



CENNI DI SCOUT E UTILIZZO DELLE ANALISI

CORSO ALLENATORE DI BEACH VOLLEY

Formia, 10-14 Aprile

OBBIETTIVO GENERALE DELLA SCOUTIZZAZIONE

Attraverso la raccolta dei dati si cerca di avere una percezione di cosa fa la nostra squadra e la squadra avversaria.

Questo ci aiuta ad individuare gli aspetti sui quali bisogna poi lavorare (per la nostra squadra) e ci aiuta per la preparazione di una tattica pre-partita (per la squadra avversaria).

Fondamentale per avere un confronto con gli avversari di pari livello.

Battuta

Simbologia:

#	<i>Battuta che porta un punto diretto</i>
/	<i>Battuta con ricezione che viene direttamente nel nostro campo anche dopo 3 tocchi senza attacco (free ball)</i>
+	<i>Battuta con ricezione negativa e che permette all'avversario di effettuare per forza un'alzata in bagher</i>
-	<i>Battuta con ricezione positiva o doppio positiva</i>
=	<i>Battuta sbagliata</i>

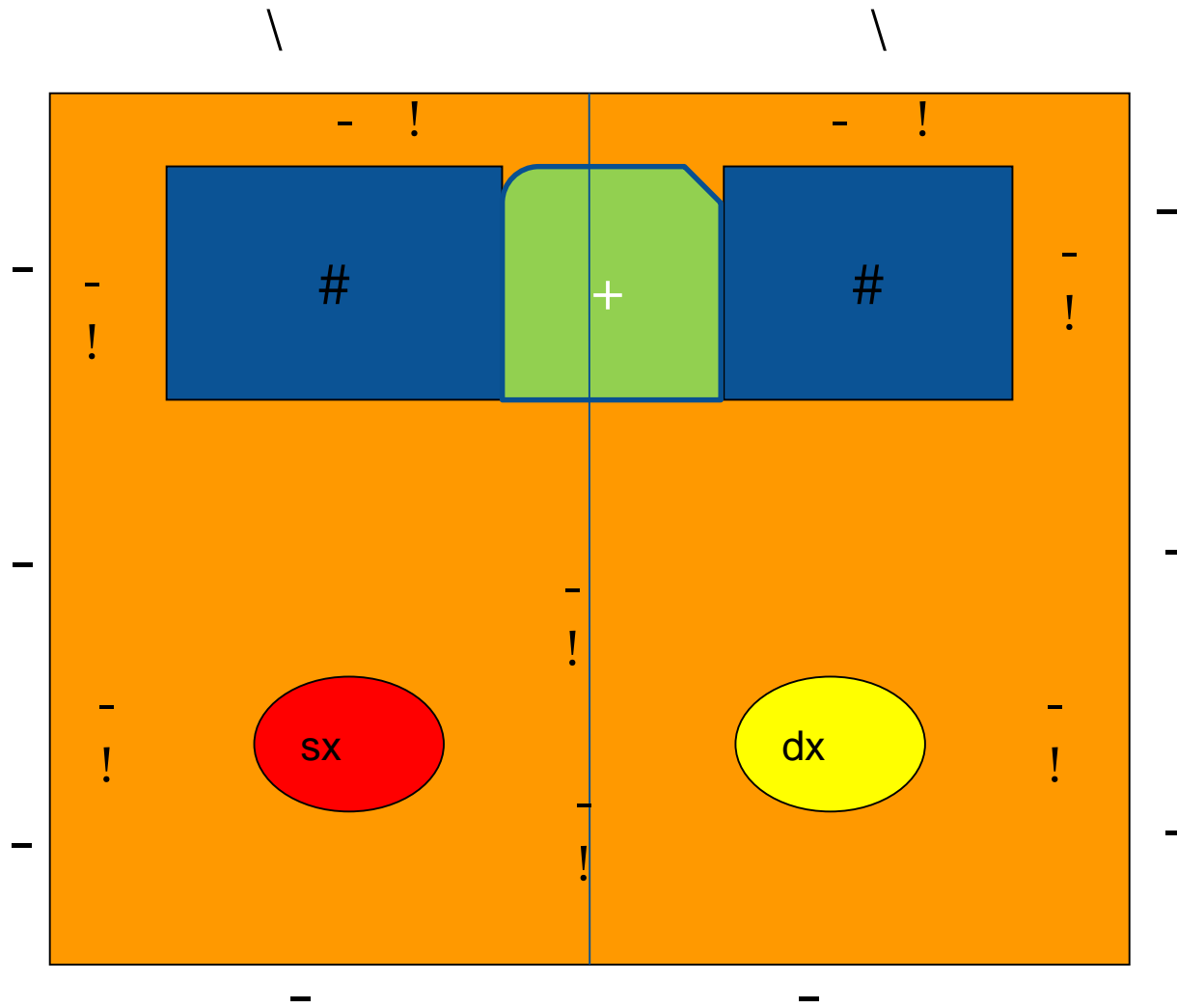
Ricezione

Simbologia:

#	<i>Ricezione palleggiabile indirizzata nella propria metà campo ad 1mt da rete e all'interno dei 3mt</i>
+	<i>Ricezione palleggiabile indirizzata 1 mt oltre la propria metà campo, ad 1 mt da rete e all'interno dei 3 mt</i>
! 0	<i>Ricezione palleggiabile lontana da rete ma che comunque resta all'interno del campo di gioco</i>
-	<i>Ricezione che può essere alzata solo in bagher, quindi bassa o fuori dal campo</i>
/	<i>Ricezione che va direttamente nel campo avversario o che permette i 3 tocchi ma senza un attacco (free ball)</i>
