

# Lo scout: importanza ed utilizzazione

## Introduzione

*di Julio Velasco*

Nel 1981 lavoravo con la nazionale argentina e durante una serie di partite in Europa, cominciai a fare lo scout della nostra squadra. Inizialmente mi limitai alla ricezione e all'attacco, poi, aiutato da un altro allenatore, rilevammo anche la battuta ed il muro. Da quella prima volta ho poi sperimentato diversi metodi di valutazione arrivando ad utilizzare due persone per avere gli scouts di tutti i fondamentali.

Grande è stata la mia euforia quando ho conosciuto la possibilità di utilizzare un computer, che non solo consentiva con una sola persona di elaborare tutti i dati, ma riusciva a completare l'informazione (con il computer manteniamo la sequenza temporale dei colpi in rapporto al punteggio, cosa che manualmente è impossibile fare) e a fornirci dei dati durante lo svolgimento della partita.

Nei primi colloqui con l'ideatore del programma, oggi responsabile della DATA PROJECT, sono subito andato al nocciolo del problema: la programmazione del computer dovrebbe essere così ampia da lasciare la libertà di far lo scout come si preferisce, in modo pratico: strumento per guidare la squadra durante la partita, per eseguire diagnosi corrette, per programmare meglio il lavoro in base a dati oggettivi e per aiutare a modificare la mentalità di giocatori e addetti ai lavori. In molte nazioni (come l'Italia e l'Argentina per esempio) questa cultura è dominata ampiamente dal calcio come sport di squadra e dall'atletica come sport di rendimento fisico individuale.

L'atletica ha dato alla pallavolo una certa rigosità nella preparazione fisica e nella programmazione dell'allenamento, anche se personalmente credo sia necessario sviluppare di più la teoria dell'allenamento per gli sport di situazione. Necessità che si evidenzia solo sfogliando un catalogo di editoria sportiva.

La cultura calcistica ha dato alla pallavolo soprattutto l'ambiente che la circonda: stampa, tifo, supporto economico. Ben poco ha dato invece dal punto di vista agonistico: qualcosa forse riguardo alla valorizzazione delle capacità di risolvere certe situazioni da parte dei giocatori. Del resto il calcio è sport troppo diverso dal nostro, nel quale l'eroe di una giornata può essere chi realizza due reti in una partita a prescindere dal resto del suo rendimento. La pallavolo invece va valutata attraverso una analisi che tenga conto di tutto quanto è successo durante un incontro: penso sia troppo chiaro l'esempio di due o tre schiacciate spettacolari da parte di una squadra che poi perde tre a zero.

Comunque anche il calcio ha iniziato a percorrere questa strada. Sono già molti gli allenatori che non solo usano il video, ma anche lo scout per valutare sia il rendimento fisico (quanti metri corre il giocatore ad alta velocità, quanti a bassa, considerando rispettivamente il lavoro anaerobico e aerobico) come dal punto di vista tecnico (quanti i passaggi corretti, quanti i tiri in porta ecc. ).

Questa abitudine a non essere precisi nell'analisi porta anche i diretti protagonisti ad essere vaghi e generali quando si tratta di valutare il rendimento. I giocatori normalmente preferiscono che sia tutto solo una questione di opinioni dove ognuno ha la sua. In altri sports, e in particolare nel basket e nel baseball le cose non vanno in questo modo. Negli USA ogni giocatore (anche quelli del football americano) è conosciuto per il suo rendimento effettivo. Così di un giocatore di basket si dice: è un uomo da 25 punti a partita o ha una media di 10 rimbalzi a partita ecc.

Sappiamo che percentuale di attacco o di ricezione ha un buon giocatore di pallavolo? O qual è il rendimento medio dei nostri giocatori più rappresentativi? Possiamo giudicare con una certa oggettività la performance di un giocatore o di tutta la squadra? Sono convinto, e sto lavorando in questo senso, che possiamo e dobbiamo fare un salto di qualità notevole. E' necessario soprattutto un cambio di mentalità e non ci sarà con il solo trascorrere del tempo.

