



ESIGENZE DEL GIOCO, COME ALLENARLE.

(Proposta per il 2° ciclo della formazione)

QUALE GIOCO OSSERVARE



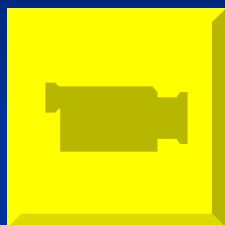
ALTO LIVELLO ASSOLUTO

QUALE GIOCO OSSERVARE

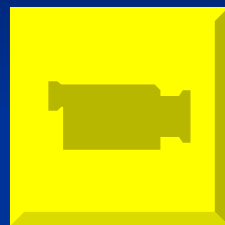
■ CARATTERIZZATO DA:

- RISPETTO DELL'ESSENZA DEL GIOCO, specialmente nel continuo avanzamento e/o mantenimento del possesso.
- RISPETTO DELLA STRATEGIA E RICONOSCIMENTO DEL MOMENTO TATTICO, anche se la scelta non sempre è corretta, si rientra il più velocemente possibile in un gioco che rispetta l'essenza.
- CONSISTENZA FISICA E MENTALE, caratteristica fondamentale del gioco di alto livello assoluto.

VERSO QUALE GIOCO



ITA und 19



RWC 2008 att



RWC 2008 dif

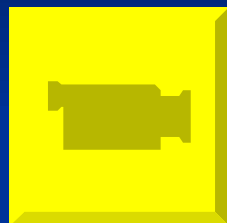
ALTO LIVELLO JUNIORES

VERSO QUALE GIOCO

■ CARATTERIZZATO DA:

- RISPETTO DELL'ESSENZA DEL GIOCO, organizzazione di una distribuzione continua ed efficace, utile a mantenere il più possibile l'avanzamento e/o mantenimento del possesso.
- RISPETTO DELLA STRATEGIA E RICONOSCIMENTO DEL MOMENTO TATTICO, spesso non corretta la scelta, con tendenza a rientrare velocemente nel rispetto dell'essenza del gioco.
- CONSISTENZA FISICA E MENTALE, caratteristica principale che differenzia il livello fra le squadre.

IL GIOCO OSSERVABILE



Campionato Und 20 italiano

LIVELLO JUNIORES ITALIANO

Centro Studi F.I.R.

IL GIOCO OSSERVABILE

■ CARATTERIZZATO DA:

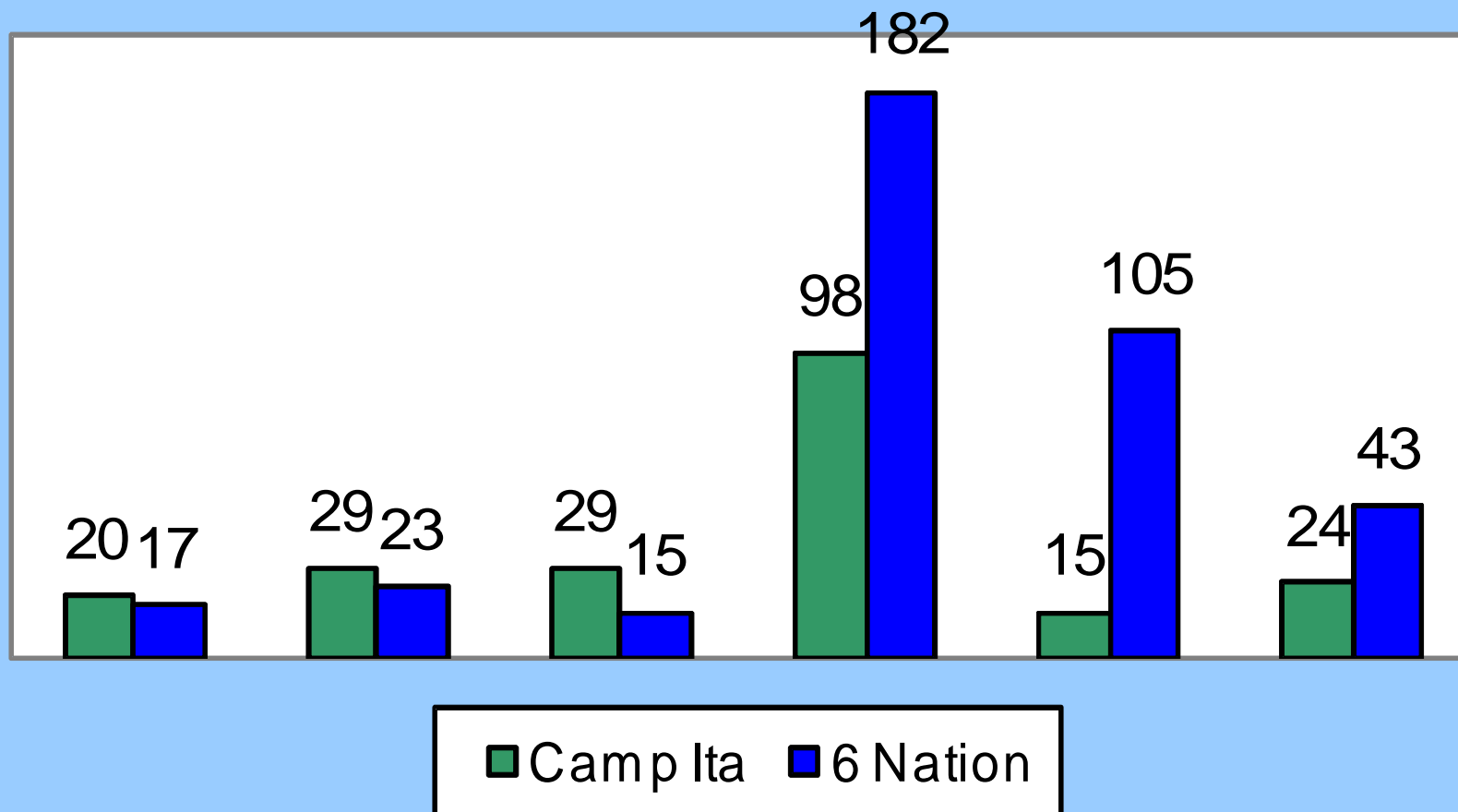
- RISPETTO DELL'ESSENZA DEL GIOCO, organizzazione non sempre continua ed efficace, specialmente nel rispetto della continuità dell'avanzamento e dell'occupazione difensiva.
- RISPETTO DELLA STRATEGIA E RICONOSCIMENTO DEL MOMENTO TATTICO, difficilmente la scelta è dettata da ciò che permette la difesa e la distribuzione dei propri compagni (non adattamento veloce alle situazioni che si presentano).
- CONSISTENZA FISICA E MENTALE, che non risponde alle necessità per la realizzazione di un gioco efficace.

QUALE ANALISI

- OSSERVAZIONE DEL PROPRIO LIVELLO ATTUALE.
- INDIVIDUARE LE DIFFERENZE CON IL MODELLO DELLA MAX. PRESTAZIONE.
- INDIVIDUARE GLI OBIETTIVI DEL LAVORO.
- **FONDAMENTALE,**
trovare una priorità di intervento
che risponda alle esigenze del gioco.

ESIGENZE (statistiche 6 NAZ 2008)

Confronto Camp Ita - 6 Nations



Rispondete alle domande

Il gioco osservabile nel campionato italiano under 21, risponde alle esigenze attuali e future dell'alto livello?

Il gioco prepara l'atleta creandogli un vissuto adeguato?

Possiamo migliorare la nostra proposta tecnica?

DIFFERENZE

- Qualità della conquista.
- Qualità del lancio di gioco (scelta e capacità tecniche), qualità nella distribuzione difensiva.
- Qualità degli interventi.
- Qualità del gioco nella continuità (velocità ed efficacia nella scelta e distribuzione).
- Qualità e consistenza delle capacità fisiche e mentali.
- Conoscenza del regolamento.

VELOCITA'

Centro Studi F.I.R.

