



CORSO NAZIONALE PER ALLENATORI DI TERZO GRADO

23° Edizione
Stagione sportiva 2025/2026



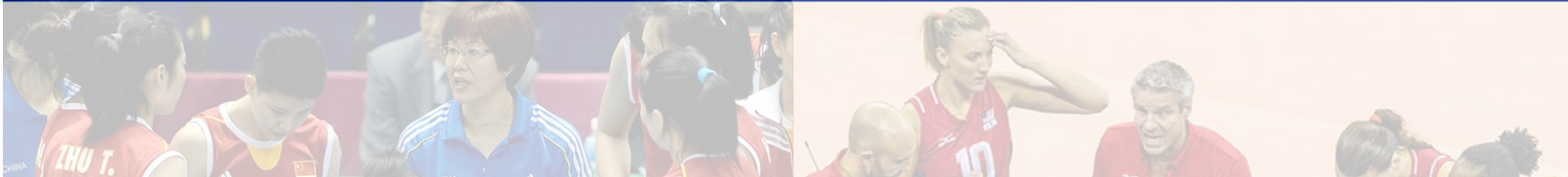


LA FIGURA DELL'ALLENATORE: RUOLO E COMPETENZE

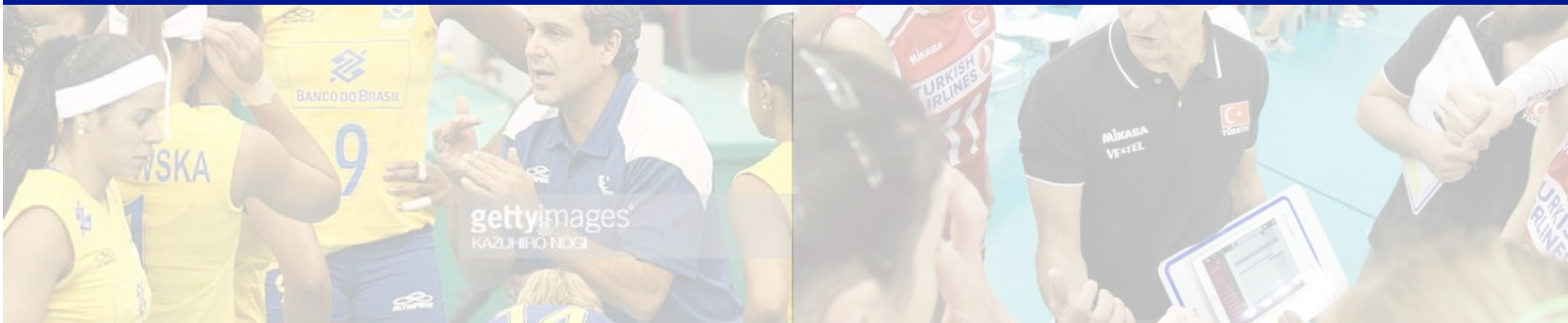




RUOLO



**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**





COMPETENZE

conoscenza approfondita del GIOCO e della sua EVOLUZIONE

capacità di COSTRUIRE e GESTIRE
corretti PROCESSI DI INSEGNAMENTO e ALLENAMENTO

capacità nella GESTIONE DELLE PERSONE

conoscenza approfondita dei METODI DI GESTIONE DEI GRUPPI

capacità di adattare LE PROPRIE IDEE
alle CONDIZIONI e al PERSONALE A DISPOSIZIONE