In questo senso penso che non si sia meditato con profitto sul "fenomeno nazionale americana": non è stato un semplice cambio di guardia al vertice della pallavolo mondiale. È chiaro che non è questo il momento per approfondire il tema, ma mi soffermo solo su un particolare. Gli USA hanno dimostrato come sia possibile, in relativamente poco tempo, fare dei salti (non solo progressiva evoluzione) di qualità che permettono ad una squadra di passare dalla condizione di sconosciuta, nei mondiali di Roma '78 e Argentina '82, a campione olimpico '84, vincitrice della coppa del mondo '85 e campione del mondo '86.

Senza dubbio uno dei componenti di questo exploit è dato da una mentalità sportiva particolare. Lavorare con più oggettività sarà senz'altro di aiuto per un cambio di mentalità, nelle abitudini e nei concetti: sappiamo però che non è facile operare dei cambi nelle abitudini mentali di nessuno e quindi ci troveremo sicuramente di fronte a delle resistenze non indifferenti. Innanzitutto da parte di alcuni giocatori e, anche se in silenzio, da parte dei giornalisti

che in questo modo dovrebbero confrontare con dati oggettivi le loro opinioni e votazioni. Dovremo lottare penso fino a che non diventi una abitudine normale sapere qual è il nostro rendimento, e usare la consapevolezza dei nostri punti deboli come motivazione di un costante miglioramento che ci permetterà di vincere contro i migliori.

## Lo scout: importanza ed utilizzazione

### Criteri di realizzazione dello scout

di Laurent Tillie

Abbiamo già detto che una delle cose più importanti dello scout è data dal fatto che serve ad avere una analisi obiettiva della partita. Per questo i dati dovranno essere valutati in modo obiettivo evitando, quando sia possibile, di dare delle interpretazioni soggettive. Questo non è possibile per la battuta e la ricezione, tranne quando sono punti diretti. Per questo motivo noi non valutiamo le azioni nelle quali non c'è tocco della palla da parte del giocatore (quando un giocatore non salta a muro). Facciamo eccezione a questa regola con gli errori di posizione clamorosi in difesa (il giocatore incaricato di coprire il pallonetto non è in zona sua quando la palla vi cade; un giocatore non esegue una copertura e la palla cade nella sua zona). Questo argomento diverrà più chiaro ora che andremo a spiegare come realizziamo il nostro scout.

#### Battuta (5 tipi)

B # **Battuta vincente**: fa un punto diretto.

B ½ **Battuta mezzo punto**: quando la palla ritorna nel nostro campo senza che l'avversario possa attaccare.

B + **Battuta positiva**: quando la ricezione avversaria consente solo la palla alta o l'attacco scontato.

B - **Battuta negativa**: quando la ricezione avversaria consente l'attacco in schema.

B = **Battuta errore**.

Nella battuta positiva e negativa vi è una valutazione soggettiva, mentre nelle altre si deve solo constatare quello che succede.

#### Ricezione (5 tipi)

R # **Ricezione che consente di fare schemi**.

R + **Ricezione positiva**: che consente di fare ancora un primo tempo pur non essendo perfetta.

R - **Ricezione negativa**: che consente di fare solo palla alta.

R ½ **Ricezione mezzo punto**: stesso criterio della battuta.

R = **Ricezione errata**: quando è punto della battuta.

#### Attacco (4 tipi)

S # **Attacco vincente**: se è punto o cambio palla.

S + **Attacco positivo**: tutti quegli attacchi che tornano nel nostro campo senza contrattacco avversario, qui distinguiamo gli attacchi positivi difesi a da quelli murati (codificando la zona di partenza e di arrivo della palla).

S - **Attacco negativo**: sono quei palloni che, grazie al muro o alla difesa a terra avversaria, possono essere contrattacati.

S = **Attacco doppio negativo**: sono gli errori dell'attaccante (palla in rete, fuori o fallo) o i muri vincenti dell'avversario.

Inoltre in fase di stampa dello scout il programma prevede la possibilità di differenziare gli attacchi sbagliati da quelli murati dall'avversario.

#### Muro (4 tipi)

M # **Muro vincente**.

M + **Muro positivo**: quando è un muro difensivo nel senso che ammortizza la velocità della palla favorendo la difesa; oppure quando l'avversario fa copertura, ma è costretto ad inviare la palla nel nostro campo senza attaccare.

M - **Muro negativo**: con copertura e contrattacco avversario.

M = **Muro toccato e fuori**: quando la palla prende le mani del muro e non può essere difesa, utilizzando questo segno con l'aggiunta di arbitro (A) quando il nostro muro fa invasione.

