

ANALISI DATI.

Francesco De Angelis

A COSA SERVONO?

- A DARE UNA VISIONE NUMERICA DI QUELLO CHE STA SUCCEDENDO IN CAMPO
- A LIVELLO INDIVIDUALE
- A LIVELLO DI SQUADRA (NOSTRA O AVVERSARIA).

CRITERIO DELL'OGGETTIVITA'.

- FONDAMENTALE PER CHI FA IL RILEVATORE DEI DATI.

ANALISI DATI.

Francesco De Angelis

COME UTILIZZARLI?

- PER LA PROPRIA SQUADRA.
- PER LA SQUADRA AVVERSARIA.
- AMICHEVOLI (analisi della nostra squadra)
- UFFICIALI (analisi della nostra squadra o della squadra avversaria o di entrambe)

ANALISI DATI.

Francesco De Angelis

- **A LIVELLO INDIVIDUALE.**

- **SQUADRE GIOVANILI:**
 1. **analisi della propria squadra;**
 2. **soprattutto per migliorare la tecnica,**
 3. **meno per impostare una qualsiasi tattica.**

ANALISI DATI.

VIDEO:

- **IMPORTANTE** per la crescita tecnica della nostra squadra.
- **IMPORTANTE** per evidenziare punti deboli degli avversari (non dare troppe notizie)

ANALISI DI SQUADRA

- IN CONFRONTO ALLA MEDIA DI ALTRE NOSTRE PARTITE, PER VEDERE SE SIAMO SOPRA- SOTTO O IN MEDIA AL VALORE STANDARD.
- IN CONFRONTO AD ALTRE SQUADRE DI PARI CATEGORIA.
- IN CONFRONTO ALLA SQUADRA AVVERSARIA (per capire perché si è vinto o perso).

ANALISI DI SQUADRA

- ANALIZZANDO OGNI SET, PER RENDERSI CONTO DELL'ANDAMENTO DELLA GARA.
- ANALIZZANDO OGNI ROTAZIONE PER VEDERE LE FASI PIU' O MENO POSITIVE.

ANALISI INDIVIDUALE

Francesco De Angelis

■ NUMERO DEI PALLONI GIOCATI:

> N° PALLONI < %

■ DIVERSE % SECONDO I RUOLI:

| | | | | |
|-----|-----|-----|-----|------|
| C ± | 70% | S ± | 50% | POS. |
| C ± | 50% | S ± | 35% | EFF. |

ANALISI INDIVIDUALE

RICEZIONE :

SERVIZI IN SALTO

- LA % di R # SI ABBASSERÀ
- PUÒ ESSERE GIÀ UN SUCCESSO NON PRENDERE PUNTI DIRETTI

ANALISI INDIVIDUALE

- IN CONFRONTO CON IL RENDIMENTO DI ALTRI GIOCATORI.
- IN CONFRONTO CON IL RENDIMENTO DI ALTRE PARTITE.
- IN CONFRONTO CON IL RENDIMENTO DELLA SQUADRA.

ANALISI INDIVIDUALE

Francesco De Angelis

- POSITIVITA' IN ATTACCO: CORRISPONDE AL NUMERO DI PALLONI VINCENTI (#) DIVISO IL NUMERO DI ATTACCHI TOTALI

- EFFICIENZA IN ATTACCO :

LA POSITIVITA' MENO GLI ERRORI E GLI ATTACCHI MURATI.

- EFF. ATTACCO :

$$\frac{S\# - (S/ + S=) \times 100}{N^{\circ} S \text{ TOT.}}$$

ANALISI INDIVIDUALE

Francesco De Angelis

■ POSITIVITA' IN RICEZIONE: LA SOMMA DI RIC. NI # e + DIVISO IL NUMERO TOTALE DI RICEZIONI

■ EFFICIENZA IN RICEZIONE: LA POSITIVITA' MENO GLI ERRORI E LE RICEZIONI MEZZO PUNTO.

■ EFF. RICEZIONE :

$$\frac{(R\# + R+) - (R/ + R=)}{N^{\circ} R \text{ TOT.}} \times 100$$

SIMBOLI

BATTUTA:

- # VINCENTE: PUNTO DIRETTO.
- / BARRA: L'AVVERSARIO NON PUO' ATTACCARE. LA PALLA TORNA DIRETTAMENTE NEL NOSTRO CAMPO O VIENE RINVIATA FACILE.
- + POSITIVA: L'AVVERSARIO ATTACCA SENZA PRIMO TEMPO (ATTACCO SCONTATO).
- NEGATIVA: L'AVVERSARIO PUO' ATTACCARE IN SCHEMA.
- = ERRORE: LA PALLA E' FUORI O IN RETE.