CARATTERISTICHE





**COSTRUZIONE
DEL
SISTEMA DI GIOCO**

**PIANO DI GARA
SPECIFICO
PER OGNI
AVVERSARIO**

PRESTAZIONE

**QUALITA' DEL
PROCESSO DI
ALLENAMENTO**

**SPIRITO
DI GRUPPO**





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
più adatta

ESEGUIRE
la risposta corretta





ALLENARE E' ARTE E SCIENZA



PALLAVOLO



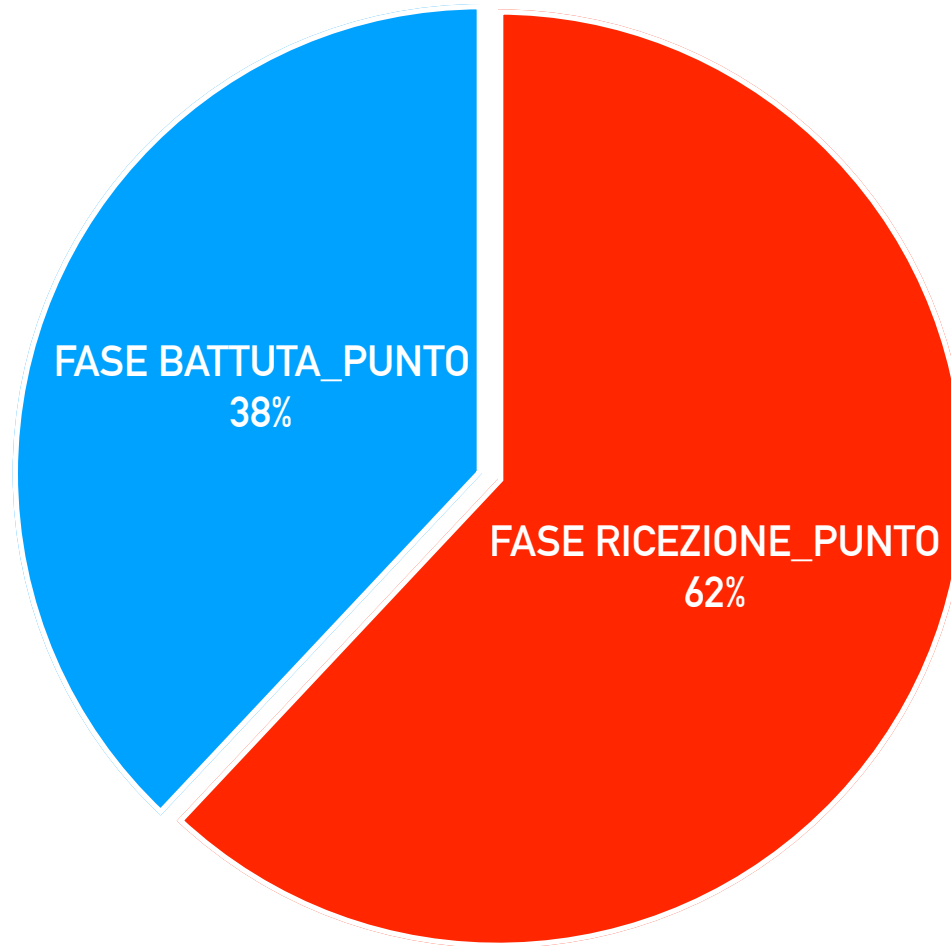
**FASE
RICEZIONE_PUNTO**

