



DIRETTIVE TECNICHE ITALIA JUNIORES

CODIFICA DEL GIOCO IN BASE AL SISTEMA

LA VITTORIA NELLA PALLAVOLO E' STRETTAMENTE CORRELATA ALL'ATTACCO E
QUINDI DALLA CAPACITA' DI ATTACCARE IN TUTTE LE SITUAZIONI:

- DAL SISTEMA:
 - #: perfetta
 - +: spostata
 - !: staccato
- FUORI DAL SISTEMA:
 - -: lontana



COLLEGAMENTI TRA RICEVITRICI

COMPETENZE NELLA LINEA DI RICEZIONE

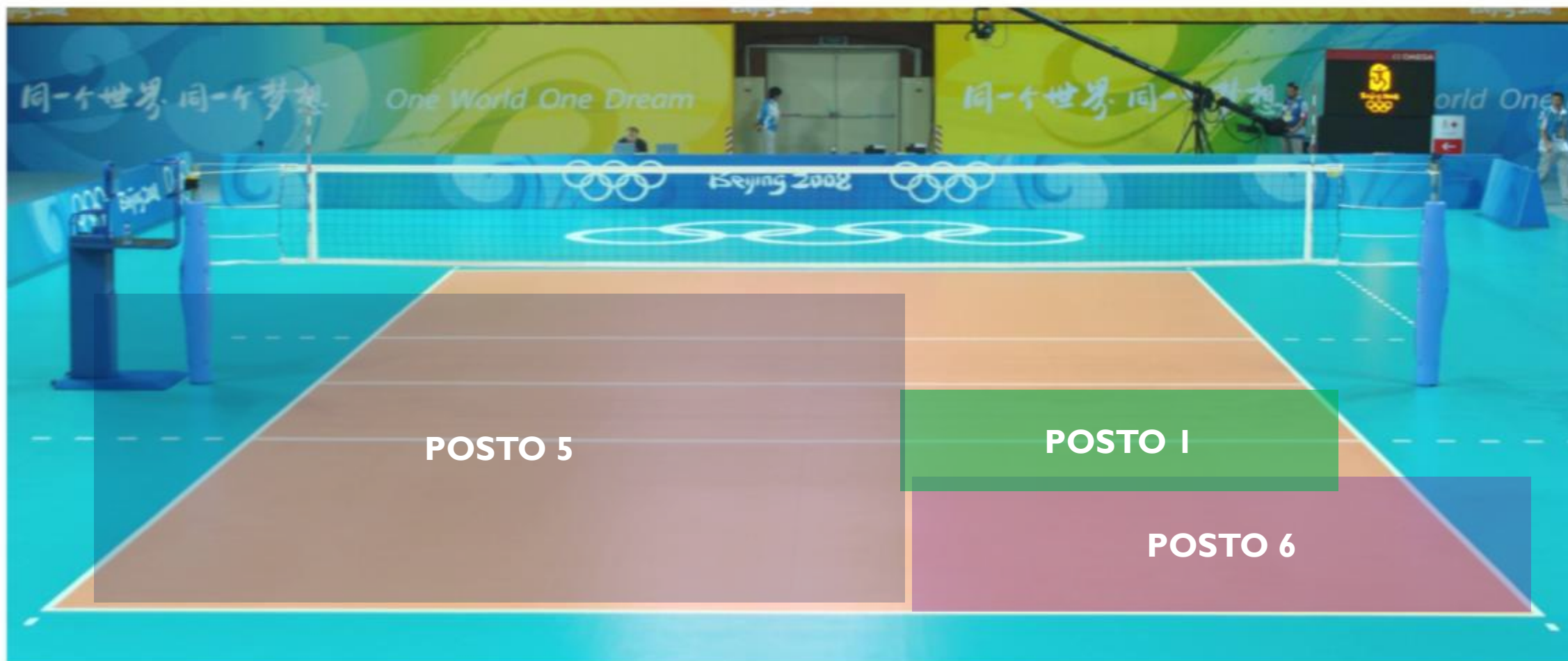
SERVIZIO DA ZONA I / COMPETENZA A SX



SERVIZIO DA ZONA 5 / COMPETENZA A SX

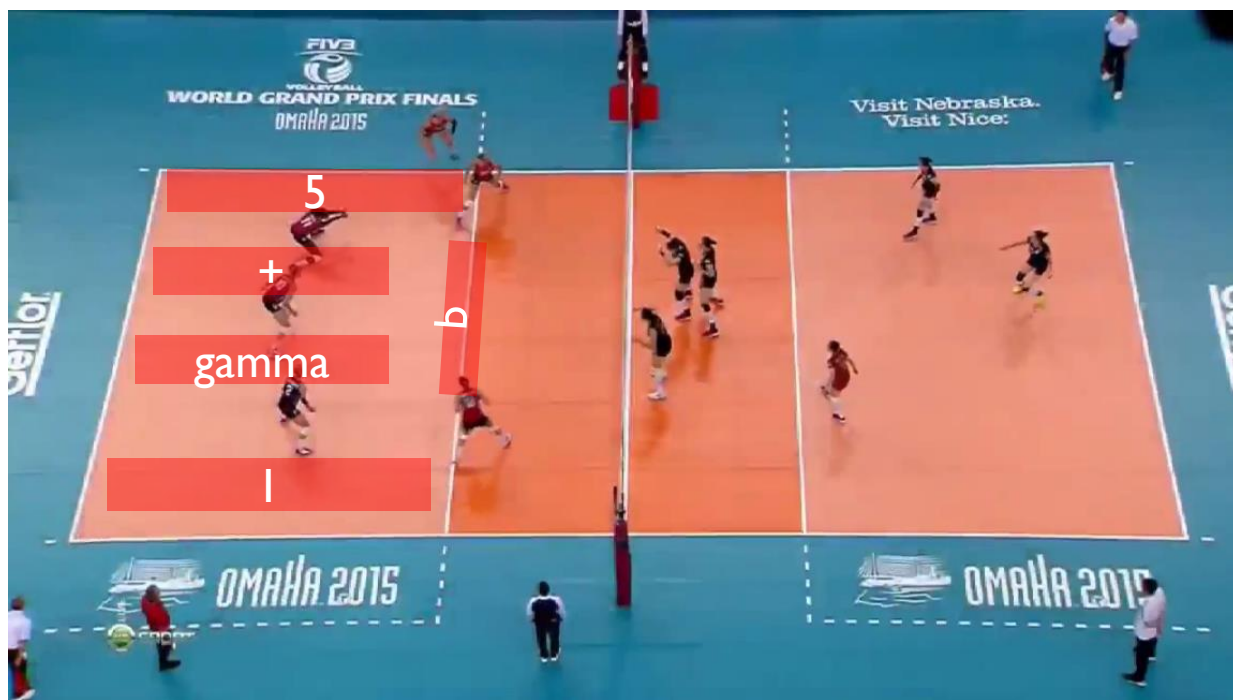


SPECIFICHE SULLA PALLA LIBERA



LIMITA OPPORTUNITA' CON LA BATTUTA

