



COMITATO REGIONALE
ABRUZZO



IL PALLEGGIATORE GIOVANILE: «REGISTA O ATTORE» DEL MACROSISTEMA (1° TOCCO - ALZATA – ATTACCO)?

Analisi del ruolo chiave nelle squadre femminili giovanili



OBIETTIVO DEL CORSO

NON VUOLE ESSERE UN VIAGGIO NELL'UNIVERSO DELLA TATTICA DEL PALLEGGIATORE, MA UN RAGIONAMENTO SULLE INTERAZIONE CHE ESISTONO TRA I SISTEMI DI GIOCO CHE INFLUENZANO LE SCELTE DELL'ALZATA

INTRODUZIONE AL RUOLO DEL PALLEGGIATORE NEL SETTORE GIOVANILE

REGISTA O ATTORE?

Palleggiatore come Regista

Definizione:

- Il regista è chi dirige il gioco, prende decisioni tattiche e coordina le azioni della squadra.

Compiti principali:

- Scegliere a chi passare la palla in base alla situazione di gioco.
- Analizzare il muro avversario e adattare la strategia.
- Gestire il ritmo della partita
- influenzare le scelte offensive.
- Mostrare leadership
- guidare le compagne, soprattutto nei momenti di pressione.

Caratteristiche chiave:

- Visione di gioco,
- capacità decisionale,
- leadership,
- responsabilità tattica.

REGISTA O ATTORE?

Palleggiatore come Attore

Definizione:

- L'attore è chi esegue le azioni tecniche richieste, adattandosi alle situazioni e collaborando con i compagni.

Compiti principali:

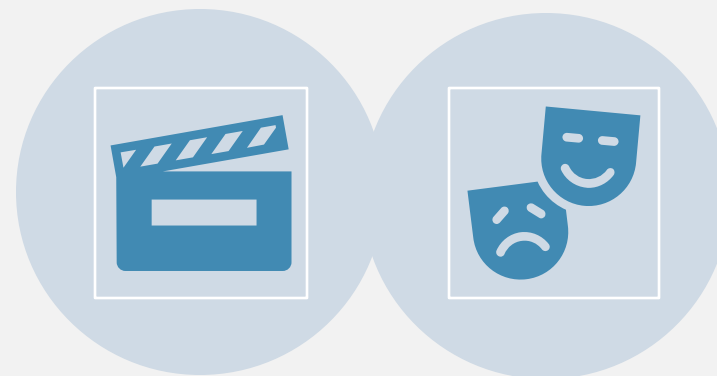
- Eseguire l'alzata con precisione tecnica.
- Adattarsi rapidamente agli errori o alle variazioni del gioco.
- Collaborare con gli attaccanti per creare intese efficaci.
- Concentrarsi sull'esecuzione tecnica e sulla qualità del gesto.

Caratteristiche chiave:

- Abilità tecnica
- adattabilità
- collaborazione
- attenzione all'esecuzione

CONTESTO:
IMPORTANZA DEL
PALLEGGIATORE NEL
VOLLEY GIOVANILE

Nel settore giovanile, il palleggiatore deve sviluppare entrambe le dimensioni: imparare a essere regista (pensare e decidere) e attore (eseguire e collaborare).



REGISTA ATTORE

DEFINIZIONE E INTERAZIONE TRA I SISTEMI

SISTEMA
PRIMO TOCCO

DIFFICOLTA' GESTIONE USCITA

FREE-BALL

RICEZIONE

DIFESA

COPERTURA

DEFINIZIONE E INTERAZIONE TRA I SISTEMI

SISTEMA
ALZATA

DIFFICOLTÀ NELLA GESTIONE DELL'ENTRATA/USCITA

FREE-BALL

RICEZIONE

DIFESA

COPERTURA

DEFINIZIONE E INTERAZIONE TRA I SISTEMI

SISTEMA
ATTACCO

DIFFICOLTÀ NELLA GESTIONE DELL'ENTRATA

RICEZIONE

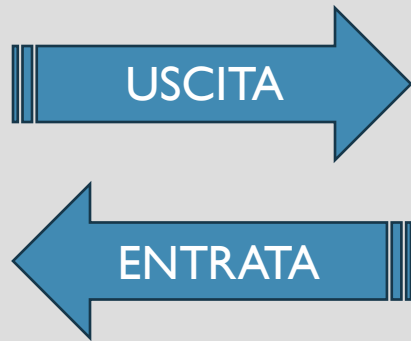
DIFESA

COPERTURA

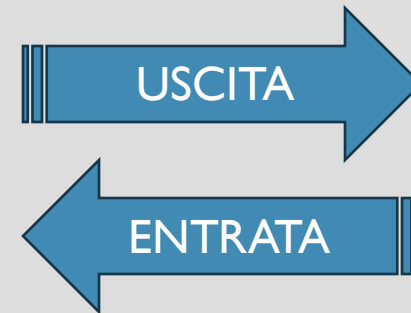
FREE-BALL

DEFINIZIONE E INTERAZIONE TRA I SISTEMI

PRIMO TOCCO



ALZATA



ATTACCO



COME LE COMPONENTI DELLA TRAIETTORIA DELLA FASE DI USCITA DEL PRIMO TOCCO INFLUENZANO LE COMPONENTI DELLA FASE DI USCITA DELL'ALZATA

