

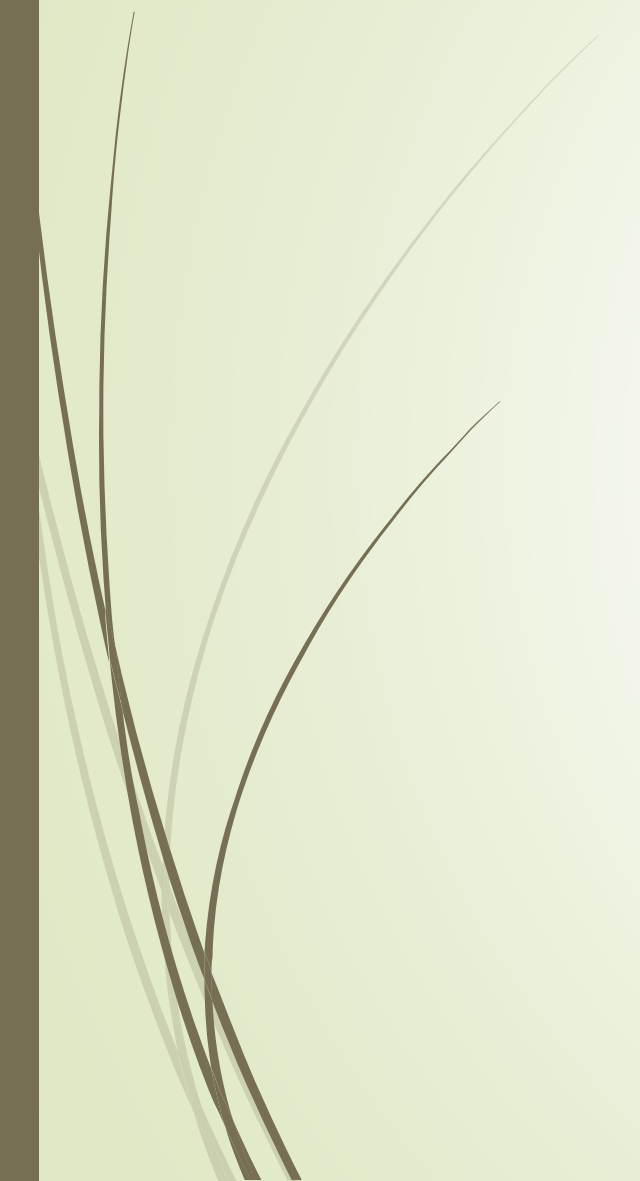


SISTEMA DI RICEZIONE ATTACCO

DOCENTE FEDERALE
GIACOMO TOMASELLO



ELEMENTI DELLA FASE SIDE-OUT

- RICEZIONE
 - ALZATA
 - ATTACCO
 - COPERTURA
 - EVENTUALE CONTRATTACCO*
- 



ASPETTI IMPORTANTI

- QUALITÀ DELLA RICEZIONE (TRAMITE SISTEMI)
 - QUALITÀ DELLA DISTRIBUZIONE
 - QUALITÀ DELL'ATTACCO