#### Difesa (4 tipi)

D # **Difesa positiva**: quando la palla è difesa in maniera da poter essere rigiocata.

D + **Difesa negativa non toccata**: quando il giocatore non si trova nella zona di campo che deve coprire e la palla vi cade.

D - **Difesa negativa toccata**: quando la palla viene toccata dal giocatore (dopo uno spostamento, tuffo, rullata etc.) senza essere rigiocata.

D = **Difesa doppia negativa**: quando il giocatore riceve una pallonata forte addosso e non riesce a tenerla.

## Copertura (4 tipi)

Per la copertura si utilizzano gli stessi simboli della difesa.

## Attacchi totali

Sapere la quantità di palle che ha attaccato ogni giocatore permette di analizzare la distribuzione dell'alzatore tra gli attaccanti di palla veloce e palla alta o secondo tempo. A volte disporre di queste informazioni ci consente di conoscere se un giocatore è stato servito poco o troppo. Il computer ci evidenzia ciò in ordine decrescente, ponendo al primo posto della lista il giocatore che ha attaccato di più.

## Conoscenza delle squadre

Durante l'incontro l'allenatore realizza due tipi di analisi:

### Della sua squadra

In particolare decisiva risulta una valutazione completa dei problemi tecnico - tattici. Lo scout serve a confermare la diagnosi sulla squadra e su ogni singolo giocatore. Infatti il Sistema Data Volley, mentre stiamo inserendo i dati, ci fornisce tutte le percentuali (personalmente utilizzo le percentuali in ricezione, battuta e attacco). In questo modo posso conoscere in qualsiasi momento della partita qual'è il giocatore della mia squadra che sta ricevendo peggio e quante battute ha sbagliato, quante hanno messo in difficoltà la ricezione avversaria e con quante ha fatto punto. Posso anche conoscere quale giocatore è il più efficace in attacco e quale meno, per suggerire la distribuzione al palleggiatore.

Così facendo abbiamo un quadro più oggettivo della situazione che ci consente meglio di:

1. seguire la partita informandosi sulle valutazioni che possono trarsi dallo schermo nella figura 1
2. stabilire durante i time-out il problema principale sia individuale che collettivo
3. individuare quale giocatore sostituire e perchè.

3	1	14	10	#	10	14	7	12	13	3	0	99
9	10	7	3	B	0	0	0	0	5	0	0	0
5	11	12	13	R	0	40	0	45	47	25	0	42
				S	33	48	36	33	43	58	0	43
						Cod.	565	T4	1	10:8		2 1 t
IA43		ID23										

Figura

1

Es. Devo fare un cambio nel giro dietro per rafforzare la ricezione: prima di effettuarlo consulterò l'operatore al computer per conoscere qual'è il nostro peggiore uomo in ricezione. Oppure un giocatore sbaglia in maniera grossolana una palla facile in attacco, mi informo allora sulla sua percentuale in attacco. Ciò è importante per evitare, come succede a volte di lasciarsi trascinare nel nostro giudizio da una palla (un errore eclatante si memorizza molto bene) quando in realtà il rendimento complessivo è molto buono.

### Della squadra avversaria

Del tipo di gioco di attacco, la tattica di muro e difesa che utilizzano e quali sono i loro punti deboli. Per l'analisi della squadra avversaria, durante la partita non è imprescindibile fare lo scout completo bensì individuare per ogni momento della partita l'avversario più debole in ricezione, qual'è l'uomo più servito e lo schema più giocato se utilizzano una tattica particolare a muro in difesa.

## Come organizzarsi durante la partita

di Julio Velasco

*Ci deve essere un operatore che realizzi lo scout e memorizzi all'elaboratore dei dati già concordati con l'allenatore. I tempi e le eventuali interruzioni di gioco sono i momenti migliori per consultare il computer (i dati, eventualmente, in una ventina di secondi possono essere anche stampati). Il secondo allenatore è incaricato di trarre le conclusioni da questi dati in base a criteri prestabiliti. Esempio. Se un giocatore con una bassa percentuale di attacchi vincenti è servito molto dal palleggiatore lo riferisce al primo allenatore. Questo ruolo del secondo allenatore è fondamentale poiché permette al primo di dedicarsi agli altri compiti che comporta il guidare una squadra.*

## Analisi del singolo giocatore

Se durante la partita il computer ci fornisce delle informazioni utili per dirigere la squadra, aiutandoci a fare delle diagnosi più precise, dopo la partita è possibile (e necessario) approfondire l'analisi fino ad avere un quadro ben preciso del rendimento della squadra e di ogni singolo.