**RELAZIONI
TRA
1° TOCCO E
ALZATA
E ATTACCO**

RELAZIONI DIRETTE

1° TOCCO

ALZATA

ALZATA

ATTACCO

DISCRIMINANTE

RELAZIONI INDIRETTE

1° TOCCO

ALZATA

ALZATA

ATTACCO

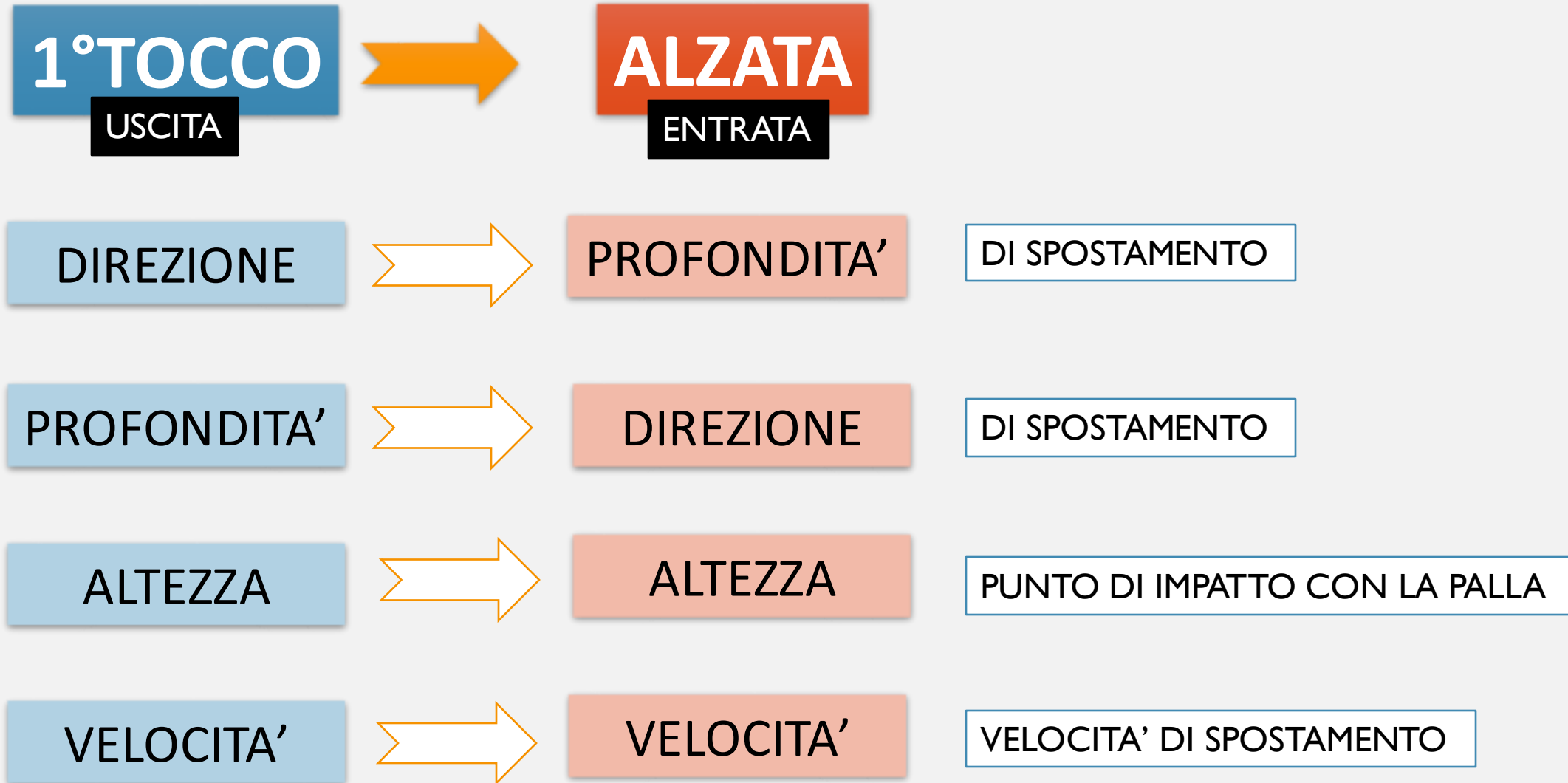
DETERMINANTE

LEGENDA:

USCITA

ENTRATA

***RELAZIONE DIRETTA
TRA 1°TOCCO ED
ENTRATA IN ALZATA***



***RELAZIONE DIRETTA
TRA ALZATA ED
ENTRATA IN ATTACCO***

ALZATA



ATTACCO

ENTRATA

DIREZIONE



PROFONDITA'

PROFONDITA'



DIREZIONE

ALTEZZA



ALTEZZA

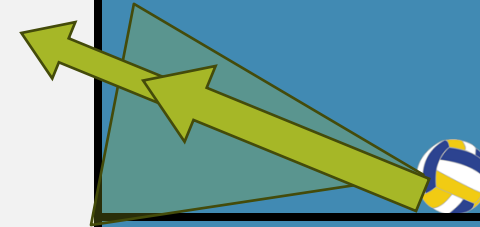
STACCO

VELOCITA'