=	<i>Ace</i>

Eccezioni: il target della ricezione # e + si sposta di un metro oltre la metà campo se il ricevitore riceve dal centro

Spiegazione delle valutazioni



Attacco

Simbologia:

#	<i>Attacco concluso a punto (anche se invasione del muro avversario)</i>
+	<i>Attacco che va nel campo avversario ma che consente alla squadra che attacca di rigiocare la palla per un altro attacco (torna free ball)</i>
!	<i>Attacco contro il muro coperto bene</i>
-	<i>Attacco difeso e rigiocato dagli avversari. Attacco murato/coperto con copertura che torna nel campo di chi difende</i>
/	<i>Attacco che gli avversari murano a punto</i>
=	<i>Attacco che finisce fuori, in rete o in cui lo schiacciatore commette invasione o fallo</i>

Muro

Simbologia:

#	<i>Muro con palla che finisce a terra nel campo avversario o comunque non permette il controllo della palla agli avversari</i>
+	<i>Muro che toccando la palla consente una rigiocata della nostra difesa</i>
!	<i>Muro che rimane nell'altro campo e viene coperto bene</i>
-	<i>Muro che viene nel proprio campo ma non favorisce la difesa (tiene la palla in gioco ma permette un primo attacco agli avversari)</i>
/	<i>Invasione a muro</i>
=	<i>Muro che tocca la palla rendendola imprevedibile</i>

UTILIZZO DELLE ANALISI

Come precedentemente specificato le analisi possono essere utilizzate:

➤ *Per lo studio della squadra avversaria*

- *Con scoutizzazione manuale*
- *Con software dedicati (noi utilizziamo data volley e data video)*