In definitiva lo studio oggettivo del rendimento di ogni giocatore ci serve per rispondere meglio al quesito che tutti si pongono dopo ogni partita; oggi come ho giocato? Quante volte si danno risposte grossolane a questo tipo di domande. A volte perfino gli addetti ai lavori si lasciano influenzare dalla simpatia personale (o antipatia), da alcune giocate spettacolari e dai voti che dà la stampa. Questi ultimi se possono avere importanza nei confronti del grande pubblico, penso che nella pallavolo tecnica dovrebbero essere più precisi e circostanziati. È evidente che la statistica (anche se realizzata con il computer) non è la "verità assoluta" e a volte una certa relatività è dovuta a fattori contingenti di una azione di gioco. Per questo quando sorgono dubbi si potrebbe controllare lo scout con il video. Ad ogni modo è da considerare che questi fattori contingenti spesso si equilibrano fra positivi e negativi a causa della lunga durata di molte partite. Piuttosto dobbiamo pian piano cambiare mentalità e abituarci ad essere più oggettivi ed educare i giocatori ad accampare meno scuse adeguandoci ad altri sports (basket, baseball, football americano) in cui le statistiche sono usate da anni. È però molto importante non confondere situazioni contingenti (sono scivolato, la palla ha preso una traiettoria strana, mi marcava il loro uomo più forte ecc.) con situazioni tattiche diverse che vanno considerate.

Queste sono le situazioni tattiche da tenere presenti:

4. La quantità di palle giocate specialmente in attacco, ma anche in ricezione. Più alto è il numero di palloni giocati e più facile è che scenda un po' la media positiva.
5. I differenti rendimenti dei ruoli d'attacco: mentre per uno schiacciature avere un 50% in attacco è un buon rendimento, un centrale che attacca prevalentemente la palla di primo tempo dovrebbe essere sopra al 60%. Dobbiamo anche considerare i casi di specialisti di secondo tempo che attaccano quasi esclusivamente in schema.
6. Se si riceve su battuta normale o in salto. Esempio. Nelle finali di alcuni anni fa, Bertoli ha giocato in ricezione le sue migliori partite della stagione però lo scout non gli dava percentuali molto alte, anzi era al di sotto della media di squadra. Cos'era successo? Bertoli era, insieme a Martinez, il responsabile principale nella ricezione della battuta in salto di Barrett il quale, seppure aveva obbligato a giocare parecchie volte con palla alta (cosa che abbassava la media), non è riuscito lo stesso a marcare dei punti diretti o mezzi punti. Per questa eventualità avevamo preparato una distinzione nella valutazione di queste battute rispetto alle altre e la percentuale di R # divenne altissima. Comunque riuscire a giocare alcune palle in schema e il resto con palla alta senza subire punti con una battuta come quella di Barrett fu un gran successo.

Il rendimento di ogni singolo giocatore va considerato:

1. In confronto al rendimento della squadra. In ogni fondamentale si confronta la media individuale con la media della squadra facendo notare se si trova al di sopra o al di sotto. Ovviamente questo non è possibile per il muro e la difesa per la quale si tiene conto soltanto della quantità.
2. In confronto al rendimento in altre partite. In questo modo possiamo dire con precisione a un giocatore: "dobbiamo allenare di più la ricezione, quest'anno stai ricevendo peggio dell'anno scorso esattamente tra un 10% e un 15% in meno, negli altri fondamentali rispetti il livello abituale".
3. In confronto al rendimento di altri giocatori.

## Come valutare

Che vuol dire avere una alta percentuale in attacco per uno schiacciatore: fare punto nel 50%, nel 60% o nel 70% degli attacchi effettuati? E in ricezione che percentuale è buona e quale molto buona? Quindi per avere un punto di riferimento in ogni ruolo è importante avere fatto gli scouts di altri giocatori dello stesso livello o superiore. Negli anni passati alla Panini questo confronto è stato eseguito prendendo i dati (almeno cinque partite) delle nazionali USA, URS, FRA, ITA, ARG. I giocatori furono così divisi per ruolo e gruppo a seconda delle caratteristiche:

**Schiacciatori** - Primo gruppo: più tecnici che potenti. Errichiello, Berzins, Castellani, Ctvrlík, Bertoli, Kiraly. Secondo gruppo: grande potenza. Antonov, Bouvier, Quiroga, Pantchenko, Powers.

