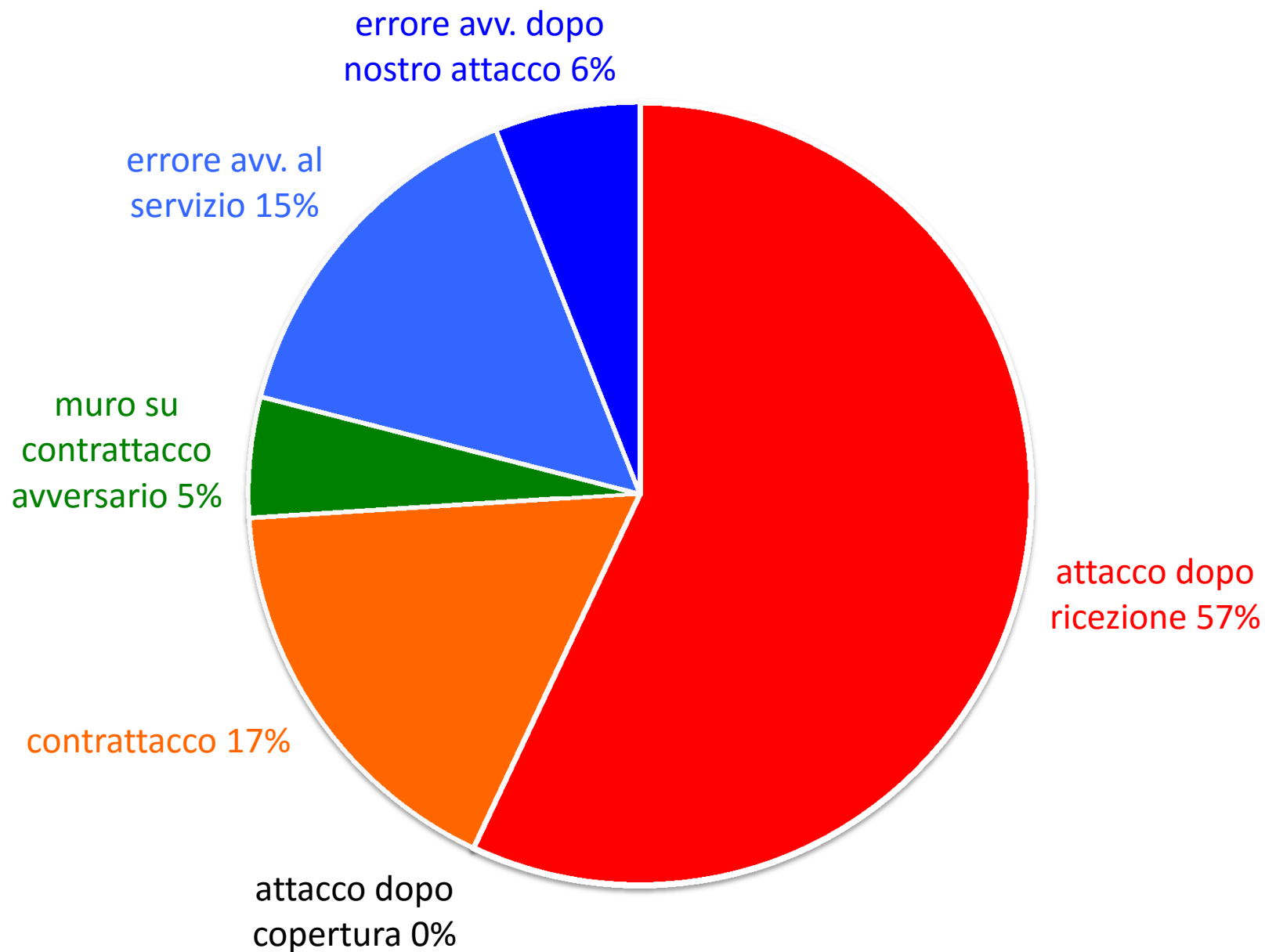
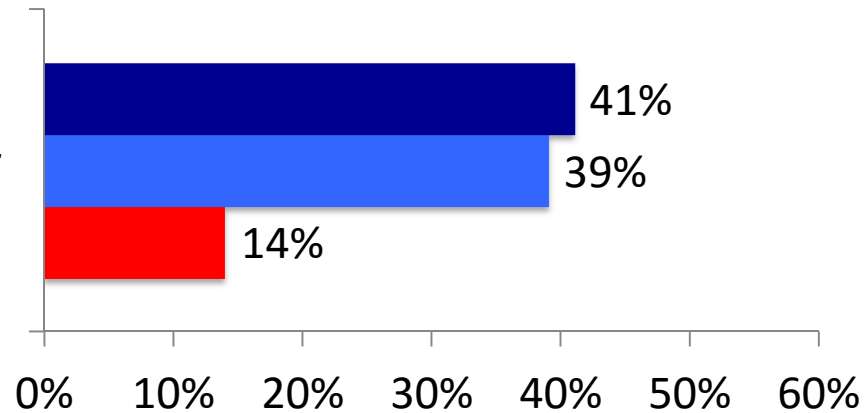


