

Modellizzazione del gioco

La pallavolo è uno sport collettivo dove non si può mai essere certi della successione delle azioni. Tatticamente l'obiettivo è di dare un minimo d'informazioni all'avversario. In realtà, sembra interessante sorprendere quest'ultimo con la propria potenza, con le proprie scelte e con la propria velocità di attacco. Tuttavia, l'allenatore non deve fare l'economia di un'organizzazione collettiva poiché, in effetti si tratta di ridurre l'incertezza al massimo nel proprio campo. Tradizionalmente, quest'organizzazione è chiamata sistema di gioco ma noi gli preferiamo quello di modello di gioco, che suppone un adattamento del modello forzatamente teorico alla propria realtà e alla capacità dei giocatori e alle forze presenti.

Un modello di gioco è l'organizzazione dei giocatori di una squadra per realizzare un'azione collettiva. Si distinguono i modelli di gioco offensivo per attaccare il campo avversario e i modelli di gioco difensivo per proteggere il proprio campo.

Generalità:

- Un modello è una visione dello spirito che non può prevedere tutto.
- Un modello è per definizione imperfetto.
- La forza di una squadra consiste nel
 - rispettare il modello,
 - essere capace di uscire dal modello,
 - elaborare un modello che cerca di giocare nelle falle del modello avversario.

I MODELLI DI RICEZIONE

Criteri di scelta dell'organizzazione in ricezione

- qualità e mobilità dei ricevitori,
- qualità del servizio avversario,
- scelta di liberare certi attaccanti dalla ricezione per permettere degli attacchi rapidi e/o dai 3 metri.

1. Organizzazione a 5 ricevitori (privilegio della ricezione)

- *Vantaggi:*

- organizzazione mirante a proteggere il proprio campo (sistema difensivo),
- poco spostamento dei ricevitori,
- possibilità per il centrale avanzato di prendere l'alzata su cattiva ricezione,

- *Inconvenienti:*

- concorrenza a livello dell'occupazione dello spazio (incertezza sulle rispettive zone d'intervento),
- difficoltà a concatenare un attacco da parte degli avanti.

2. Organizzazione a 4 ricevitori (un attaccante libero)

- *Vantaggi:*

- sistema permettente una permutazione di 2 avanti (permutazione dell'alzatore),
- meno concorrenza a livello dell'occupazione dello spazio: il ricevitore ha maggiore responsabilità.

- *Inconvenienti*

- necessità di maggiore anticipazione e di spostamenti rispetto al sistema precedente,
- difficoltà se il servizio è corto al centro.

3. Organizzazione a 3 ricevitori (2 attaccanti liberati)

- *Vantaggi*

- questa organizzazione permette una penetrazione dell'alzatore da dietro. Il posto 2 non riceve, poiché l'alzatore penetra da qui,
- il posto 3 non riceve poiché si impegna su un attacco in veloce,
- il posto 4 partecipa alla ricezione per permettere una copertura con il posto 6 dalla zona di penetrazione.

- *Inconvenienti:*

- difficoltà se il servizio arriva in posto 3 o sulla zona di penetrazione,
- difficoltà se il servizio è potente tra due posti,
- necessità di maggiore anticipazione, di qualità di lettura della palla e di spostamento rispetto al sistema precedente.

4. Organizzazione a 2 ricevitori (3 attaccanti liberati)

- *Vantaggi:*

- organizzazione con 2 o 3 ricevitori prioritari
- sistema mirante a moltiplicare gli spazi e i tempi di attacco
 - corta da posto 3,
 - ½ tempo da posto 2,
 - palla con l'aiuto del posto 4,

- palla ai 3 metri del posto 6.

- *Inconvenienti:*

- necessità di una grande specializzazione dei giocatori ricevitori: grandi qualità di concentrazione, di spostamento e di concatenamento,
- sistema ad alto rischio poiché solamente 2 giocatori supportano il carico di ricezione,
- necessità delle qualità di spostamento dell'alzatore.

- Organizzazione in 5/1

Ricezione a 3 giocatori

- Organizzazione in 4/2

Ricezione a 4 giocatori

ORGANIZZAZIONE DELL'ALZATA

Criteri di scelta dell'alzata.