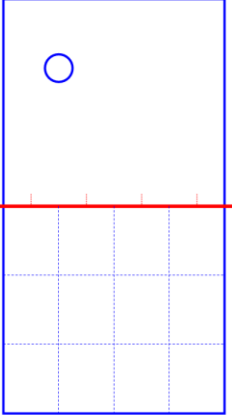
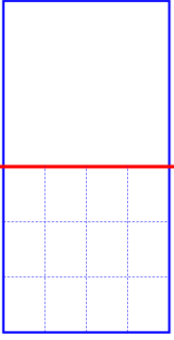
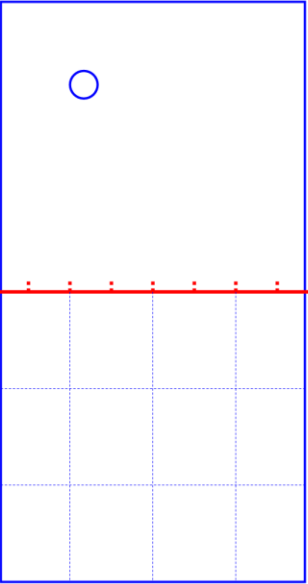
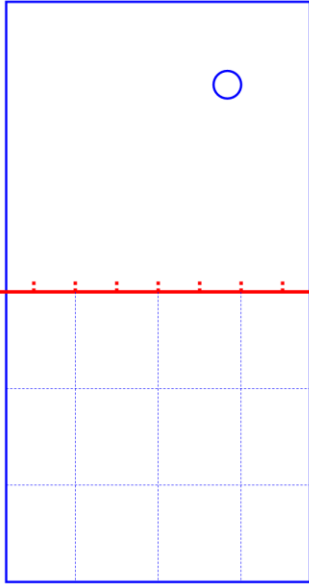
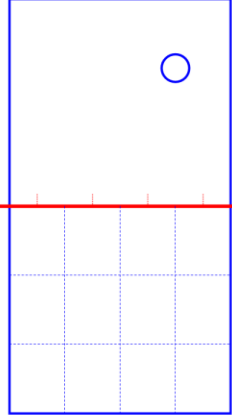
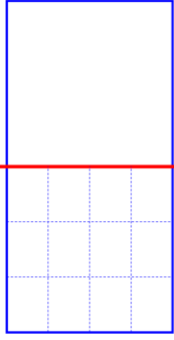


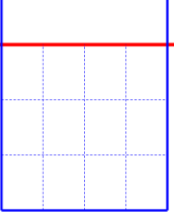
➤ *Per lo studio della nostra squadra*

- *Con scoutizzazione manuale*
- *Con software dedicati*

SCOUT MANUALE

- **Foglio direzioni d'attacco:** con questo tipo di rilevazione manuale possiamo già preparare un piano di gara e quindi fornire ai nostri atleti delle indicazioni relative a:
 - Traiettorie di battuta
 - Eventuali zone di difficoltà di ricezione
 - Traiettorie d'attacco ed eventualmente direzione di rincorsa
 - Soluzioni d'attacco con ricezione positiva
 - Soluzioni d'attacco con ricezione negativa
- **Foglio cronologia:** questo tipo di rilevazione consente di vedere l'andamento dei punti di una partita, e viene compilato durante la partita stessa.

FOGLIO DIREZIONI D'ATTACCO

<p>Atleta Dx</p> <p>Cambio Palla con Ric -</p>  <p>Servizio</p> 	<p>Cambio palla con Ric +</p> 	<p>Cambio palla con Ric +</p> 	<p>Atleta Sx</p> <p>Cambio Palla con Ric -</p>  <p>Servizio</p> 
<p>Attacco dopo Difesa</p> 	 <p>ITALIA BEACHVOLLEYBALL TEAM</p> <div style="border: 2px solid red; padding: 5px; display: inline-block;"> <p>TEAM NAZ</p> <p>GARA vs</p> <p>TORNEO LUOGO</p> <p>TURNO DATA</p> <p>VENTO (1) (2) (3) RILEVATORE</p> <p>SET (1°) (2°) (3°) PUNTEGGIO -</p> <p>RISULTATO - PARZIALI / /</p> </div>		<p>Attacco dopo difesa</p> 

STUDIO SQUADRA AVVERSARIA CON DATA VOLLEY

Perché le analisi siano attendibili, nella preparazione di una partita durante un torneo ho bisogno almeno di 4-5 partite della squadra che andrò ad affrontare; invece se devo fare un'analisi a fine stagione ho bisogno almeno di 10 partite, se ne ho di più meglio.