COME SI SEGNA IL PUNTO NELLA FASE RICEZIONE_PUNTO



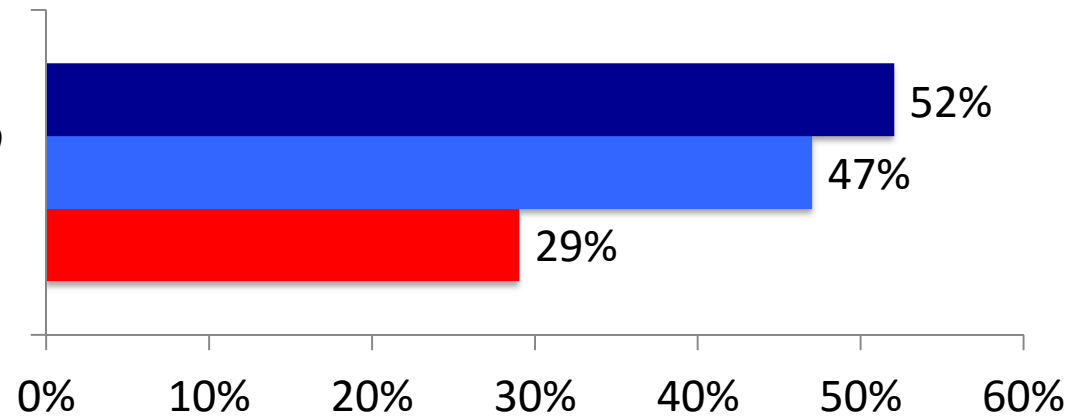
SIDEOUT PHASE						
TOTAL RALLIES PLAYED IN THIS GAME					610	
WON POINTS	60%	368		LOST POINTS	40%	242
First rally		251	68%	First rally		121 50%
Opponent serve errors		68	18%	Opponent winning serve		32 13%
Winning attack after reception		183	50%	Negative Attack after Reception		89 37%
% on total RA#		38%		% on total of RA		18%
				> attack blocked		49
				> attack mistaked		40
Transition game		117	32%	Transition game		121 50%
% on the total rallies of the transition game		49%		% on the total rallies of the transition game		51%
> counterattack		69	19%	> opponent counterattack		88 36%
> block		21	6%	> our counterattack blocked		13 5%
> opponent in counterattack		23	6%	> our counterattack mistaked		10 4%
errors other		4	1%	> other our errors		10 4%