- livello di ricezione,
- livello tecnico e mobilità de (degli) alzatore(1)

1. Alzata a turno di ruolo in posto 3: il giocatore che arriva al posto 3 prende il passaggio (alza verso il posto 4 o il posto 2; l'alzatore si orienta nella direzione dove fa la sua alzata) – gioco universale.

- *Vantaggi:*

- apprendimento dell'alzata da parte di tutti i giocatori.

- *Inconvenienti:*

- molti sbagli poiché l'alzata necessita di qualità di spostamento, di coordinazione e di tecnica non presente in tutti i giocatori.

2. Idem con integrazione dell'alzata dietro

- *Vantaggi:*

- maggiore incertezza per gli avversari.

3. Organizzazione in 4-2 (senza penetrazione dell'alzatore arretrato). Questa organizzazione significa che la squadra si organizza attorno a 4 attaccanti e 2 alzatori. I 2 alzatori sono in opposizione: c'è sempre in alzatore nella zona avanti. L'alzatore in zona avanti permuta sistematicamente dopo ciascuna messa in gioco per essere nella zona di alzata.

Zona di alzata:

a) in posto 3

- *Vantaggi:*
 - maggiore precisione nell'alzata avanti e nell'alzata dietro su qualsiasi passaggio.

b) in posto 2

- *Vantaggi*
 - evoluzione verso un attacco in palla veloce dal posto 3,
 - più facile per un attaccante destro attaccare una palla arrivante da destra.
- *Inconvenienti:*
 - mancanza di precisione delle palle destinate al posto 4, legata alla grande distanza tra l'alzatore e attaccante (palla troppo interna),
 - incertezza frequente per gli attaccanti, legata a palloni che arrivano tra il posto 3 e il posto 4,
 - assenza di alzata dietro (non utilizzazione dello spazio dietro),
 - organizzazione più facile del muro avversario (spazio d'attacco più limitato),
 - più difficile per la ricezione (alzatore decentrato).

c) in posto 2,5

- *Vantaggi:*
 - organizzazione permettente all'attaccante in posto 3 di attaccare talvolta in $\frac{1}{2}$ dietro,
 - più facile attaccare in veloce per l'attaccante di posto 3 (rincorsa perpendicolare alla rete),
 - meno distanza da superare per raggiungere in posto 4: maggiore precisione dell'alzatore,
 - più facile per la ricezione (alzatore più centrato).

4. Organizzazione in 5-1: un alzatore unico

a) in ricezione: dal momento del servizio, l'alzatore raggiunge la zona di alzata (posto 2,5). Se l'alzatore è dietro (1,6 o 5) egli "penetra" sull'attaccante che è davanti a lui (2,3 o 4). Effettuata la sua alzata, l'alzatore raggiunge:

- il posto 2 se è avanti,
- il posto 1 se è dietro.

- *Vantaggi:*
 - utilizzazione di 5 attaccanti specializzati,
 - utilizzazione di 3 attaccanti avanti quando l'alzatore è dietro quindi:
 - 3 spazi d'attacco
 - 3 tempi d'attacco

- utilizzazione di un attaccante dai 3 metri quando l'alzatore è avanti,
- specializzazione dell'alzatore.

- *Inconvenienti* :

- necessità di grandi qualità di spostamenti, di tecnica, di sangue freddo e di tattica da parte dell'alzatore,
- l'alzatore che viene da dietro lascia spesso il suo ruolo di difensore e penetra troppo velocemente.

b) In difesa: se l'alzatore è dietro, è in difesa in 1. Se non difende, egli penetra in posto 2,5. Se difende o se non può penetrare, l'attaccante in 2 o in 3 prende il passaggio.

5. Organizzazione in 4.2: (con penetrazione dell'alzatore arretrato)

- è sempre l'alzatore arretrato che penetra per alzare in 2.5,
- l'alzatore avanti è attaccante,
- se l'alzatore dietro non può penetrare, è l'alzatore avanti che assicura l'alzata.