Per ciò che riguarda lo studio della nostra squadra lo facciamo su tutte le partite disputate durante la stagione.

COSA STUDIAMO

1) Analisi dei numeri

➤ Percentuali di positività ed efficienza dei singoli fondamentali:

DETTAGLIO FONDAMENTALI															
Fondam.	Giocatore	*E%	Tot	=	%	/	%	-	%	!	%	+	%	#	%
Battuta	2 GAVIRA	11%	157	13	8%	2	1%	97	62%	17	11%	25	16%	3	2%
Ricezione		62%	158	7	4%	1	1%	22	14%	22	14%	14	9%	92	58%
Attacco		45%	187	17	9%	13	7%	28	15%	7	4%	8	4%	114	61%
Att dopo Ricez		52%	140	11	8%	8	6%	17	12%	5	4%	7	5%	92	66%
Contrattacco		23%	47	6	13%	5	11%	11	23%	2	4%	1	2%	22	47%
Muro		-30%	23	10	43%			3	13%	3	13%	4	17%	3	13%
Difesa		37%	57	12	21%	4	7%	4	7%					37	65%

COME CALCOLIAMO LE PERCENTUALI DI POSITIVITA' E DI EFFICIENZA

- **Battuta:** positività ($B\# + B/ + B+$); efficienza ($B\# + B/ + B+$) - ($B=$)
- **Ricezione:** Positività ($R\# + R+$); efficienza ($R\# + R+$) - ($R/ + R=$). Seniores pos. 65%, eff. 60%. (i migliori al mondo sono sul 78% pos e 70% di eff). Junior pos 60%, 45% eff.
- **Attacco:** positività ($A\#$); efficienza ($A\#$) - ($A/ + A=$). Seniores s.o. pos oltre il 60%, eff oltre 50%. Junior s.o. pos 50%, eff 30% (aumento numero errori)
- **Muro:** positività ($M\#$); efficienza ($M\#$) - ($M/ + M=$)

➤ *Percentuali di positività ed efficienza di ricezione a destra, di ricezione a sinistra e ricezione corta*

Fondam.	Giocatore	*E%	Tot	=	%	/	%	-	%	!	%	+	%	#	%
Ricezione addosso	1 BRYL	65%	52	1	2%	1	2%	7	13%	7	13%	15	29%	21	40%
Ricezione a destra		37%	83	4	5%	3	4%	24	29%	14	17%	16	19%	22	27%
Ricezione a sinistra		50%	30			2	7%	6	20%	5	17%	2	7%	15	50%
Ricezione corta		70%	10							3	30%	4	40%	3	30%

➤ *Percentuali di positività ed efficienza di cambio palla dopo ricezione a destra*