COMPETENZA: attaccare il sistema di ricezione



ADATTAMENTI:

. **CAMBIARE ZONA DI PARTENZA:** della battuta per cercare la traiettoria più scomoda per i ricettori

. **1° DI SERVIZIO:** battuta da punto cercando la migliore esecuzione al 70%-80% del potenziale

. **2° DI SERVIZIO:** battuta tattica per

1. Influenzare rincorsa dell'attaccante
2. Condizionare le scelte dell'alzatrice
3. Condizionare la tecnica dell'alzatrice
4. Togliere un attaccante dall'attacco



LIMITA

- IL MURO CONTRO UNA PALLA ALZATA DENTRO IL SISTEMA



I: DIAGONALE



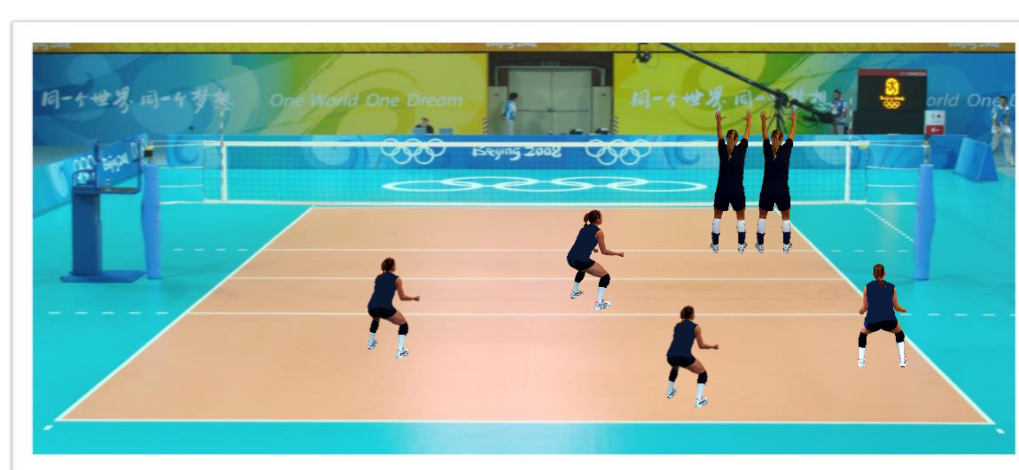
RIFERIMENTO vs BASE (I)/FAST (lett):