- *Vantaggi*:

- sistematicamente, 3 attaccanti avanti (2 attaccanti e l'alzatore avanti che è attaccante potenziale),
- la qualità dell'alzata è preservata anche se l'alzatore arretrato non può penetrare.

- *Inconvenienti*:

- necessita una grande coordinazione tra i due alzatori,
- è necessario che i 2 alzatori abbiano un reale potenziale di attaccante.

ORGANIZZAZIONE DIFENSIVA

Un sistema difensivo ha per obiettivo di articolare il gioco dei giocatori di muro e il gioco dei difensori nella zona arretrata.

Criteri di scelta di un sistema:

- più il livello di gioco sale, più il muro prende importanza,
- il sistema deve adattarsi al gioco avversario:
 - utilizzazione delle finte,
 - attacco di certe zone,
 - gioco al centro o gioco alle ali,
 - gioco di 2^a mano dell'alzatore,
 - ecc.

Organizzazione n. 1

0 muro / 6 difensori, esempio:
posizionamento in W come in ricezione di servizio

- *Vantaggi:*
 - sistema efficace:
 - quando il rinvio della squadra avversaria si effettua lontano da rete,
 - quando la squadra avversaria non schiaccia,
 - quanto i giocatori di muro fanno troppi errori a muro,
 - quanto i giocatori di muro non superano la rete.
- *Inconvenienti:*
 - impossibilità di intercettare a rete una palla schiacciata dall'avversario

2. Organizzazione n. 2

Un giocatore di muro a ciascun posto. Ciascun giocatore di muro non prende che attaccante situato di fronte a lui. Muro individuale. Un giocatore a muro e 5 difensori.

- *Vantaggi:*
 - sostegno del muro facile da effettuare,
 - nessun spostamento del giocatore di muro,
 - impegno individuale più facile da padroneggiare rispetto all'impegno a 2.
- *Inconvenienti:*
 - un solo giocatore di muro, quindi un volume d'intercettazione limitato.

3. Organizzazione n. 3

2 muratori sul posto: ricerca di muro omogeneo con 2 sulle ali, 4 difensori
Esempio: muro omogeneo interno.

- *Vantaggi:*
 - volume d'intercettazione più importante che su un muro individuale,
 - la protezione di una zona precisa favorisce lo spostamento della difesa,
 - un muro omogeneo interno permette al muro centrale di spostarsi di meno che per un muro in linea,
 - un muro interno evita all'ala di farsi giocare le mani (block out),
 - la maggior parte degli attaccanti da il loro asse di forza sulla diagonale,
 - interesse di murare su questo asse di forza.
- *Inconvenienti:*
 - obbliga talvolta il muro centrale a non impegnarsi sull'attacco in curva per essere presente all'ala,

Interesse dei giocatori di muro centrali alti che possono frenare l'attacco rapido senza saltare.

Esempio: muro omogeneo in lungolinea.

- *Vantaggi:*

- il difensore in linea può coprire le finte,
- più facile per l'ala fissare il muro (riferimento della mira).

- *Inconvenienti:*

- molto spostamento per il muro centrale,
- asse di forza sulla grande diagonale per i difensori,
- rischio di "block out".

4. Organizzazione n. 4

3 giocatori di muro su un posto di 3 difensori.

- *Vantaggi:*

- grande volume d'intercettazione
- interessante di fronte ad un attaccante performante che ha molti palloni,
- interessante su una cattiva ricezione avversaria e poca incertezza di alzata.

- *Inconvenienti:*

- sostegno di muro difficile,
- omogeneità a 3 più difficile che a 2.

5. Organizzazione della difesa arretrata

a) Sistema: gioco con il posto avanzato.

Principio: il giocatore in posto prende sistematicamente il sostegno di muro

- *Vantaggi:*

- sistema interessante:
 - contro squadre che fanno molte finte,
 - per un alzatore in posto 6, poiché ha poca distanza da percorrere per penetrare nella zona avanti,
 - per un difensore debole in zona arretrata.

- *Inconvenienti:*

- grande zona d'incertezza nella parte centrale di fondo campo.

b) sistema: gioco con il posto 6 arretrato.