- 

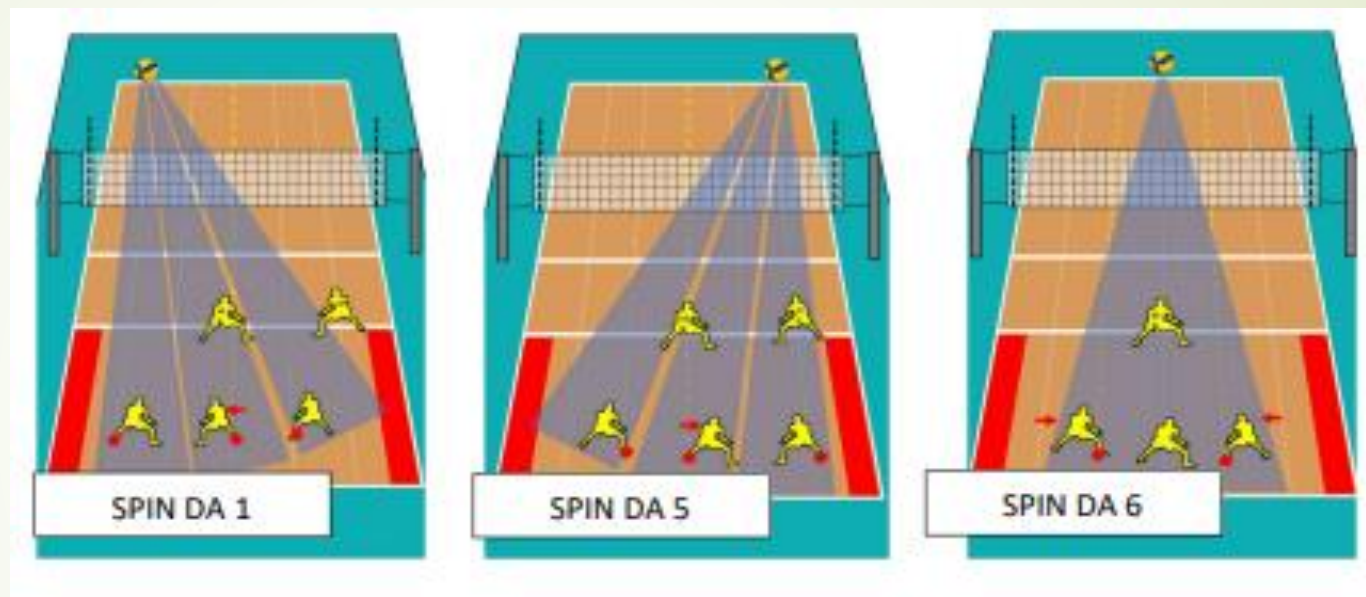


ELEMENTI IMPORTANTI PER LA QUALITÀ DELLA RICEZIONE

- TALENTO NEL BAGHER DI RICEZIONE:
- ❖ PIANO DI RIMBALZO E ORIENTAMENTO
- VALUTAZIONE DELLA TRAIETTORIA DEL SERVIZIO AVVERSARIO
- ❖ PERCEZIONE, LETTURA, MOTRICITÀ E ANTICIPO
- REAZIONE ALL'ERRORE
- UTILIZZARE UNA O PIU' ESERCITAZIONI TECNICHE