- LASCIARE UNA PALLA DI PARALLELA
- IL CENTRALE LAVORA «DRITTO»
- IL LATERALE AIUTA





: DIAGONALE



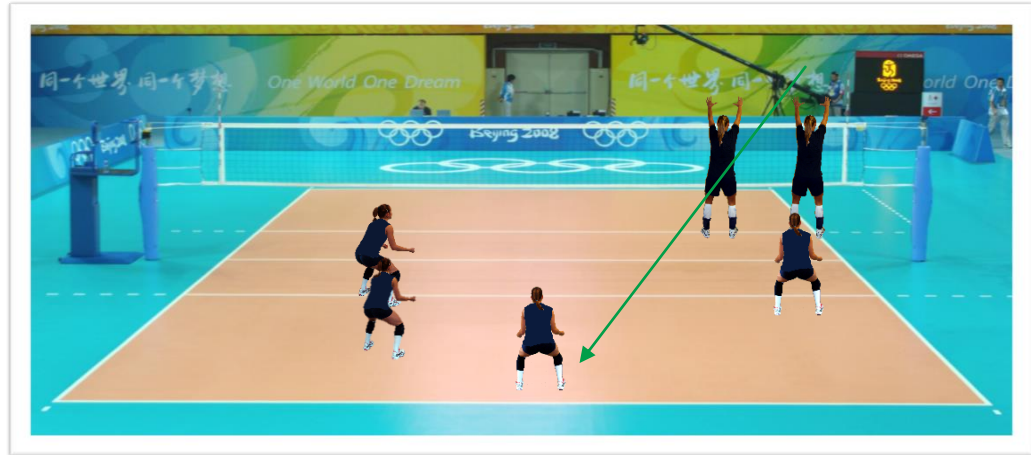
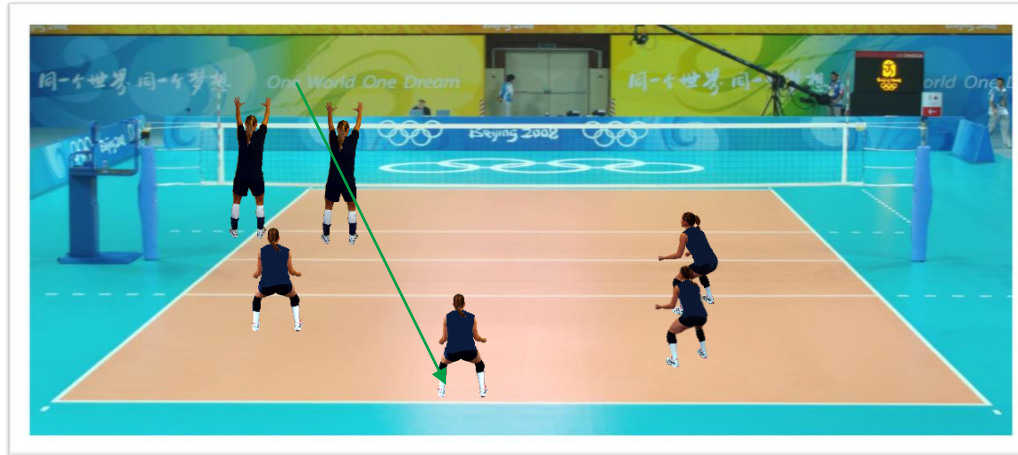
VARIANTE IN SITUAZIONE DI APERTURA:

- LASCIARE 2 PALLONI SULLA PARA
- IL CENTRALE LAVORA «DRITTO»
- IL LATERALE AIUTA





: PARALLELA



USATO SU SOVRAPPOSIZIONI E S4 IN OPZ4:

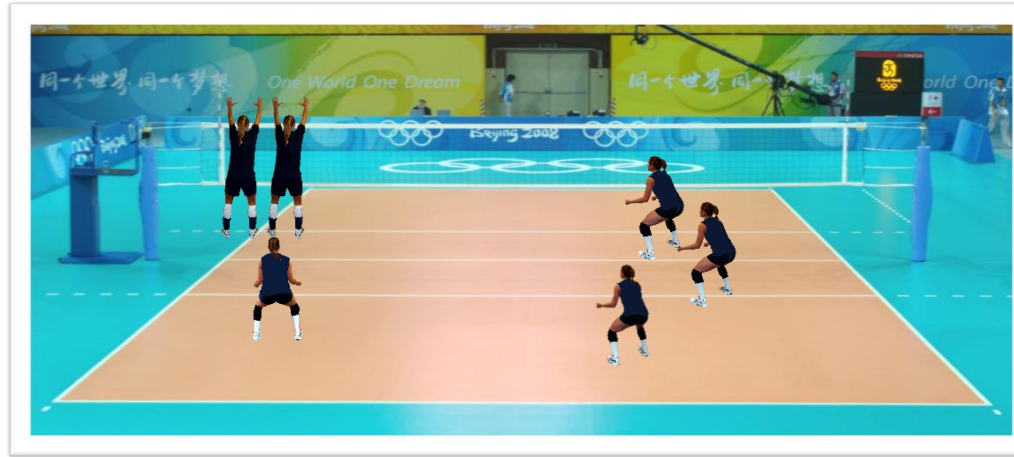
- IL MURO LAVORA «DRITTO»
- IL 6 IN MEZZO
- 5 O I CON MURO APERTO DIFENDONO NEL «BUCO»



MURO VS FAST



OPZ 4



OPZ FAST



MURO VS PIPE



MURO A 1



MURO A 2



MURO A 3



MURO VS (1)(+2)(+4)



MURO vs (1) SU

- . POSTO 6 IN Z.6/I
- . CENTR LEGGE E SCEGLIE DIR
- . POSTO 1 E POSTO 5 SUI **4M**



MURO vs (1) SU +4

- . MURO TIENE Z.6/I
- . POSTO 6 IN Z.6
- . POSTO 5 LEGGE RINCORSA



MURO vs (1) SU +2

- . MURO TIENE Z.6/5
- . POSTO 6 IN Z.6
- . POSTO 1 LEGGE RINCORSA

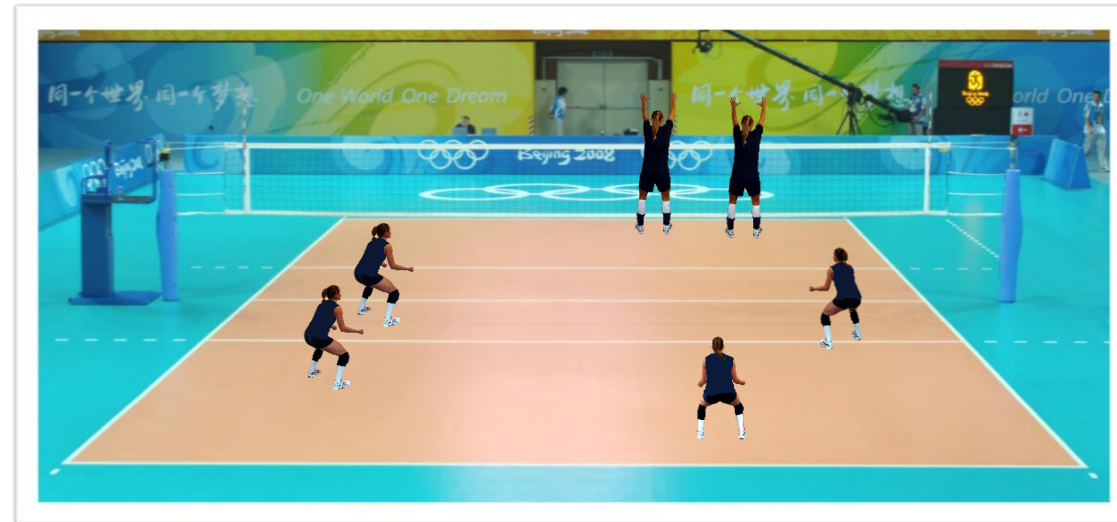


MURO VS (2)(7)



