

SISTEMI DI GIOCO PER I CAMPIONATI GIOVANILI

4° CORSO DI AGGIORNAMENTO
Tecnici Allenatori Primo grado
e Allievi allenatori



Relatore: Prof. Grassadonio Massimiliano

Di COSA PARLEREMO???

I SISTEMI DI GIOCO CONVENZIONALI

- Palleggiatore in zona 3 a turno
- Due Palleggiatori con cambio d'ala
- Palleggiatore unico



I SISTEMI DI GIOCO NON CONVENZIONALI

- Tre Palleggiatori
- Due palleggiatori in penetrazione
- Palleggiatore opposto al centrale
- Sistemazione dei ruoli nel sistema di gioco (C1, C2, S1 e S2)

VOLLEY S3



- La disposizione in campo

PRINCIPIANTI

2 davanti 1 dietro

ESPERTI

1 davanti 2 dietro

OBBIETTIVI: Spostamenti all'interno del campo, idea di gioco, non per forza il risultato.

Il sistema di gioco viene strutturato proprio nel Volley S3.

FATTORI DI PRESTAZIONE

- Livello di padronanza esecutiva delle tecniche di base e delle tecniche specifiche del ruolo svolto.

- Capacità di osservazione (situazioni difensive).

- Livello di imprevedibilità (variabili d'attacco).

- Dinamiche dell'errore (errori tecnici- errori di conflitto di competenze).

- QUESTI FATTORI PERMETTONO ALL'ALLENATORE DI SCEGLIERE IL LIVELLO DI GIOCO E IL SISTEMA OPPORTUNO DELLA PROPRIA SQUADRA.



SISTEMA TATTICO

L'evoluzione del sistema di gioco si sviluppa attraverso i sistemi tattici che lo caratterizzano che devono essere ben chiari a noi allenatori.

Esempio:

FASE BREAK = muro, difesa, contrattacco e copertura devono essere organizzati per evitare problemi sui conflitti e sulle competenze individuali.

PALLEGGIATORE in ZONA 3 a TURNO

E' il PRIMO sistema di gioco che non richiede nessuna specializzazione dei ruoli:

- Utilizza tutta la rete
- Grande capacità di adattamento
- Personalità dei giocatori
- Osservazione delle tecniche di base



VIENE PURTROPPO USATO TROPPO POCO

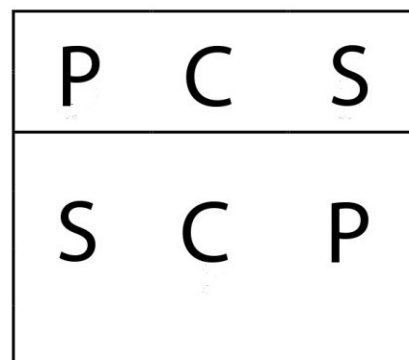
DUE PALLEGGIATORI con CAMBIO D'ALA

RICONOSCIMENTO di due giocatori che hanno maggiore padronanza con la tecnica del palleggio:

- Alzata alta, mani che avvolgono bene la palla, capacità di spinta.
- Principio tattico, utilizzo tutta la rete (NO CENTRALE).
- Introduce le posizioni di difesa specializzate.
- Classifica gli attaccanti rispetto all'incidenza delle alzate.
- L'attaccante di posto 4 si chiama "ALLA MANO" e l'attaccante di posto 2 si chiama "CONTROMANO" o meglio lato opposto al braccio d'attacco.
- Competenze d'alzata del palleggiatore di seconda linea.

DUE PALLEGGIATORI in PENETRAZIONE

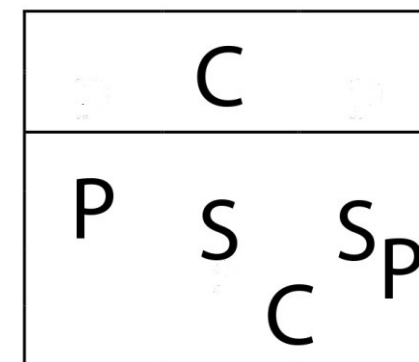
- L'alzatore che entra dalla seconda linea non ha competenze di primo tocco.



- Inserimento dei centrali.

- Maggiore complessità situazionale.

- Sistema tattico organizzato specifico per ruolo.