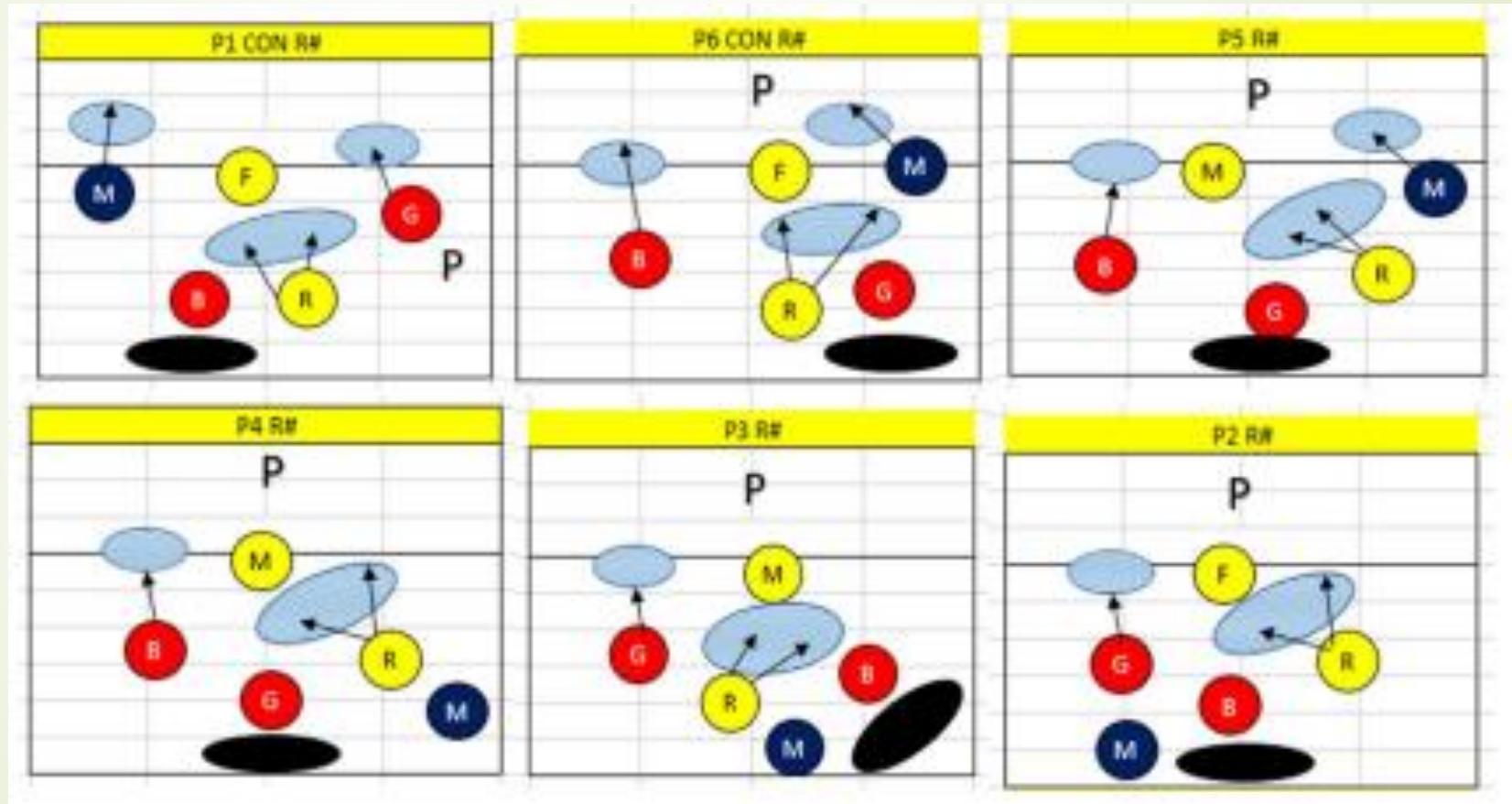
ES: RIPETIZIONI SINGOLE O DI COPPIA; DESTABILIZZARE

SISTEMA DI RICEZIONE SULLA BATTUTA SPIN

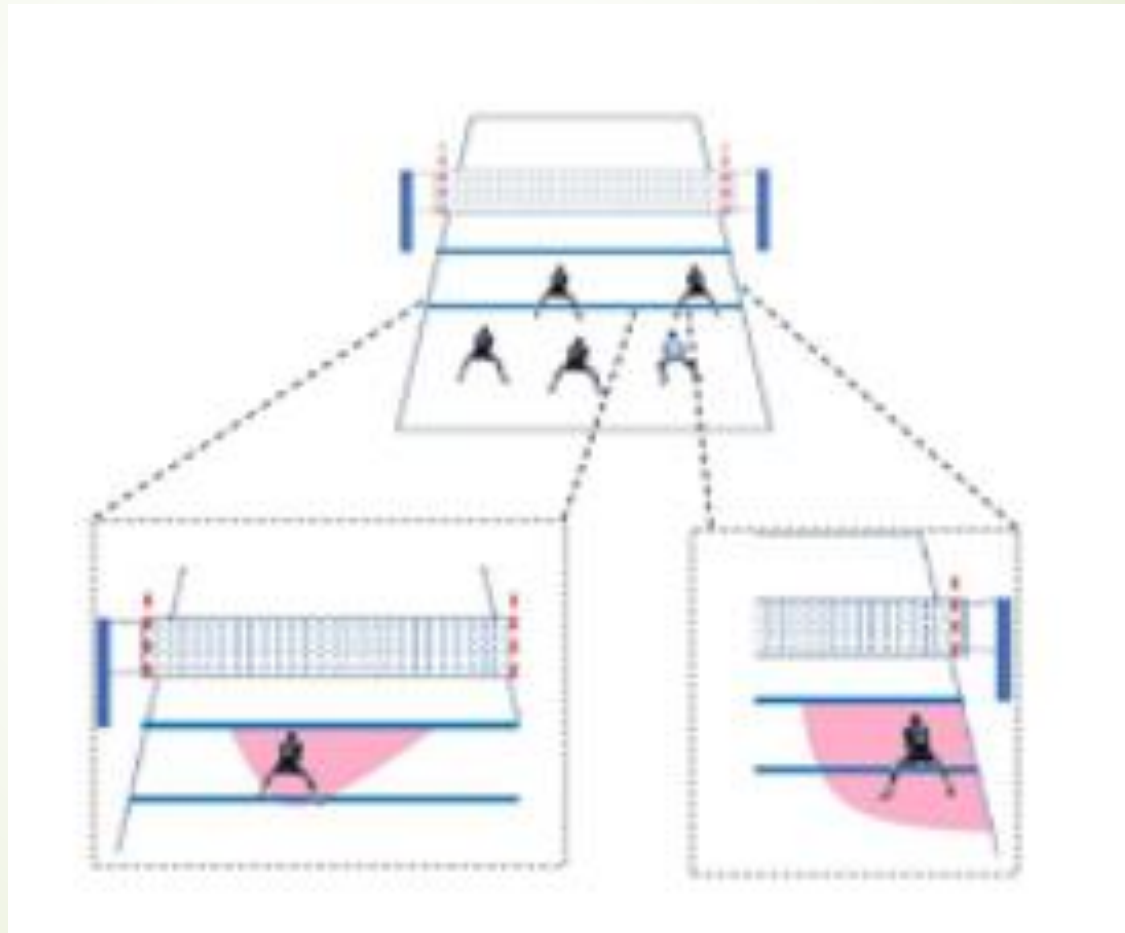


- AUMENTARE LE RICEZIONI # SU BATTUTE LENTE O SEMPLICI
- AUMENTARE LE RICEZIONI # SU BATTUTE SPIN SOTTO GLI 80km
- DIFENDERE E TENERE IN MEZZO AL CAMPO LE BATTUTE SPIN OLTRE I 100 km
- EVITARE L'ACE DIRETTO O LO SLASH CON ADATTAMENTI SULLE VARIE ZONE DI BATTUTA