MURO vs (2)

- . P4 DAVANTI ALLA (2) P5 PALLONETTO
- . CENTR DAVANTI ALLA (2) P5 IN DIFESA



MURO vs (7)

- . P 2 DAVANTI ALLA (7) P1 PALLONETTO
- . CENTR DAVANTI ALLA (7) P1 IN DIFESA

POSTO 6 ANTICIPA IL POSIZIONAMENTO AL RICONOSCIMENTO DELLA BASE



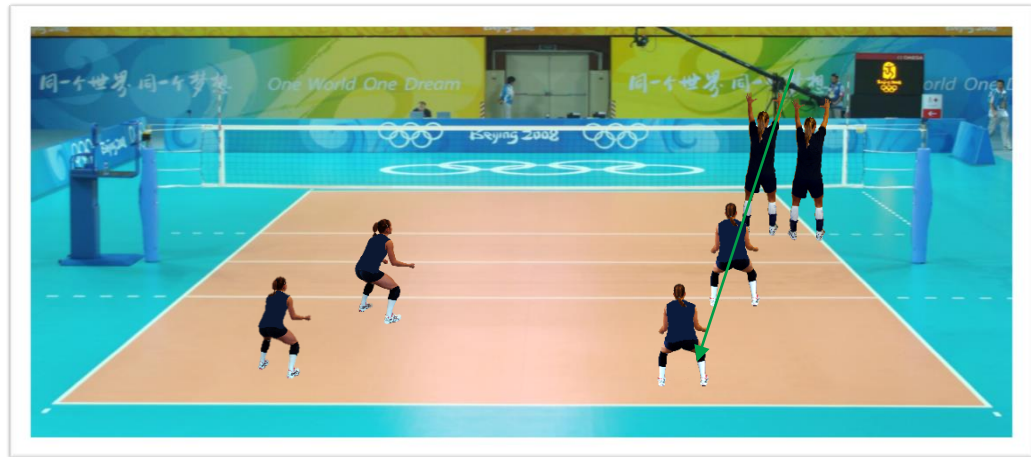
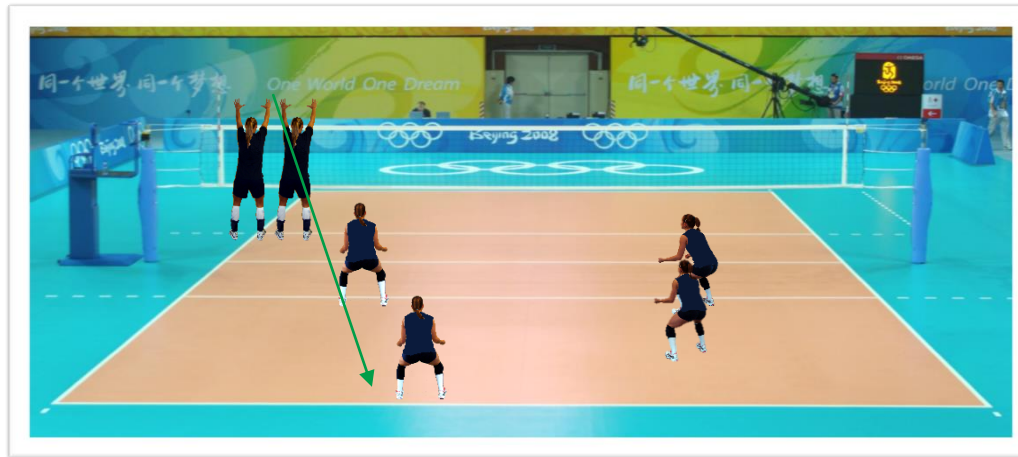
LIMITA