**FASE
BATTUTA_PUNTO**





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

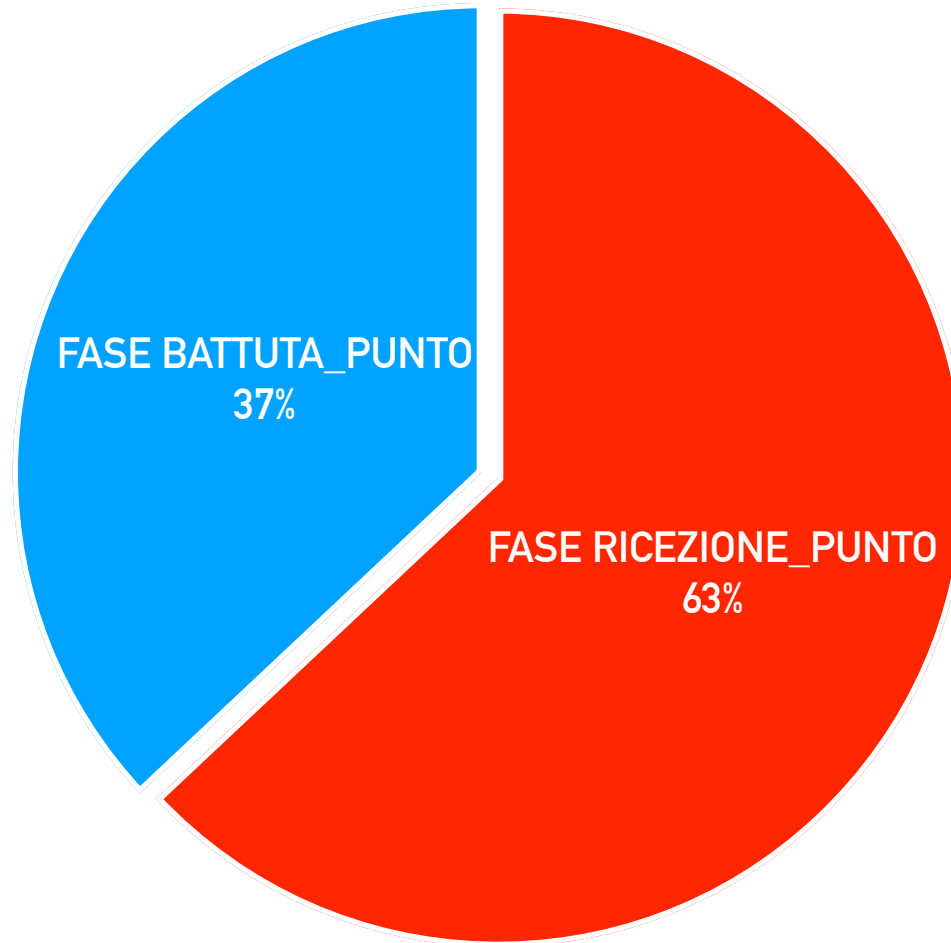


GIUSEPPE CUCCARINI





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



GIUSEPPE CUCCARINI



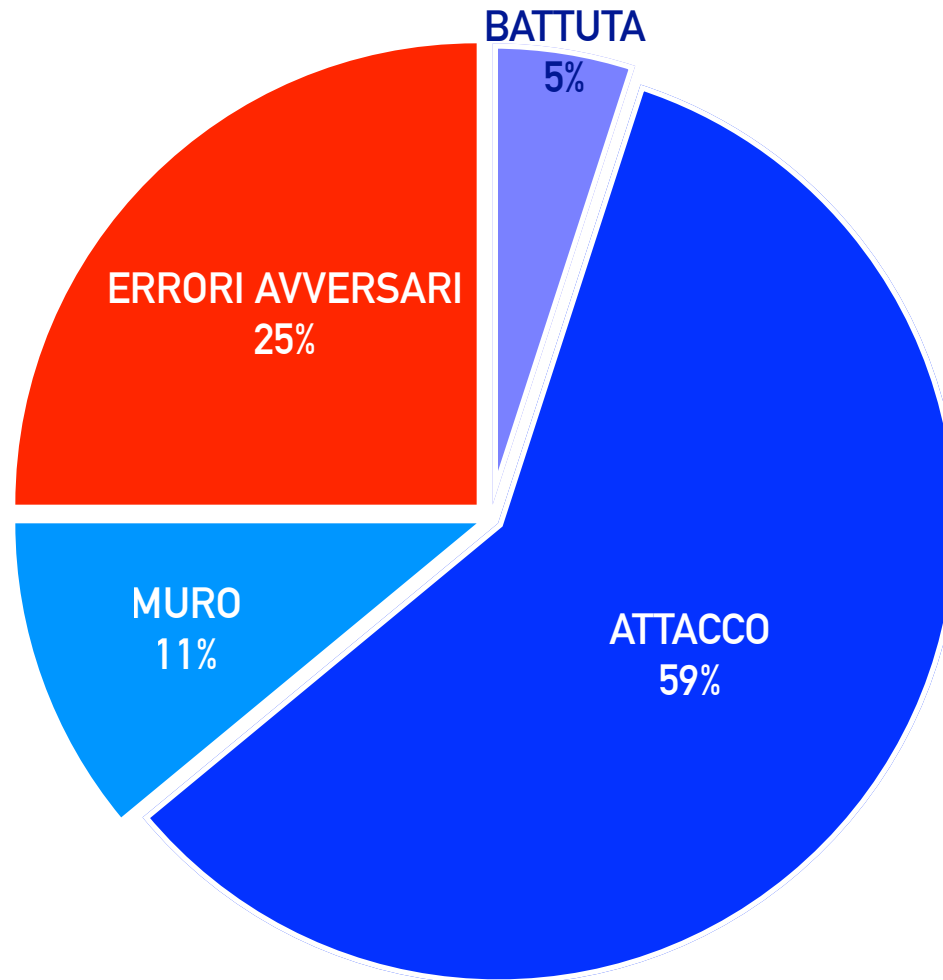


COME SI SEGNA IL PUNTO NELLE DUE FASI DI GIOCO SERIE A1 FEMMINILE 2024_2025

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