**Centrali** - Primo gruppo: principalmente attaccano in primo tempo. Savin, Vilde, Martinez, Buck, Lucchetta, Faure. Secondo gruppo: attaccano anche secondo tempo e seconda linea. Timmons, Tillie, Conte.

**Palleggiatori** - Gruppo unico: Fabiani, Kantor, Vullo, Zaitsev, Dvorak, Kim.

A questa banca dati si aggiunsero ovviamente i giocatori che passarono nella società, nel nostro caso Martinez, Quiroga, Dametto e Dall'Olio.

## Analisi della squadra

### a) I punti di riferimento

Il primo livello di analisi della squadra sarà un confronto con il rendimento di altre partite per conoscere se siamo nei limiti delle nostre percentuali normali. Per approfondire di più questo confronto è necessario tenere come punti di riferimento altri momenti ben precisi della squadra del passato. *Esempio.* Noi abbiamo stabilito la media di attacco, ricezione e battuta, il numero di muri vincenti e positivi e le palle difese a partita nei seguenti momenti: regular-season (10 partite, andata e ritorno, con le cinque squadre meglio classificate), Finale Coppa delle Coppe, Play off e Finale scudetto. Questi dati ci consentono di avere un riferimento per sapere se il rendimento è negativo, positivo o nella media.

### b) Il confronto con l'altra squadra

Ogni volta che una partita finisce è naturale che tifosi, giornalisti, giocatori, dirigenti e l'allenatore esprimano le loro opinioni più o meno pubblicamente sul perchè si è vinto o soprattutto sul perchè si è perso. Ed è agevole constatare come questi pareri risultino spesso dissimili. I dati dello scout computerizzato ci consentono di chiarire questo argomento e giungere ad una conclusione oggettiva dei motivi di un'ipotetica sconfitta. Infatti rilevando i dati della nostra squadra è possibile, per converso trarre alcuni dati della squadra avversaria in modo da confrontarli.

Esempio battuta		
Nostra squadra		Squadra avversaria
110	B tot.	90
5 (4%)	B #	2 (2%)
10 (9%)	B ½	8 (9%)
45 (36%)	B +	20 (22%)
40 (36%)	B -	45 (50%)
10 (9%)	B =	15 (17%)
1,5 indice di battuta		0,6

1<sup>a</sup> tabella

Esempio ricezione		
Nostra squadra		Squadra avversaria
75	R tot.	100
45 (60%)	R # / R +	40 (40%)
20 (27%)	R -	45 (45%)
8 (11%)	R ½	10 (10%)
2 (3%)	R =	5 (5%)
Esempio muro		
15	M #	6
10	M +	4

2<sup>a</sup> tabella

Confrontando la battuta la ricezione e il muro abbiamo già un'idea di quanto è successo. Tante volte ho sentito dire si è perso la per la ricezione e poi confrontando i dati con quelli della squadra avversaria risultava che il rendimento era uguale!

Se invece i valori sono simili si potrebbe, eventualmente, completare l'analisi con il video per vedere l'attacco avversario e soprattutto gli errori dell'una e dell'altra squadra. I nostri errori in attacco saranno evidenziati in dettaglio dal Sistema Data Volley che ci dirà quale giocatore lo ha commesso, in quale set, a che punteggio e se è

costato un cambio palla o un punto ed anche il tipo di errore (in rete o fuori) o se c'è stato un muro vincente avversario.

### 1. Il rapporto fra ricezione e attacco

Un altro dato importante elaborato dal Sistema Data Volley è quello che ci dà la percentuale di attacchi vincenti che ha avuto la squadra con R # R + e R -. Anche se in generale è vero che la ricezione perfetta favorisce enormemente l'attacco (ma in realtà nel nostro lavoro bisogna diffidare di questo modo di ragionare perchè non sempre ciò è efficace) non è detto che questo sia sempre vincente e constatarlo può giustamente indirizzare l'analisi in altre direzioni.

