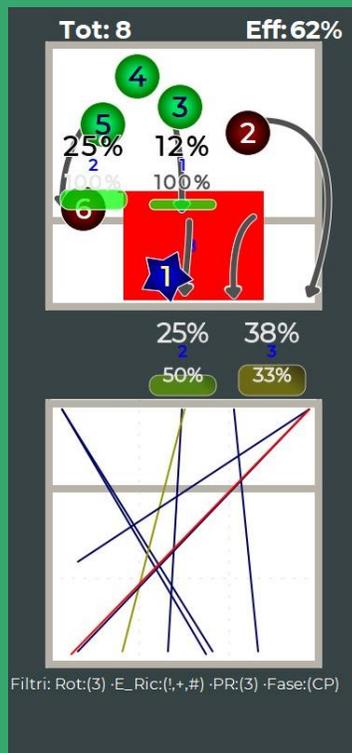
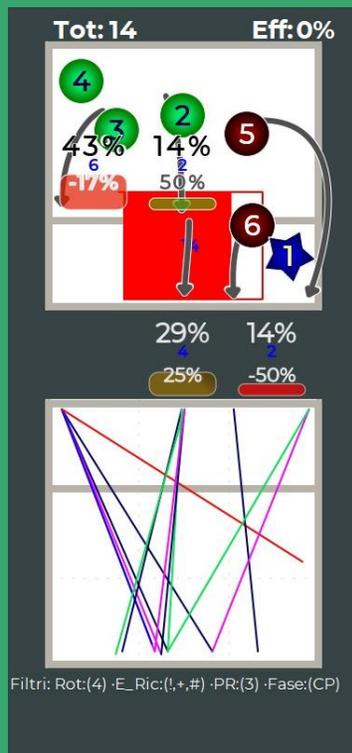
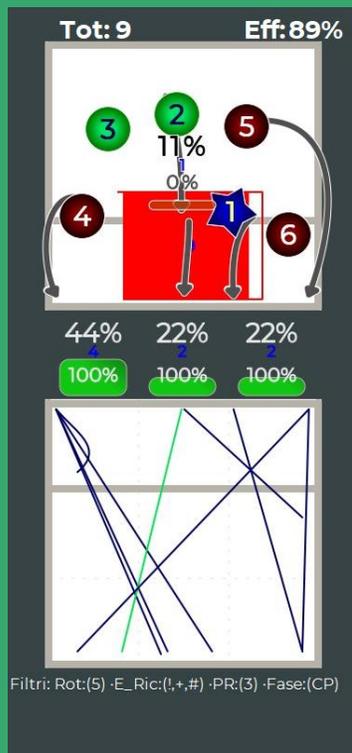
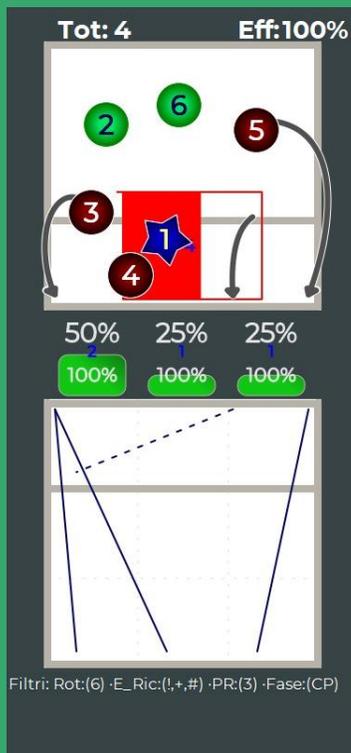
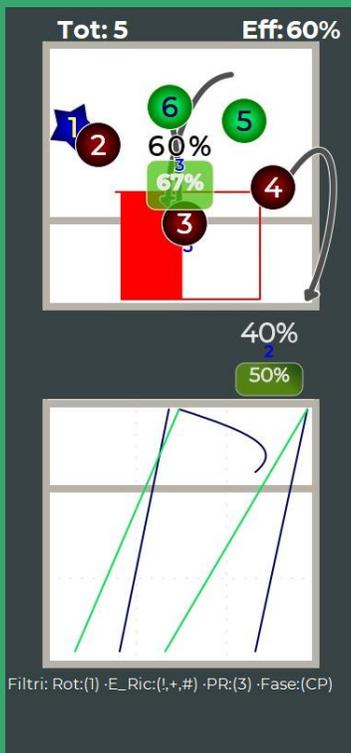
P6