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



GIUSEPPE CUCCARINI



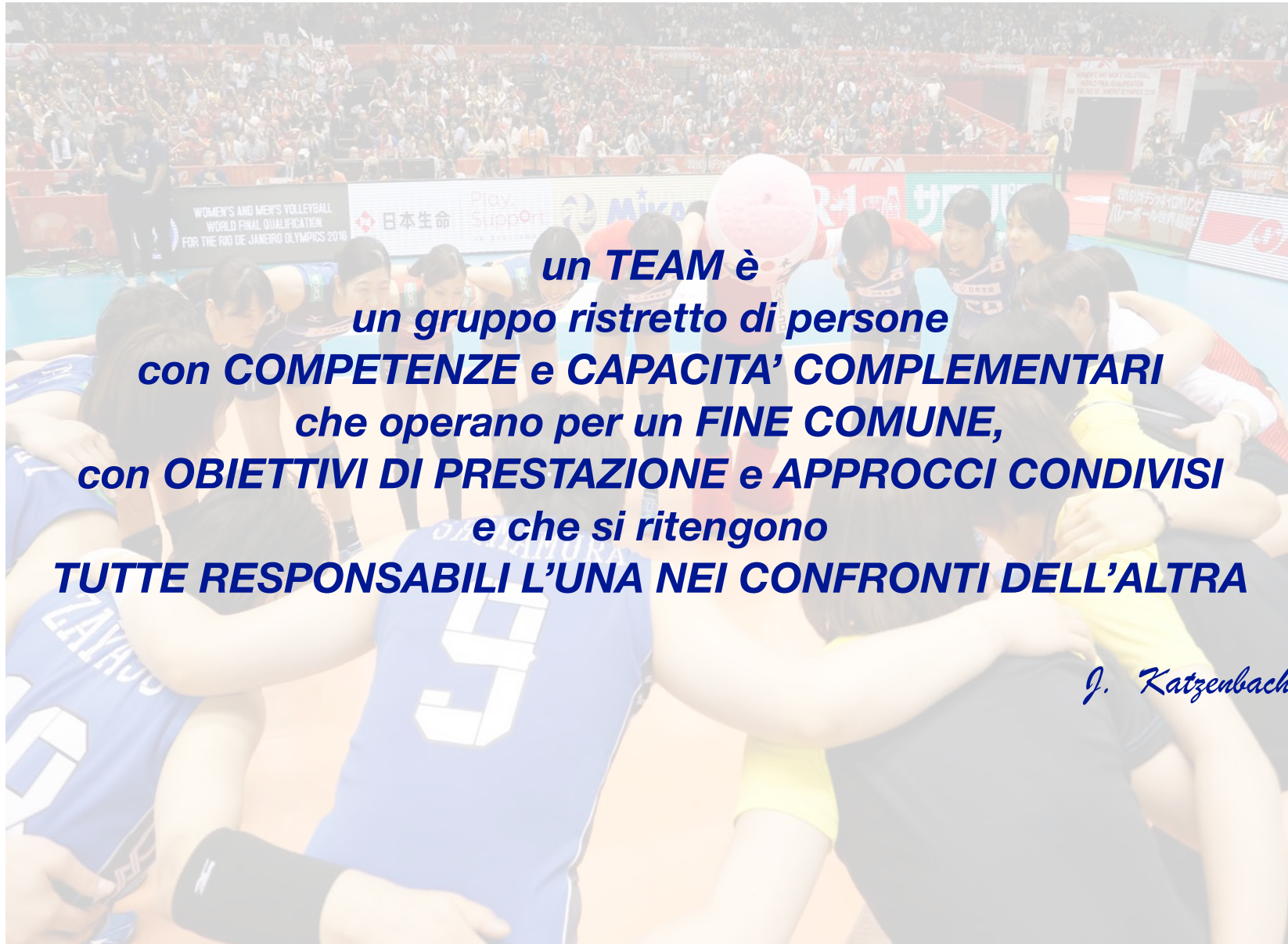
SISTEMI DI GIOCO

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*



**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 NELL'IMPOSTAZIONE DI UN SISTEMA DI GIOCO

AVERE UNA CHIARA IDEA DI COME GIOCARE

PARTIRE DALLE CARATTERISTICHE DELLE GIOCATRICI

PROBLEMATICHE SPAZIO-TEMPORALI

FLESSIBILITA'