- Riconoscimento degli alzatori dotati delle caratteristiche fondamentali per giocare con il sistema a palleggiatore unico.

PALLEGGIATORE UNICO

- Sistema “5/1”.
- Introduzione dell’attacco da seconda linea soprattutto quando il palleggiatore si trova in prima linea.



- Gli attacchi dalla seconda linea sono un indicatore per spostare il palleggiatore da zona 3 (molto limitante) a zona 2.
- Ottime capacità tecniche di ricezione e difesa.

Riflessione

Il risultato sportivo non dipende dal sistema di gioco utilizzato ma sono le caratteristiche tecniche e tattiche degli atleti che organizzate in modo adeguato determinano il risultato sportivo.

SIETE VOI A SCEGLIERE IL SISTEMA ADEGUATO
DELLA VOSTRA SQUADRA.

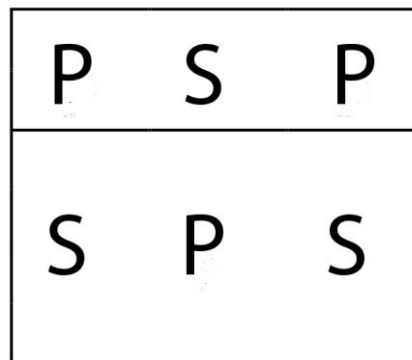
E' un grosso errore, a basso livello, giocare con sistemi complessi che richiedono grandi capacità di gioco.

Apprendimento tecnico = CAPACITA' DI GIOCO ADEGUATO

TRE PALLEGGIATORI

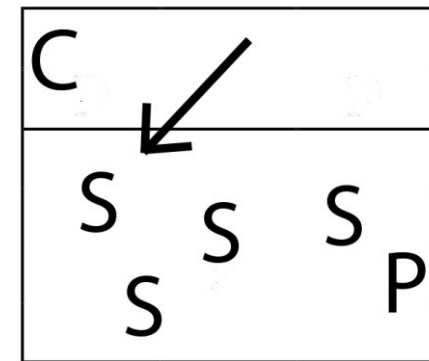
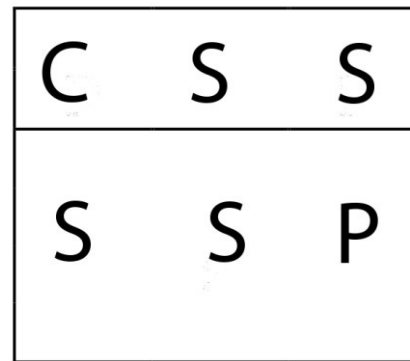
- Bassa specializzazione.
- Sviluppo tattico elevato (guidati dall'allenatore).

Nei fondamentali di ALZATA, RICEZIONE, ATTACCO.



PALLEGGIATORE OPPOSTO AL CENTRALE

- Bassa specializzazione.



- Si utilizza quando non si possiedono giocatori con spiccate doti al centro o che non le hanno ancora sviluppate.
- Problemi su sistema break-point (muro e palleggiatore deve avere grandi capacità tecniche e fisiche).

LA SCELTA del RUOLO nel SISTEMA di GIOCO

- L'Alzatore: ruolo che si qualifica nello sviluppo del sistema di gioco.

Qualità dell'alzata e motricità.

- ✓ Alzatori con caratteristiche differenti.



- Il Centrale: ruolo che si qualifica nello sviluppo del **muro** e dell'**attacco**.

✓ Peculiarità esecutive che caratterizzano l'**attacco** di primo tempo.

- ✓ Il concetto di **anticipo dello stacco – salto**.

✓ Peculiarità esecutive che caratterizzano le **tecniche di muro** del centrale.

- ✓ Differenze C 1 e C2.

LA SCELTA del RUOLO nel SISTEMA di GIOCO

- Ricettore/Attaccante : ruolo che si qualifica per le tecniche di bagher e di attacco.
 - ✓ Differenza S1 e S2.



- L'opposto : ruolo che si qualifica nello sviluppo del **muro** e dell'**attacco da prima e seconda linea**.
 - ✓ Potenza d'attacco.
- Libero: ruolo che si qualifica nello **sviluppo delle competenze di ricezione e di difesa**.

Vi siete mai chiesti se avete scelto il giusto sistema di gioco della vostra squadra...?

Vi ringrazio per l'attenzione

DOMANDE, DUBBI ??