P5

P4

P3

P2



# MURO vs SPOSTATE Gara 3 e 2

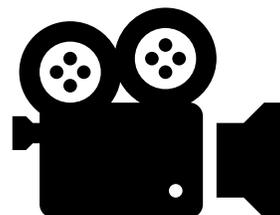
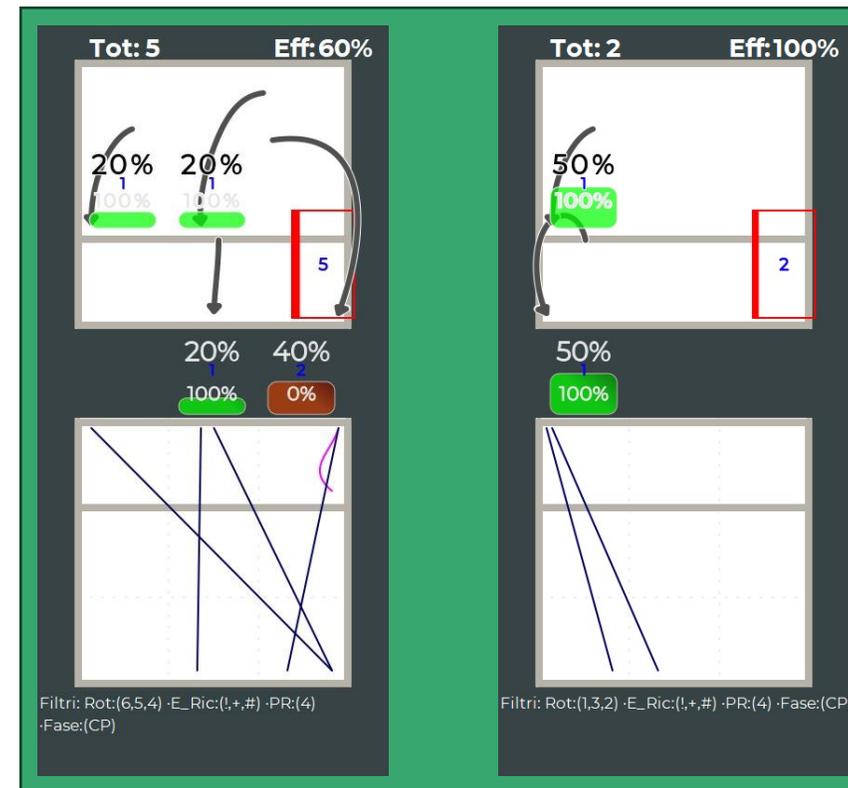
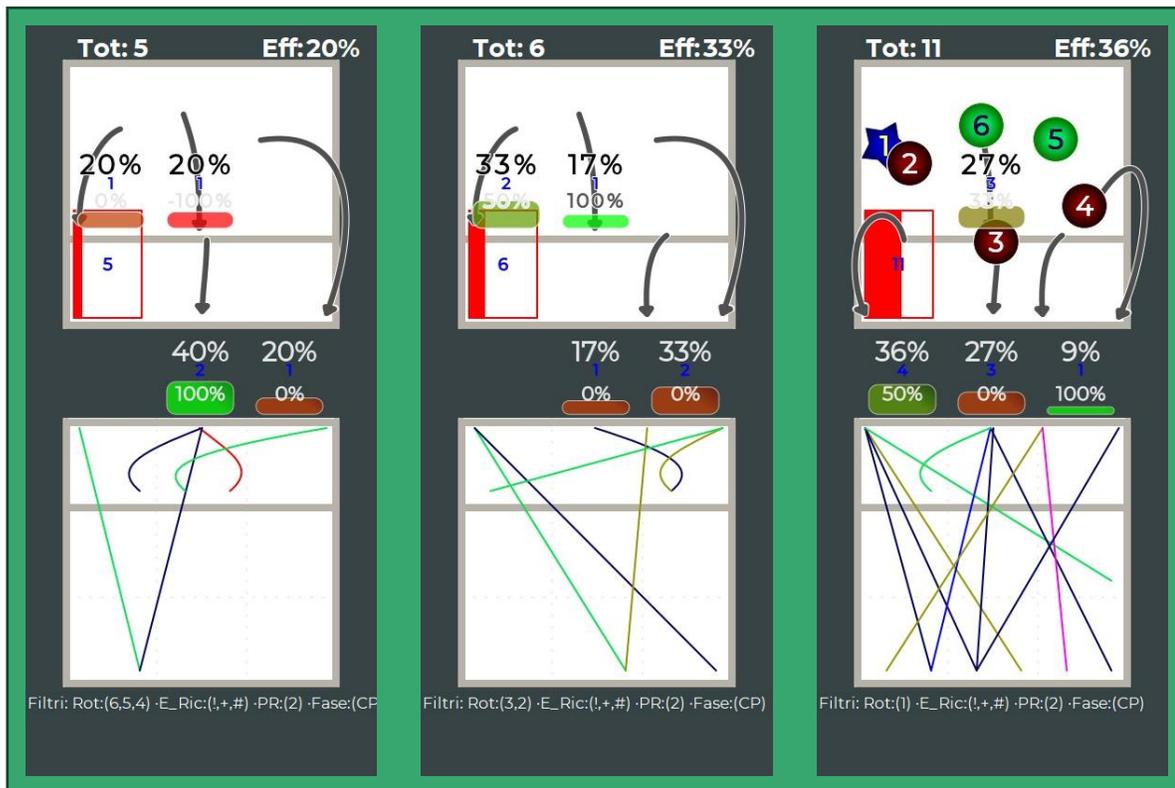
R2 - P654

R2 - P32

R2 - P1

R4 - P654

R4 - P321



[www.federvolley.it](http://www.federvolley.it)