CAMPI D'INTERVENTO

- **Organizzazione fasi di conquista** (incremento delle abilità di ruolo e del rispetto di un piano strategico).
- **Organizzazione offensiva e difensiva da lancio di gioco** (incremento delle capacità tattiche, abilità di ruolo e polivalenti).
- **Riconoscimento delle situazioni nella continuità del gioco, organizzazione continua ed efficace che permetta il rispetto dell'essenza** (incremento delle capacità tattiche e delle abilità polivalenti).
- **Qualità fisiche/atletiche e mentali.**

COME PROCEDERE

- **Prioritario è l'incremento del lavoro per la comprensione tattica e l'efficacia nel volume di gioco.**
- Individuata la priorità d'intervento, scegliere gli strumenti più adatti per raggiungere l'obiettivo.
- Lo strumento migliore è il gioco in opposizione (anche adattato) svolto in un volume importante.

**NON VUOL DIRE ABBANDONARE
L'ALLENAMENTO DELLE ABILITÀ DI
RUOLO E POLIVALENTI.**

COME UTILIZZARLI

A COSA SERVE L'ALLENAMENTO CONTRAPPOSTO?

- A far vivere il rapporto continuo attacco/difesa, riconoscere le situazioni tattiche, forzare una scelta logica ed efficace di gioco, valutare la qualità degli interventi.

COSA OSSERVARE?

- 1) il rispetto dei principi di gioco. 2) il rispetto del principio di utilità di tutti i giocatori. 3) l'immediatezza dell'intervento. 4) la qualità dell'intervento in rapporto agli avversari e compagni.

COME CORREGGERE?

- Indirizzare l'attenzione alla situazione presente, chiedere quale era la scelta corretta, fargli rivivere la situazione dove ha commesso l'errore.

LA SCELTA

**Il gioco contrapposto nel volume non è
“PALLA DI FERRO” (gioco anarchico)**

La proposta può partire da situazioni (linea contro linea), ma, deve velocemente rientrare in un ordine logico di gioco (rispetto dell'essenza: utilità e distribuzione sul terreno di gioco).

Le esercitazioni possono partire da:

FASI DI CONQUISTA

LINEA CONTRO LINEA (+ o – adattate)

Centro Studi F.I.R.

QUALI VARIAZIONI

■ DA LANCIO DI GIOCO:

- Tipologia e qualità della conquista.

■ LINEA CONTRO LINEA:

- Numero (uguale o no).
- Regole (adattate o no).
- Dimensioni del campo.
- Occupazione del terreno di gioco (alla partenza).
- Lancio che segue un avanzamento o sotto pressione (allenatore)



Es. Linea contro linea

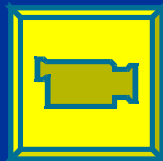
QUALE OSSERVAZIONE

■ DA LANCIO DI GIOCO:

- L'opposizione che gioco permette
- Chi e quando interviene (anticipazione).
- Qualità dell'intervento.
- Continuità.



Esercizi analitici
In opposizione

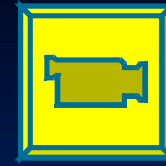


Verifica
finale

■ LINEA CONTRO LINEA:

- La situazione e l'opposizione che gioco permette
- Chi e quando interviene.
- Qualità dell'intervento.
- Continuità.

QUALE CORREZIONE



Errore con
ripetizione

■ DA LANCIO DI GIOCO:

- Qualità della conquista.
- Organizzazione della distribuzione.
- Riconoscimento della situazione (presa d'informazione immediata).
- Scelta .
- Esecuzione della scelta.

■ LINEA CONTRO LINEA:

- 1° osservazione e conseguente scelta.
- Organizzazione della distribuzione.
- Riconoscimento della situazione (presa d'informazione immediata).
- Scelta.
- Esecuzione della scelta.

CONCLUSIONE

- **Principali finalità del gioco in opposizione nel volume:**
 - n Far vivere continuamente la **reciprocità attacco – difesa.** (esprimere una risposta alla situazione tattica)
 - n Far **comprendere** al giocatore, l'utilità, in rapporto alla sua posizione rispetto alla palla (qualità dell'intervento), **senza timore di sbagliare.**
 - n Abituarlo ad un **ritmo di gioco** superiore a quello della partita. (consistenza\efficacia dell'intervento nel tempo)