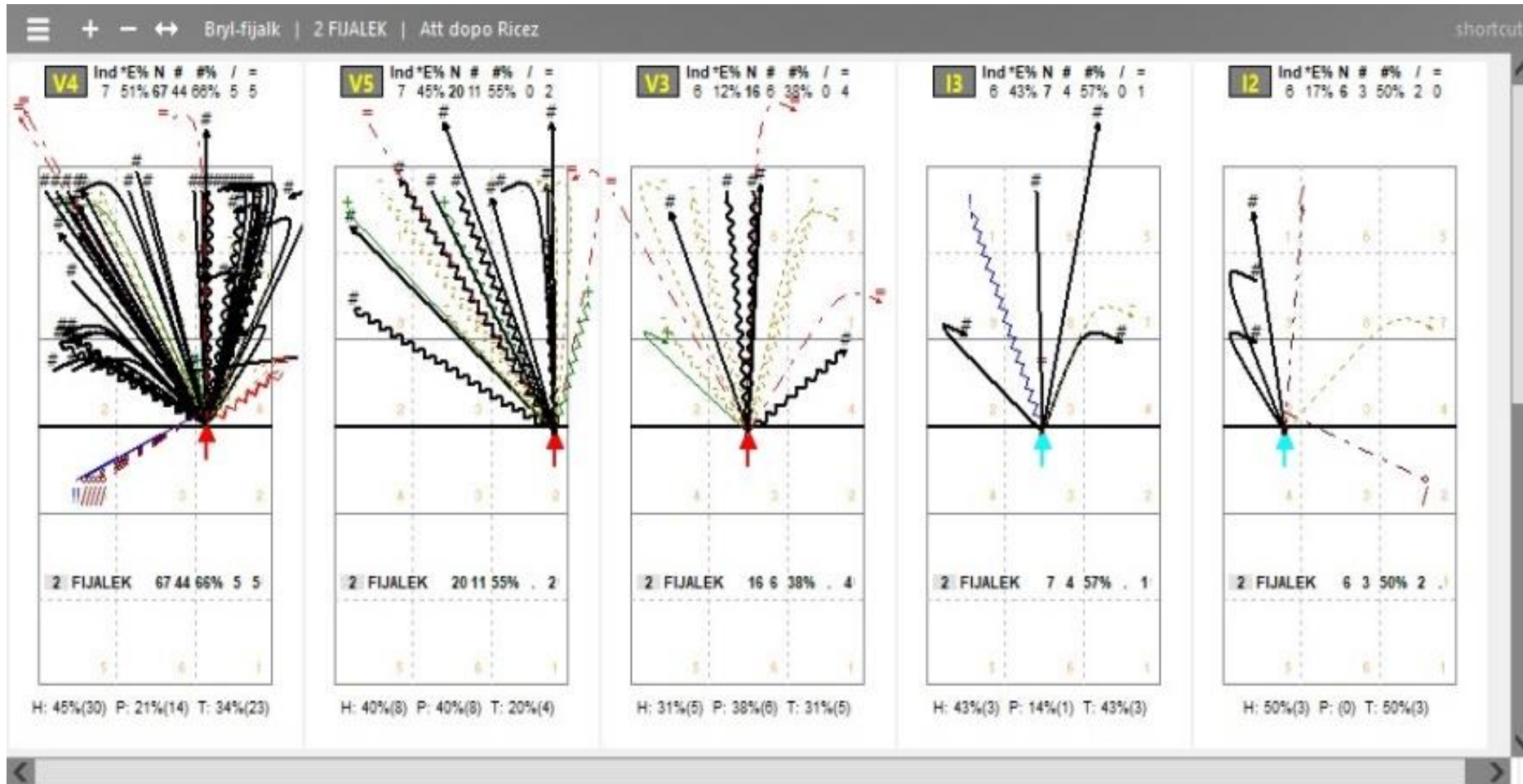
➤ *Percentuali di positività ed efficienza di cambio palla dopo ricezione a sinistra*

Fondam.	Giocatore	*E%	Tot	=	%	/	%	-	%	!	%	+	%	#	%
Att dopo Ricez a sinistra	2 MEEUWSEN	41%	81	12	15%	9	11%	4	5%			2	2%	54	67%
Att dopo Ricez a destra		35%	20	1	5%	2	10%	5	25%			2	10%	10	50%