Esempio. Il gioco del palleggiatore, l'efficacia degli attaccanti o la maggiore o minore conoscenza del nostro gioco da parte degli avversari. Per dare un esempio ben preciso consideriamo alcuni dati della nazionale Sovietica nella finale del Campionato del Mondo '86 a Parigi: nel primo set i russi con R # hanno avuto il 32 % di attacchi vincenti, mentre con R - (attacco scontato palla alta) hanno avuto il 50% di attacchi vincenti.

#### d) Lo scout set per set

Un'altra analisi importante è la stampa, o la visualizzazione su computer, dello scout set per set. Infatti è fondamentale soprattutto quando la partita è finita 3-1 o 3-2 confrontare i sets vinti con quelli persi ed individuare se esiste un motivo preciso sia a livello di squadra che individuale. Tale analisi ci consente anche di fare un bilancio dei cambi effettuati (o che si sarebbero potuti fare) per verificarne la validità.

#### e) L'analisi di ogni rotazione

Qual è la nostra rotazione più forte grazie alla quale marchiamo più punti? E quale la più debole con cui subiamo più cambi palla e punti? Coincidono la rotazione più forte per fare punto con quella più forte per i cambi palla? Le risposte ci sono fornite dal computer in seguito all'elaborazione dati rispetto ad ogni singola zona del palleggiatore. Ciò ha una grande importanza poiché ci offre l'opportunità di programmare il lavoro più specificamente.

Il Sistema Data Volley ci fornirà, infatti, le percentuali individuali e di squadra per tutti i fondamentali in ogni rotazione consentendoci di analizzare se i problemi nei cambi palla sono dovuti alla ricezione o all'attacco o se la difficoltà di far punti in un particolare giro dipende dalla battuta, dal muro o dal contrattacco. Alla fine queste analisi si metteranno in relazione con il referto per verificare, in ogni rotazione, quanti punti abbiamo segnato e quanti ne abbiamo subiti.

#### f) Il confronto con le altre squadre

Come già detto abbiamo fatto gli scouts delle squadre nazionali di Italia, Argentina, Francia, URSS e USA. Questi dati li utilizziamo come punto di riferimento a livello di squadra in ogni fondamentale.

USA - URSS 3 - 1 Parigi 5/10/86	
<b>Finale Mondiale</b>	
N° 1 Dvorak Dusty	N° 7 Bach Craig
N° 2 Saunders Dave	N° 10 Stork Jeff
N° 3 Salmons Steve	N° 11 Sato Eric
N° 4 Partie Doug	N° 12 Wells Jeff
N° 6 Timmons Steve	N° 13 Powers Pat
N° 4 Ctvrtlik Bob	N° 15 Kiraly Karch (Cap.)
Head coach: Marvin A. Dunphy	

USA - URSS 3 - 1 Parigi 5/10/86											
<b>Finale Mondiale (*)</b>											
Squadra				Totali				Percentuali			
Colpo	Tot.	Perc.	Vot.	=	-	+	#	=	-	+	#
BAT	119	100%	4.3	4	73	40	2	3%	61%	34%	2%
SCH	164	100%	6.4	27	34	21	82	16%	21%	13%	50%
RIC	103	100%	8.9	1	3	32	67	1%	3%	31%	65%

(\*) Questo scout è stato realizzato quando ancora valutavamo la ricezione con 4 codici (R # Ric. gioco veloce; R + Ric. palla alta; R - Ric. mezzo punto; R = Ric. errore).

Nel riquadro i dati della squadra relativi a Battute (BAT), Schiacciate (SCH) e Ricezione (RIC) sono espressi nei seguenti valori: (Tot.) numero totale dei colpi eseguiti; (Perc.) percentuali; (Vot.) è il risultato di una media ponderata che tiene in considerazione il numero dei colpi eseguiti e i relativi effetti;

(Totali) le colonne sottostanti suddividono il numero di colpi in sbagliati (-) colpi negativi (-), positivi (+), perfetti (#);  
(Percentuali) i valori precedenti sono espressi in percentuale rispetto al totale di colpi eseguiti.