BATTUTA



METTE IN DIFFICOLTÀ LA RICEZIONE MA SENZA RENDERE IMPOSSIBILE L'UTILIZZO DEL PRIMO TEMPO (07) E LA POSSIBILITÀ DA PARTE DEL PALLEGGIATORE DI SERVIRE UNA PALLA SPINTA.

SIMBOLI

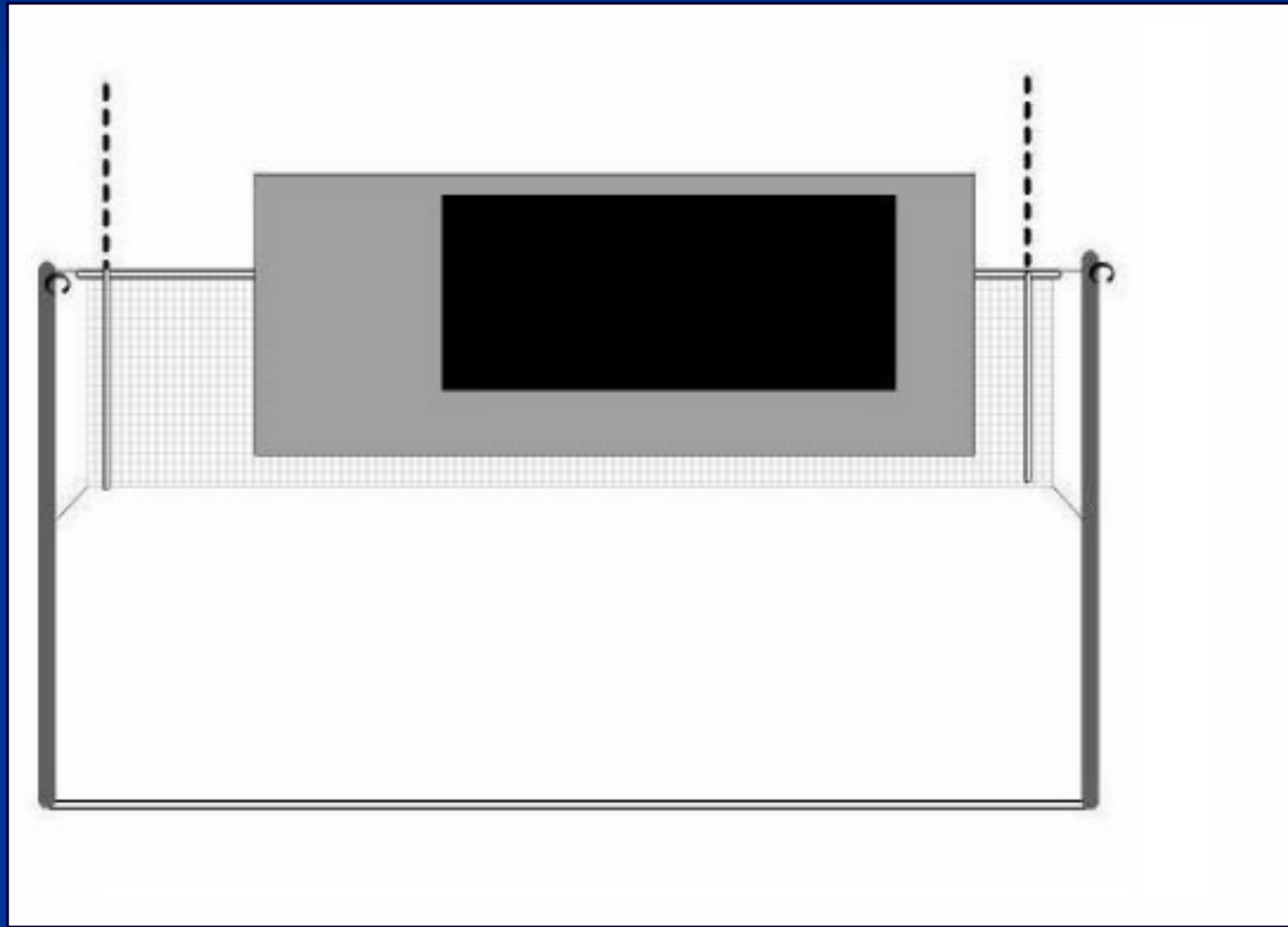
RICEZIONE:

- # PERFETTA: CONSENTE DI ATTACCARE IN SCHEMA.
- + POSITIVA: CONSENTE - COMUNQUE- L'ATTACCO IN PRIMO TEMPO.
- NEGATIVA: NON CONSENTE DI ATTACCARE IN PRIMO TEMPO. (ATTACCO SCONTATO).
- / BARRA: NON CONSENTE DI ATTACCARE. LA PALLA TORNA NEL CAMPO AVVERSARIO DIRETTAMENTE O VIENE RINVIATA FACILE.
- = ERRORE: PUNTO PER LA BATTUTA.

