

Appunti fase regionale corso II grado: MATCH ANALISYS

Prof. Ivano Morelli. Roma 12-13/6/1999

La scoutizzazione può essere definita come la trasformazione di un modello di prestazione in un dato matematico, per poter analizzare meglio il modello stesso e migliorarlo durante gli allenamenti. Lo scout fornisce quindi indicazioni su come impostare un allenamento in funzione del dato rilevato e non avrebbe senso se ciò non avvenisse (se l'allenamento non venisse influenzato dallo scout). Vediamo come si arriva all'analisi finale del dato:

vi è un PROBLEMA che approcciamo con un MODELLO TEORICO di RIFERIMENTO e tramite l'osservazione e la sperimentazione raccogliamo le informazioni in una MATRICE DI DATI a cui seguirà la sua ELABORAZIONE e ANALISI seguendo un MODELLO che può essere MATEMATICO o PROPABILISTICO che fornirà i dati finali i quali andranno ANALIZZATI.

Un allenamento è caratterizzato da 3 fasi

- PROGRAMMAZIONE
- ORGANIZZAZIONE
- CONTROLLO

Ed è proprio in quest'ultima fase che la scoutizzazione viene utilizzata. Attraverso i METODI DI VALUTAZIONE DELL'ATLETA, METODI DI ELABORAZIONE DEI DATI e I MODELLI DI COMBINAMENTO DELLE CONDIZIONE DELL'ATLETA, si giungerà alla fase di CONTROLLO E MODIFICA DELL'ALLENAMENTO, sulla quale formuleremo una TEORIA DELLA COSTRUZIONE DELL'ALLENAMENTO (a questa fase si arriva anche grazie alla programmazione e all'organizzazione), giungendo alla costruzione di PIANI SPECIFICI O DI INDIVIDUALIZZAZIONE DELL'ALLENAMENTO.

CRITERI DI RICERCA

I dati da scoutizzare, non dovrebbero essere solo quelli relativi alla partita, ma tutti i fattori che determinano la prestazione dell'atleta. I più importanti sono.

1. **ANTROPOMETRIA**: relazione peso/altezza che dovrebbe essere calcolato utilizzando la seguente formula $\text{peso}/\text{altezza}^2$. Il risultato dovrebbe essere compreso tra 18 e 23 per le donne e 20-25 per gli uomini
2. **BIOLOGIA**: fattori ereditari (altezza dei genitori)
3. **BIOCHIMICA/FARMACOLOGICA**: se eventualmente l'atleta prende medicinali
4. **FISIOLOGICA/NEUROFISIOLOGICA**: caratteristiche fisiologiche dell'atleta
5. **ORTOPEDIA**: spesso si possono riscontrare arti asimmetrici
6. **MEDICINA**: ogni allenatore dovrebbe assistere alle visite mediche per prendere coscienza di eventuali limiti dell'atleta (Es. tipologia della frequenza cardiaca)
7. **BIOMECCANICA**: non è detto che se un atleta non è in grado di eseguire un atto motorio non ci siano dietro problemi biomeccanici del movimento

Di seguito vengono riportati i dati scoutizzati dalla nazionale femminile allenata da Motta:

- Presenze/assenze
- Tipologia allenamenti seguiti
- Intensità degli allenamenti tramite l'uso del cardiofrequenzimetro
- Preparazione fisica attraverso i carichi e le ripetizioni
- Frequenza cardiaca basale, pressione arteriosa, peso e massa grassa
- Soglia anaerobica
- Terapie mediche e fisioterapiche
- Partite giocate e rendimento

La statistica non è un elemento caratteristico della pallavolo ma di tutte le attività sportive, poiché lo scout risulta essere un metodo di SELEZIONE, VERIFICA e CONTROLLO utile a:

- *Programmare, organizzare e produrre l'allenamento*
- *Determinare l'attitudine ad una determinata disciplina sportiva*
- *Misurare le grandi funzioni vitali (apparato cardio-respiratorio)*
- *Accertare le capacità condizionali e coordinative*
- *Determinare le caratteristiche psichiche*
- *Misurare la prestazione sportiva*

Ogni sport poi avrà i suoi metodi di rilevazione. Nella pallavolo non esito per esempio, i parametri METRI o SECONDI quindi si necessita di "INDICATORI" differenti i quali però devono essere

- a) OBIETTIVI :cioè determinare un grado di concordanza nell'attribuire un valore ad una variabile, nel nostro caso l'esecuzione di un fondamentale
- b) ATTENDIBILI :grado di precisione massima e comune a tutti
- c) VALIDI :avere un metodo comune di giudizio

La scoutizzazione risulterà sempre più valida se prenderemo in esame i seguenti valori:

1. Studio dell'AVVERSARIO

- Ricettore più debole
- Giocatore di muro più forte
- Distribuzione del gioco
- Tendenza dell'attacco

2. Studio della PROPRIA SQUADRA

- I singoli giocatori in ogni fondamentale
- La squadra nei singoli fondamentali
- I sistemi di gioco
- I giri di formazione più o meno proficui