SISTEMA DI RICEZIONE SULLE BATTUTE FLOAT

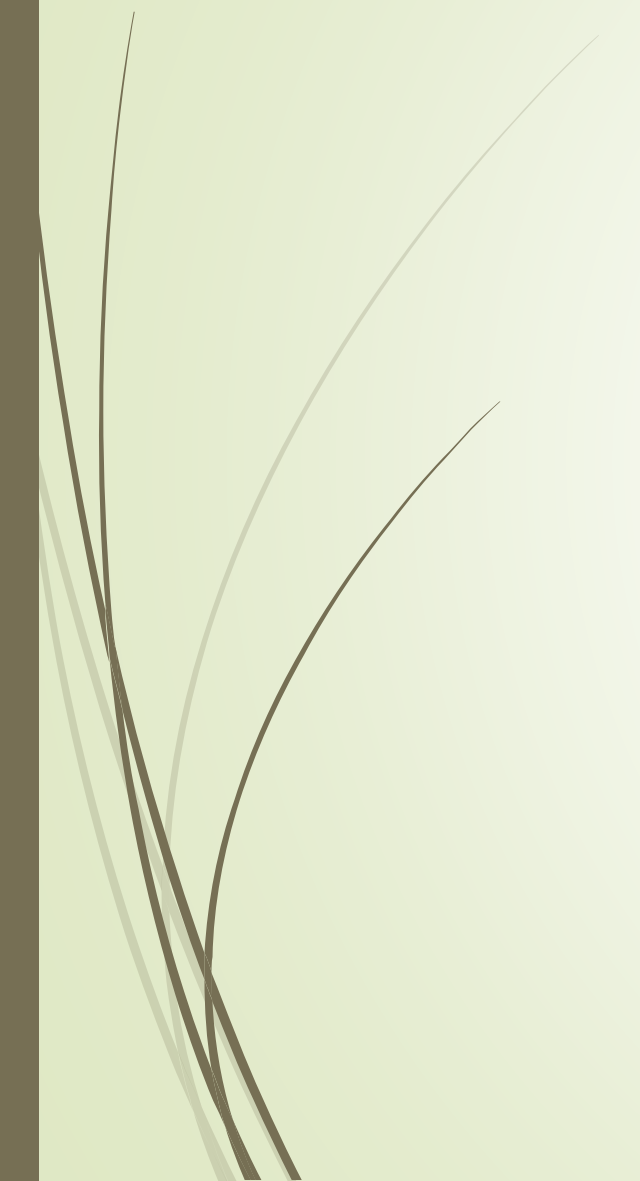


SISTEMA DI RICEZIONE CON COMPETENZA DEI CENTRALI E OPPOSTI





ELEMENTI IMPORTANTI PER LA QUALITÀ DELLA DISTRIBUZIONE

- TALENTO
 - POSIZIONE NEUTRA DI ATTESA
 - ANTICIPAZIONE
 - PRECISIONE
 - SVILUPPO DEI TEMPI PER RUOLI
 - FEELING CON GLI ATTACCANTI
- 



ELEMENTI IMPORTANTI PER LA QUALITÀ DELL'ATTACCO

- ALTEZZA E POTENZA
- ATTITUDINI MOTORIE :
 - ❖ GESTIONE DELLE RINCORSE
 - ❖ VERTICALITÀ ED EQUILIBRIO IN VOLO
 - ❖ ANTICIPO
 - ❖ EFFICACIA
 - ❖ CAPACITÀ DI DIVERSIFICARE I COLPI
 - ❖ VALUTARE SE L'ATTACCANTE RICEVE O MENO
 - ❖ DIVERSIFICARE LE DIREZIONI DI ATTACCO
 - ❖ REAZIONE ALLA MURATA O ALL'ERRORE

SISTEMI DI ATTACCO AL CENTRO DELLA RETE (ALTO LIVELLO)

➤ RICEZIONE IN PUNTO 2/3



➤ RICEZIONE IN PUNTO 3



SISTEMI DI ATTACCO LUNGO LA RETE R4V (ALTO LIVELLO)

➤ RICEZIONE VERSO 4 CON 1° TEMPO DIETRO



➤ RICEZIONE VERSO 4 CON 1° TEMPO AVANTI



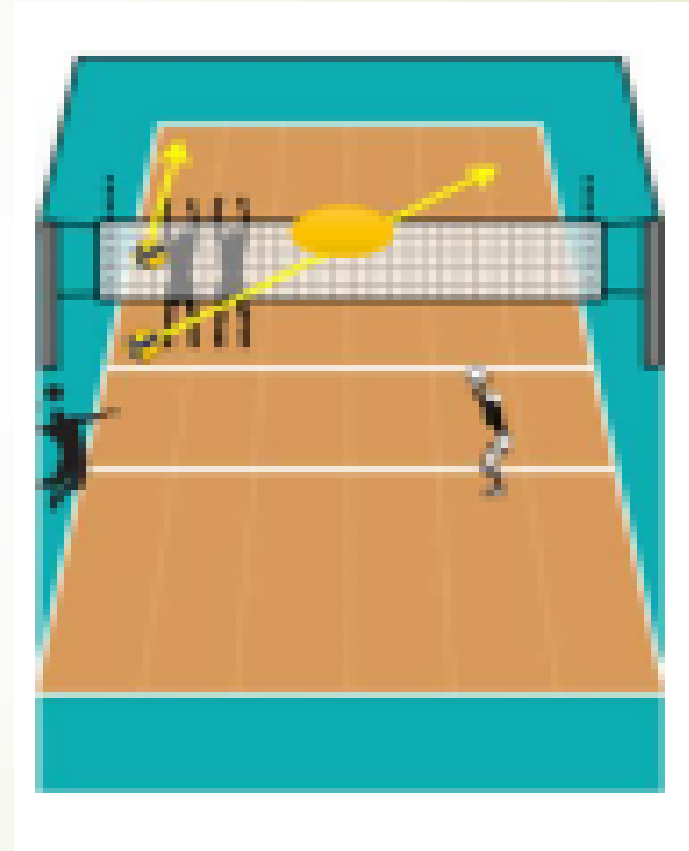
SISTEMI DI ATTACCO LUNGO LA RETE R2V (ALTO LIVELLO)