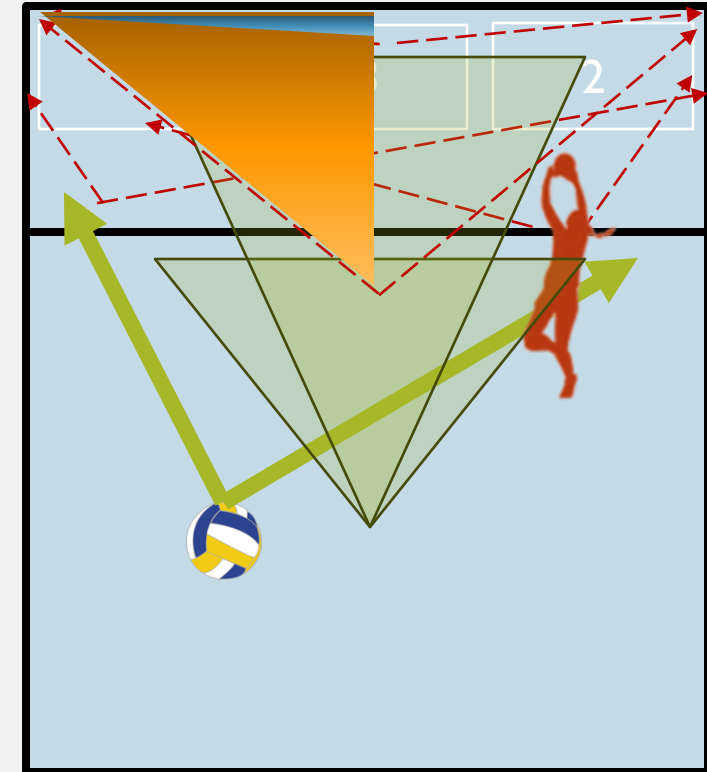
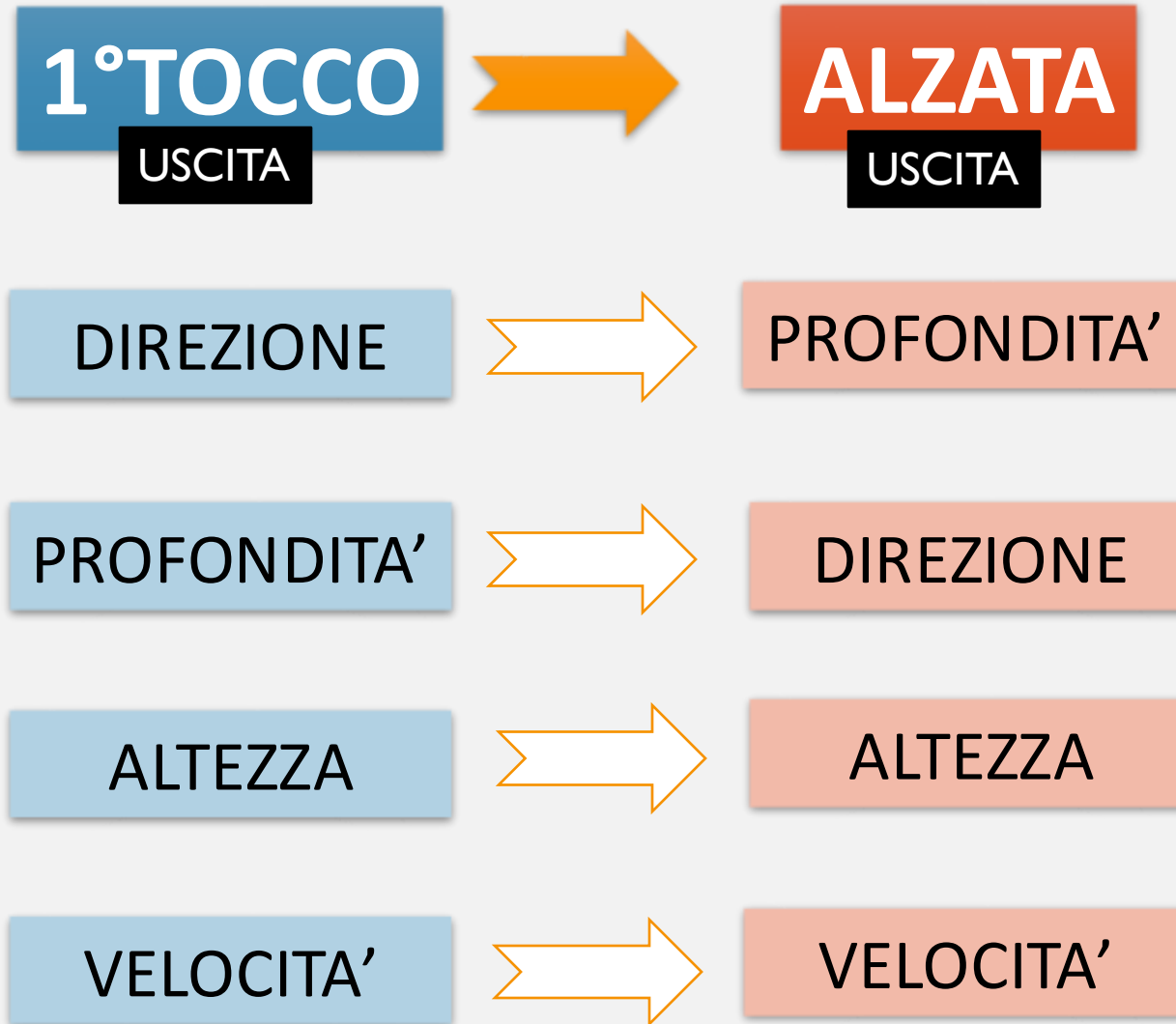


VELOCITA'