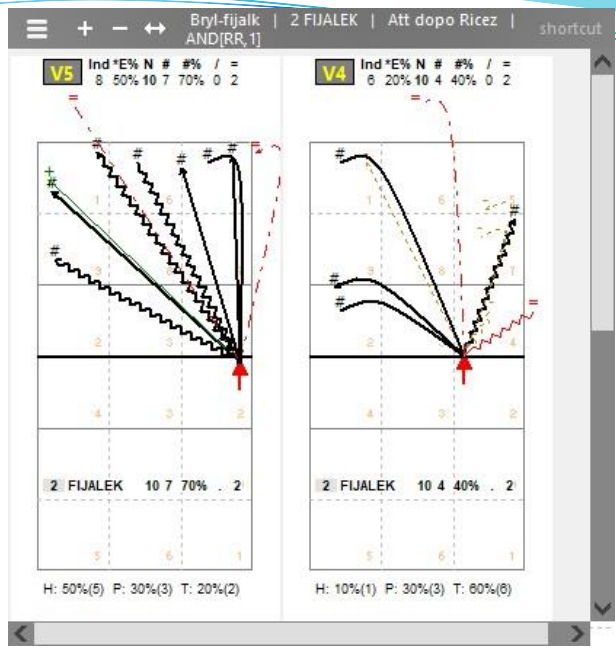
Vedere video

2) Analisi delle direzioni

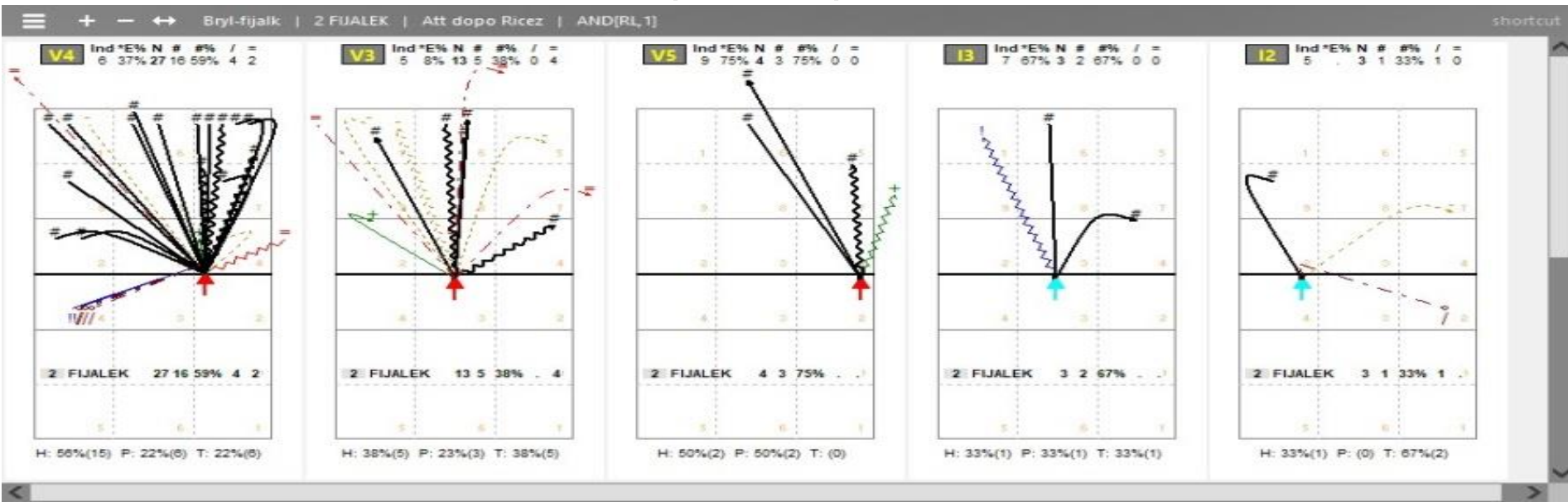
Direzioni d'attacco del cambio palla generale



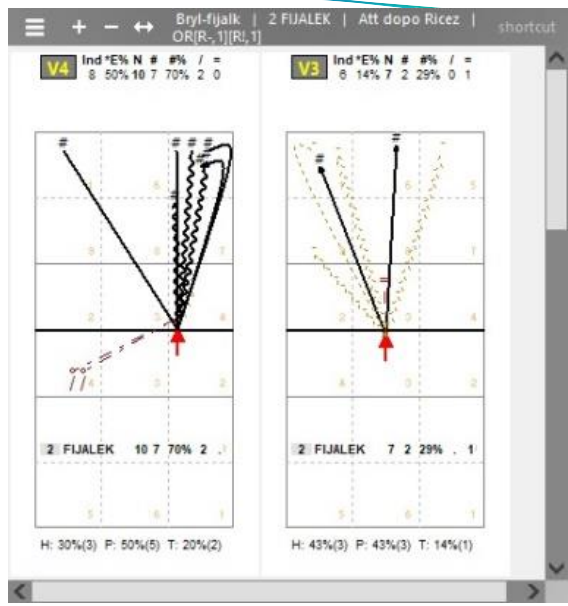
➤ *Direzioni d'attacco del cambio palla dopo ricezione a destra*