EFFICIENZA ATTACCO DOPO RICEZIONE



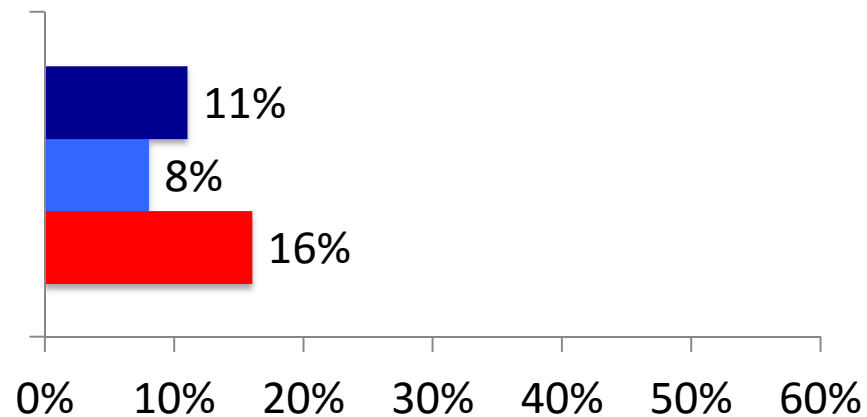
- dopo R#
- dopo R+
- dopo R-

POSITIVITA' ATTACCO DOPO RICEZIONE



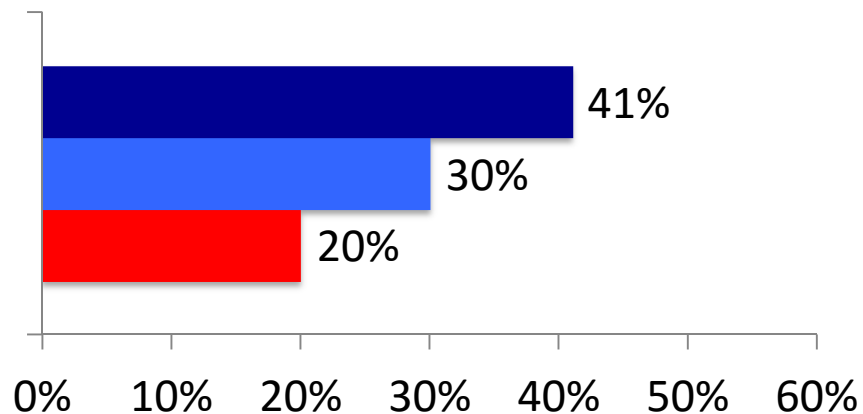
- dopo R#
- dopo R+
- dopo R-

ATTACCO SBAGLIATO_MURATO DOPO RICEZIONE



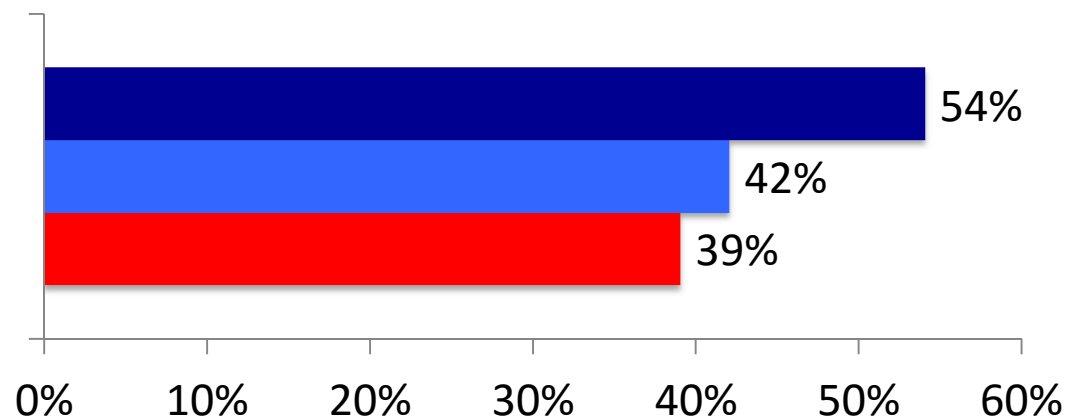
- dopo R#
- dopo R+
- dopo R-

EFFICIENZA ATTACCO DOPO RICEZIONE



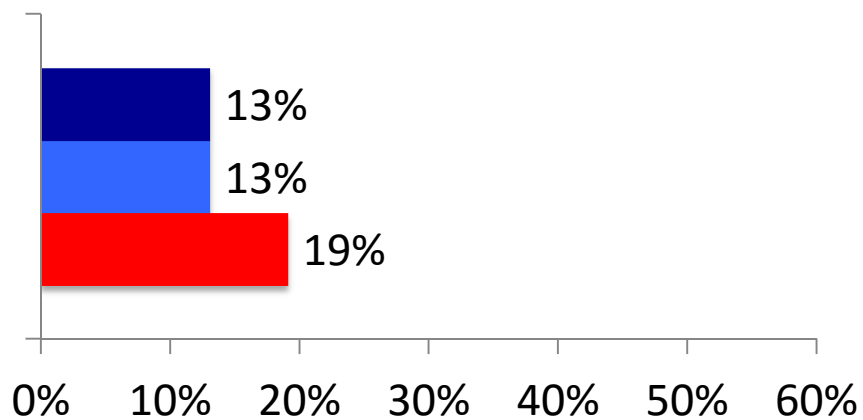
- dopo R#
- dopo R+
- dopo R-

POSITIVITA' ATTACCO DOPO RICEZIONE



- dopo R#
- dopo R+
- dopo R-

ATTACCO SBAGLIATO_MURATO DOPO RICEZIONE



- dopo R#
- dopo R+
- dopo R-

SISTEMA D'ATTACCO



***nell'impostazione
del sistema d'attacco***

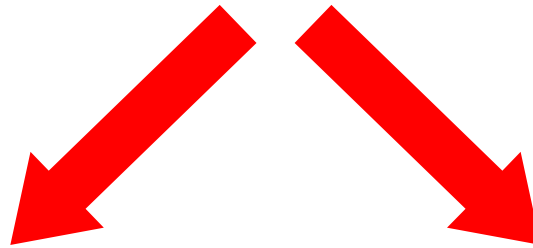
SPAZIO

e

TEMPO

sono parametri decisivi

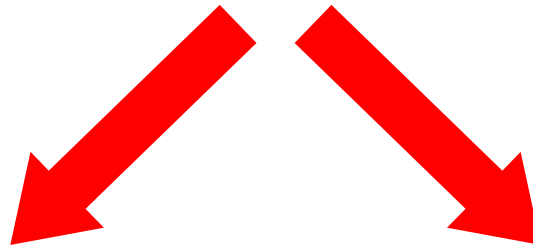
***Concetti da considerare sul
PIANO DELLO SPAZIO***



***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 che
LA PALLEGGIATRICE
TOCCA LA PALLA***

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

CRITERI
SU CUI IMPOSTARE
IL SISTEMA D'ATTACCO

LE CAPACITA'
DELLA PALLEGGIATRICE

*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 sempre
nello
STESSO
PUNTO DELLA RETE**

*IL SISTEMA
DELLE CHIAMATE*

*COINVOLGERE
TUTTE
LE ATTACCANTI*