DI RINCORSA



***RELAZIONE INDIRETTA
TRA 1°TOCCO ED USCITA
IN ALZATA***



***RELAZIONE INDIRETTA
TRA ALZATA ED USCITA
IN ATTACCO***

ALZATA



ATTACCO

USCITA

DIREZIONE

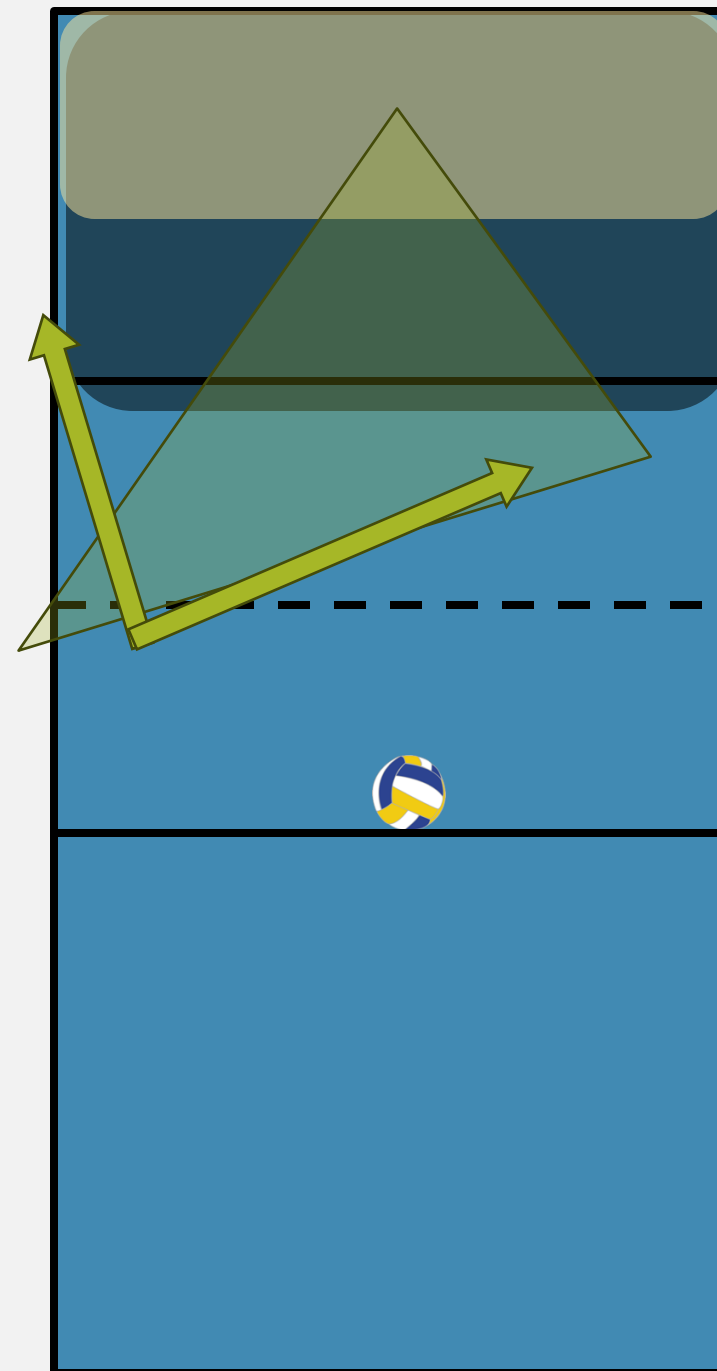


PROFONDITA'

PROFONDITA'



DIREZIONE



ALZATA



ATTACCO

USCITA

ALTEZZA



ALTEZZA

VELOCITA'