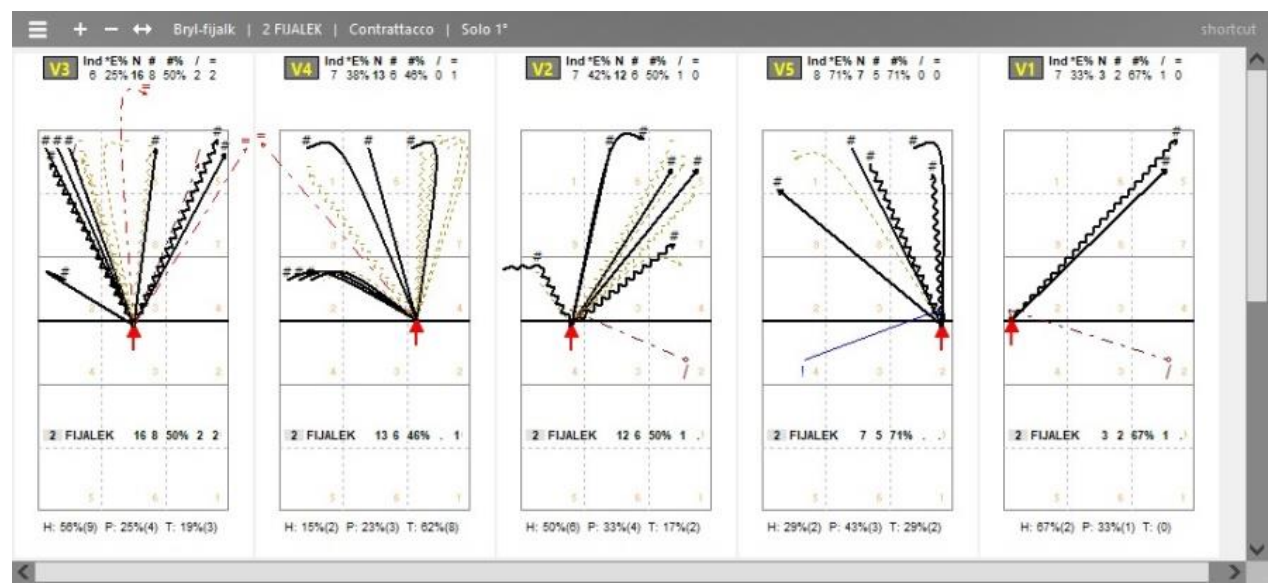
➤ *Direzioni d'attacco del cambio palla dopo ricezione a sinistra*