- RICEZIONE SPOSTATA VERSO 2 CON 1° TEMPO LONTANO



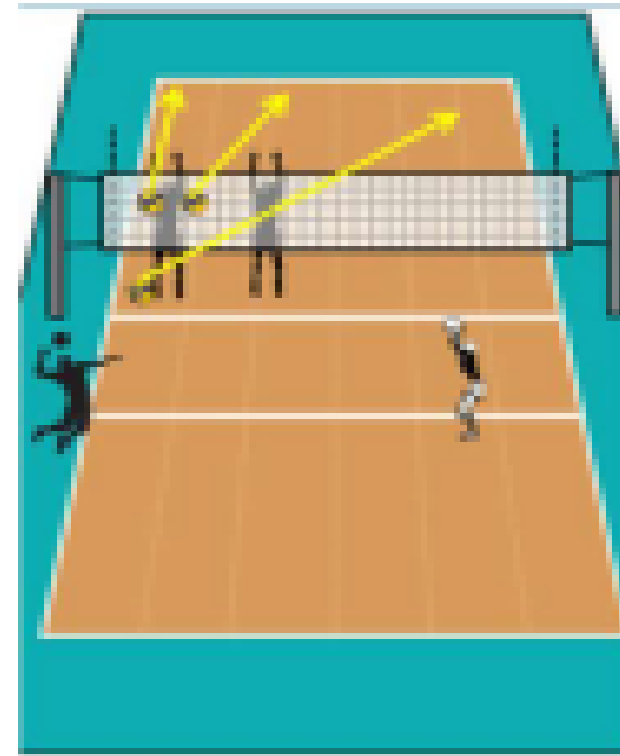
GESTIONE DEI COLPI D'ATTACCO

➤ CONTRO MURO A DUE CHIUSO



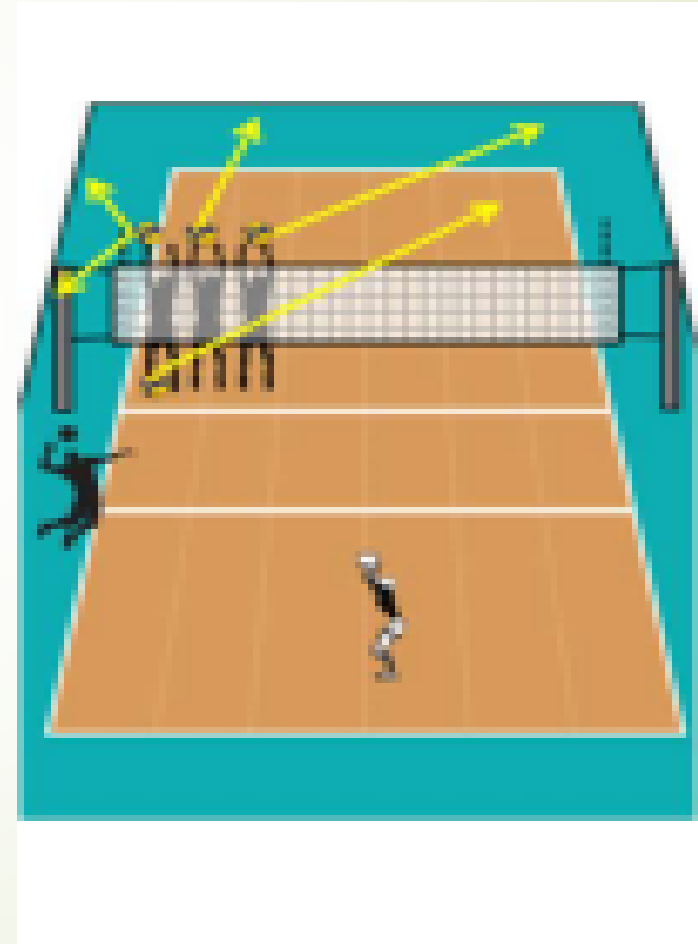
GESTIONE DEI COLPI D'ATTACCO

➤ CONTRO MURO A DUE APERTO



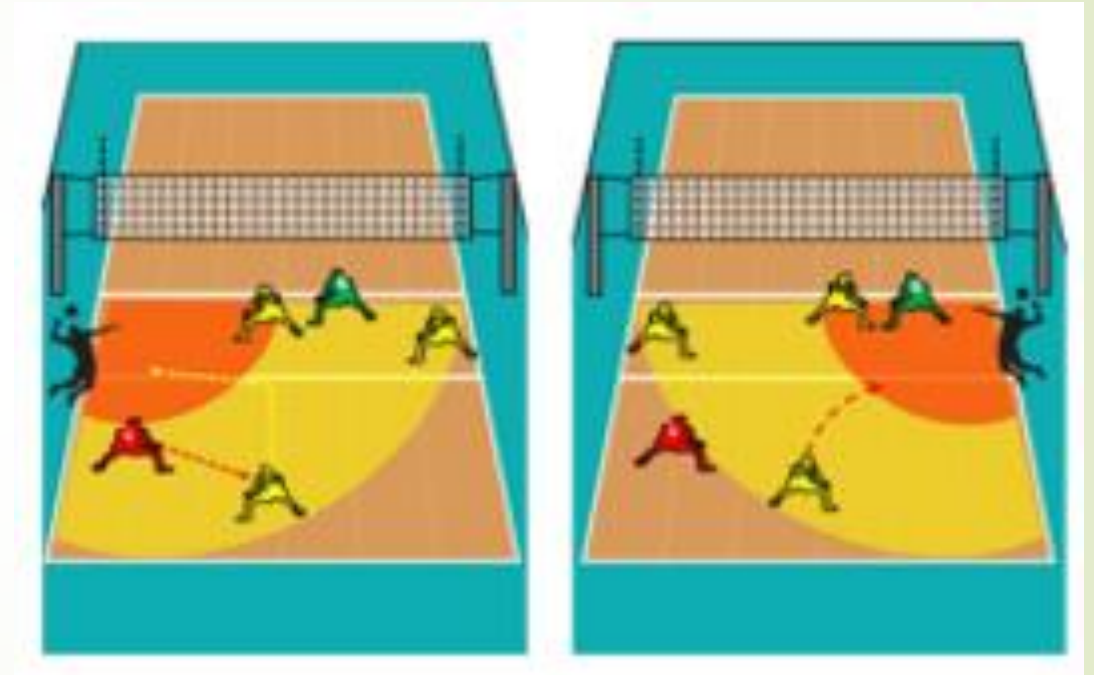
GESTIONE DEI COLPI D'ATTACCO

➤ CONTRO MURO A TRE



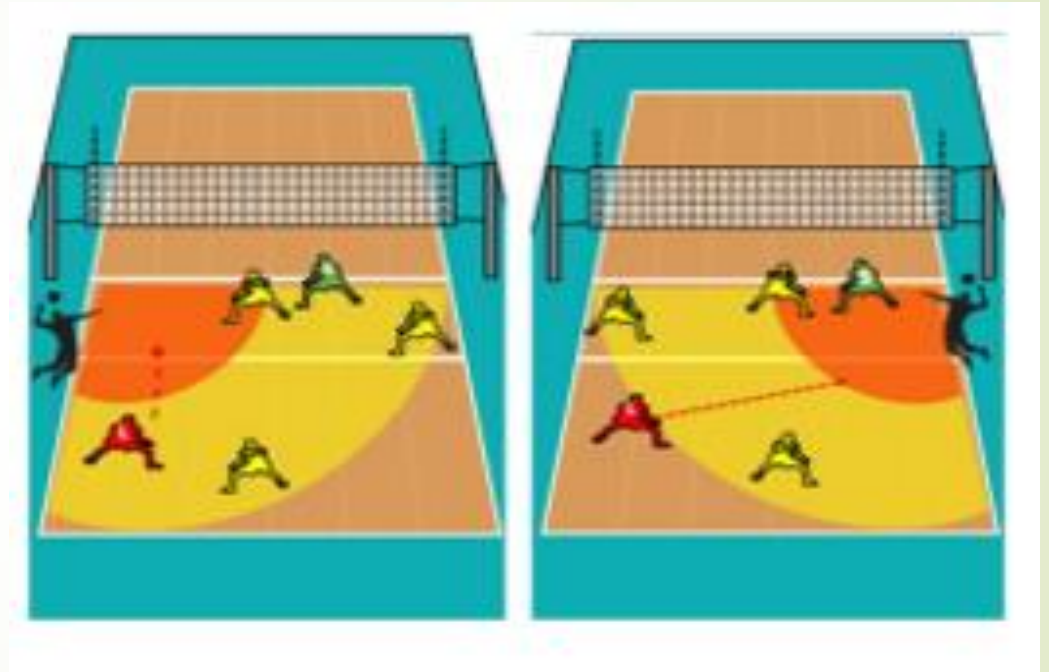
SISTEMA DI COPERTURA DI PALLA VELOCE


- AVVICINIAMOCI IL PIÙ POSSIBILE ALL'AZIONE DI GIOCO
- COPERTURA CORTO DEL POSTO 6 CHE HA PREPARATO L'ATTACCO DI PIPE