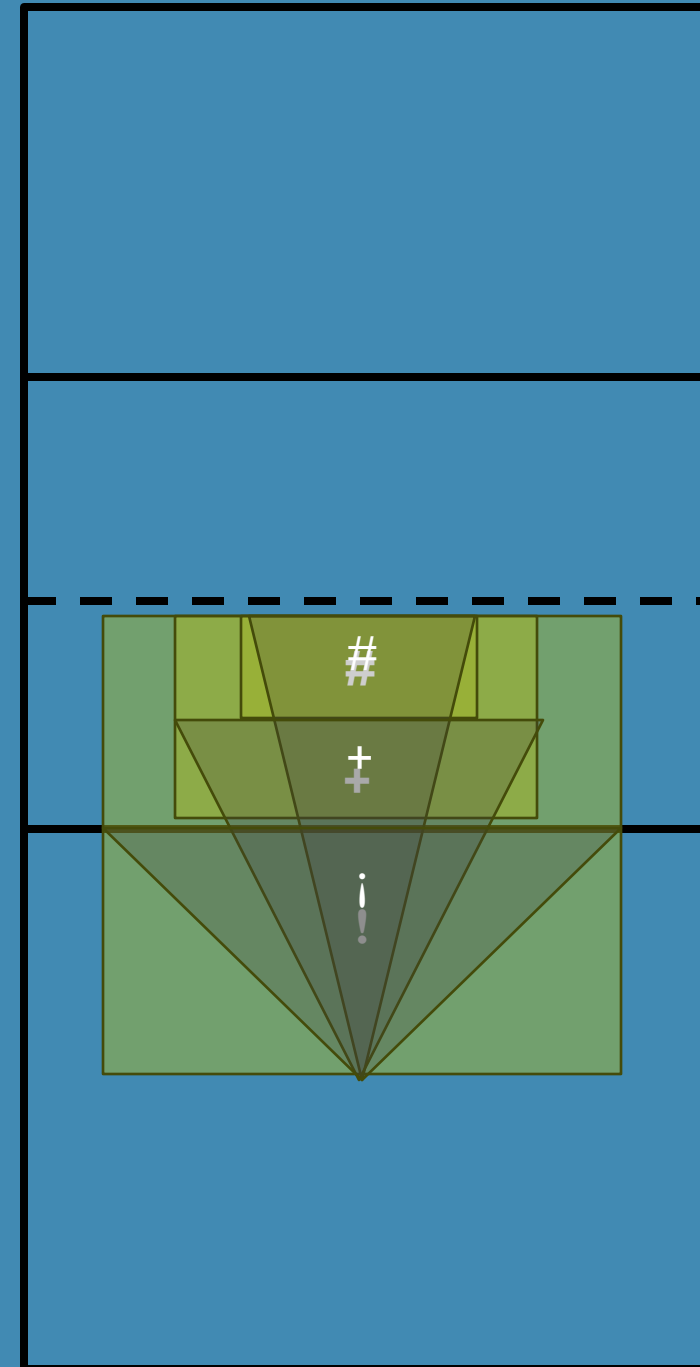
VELOCITA' DI TTACCO



EFFETTI RILEVATI DALLO SCOUT

LA VALUTAZIONE è DATA DALLE
CARATTERISTICHE DELLA DIREZIONE E DELLA
PROFONDITA' DELLA TRAIETTORIA DI USCITA
DEL 1° TOCCO

SCOUT	POSSIBILITA'
#	5 SOLUZIONI
+	3 SOLUZIONI
!	2 SOLUZIONI



PALLAVOLO GIOVANILE

SCOUT	UNDER 18
#	5 SOLUZIONI
+	3 SOLUZIONI
!	2 SOLUZIONI

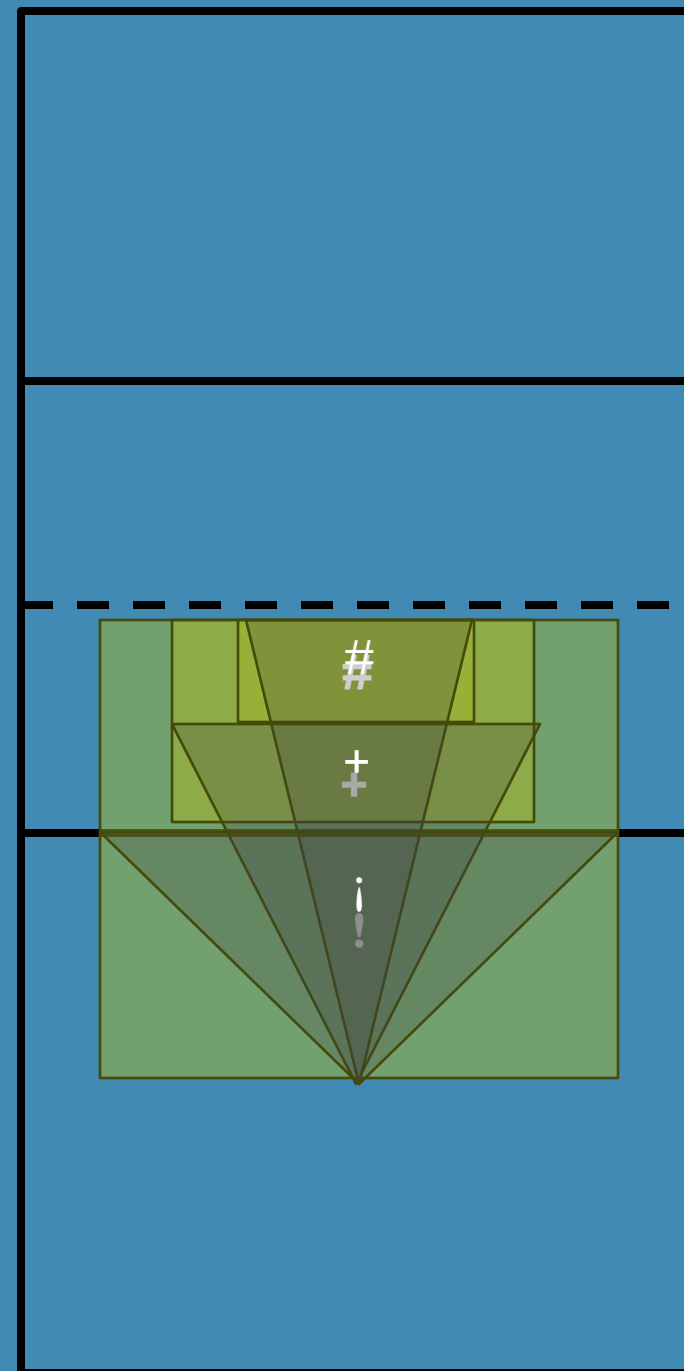
10 SOLUZIONI

SCOUT	UNDER 16
#	4 SOLUZIONI
+	2 SOLUZIONI
!	2 SOLUZIONI

8 SOLUZIONI

SCOUT	UNDER 14
#	3 SOLUZIONI
+	2 SOLUZIONI
!	1 SOLUZIONI

6 SOLUZIONI



QUALE COMPONENTE DELL'ALZATA E' DI DIFFICILE GESTIONE ?

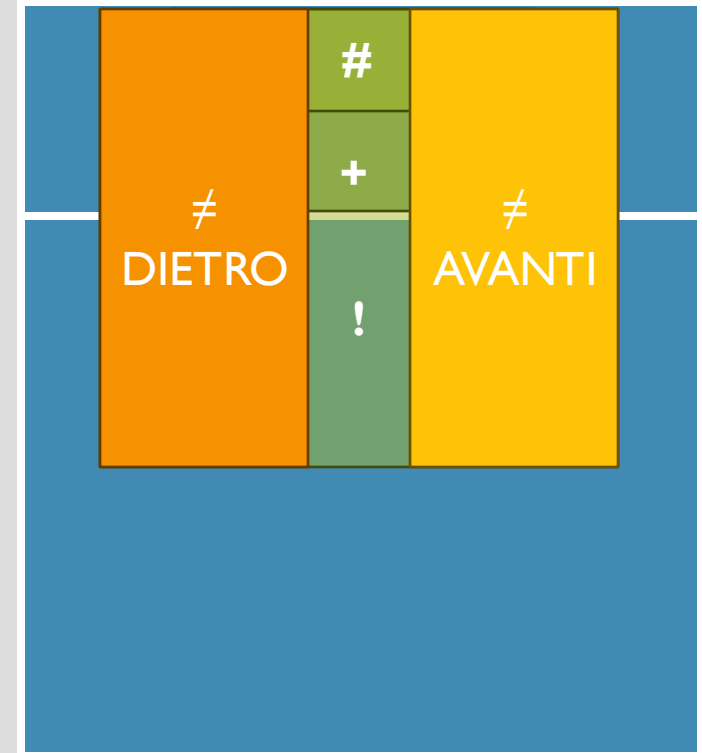
ALTEZZA

PROFONDITA'