Principio: il giocatore 6 è incaricato di recuperare tutti i palloni in fondo al campo.

- quando il muro è piazzato interno, il 6 rinforza piuttosto il lungolinea.
- quando il muro è piazzato lungolinea, il 6 rinforza piuttosto la diagonale,
- quando il muro non è omogeneo, il 6 prende l'intervallo.

- *Vantaggi:*
 - interessante contro squadre che cercano di attaccare il fondo del campo,
 - interessante quando la squadra possiede un buon giocatore in difesa dietro,
 - interessante quando la squadra attua un sistema di sostegno del muro,
 - con un arretrato d'ala o con il muro non sollecitato.
- *Inconvenienti:*
 - difficoltà a coprire le fine.

ORGANIZZAZIONE OFFENSIVA

Criteri di scelta delle azioni tattiche:

- coordinazione dell'alzatore e degli attaccanti,
 - qualità dell'alzata,
 - qualità della ricezione,
 - mobilità degli attaccanti.

ORGANIZZAZIONE D'ATTACCO

1. Tempo di veloce : la palla è attaccata nel momento in cui esce dalle mani dell'alzatore. L'attaccante stacca **prima** dell'alzata. Si può realizzare:

- corte (avanti/dietro) vicino all'alzatore,
- tese (avanti) a 3 metri circa dall'alzatore,
- tutti i tipi di varianti (sfasate) tra la corta e la tesa.

- *Vantaggi:*
 - presa di velocità del muro centrale avversario o fissazione del muro centrale avversario,
 - difficile da difendere,
 - corto sfasamento molto difficile da murare.
- *Inconvenienti:*
 - difficile da realizzare poiché essa necessita una perfetta sincronizzazione dell'alzatore con l'attaccante,
 - facile da murare se il muro si impegna (poco angolo),
 - corto sfasamento, molto difficile da sincronizzare
 - necessità di una buona ricezione,
 - necessaria sincronizzazione alzatore/attaccante.

2. Tempo di mezza: l'attaccante si impegna (3 ultimi appoggi) quando l'alzatore tocca la palla (alzata a circa un metro al di sopra della rete).

- *Vantaggi:*
 - smarcamento dell'attaccante se il muro centrale è stato fissato.

3. Palla alta: l'alzatore mira in una zona (2-4) all'ala.

- *Vantaggi:*
 - l'attaccante ha il tempo di valutare la traiettoria della palla.
- *Inconvenienti:*
 - nessun effetto di sorpresa presenza di 2 perfino 3 muratori e squadra avversaria posta in difesa arretrata. Le palle accelerate pongono questo problema.

4. Tre metri: un attaccante arretrato stacca da dietro i 3 metri.

- *Vantaggi:*
 - attaccante supplementare,
 - utilizzazione di una zona non prevista dall'avversario.
 - *Inconvenienti:*
 - difficoltà d'esecuzione,
 - necessita un colpo potente.
- Gli attacchi con una grande componente di salto in lungo permettono l'accelerazione di questi palloni evitando il "ritorno" del muro.

5. Seconda mano dell'alzatore: l'alzatore non fa un'alzata ma un pallonetto o un attacco.

- *Vantaggi:*
 - effetto di sorpresa.
- *Inconvenienti:*
 - facile da murare o da difendere se è male mascherato.

6. Rinvio a due mani: se è impossibile attaccare, il rinvio a due mani necessita anche come progetto offensivo.

- *Vantaggi:*
 - sicurezza,
 - permette di mirare un bersaglio preciso per perturbare l'avversario.
- *Inconvenienti:*
 - necessita una buona presa di informazioni.

7. Combinazioni

Si può attuare una combinazione quando l'alzatore penetra da dietro su ricezione di servizio. Egli dispone allora di 3 attaccanti:

- un attaccante resta in sicurezza su un'ala in palla alta o accelerata,
- gli altri due attaccanti sono concentrati nello stesso spazio. Il primo attaccante fissa il muro centrale con un tempo di veloce, il secondo attacca cambiando si zona su un secondo tempo. Esempio: l'incrocio.