

Time-out e strategia

I time-out offrono al coach la possibilità d'intervenire in maniera diretta e attiva. Intervenendo in un momento strategico, un time-out può influire positivamente sulla squadra e lo sviluppo del match.

Le regole internazionali prevedono due time-out tecnici (TMT) per set nei primi 4 set, ai quali si possono aggiungere due time-out (TM) di 30 secondi per ciascuna squadra in ognuno dei 5 set. Non c'è TMT nel 5° set. I TM possono essere richiesti dall'allenatore o dal capitano. I TMT sono segnalati dal 2° arbitro quando la prima squadra ha raggiunto 8 punti o 16 punti. Vediamo in questo testo il TM.

Preparazione e priorità

Quando preparo un match, mi appoggio sulla mia conoscenza delle forze e delle debolezze dell'avversario. Più ho informazioni sull'avversario, più posso orientare specificamente gli allenamenti che precedono l'incontro. Nel corso della partita, i time-out mi permettono di dare alla squadra istruzioni concrete tratte dal piano di gioco. Meglio conosco l'avversario e più si comporta come previsto, più potrò concentrarmi sul gioco della mia squadra. Se non conosco del tutto l'avversario, devo analizzare il suo gioco dall'inizio del match, poi approfittare dei TM per dare indicazioni sulle sue forze e debolezze, puntando essenzialmente sulle debolezze individuali dei giocatori e del dispositivo tattico dell'avversario.

Più la posta in gioco è importante, più bisogna analizzare l'avversario prima del match, e l'allenatore deve stabilire un piano di istruzioni per i TM.

Una vittoria sorpresa risulta spesso dalla coniugazione di un sovrappiù di lavoro preparatorio e di un pizzico di chance.

La mia squadra è indietro nel punteggio

L'analisi dei match mostra che le squadre che non conducono nel punteggio chiedono spesso troppo tardi i loro TM. Sul 17:24 non serve più a niente, poiché è necessario marcare 7 punti consecutivi per restare nel set. Con più di due punti di ritardo, devono chiedere il 2° TM abbastanza presto per poter ancora ribaltare la situazione, oppure al più tardi quando l'avversario è a 20 punti. Dovrò peraltro chiedere un TM quando:

- la mia squadra perde parecchi punti di seguito,
- l'avversario ha modificato il suo dispositivo tattico,

- voglio cambiare il mio dispositivo tattico.

Quando l'avversario è chiaramente superiore, utilizzo i TM per dare «istruzione d'allenamento» ai miei giocatori. Ci concentreremo su un compartimento di gioco, cercando di eseguirlo particolarmente bene. In questa situazione devo prendere i TM più presto, al fine di poter beneficiare di un effetto d'apprendimento sul finire del set.

La mia squadra conduce nel punteggio

Spesso si osserva che le squadre che conducono nel punteggio attendono troppo tempo prima di prendere il loro primo TM. Se lascio l'avversario avvicinarsi senza fare niente, quest'ultimo ne esce mentalmente rinforzato e aumenta il suo livello di gioco. Devo quindi chiedere un TM:

- quando la mia squadra perde parecchi punti di seguito,
- prima che l'avversario possa prendere il vantaggio,
- per richiamare gli schemi vincenti tratti dal piano di gioco.

Le due squadre sono gomito a gomito

Quando le due squadre sono gomito a gomito, bisogna cercare di non «bruciare» i propri TM troppo presto. L'analisi rivela che gli allenatori prendono in generale i TM verso la fine del set, ma che spesso non sono preparati. In questa situazione, essi devono poter dare dei consigli decisivi!

Per principio, possono contare su quattro TM: i miei due e i due dell'avversario. In altri termini, dal punto di vista strategico:

- aspetto di avere un consiglio concreto da dare per chiedere un TM,
- l'avversario va eventualmente a chiedere un TM per primo. Allora devo essere pronto per comunicare le mie istruzioni ai giocatori,
- alla fine del set devo essere particolarmente attento e cercare, al bisogno, di sorprendere l'avversario sfruttandone i TM e cambiando dei giocatori.

Titolo originale

Meyer M., *Temps mort et stratégie*, Cahier de l'entraîneur, 1, 2009, p. 22.