+ VARIABILE NELLA MISURA
+ INFLUENZA SULLE TRAIETTORIE

VELOCITA'

DIREZIONE



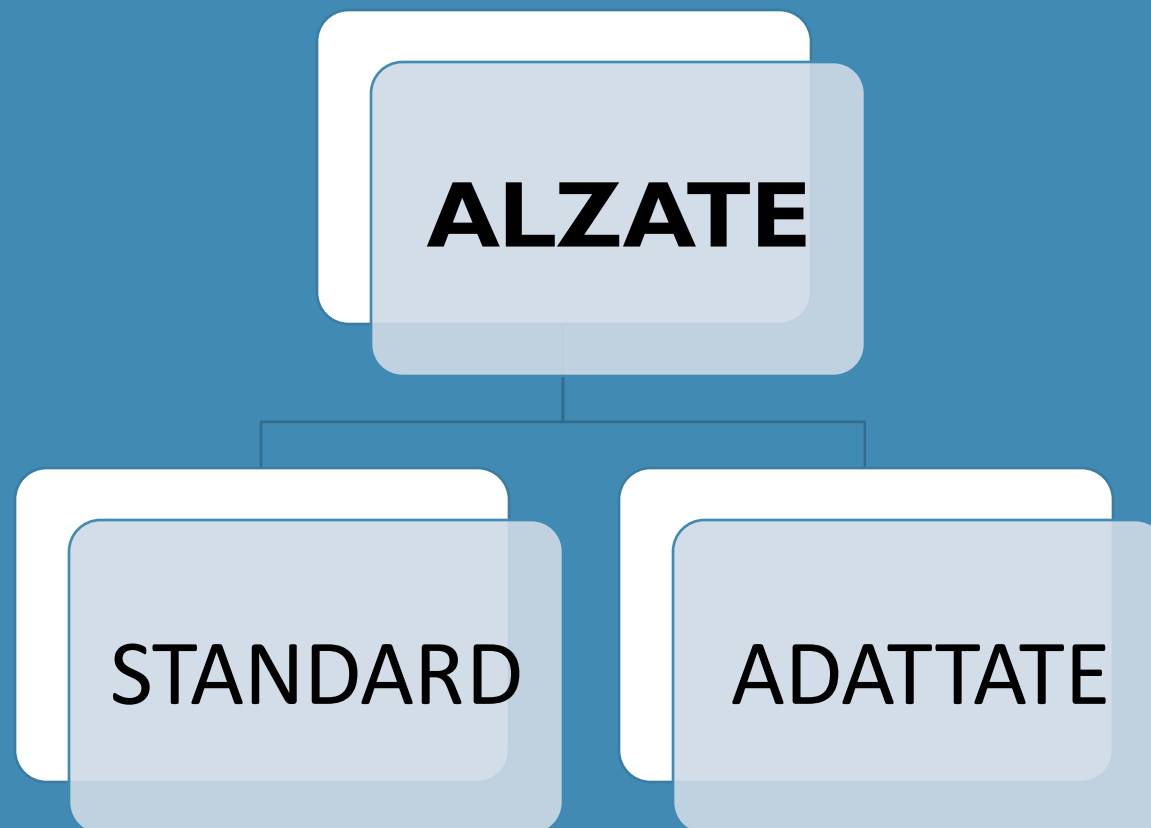
IMPORTANTE LE CAPACITA' DEL PALLEGGIATORE



LA TATTICA DI ALZATA

AGEVOLARE ATTACCO DEI PROPRI ATTACCANTI

COME AGEVOLARE I PROPRI ATTACCANTI?



COME AGEVOLARE I PROPRI ATTACCANTI?

SCEGLIENDO UNA SOLUZIONE D'ALZATA

EFFETTUANDO TRAIETTORIE DI ALZATA OTTIMALI



RISCHIO



POSSIBILITA'

LA SCELTA DEL PALLEGGIATORE

SCEGLIERE UNA SOLUZIONE DI ALZATA:

I.E.R.

- Interpretare
- Elaborare
- Risolvere



SITUAZIONE

FASE USCITA 1°TOCCO

- PUNTO CAMPO
- PUNTO RETE
- TRAIETTORIA DIFESA

INTERPRETARE

FASE ENTRATA ALZATA

- SPOSTAMENTO
- POSIZIONAMENTO
- POSTURA
- TECNICA
- TIPOLOGIA DI ALZATA DIP./IND.
- GIOCATORI POSSIBILI
- MURO AVVERSARIO

ELABORARE

SCELTA TATTICA

- DIREZIONE
- PROFONDITA'
- ALTEZZA
- VELOCITA'

RISOLVERE

PROCESSO DEDUTTIVO DEL PALLEGGIATORE

SCEGLIERE 5 SOLUZIONI



PUNTEGGIO

VANTAGGIO-SVANTAGGIO-PARITA'

SITUZIONE DI GIOCO
RAPPORTO ENTRATA/USCITA

TRAIETTORIA ENTRATA DEL 1° TOCCO ED EVENTUALE
TRAIETTORIA DI USCITA

MURO AVVERSARIO

PERSONE A MURO /SISTEMA TATTICO AVVERSARIO

ATTACCANTI

CARATTERISTICHE-RENDIMENTO-POSIZIONE DI PARTENZA

PROPRIE CAPACITA'

APPROCIO ALLA PALLA IN ENTRATA E CAPACITA' GESTIONE
IN FASE DI USCITA

QUALI ASPETTI SONO DISCRIMINANTI?

