SISTEMA D'ATTACCO

nell'impostazione

del sistema d'attacco

SPAZIO

e

TEMPO

sono parametri decisivi

Concetti da considerare sul PIANO DELLO SPAZIO

sfruttare la LUNGHEZZA DELLA RETE

sfruttare la PROFONDITA' DEL CAMPO

Concetti da considerare sul PIANO DELLO TEMPO

il punto di riferimento per i tempi di attacco è l'attimo in cui L'ALZATRICE TOCCA LA PALLA

i movimenti e i tempi delle attaccanti variano rispetto a COME ARRIVA LA PALLA ALLA PALLEGGIATRICE

MIKASA
Embaré
Confederación Sudamericana de Voleibol

CRITERI
SU CUI IMPOSTARE
IL SISTEMA D' ATTACCO

LE CAPACITA' DELL'ALZATRICE

POSSEDERE ALMENO
UNO O DUE
PUNTI DI FORZA

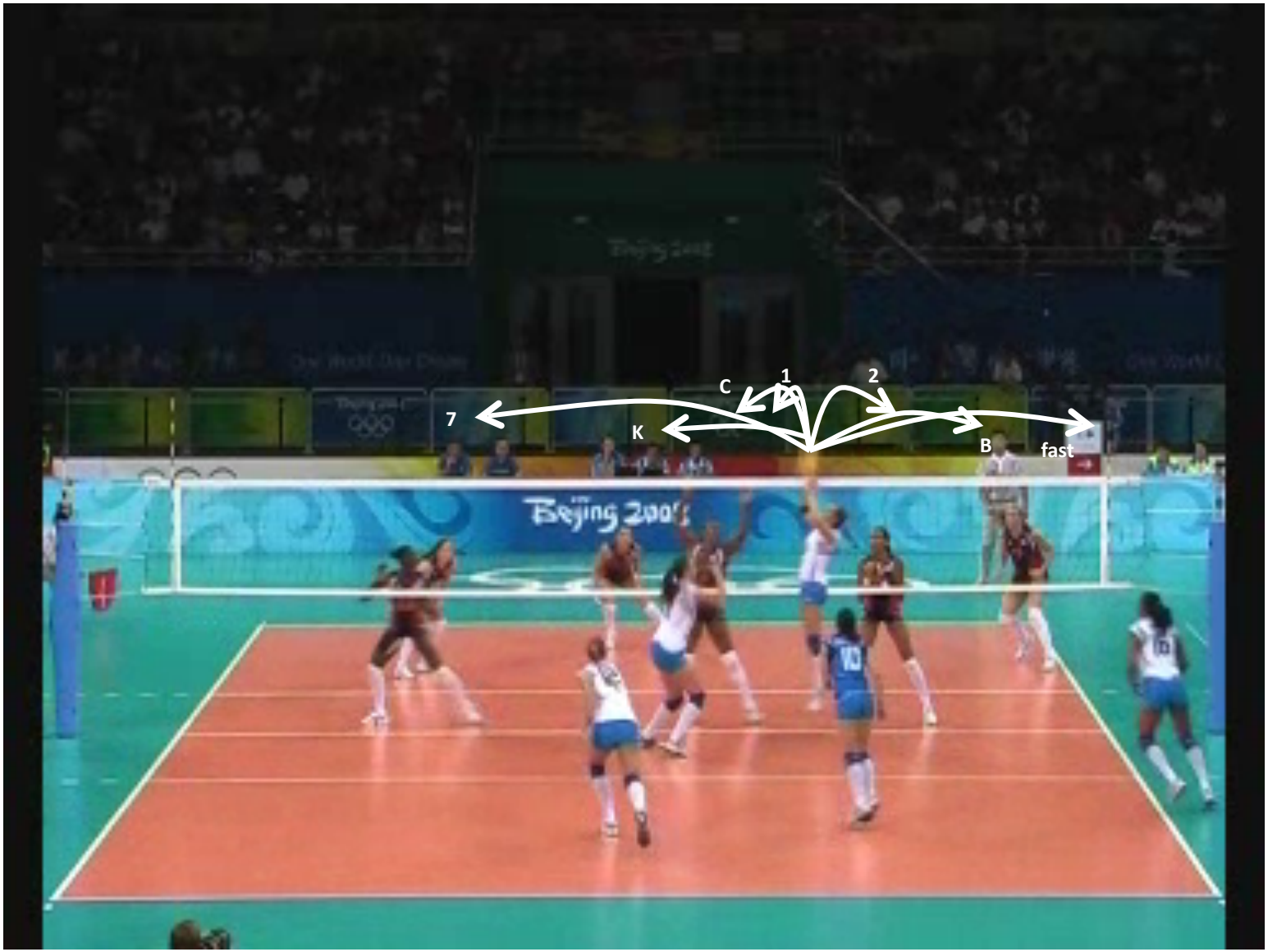
IL TEMPISMO ESECUTIVO DELL' ATTACCO DI PRIMO TEMPO

giochi che dipendono dalla POSIZIONE DELL'ALZATRICE

giochi d'attacco dopo RICEZIONE POSITIVA (+)