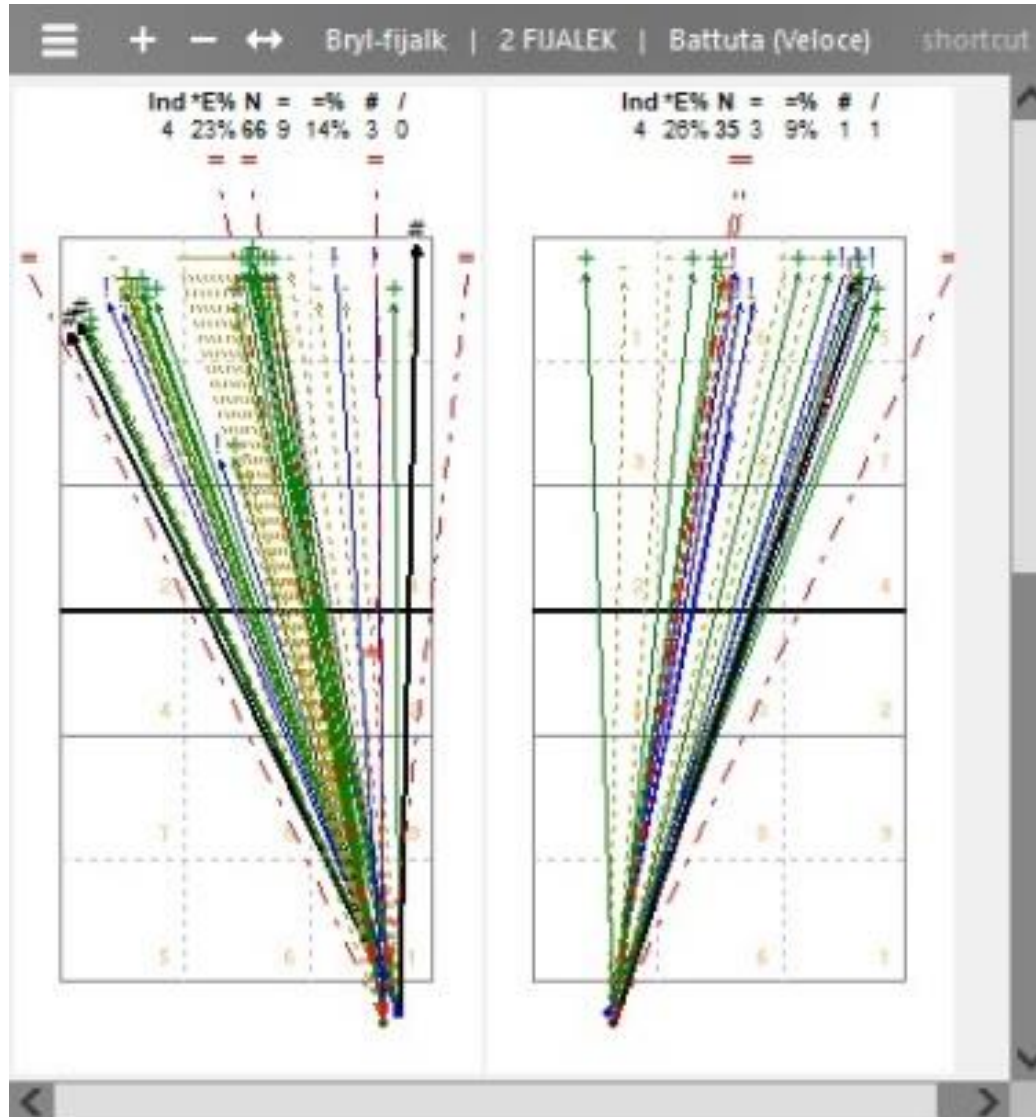
Direzioni d'attacco del cambio palla dopo ricezione negativa



Direzioni d'attacco del contrattacco (solo 1° contrattacco)



➤ *Direzioni della battuta jump spin*




3) *Analisi dei filmati su dati visti*

➤ *Utilizzo del data video*

4) *Sintesi dei dati e preparazione del foglio gara*

ITALIA
BEACH VOLLEYBALL TEAM:



Tournament: _____
Team: _____

Player: _____

Note: _____

Note: _____

Note: _____

Note: _____

Player: _____

Note: _____

Note: _____

Note: _____

Note: _____

Cosa inseriamo nel foglio gara

- *Direzioni d'attacco dopo ricezione a destra e dopo ricezione a sinistra (se ci sono differenze tra le 2 situazioni)*
- *Direzioni d'attacco dopo ricezione negativa*
- *Strategia del nostro servizio (battere verso la linea o verso il centro del campo)*
- *Direzioni d'attacco del contrattacco (se ci sono particolarità quando attacca da destra o da sinistra)*
- *Traiettorie del loro servizio jump spin (se lo utilizzano)*



GRAZIE

DELL 'ATTENZIONE