PUNTEGGIO

SITUZIONE DI GIOCO
RAPPORTO ENTRATA/USCITA

MURO AVVERSARIO

ATTACCANTI

PROPRIE CAPACITA'

DIFFERENZE DI ASPETTI

RISCHIO



OGGETTIVO

PUNTEGGIO

MURO AVVERSARIO

ATTACCANTI

SOGGETTIVO

SITUZIONE DI GIOCO
RAPPORTO
ENTRATA/USCITA

PROPRIE CAPACITA'

POSSIBILITA'



DEFINIZIONE DEGLI INDICI

OGGETTIVO

PUNTEGGIO

MURO AVVERSARIO

ATTACCANTI

INDICE DI RISCHIO

I.D.R.

DEFINIZIONE DEGLI INDICI

SOGGETTIVO

SITUZIONE DI GIOCO
RAPPORTO
ENTRATA/USCITA

PROPRIE CAPACITA'

INTERPRETAZIONE

ELABORAZIONE

RISOLUZIONE

I.E.R.

INTERPRETAZIONE DELLE CAPACITA' DEL PALLEGGIATORE

I.E.R.

FISICO:

- CONDIZIONALI
- COORDINATIVE

TECNICO:

- ABILITA'
- CONTROLLO

PSICOLOGICO:

- CONSAPEVOLEZZA
- AUDACIA

I.E.R.

- RELAZIONI
- CAPACITA'



I.D.R.

- GARA
- PUNTEGGIO
- MURO
- ATTACCANTI
- FATTORI ESTERNI



**SCELTA
TATTICA**

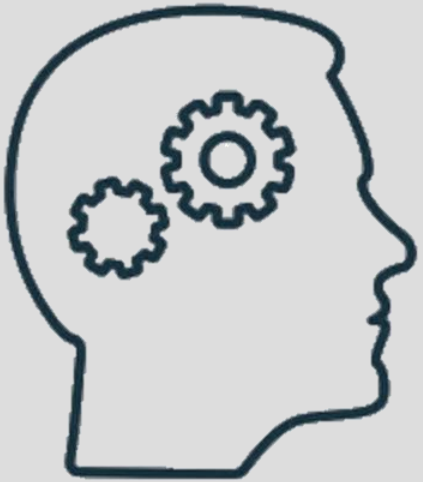
**TRAIETTORIA
ALZATA**

ALLENAMENTO SITUAZIONALE!!!



IL PALLEGGIATORE COME REGISTA
TATTICO DELLA SQUADRA

PENSIERO DEL PALLEGGIATORE



PUNTEGGIO

MURO AVVERSARIO

ATTACCANTI

SITUZIONE DI GIOCO
RAPPORTO
ENTRATA/USCITA

N.SOLUZIONI POSSIBILI

PROPRIE
CAPACITA'

VALUTA IL RISCHIO

ALZA

SINTESI

- DEVE AVERE OTTIME CAPACITA'
- DEVE ESSERE MESSO NELLE CONDIZIONI OTTIMALI PER ALZARE
- DEVE AVERE CONSAPEVOLEZZA DEL RAPPORTO POSSIBILITA'/RISCHIO

Sviluppo cognitivo progressivo

Le capacità cognitive aumentano con l'età, migliorando il processo decisionale e la comprensione del gioco.

Miglioramento delle abilità tecniche

Le abilità tecniche si affinano con la pratica costante e l'esperienza sul campo.

Evoluzione delle strategie tattiche

Con l'esperienza, il palleggiatore sviluppa una migliore comprensione tattica e capacità strategica.

CRESCITA
COGNITIVA,
TECNICA E
TATTICA
NELLE FASCE
D'ETÀ

PIANIFICAZIONE DI LAVORO PER UN PALLEGGIATORE

**Gestione delle componenti di
uscita del palleggio**

Sviluppo delle relazioni dirette

Sviluppo delle relazioni indirette

Rilevazione dei parametri oggettivi

Allenamento dei criteri tattici

METODOLOGIE E STRUMENTI PER LO SVILUPPO DEL RUOLO

Simulazione di situazioni reali

- L'allenamento situazionale replica momenti di gioco autentici per migliorare le capacità pratiche del palleggiatore.

Sviluppo del decision making

- Esercizi mirati favoriscono scelte rapide e accurate durante le fasi di gioco.

Adattabilità sul campo

- L'allenamento aiuta il palleggiatore ad adattarsi efficacemente a situazioni di gioco variabili.