giochi eseguiti <u>sempre</u> nello STESSO PUNTO DELLA RETE

GIOCHI D'ATTACCO DELL'ATTACCANTE CENTRALE



GIOCHI CHE DIPENDONO DALLA POSIZIONE DELL'ALZATRICE

la centrale sceglie dove saltare in base alla posizione dell'alzatrice

veloce avanti

veloce avanti spostata

veloce dietro

veloce dietro spostata

GIOCHI ESEGUITI SEMPRE NELLO STESSO PUNTO DELLA RETE

la centrale va sempre verso la stessa area della rete

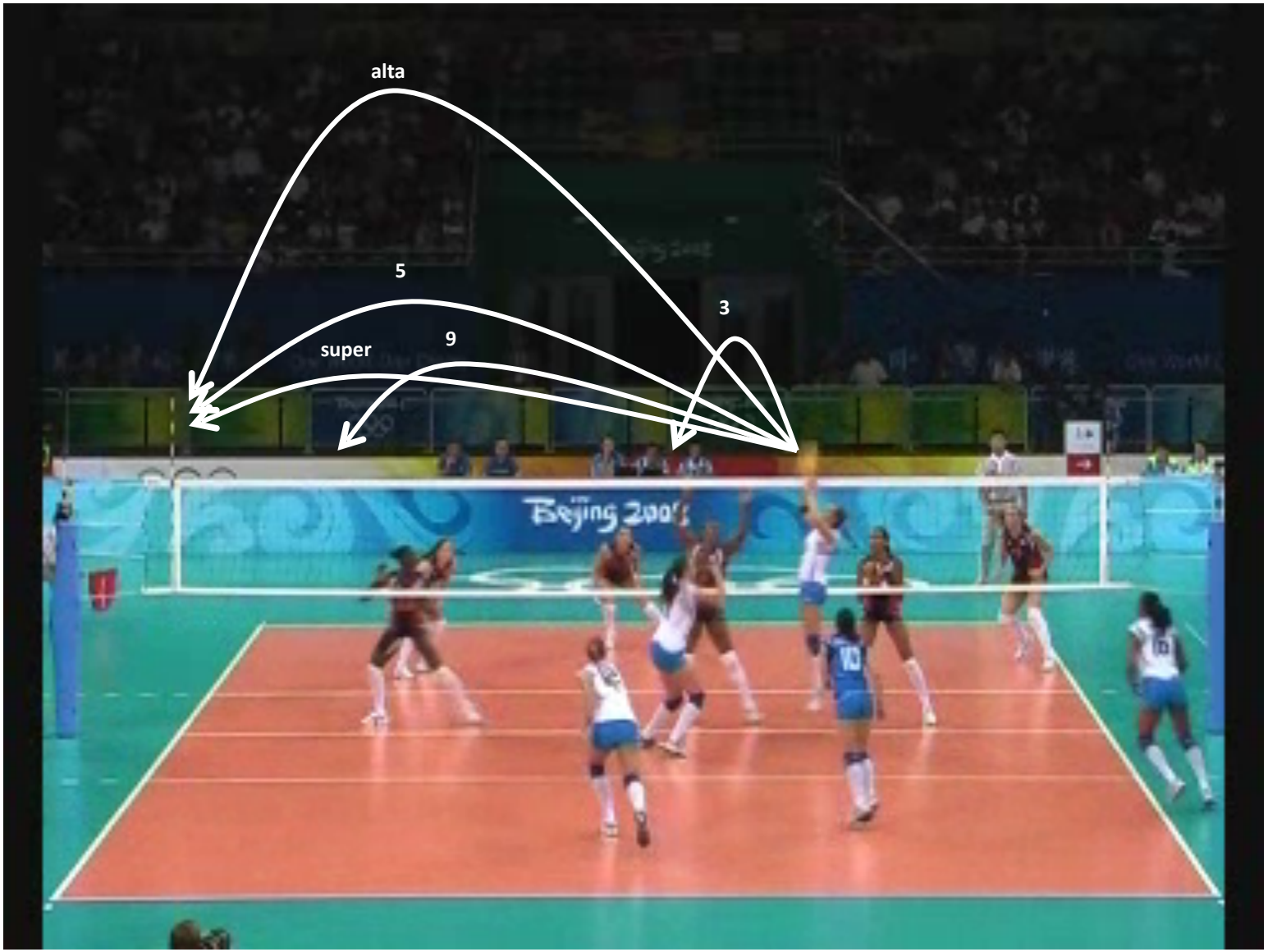
Tesa corta

Veloce al centro della rete

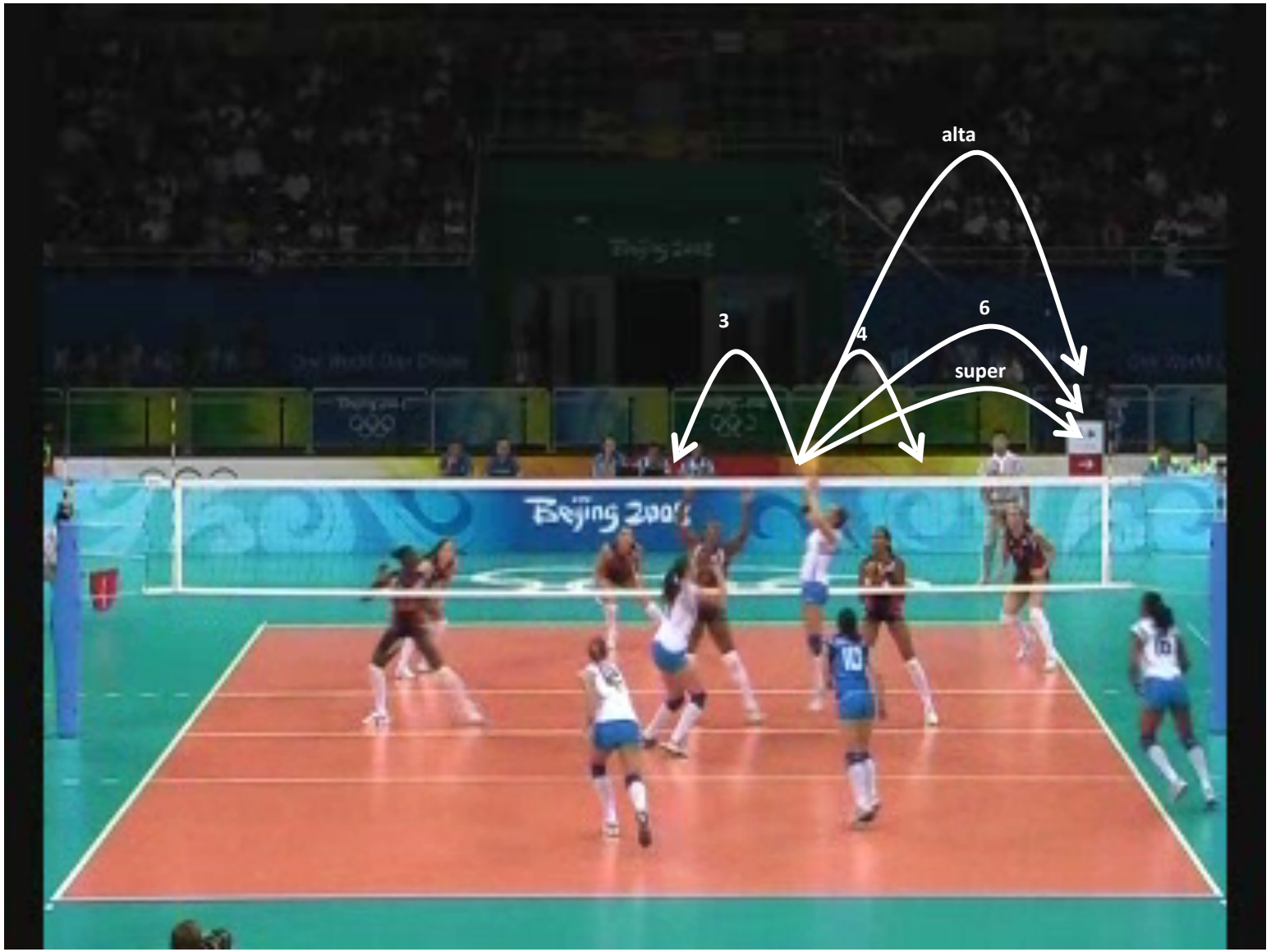
Fast

GIOCHI D'ATTACCO
DI PRIMO TEMPO
DOPO
RICEZIONE POSITIVA(R+)

GIOCHI D'ATTACCO CON L'ATTACCANTE DI ZONA 4



GIOCHI D'ATTACCO CON L'ATTACCANTE DI ZONA 2



IL SISTEMA DELLE CHIAMATE

COINVOLGERE
TUTTE
LE ATTACCANTI