## Importanza dello scout nell'elaborazione del programma di lavoro

di Julio Velasco

Le conclusioni più importanti che si possono trarre dai dati dello scout computerizzato sono:

### A livello di squadra

7. **Quali sono i fondamentali più deboli della squadra.** Saperlo con precisione risulterà particolarmente importante per la programmazione del tempo di lavoro da dedicare ad ogni fondamentale sia quotidianamente che nella programmazione settimanale.
8. **Quale delle sei rotazioni dobbiamo allenare di più sia in ricezione che in battuta.** Infatti quando alleniamo la squadra in formazione per fissare gli schemi di attacco normalmente dedichiamo più o meno lo stesso tempo per ogni giro. Invece è più logico insistere di più su quello più debole.

### A livello individuale

4. Avere dati oggettivi sul rendimento individuale ci aiuterà a sapere in quali fondamentali ogni giocatore dovrà lavorare di più. Possiamo avere una doppia applicazione:
  1. Per un verso possiamo fare con uno o più giocatori delle sedute speciali di allenamento o nello stesso allenamento degli esercizi differenziati. Esempio. Se i nostri palleggiatori hanno un rendimento relativo minore in difesa che in battuta possiamo fare degli esercizi specifici, mentre il resto della squadra allena la ricezione.
  2. Per un altro verso ci serve anche per distribuire il tempo di lavoro negli "esercizi sintetici". Esempio. Se facciamo un esercizio di muro, difesa e contrattacco possiamo dare le indicazioni al palleggiatore di insistere su un giocatore in particolare perchè in contrattacco con doppio o triplo muro ha un rendimento relativo basso; oppure, anche quando facciamo dei cambi tra i giocatori a muro e quelli in difesa, li lasceremo più o meno tempo in accordo con la diagnosi fatta precedentemente.
5. L'aspetto del fondamentale che è necessario sviluppare in allenamento
  1. Analisi dei dati della ricezione. In ricezione ci sono giocatori che hanno una percentuale alta in R # e R + ma anche troppe R -. In questo caso dovremo curare in allenamento la quantità degli errori, e la concentrazione in modo particolare, o gli spostamenti.
  2. Con i dati del muro possiamo trarre diverse conclusioni:
    1. L'incidenza dei muri vincenti sul totale dei punti marcati dalla squadra.
    2. Sommando muri vincenti e muri positivi avremo un rapporto tra l'attacco degli avversari e il nostro muro, nel senso che magari non si riesce a chiudere molte palle a muro però riusciamo a contrattaccare grazie a queste.

Il muro positivo è anche importante nella valutazione del singolo giocatore. Personalmente mi è servito per dimostrare l'importanza di non muovere le mani a muro, di aspettare con le mani alte e di realizzare un muro tattico coprendo una zona del campo. E' frequente osservare giocatori che realizzano una buona quantità di muri vincenti e pochissimi muri positivi. Questo dipende da due motivi:

2. Una manualità scorretta.
3. Poca capacità tattica per riuscire ad arrivare a toccare alcuni palloni quando le condizioni non sono favorevoli. Per avere una visione completa di questo problema è necessario tenere conto anche dell'M -: questo è da considerare diversamente fra il giocatore di ala e il centrale poiché una gran quantità di questi in un giocatore che realizza anche molti M + e che gioca al centro potrebbe confermare l'ipotesi che possiede una grande capacità per poter arrivare su tutti i palloni, mentre nel giocatore di ala, che normalmente mura palle più scontate, potrebbe significare che commette errori nella manualità. Consideriamo M - quello che precede un contrattacco avversario per le conseguenze negative che comporta (è l'avversario che possiede la palla per attaccare) e anche perchè molti di questi potrebbero diventare vincenti con un perfezionamento della tecnica o del timing. E' un errore comune quando si confronta il rendimento delle squadre considerare solo i muri vincenti: quante volte abbiamo sentito dire "però noi abbiamo murato tanto quanto i nostri avversari: 10 M # noi e 9 loro". Come è veramente la situazione se

per esempio una squadra ha realizzato 10 M + che le hanno permesso di chiudere in contrattacco 7 punti in confronto all'altra che ha realizzato solo 4 M + e ha chiuso in contrattacco solo 2 punti?