- COPERTURA DEL LIBERO COME ULTIMO UOMO
- CENTRALI PIÙ VICINI A RETE SE L'ATTACCO SI SVILUPPA DALLA SECONDA LINEA
- IN FASE SI TRANSIZIONE NON ESISTE UN SISTEMA MA SOLO ADATTAMENTI



SISTEMA DI MURO SU PALLA ALTA

- POSTO 6 ULTIMO UOMO IN COPERTURA
- LIBERO SEMPRE SOTTO
- RIENTRO DI COPERTURA DEL PALLEGGIATORE CHE ALZA FUORI DAL CAMPO





CONCETTI SVILUPPO DEL SIDE-OUT (ALTO LIVELLO)

- SVILUPPO DELLE COMPETENZE IN RICEZIONI
- CONCETTO DI PUNTO DIRETTO SU ALZATA VELOCE: 1Vs1
- CONCETTO DI RICOSTRUZIONE E PUSH&PLAY COME 1° ATTACCO SU RICEZIONE NEGATIVA INTESO COME PRIMA AZIONE
- L'UTILIZZO DEL MANI-OUT PER I CENTRALI SUL GLI ESTREMI DI 4 E 2
- ATTACCHI IN PALLEGGIO A DUE MANI
- PALLONETTO SPINTO
- INDIVIDUARE UN FINALIZZATORE PER LA FINE DEL SET
- INDIVIDUARE UN FINALIZZATORE DI PALLA ALTA
- SISTEMA DI GIOCO CHE CONSENTA DI USCIRE DALLE SITUAZIONE DI DIFFICOLTA'
- SISTEMA DI GIOCO CHE CONSENTA DI GIOCARE 1° TEMPO ANCHE CON PALLA!
- VERIFICARE LA TIPOLOGIA DI PALLA DI CUI HANNO BISOGNO I NOSTRI ATTACCANTI IN SITUAZIONI LIMITE



GRAZIE PER L'ATTENZIONE

BUONA LAVORO A TUTTI