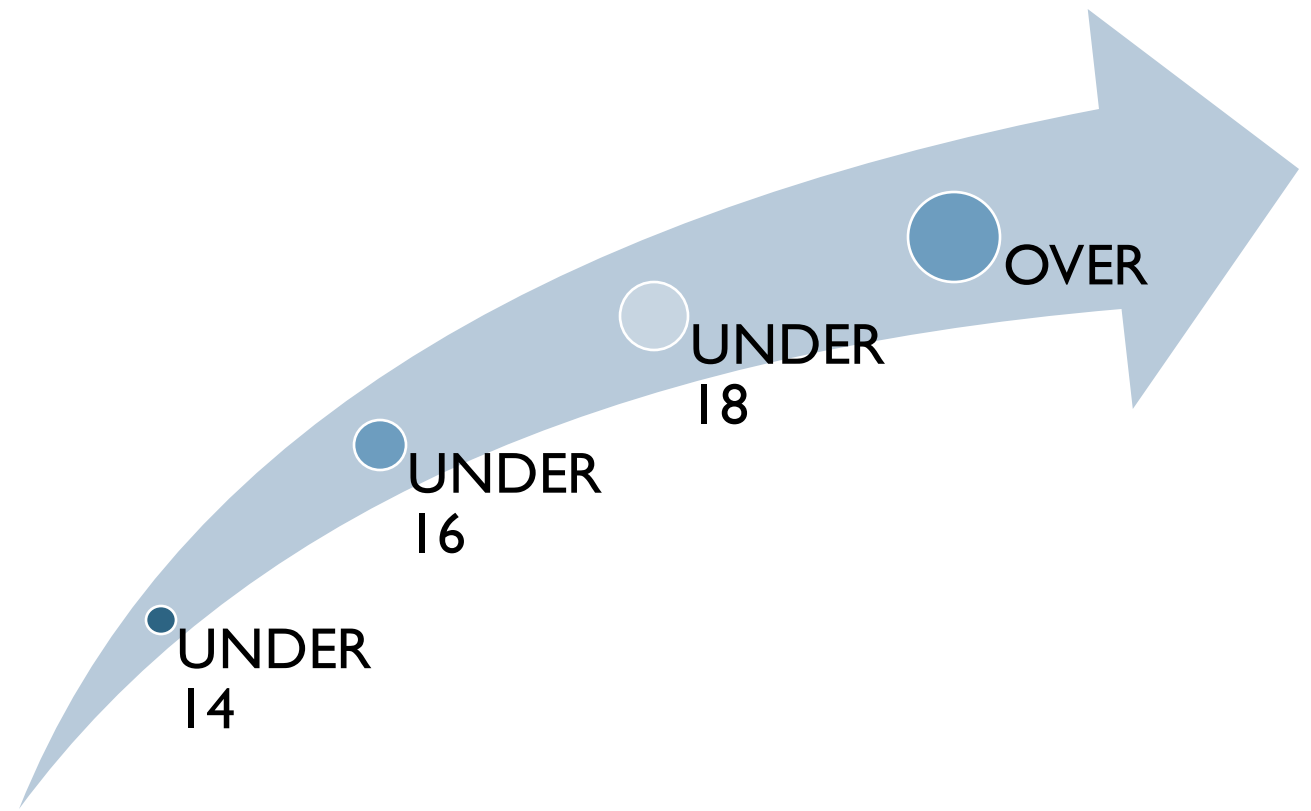
Incremento graduale della complessità

- Gli esercizi aumentano progressivamente la difficoltà per migliorare le capacità decisionali del palleggiatore.

Decisioni rapide e corrette

- Le esercitazioni stimolano reazioni veloci per prendere decisioni efficaci durante il gioco.

NEL GIOVANILE



- ALZERA' DANDO PIU' IMPORTANZA ALLA POSSIBILITA' CHE AL RISCHIO
- AUMENTERANNO LE SUE CAPACITA
- AVRA' 1° TOCCO + PRECISO

NEL
GIOVANILE

ATTORE

REGISTA

- ALZERA' DANDO PIU' IMPORTANZA ALLA POSSIBILITA' CHE AL RISCHIO
- AUMENTERANNO LE SUE CAPACITA
- AVRA' I° TOCCO + PRECISO



ATTORE

REGISTA

UN PALLEGGIATORE MATURO E' IN GRADO DI ESSERE ATTORE O
REGISTA

ALL'INTERNO DELLA STESSA FRAZIONE DI GIOCO

DEL SET

DELLA GARA

NEL SISTEMA SIDE-OUT

NEL SISTEMA BREAK-POINT

LEADERSHIP E IMPATTO PSICOLOGICO SUI COMPAGNI

Ruolo del palleggiatore

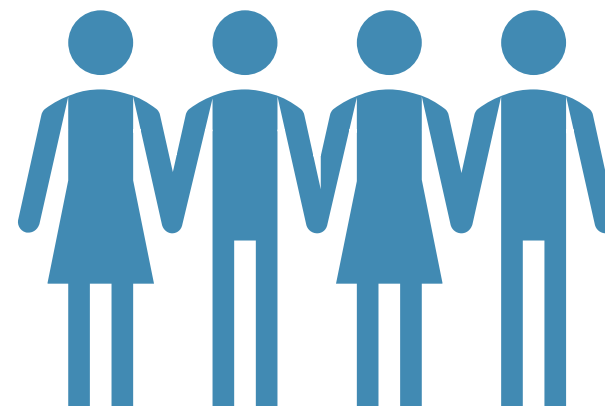
Il palleggiatore agisce come leader emotivo e motivazionale all'interno della squadra.

Aumento della fiducia

La presenza del palleggiatore aumenta la fiducia dei compagni durante la partita.

Coesione del gruppo

Il leader favorisce la coesione e l'unità del gruppo in momenti di pressione.



DEDUZIONE FINALE

PRIMO TOCCO



ALZATA



ATTACCO



CAPACITA'

- DIREZIONI
- PROFONDITA'

- GESTIONALI
- TECNICHE

RISOLUTIVE

DEDUZIONE FINALE

PRIMO TOCCO ALZATA ATTACCO



**SE I TRE SISTEMI NON INTERAGISCONO NON ESISTE UN
REGISTA MA UN ATTORE**

CONCLUSIONI



LA PRIMA SCELTA TATTICA CHE UN PALLEGIATORE SI TROVA A FARE E' APPUNTO SCEGLIERE UN RUOLO DI REGISTA O DA ATTORE



ANALIZZARE I SISTEMI DI ENTRATA E DI USCITA



CONSAPEVOLEZZA DELLE PROPRIE CAPACITA'



VALUTARE IL MOMENTO



COMITATO REGIONALE
ABRUZZO



GRAZIE PER ATTENZIONE

MAIL:
STEFANODESISTO@GMAIL.COM