RICEZIONE:

Francesco De Angelis

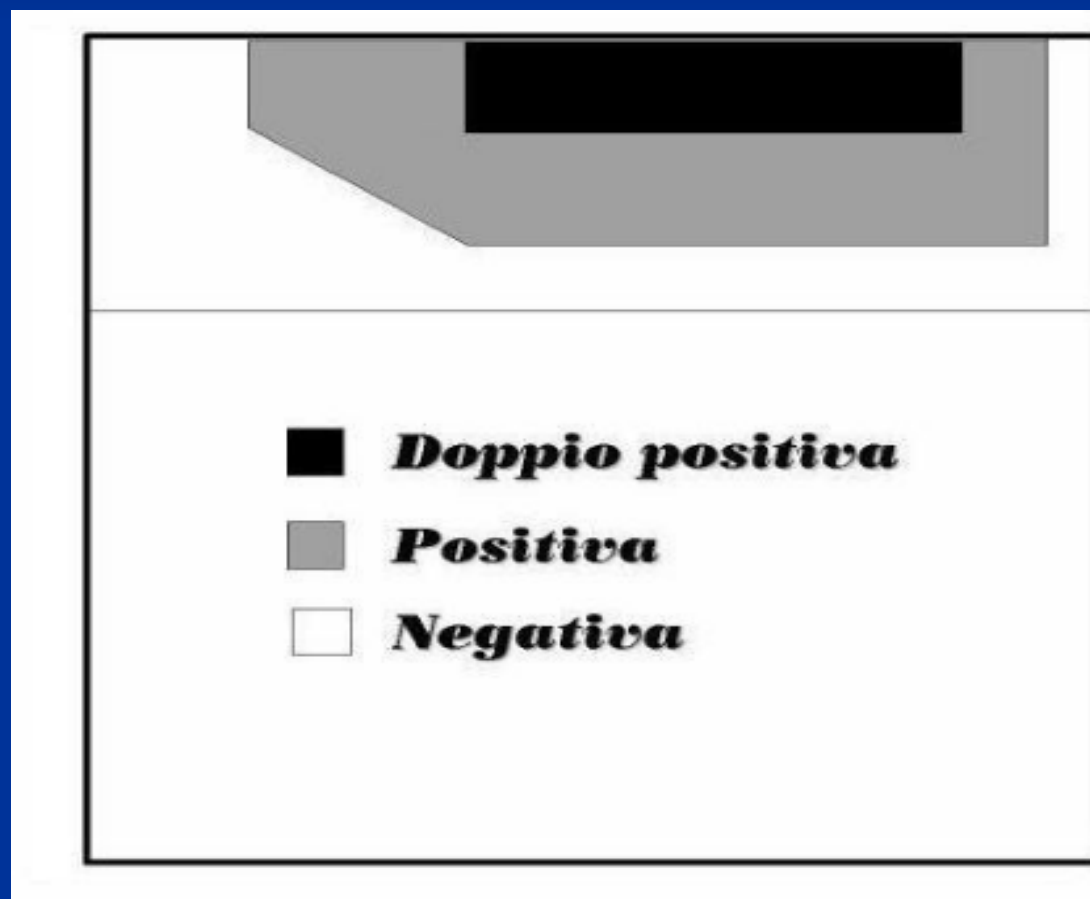
- #: zona nera
- +: zona grigia



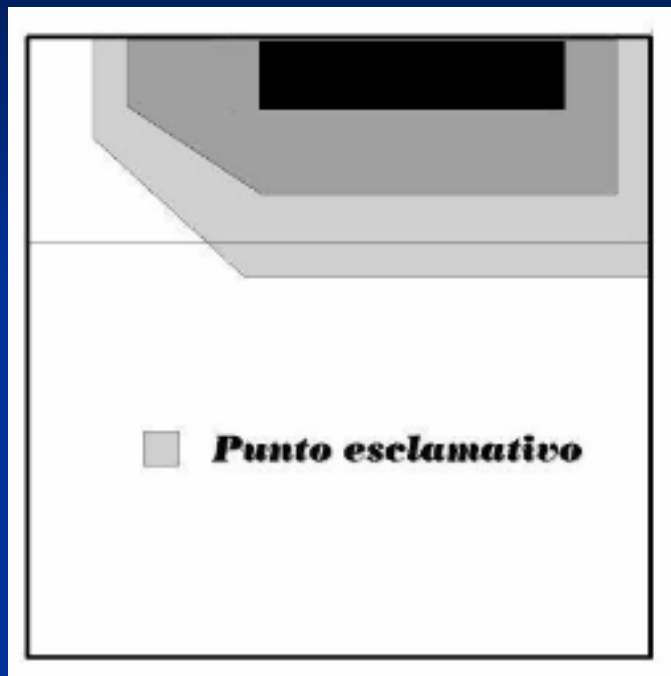
RICEZIONE:

Francesco De Angelis

- #: zona nera
- +: zona grigia
- -: zona bianca



RICEZIONE:



!: ZONA GRIGIO CHIARA
il centrale sia una delle
opzioni disponibili ed è
fondamentale che effettui
la rincorsa per attaccare.