VALORI DI RILEVAZIONE

Vi sono diversi criteri di valutazione che prevedono l'uso di 3,4 o 5 valori. Il più attendibile risulta essere quello a 5. I valori sono # (doppio più), + (più), / (slash ma si può usare anche lo 0), - (meno), = (doppio meno) indicati da quello più positivo a quello più negativo. Vi è poi la possibilità di rilevare il tipo di fondamentale eseguito attraverso i valori **A**, **V**, **T** e **M**. A seconda del fondamentale eseguito, tali valori assumono i seguenti significati:

BATTUTA (B)

- **B#** Battuta vincente
- **B+** Battuta ½ punto: il pallone ritorna nel nostro campo o l'avversario non può riattaccare
- **B/** Battuta positiva: l'avversario è obbligato al gioco di III tempo o scontato
- **B-** Battuta negativa: quando la ricezione avversaria consente l'attacco in schema
- **B=** Battuta errore: direttamente fuori, in rete o fallo di piede

Il tipo di fondamentale verrà rilevato come segue

- ⇒ **BV** Battuta in salto
- ⇒ **BT** Battuta effettuata vicino alla linea di fondo campo (tesa)
- ⇒ **BM** Battuta tattica o corta
- ⇒ **BA** Battuta da lontano

RICEZIONE (R)

- **R#** Ricezione perfetta: si potrebbe giocare un ipotetico primo tempo dietro
- **R+** Ricezione positiva: l'eventuale gioco di I tempo risulta "forzato"
- **R/** Ricezione neutra: consente solo il III tempo o il I se molto vicino a rete
- **R-** Ricezione negativa o ½ punto: non consente attacco o direttamente nel campo avversario
- **R=** Ricezione errata: punto diretto

Il tipo di fondamentale verrà rilevato come segue

- ⇒ **RV** Ricezione su battuta in salto
- ⇒ **RT** Ricezione su battuta effettuata vicino alla linea di fondo campo (tesa)
- ⇒ **RM** Ricezione su battuta tattica o corta
- ⇒ **RA** Ricezione su battuta da lontano (floating)

ATTACCO (S)

Il pallone di seconda intenzione dell'alzatore e il pallonetto sono considerati attacchi.

- **S#** Attacco vincente: punto diretto o al massimo dopo il secondo tocco avversario
- **S+** Attacco positivo: non consente la ricostruzione avversaria o murato ma rigiocato
- **S/** Attacco ininfluente: consente all'avversario di contrattaccare
- **S-** Attacco negativo: attacco murato
- **S=** Attacco errato: pallone a rete, fuori o invasione

Il tipo di fondamentale verrà rilevato come segue

- ⇒ **SA** Attacco di III tempo
- ⇒ **ST** Attacco di II tempo
- ⇒ **SV** Attacco di I tempo
- ⇒ **SM** Attacco di seconda linea

Per l'attacco si può rilevare la posizione dell'attaccante rispetto all'alzatore in ordine 0 (primo tempo) 1,2,3,4 e 5 verso zona 4 e A,B,C verso zona 2

MURO (M)

Verranno rilevati soltanto i muri che toccano il pallone. Quindi se per esempio il pallone passa tra la banda e il centrale perché quest'ultimo non ha fatto in tempo a raddoppiare, questa azione non verrà considerata.

- **M#** Muro vincente: punto diretto
- **M+** Muro positivo: favorisce la difesa o l'avversario non riesce a contrattaccare
- **M/** Muro ininfluente: copertura e contrattacco avversario
- **M-** Muro negativo: mani e fuori o qualsiasi altro errore tecnico
- **M=** Muro errato: invasione a rete

Il tipo di fondamentale verrà rilevato come segue

- ⇒ **MA** Muro su attacco di III tempo
- ⇒ **MT** Muro su attacco di II tempo
- ⇒ **MV** Muro su attacco di I tempo
- ⇒ **MM** Muro su attacco di seconda linea

DIFESA (D)

Nel contrattacco quando si parla di difesa, non è parametro rilevante la potenziale esecuzione del I tempo poiché pressoché impossibile

- **D#** Difesa difficile: su attacco difficile anche se non arriva precisa al palleggiatore
- **D+** Difesa normale: consente il contrattacco (esclusi gli appoggi)
- **D/** Difesa ininfluyente: da copertura che consente ricostruzione di III tempo
- **D-** Difesa negativa: non consente ricostruzione
- **D=** Difesa errata: difesa non tenuta o mancata effettuazione del fondamentale

Il tipo di fondamentale verrà rilevato come segue

- ⇒ **DA** Difesa su attacco di III tempo
- ⇒ **DT** Difesa su attacco di II tempo
- ⇒ **DV** Difesa su attacco di I tempo
- ⇒ **DM** Difesa su copertura di attacco o appoggio facile

ALZATA (A)

Nel caso dell'alzata si hanno solo 4 valori

- **A#** Alzata perfetta: consente attacco agevole
- **A/** Alzata ininfluyente: l'attaccante fa fatica o non riesce affatto ad attaccare
- **A-** Alzata errata tatticamente: non agevola il lavoro dell'attaccante anche se buona
- **A=** Alzata errata tecnicamente: alzata fallosa

COPERTURA (A)

Nel caso della copertura si hanno solo 4 valori

- **DM#** Copertura positiva: consente contrattacco
- **DM/** Copertura ininfluyente: non consente contrattacco
- **DM-** Copertura mal posizionata: errore di posizione di chi doveva coprire
- **DM=** Copertura errata tecnicamente: errore tecnico