- Analisi dei dati sull'attacco. Per quanto riguarda l'attacco è fondamentale differenziare fra attacco e contrattacco per il motivo che quest'ultimo si verifica contro doppio o triplo muro, con alzate che vengono da lontano e a volte da dietro e l'attaccante ha spesso delle difficoltà, in fase di rincorsa, poiché precedentemente ha murato, ha fatto copertura del pallonetto o ha difeso. In relazione a ciò il Sistema Data Volley consente di individuare tutti gli attacchi sbagliati o murati determinando anche se la nostra squadra era in possesso della battuta o meno. Con questa analisi avremo un chiaro panorama per la risoluzione del problema. E' anche importante sapere quale tipo di palla ha attaccato il giocatore che ha commesso un errore e verificare in diverse partite se si denuncia una tendenza particolare (Esempio. Si tratta del primo, secondo tempo; palla alta o seconda linea in modo da condizionare o meno il compito individuale in uno schema di attacco) o se dipende dalla zona della rete (4/3/2 o seconda linea 1/6/5). Possono presentarsi invece giocatori con un discreto numero di attacchi vincenti e pochissimi errori, ma con attacchi murati o difesi. In questo caso è probabile che non si tratti di un problema tecnico, ma della necessità di attaccare con più potenza.

Infine si deve sottolineare che il programma della Data Project consente di avere uno scout sulla difesa in cui si differenziano quelli che sono gli errori di posizione di capacità tecnica con i palloni non molto forti però distanti oppure con attacchi forti che il difensore non riesce a tenere pur essendo in buona posizione.

Queste informazioni ci offrono l'opportunità di trarre delle conclusioni per ogni giocatore e così insisteremo su un tipo o su un altro tipo di lavoro secondo le risposte che si traggono dall'analisi computerizzata.

<b>USA - URSS 3 - 1 Parigi 5/10/86 Finale Mondiale</b>											
Ricezione		Squadra		Totali				Percentuali			
Gioc.	Tot	Perc.	Vot.	=	-	+	#	=	-	+	#
4	57	55%	8.7	1	2	19	35	2%	4%	33%	61%
13	19	18%	8.5	0	1	8	10	0%	5%	42%	53%
15	18	17%	9.4	0	0	4	14	0%	0%	22%	78%
2	9	9%	9.7	0	0	1	8	0%	0%	11%	89%
RA	103	100%		1	3	32	67	1%	3%	31%	65%

<b>USA - URSS 3 - 1 Parigi 5/10/86 Finale Mondiale</b>											
Schiacciata		Squadra		Totali				Percentuali			
Gioc.	Tot	Perc.	Vot.	=	-	+	#	=	-	+	#
15	41	25%	6.8	3	12	4	22	7%	29%	10%	54%
6	41	25%	6.7	7	6	7	21	17%	15%	17%	51%
13	33	20%	5.7	8	6	6	13	24%	18%	18%	39%
4	45	15%	6.3	5	5	2	13	20%	20%	8%	52%
7	18	11%	6.5	3	4	1	10	17%	22%	6%	56%
1	4	2%	5.0	1	1	1	1	25%	25%	25%	25%
2	2	1%	10	0	0	0	2	0%	0%	0%	100%
SA	164	100%		27	34	21	82	16%	21%	13%	50%



## USA - URSS 3 - 1 Parigi 5/10/86 Finale Mondiale

Battuta		Squadra		Totali				Percentuali			
Gioc.	Tot	Perc.	Vot.	=	-	+	#	=	-	+	#
6	20	17%	3.5	1	15	3	1	5%	75%	15%	5%
13	19	16	4.5	1	10	8	0	5%	53%	42%	0%
1	19	16%	4.9	0	10	9	0	0%	53%	47%	0%
15	18	15%	3.5	1	13	4	0	6%	72%	22%	0%
7	18	15%	4.2	0	12	6	0	0%	67%	33%	0%
4	16	13%	5.1	0	8	7	1	0%	50%	44%	6%
11	6	5%	5.0	0	3	3	0	0%	50%	50%	0%
2	2	2%	1.3	1	1	0	0	50%	50%	0%	0%
10	1	1%	2.5	0	1	0	0	0%	100%	0%	0%
BA	119	100%		4	73	40	2	3%	61%	34%	2%

**Legenda:** queste tabelle nella prima colonna riportano (Gioc.) il numero di maglia dei giocatori, nella seconda (Tot.) il totale dei colpi eseguiti da ognuno di loro, nella terza (Perc.) esprime il valore percentuale rispetto al totale di squadra e nella quarta (Vot.) il valore sintetico considerato precedentemente.