- IL MURO CONTRO UNA PALLA ALZATA FUORI DAL SISTEMA





: PARALLELA



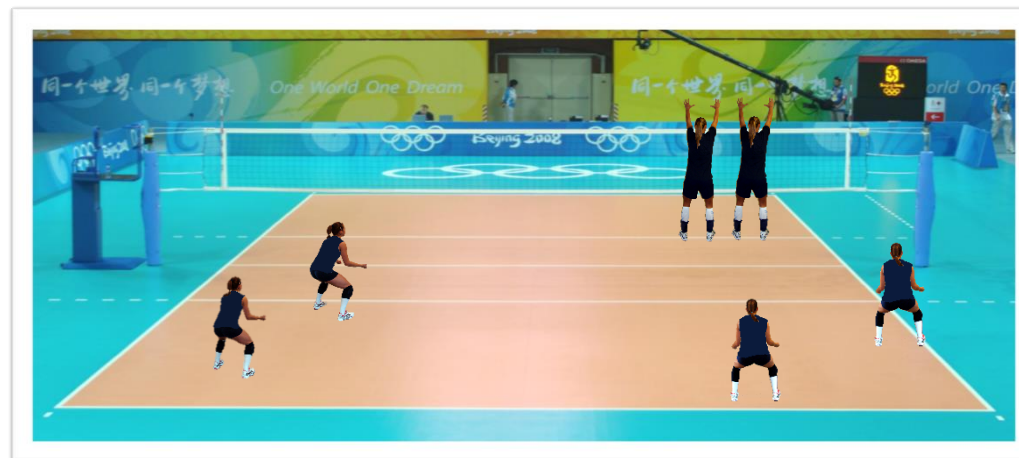
RIFERIMENTO MOLTO UTILIZZATO:

- IL MURO LAVORA «DRITTO» E CHIUSO
- IL 6 RADDOPPIA
- L' ESTERNO SUL PALLONETTO (TRANNE IL LIBERO)





: DIAGONALE



RIFERIMENTO UTILIZZATO IN ASSENZA DI PARALLELA SU PALLE (-):

- LASCIARE IL TAGLIO SULLA PARALLELA AL POSTO 1 O 5 (6 RADDOPPIA)
- MURO CHIUSO
- TERZO DI RETE FUORI DAI 3M





: DIAGONALE

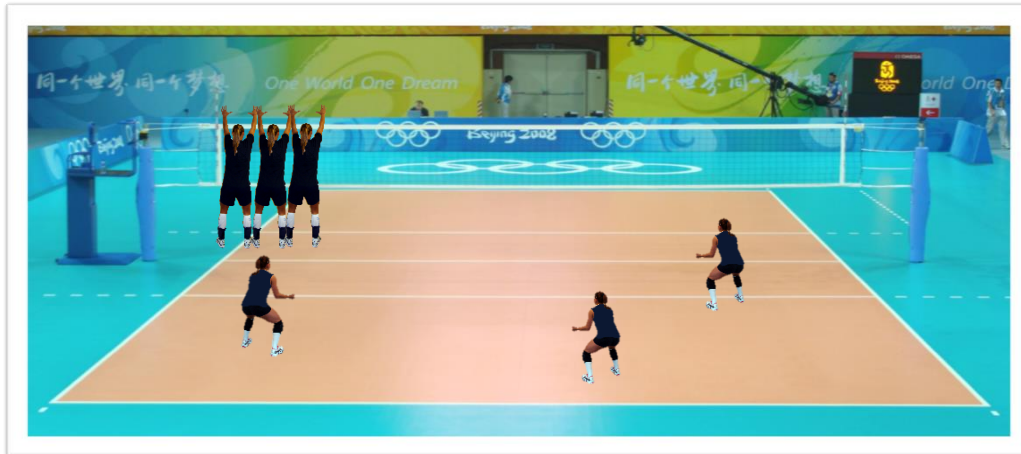


RIFERIMENTO UTILIZZATO CON PALLA ALTA STACCATA O CORTA:

- LASCIARE IL TAGLIO SULLA PARALLELA AL POSTO 1 O 5 (6 RADDOPPIA)
- MURO CHIUSO
- TERZO DI RETE A LETTURA SUL PALLONETTO



MURO A TRE



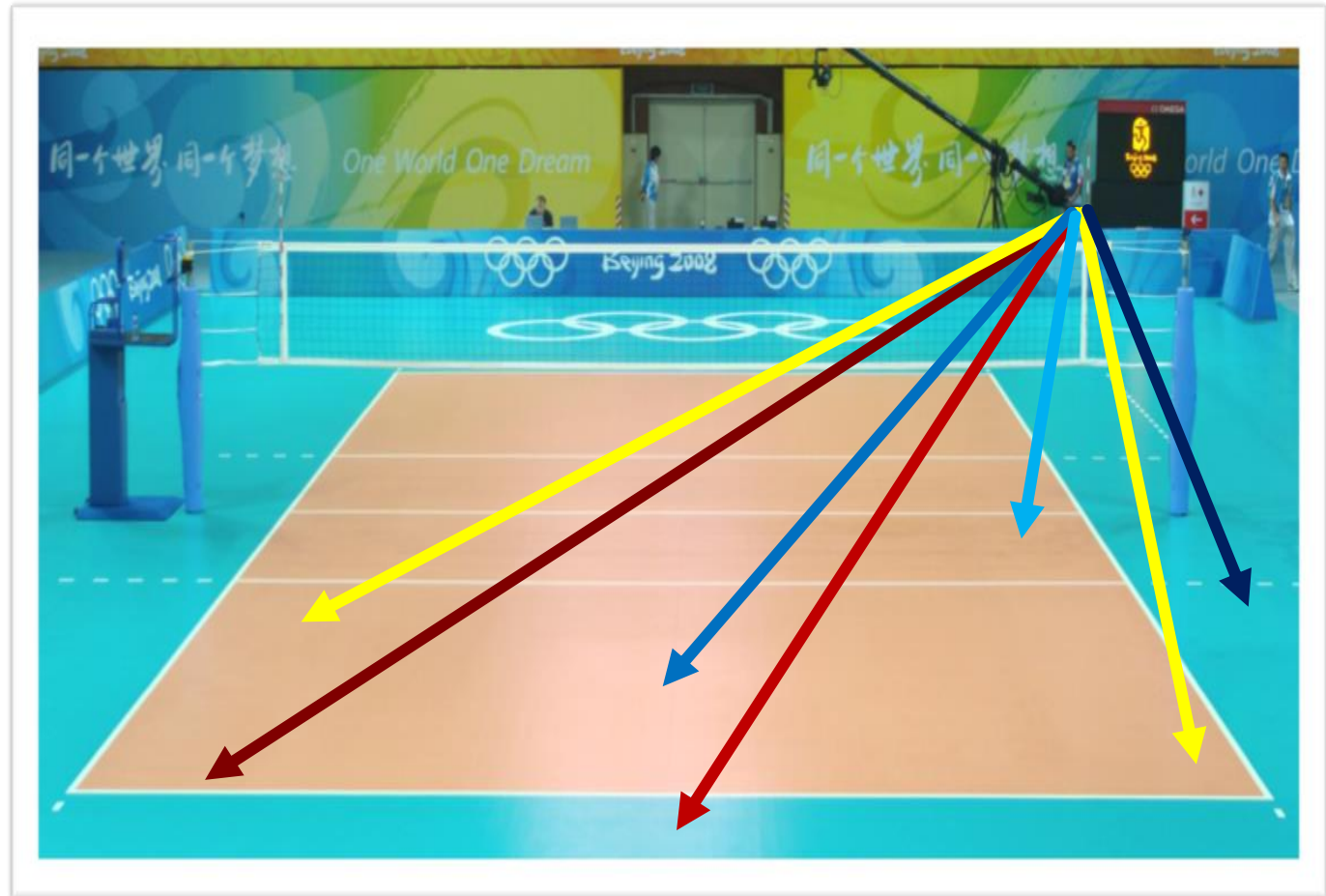
SFRUTTA LE OPPORTUNITA'

SPARA

- . Profondo
- . Alto
- . Anticipo

SORPRENDI

- . Ritardo
- . Shot e pallonetti spinti
- . Pallonetto



SFRUTTA LE OPPORTUNITA' IN ATTACCO: PALLA PERFETTA O IMPERFETTA

Palla buona:

- . **Alto o Profondo**
- . **Anticipo: toglì la palla dalla rete**
- . **Sorprendo: pallonetto o palla spinta**

Palla imperfetta: ricrea l'occasione

- . **Appoggia e rigioca su palla corta e vicina**
- . **Mani out laterale su palla lunga e vicina**
- . **Mani out su ritardo del centrale (anticipa)**
- . **Profondo su palla staccata**



SFRUTTA LE OPPORTUNITA' IN ATTACCO: LATO LUNGO O LATO CORTO

Palla sul lato lungo:

- . **Alto o Profondo**
- . **Pallonetto o palla spinta**

Palla sul lato corto:

- . **Diagonale stretta: anticipo**
- . **Mani out laterale: ritardo**
- . **Mani out alto: profondo in anticipo**