RICEZIONE:

Francesco De Angelis

■ GIUSTA



■ TROPPO ALTA



RICEZIONE:

Francesco De Angelis

■ TROPPO BASSA



■ TROPPO TESA



SIMBOLI

BATTUTA ----- RICEZIONE

----- =

/ ----- /

+ ----- -

- ----- + 0 #

= ----- punto squadra
avversaria.

SIMBOLI

ATTACCO:

- # VINCENTE: PALLA A TERRA
- + POSITIVO: LA PALLA TORNA NEL NOSTRO CAMPO SENZA CONTRATTACCO AVVERSARIO; OPPURE PALLA COPERTA E RIGIOCATA DA NOI.
- NEGATIVO: L'AVVERSARIO PUO' CONTRATTACCARE; OPPURE PALLA COPERTA E NON RIGIOCATA.
- / BARRA: ATTACCO MURATO.
- = ERRORE: LA PALLA FINISCE FUORI O CONTRO LA RETE.

SIMBOLI

ATTACCO:



**CONTRO IL MURO CON PALLA COPERTA E RIGIOCATATA
DA NOI.**

ATTACCO:

| ■ SQUADRA | TOT. EFF | | = | | - | | / | | + | | # | |
|-----------|----------|-----|----|-----|----|-----|----|-----|----|-----|-----|-----|
| | | | n. | % | n. | % | n. | % | n. | % | n. | % |
| ■ RUSSIA | 423 | 40% | 33 | 8% | 88 | 21% | 31 | 7% | 37 | 9% | 234 | |
| | 55% | | | | | | | | | | | |
| ■ ITALIA | 474 | 38% | 33 | 7% | 90 | 19% | 45 | 9% | 46 | 10% | 260 | |
| | 55% | | | | | | | | | | | |
| ■ BRASILE | 454 | 38% | 33 | 7% | 93 | 20% | 39 | 9% | 43 | 9% | 246 | 54% |
| ■ YUGOS | 511 | 31% | 52 | 10% | 95 | 19% | 49 | 10% | 54 | 11% | 261 | |
| | 51% | | | | | | | | | | | |

SIMBOLI

MURO:

- # VINCENTE: PALLA A TERRA.
- + POSITIVO: LA PALLA VIENE TOCCATA E PUO' ESSERE C. ATTACCATA - OPPURE L'AVVERSARIO LA RINVIA FACILE NEL NOSTRO CAMPO.
- NEGATIVO: LA PALLA E' C. ATTACCATA DAGLI AVVERSARI.
- / BARRA: LA PALLA TOCCA IL MURO E FINISCE FUORI.
- = ERRORE: LA PALLA SI INFILA TRA LE MANI E LA RETE (L'AZIONE FINISCE). INVASIONE A RETE.

SIMBOLI

DIFESA:

- # PERFETTA: PERMETTE IL C. ATTACCO - ANCHE IN PRIMO TEMPO.
- + POSITIVA: PERMETTE – COMUNQUE - DI C. ATTACCARE.
- NEGATIVA: NON CONSENTE DI C. ATTACCARE.
- / BARRA: LA PALLA TORNA DIRETTAMENTE NEL CAMPO AVVERSARIO.
- = ERRORE: LA PALLA FORTE ADDOSSO NON E' TENUTA. PUNTO AVVERSARIO.

DIFESA



DIFESA GIOCABILE CHE VIENE RESA
INUTILE DALL'INVASIONE DI UN COMPAGNO.

SIMBOLI

MURO SEMPLIFICATO:

- # VINCENTE: MURO VINCENTE.
- NEGATIVO: LA PALLA E' C. ATTACCATA DAGLI AVVERSARI.
- = ERRORE: LA PALLA SI INFILA TRA LE MANI E LA RETE (L'AZIONE FINISCE). INVASIONE A RETE.

SIMBOLI

DIFESA SEMPLIFICATA:

- # + POSITIVA: LA PALLA PUO ' ESSERE C. ATTACCATA.
- NEGATIVA: NON CONSENTE DI C. ATTACCARE.
- = ERRORE: LA PALLA FORTE ADDOSSO NON E' TENUTA.

GRAZIE

Francesco De Angelis