

SETTORE TECNICO FIGC

CORSO ALLENATORE CALCIO A 5 PRIMO LIVELLO



“ANALISI DELLA GARA E DELL’ AVVERSARIO TRAMITE
L’UTILIZZO DELLE METODOLOGIE D’OSSERVAZIONE
SISTEMATICA”

Candidato:

Riccardo Manno

Sommario

Capitolo 1 - Introduzione	4
1.1 Introduzione	5
Capitolo 2 - Fondamenti dell'osservazione sistematica	6
2.1 Principi dell'osservazione sistematica	7
2.2 Procedure e livelli di Match Analysis	8
2.3 Match Analysis nel dominio temporale	24
Capitolo 3 - Preparazione della gara	28
3.1 Preparazione della gara: analisi dell'avversario	29
3.2 Studio dell'avversario: analisi individuale	30
3.3 Studio dell'avversario: analisi di squadra	35
3.4 La preparazione dell'analisi video pre-gara	41
3.5 La preparazione della riunione tecnica	43
Capitolo 4 – Analisi della gara nel real time	45
4.1 Principi d'osservazione della gara nel real time	46
4.2 Scopi dell'analisi notazionale	47
4.3 Architettura dello scouting	49
4.4 Fogli Elettronici per lo scouting della gara	51
Capitolo 5 - Conclusioni	60
5.1 Conclusioni	61
BIBLIOGRAFIA.....	62

CAPITOLO 1

Introduzione

1.1 Introduzione

Il futsal, affermatosi in Italia con il nome di "calcio a 5", è una disciplina molto diffusa nel nostro paese. La velocità d'esecuzione dei gesti tecnici specifici e la spettacolarizzazione dell'abilità con l'attrezzo, non che la necessità di sviluppare capacità tattiche individuali e di squadra, dovranno essere le fondamenta per l'affermazione nel panorama sportivo mondiale. La disciplina avrà come obiettivo, quello di divenire sport olimpico, cercando l'affermazione definitiva come sport indoor. Proprio in considerazione di ciò le pratiche di osservazione sistematica rivestono particolare importanza. In altri sport da interno, quali il basket o la pallavolo, il match analista è inserito in lista ed è così prevista la sua presenza in panchina durante la gara. Ad oggi la Match Analisi è riconosciuta come un particolare aspetto della metodologia dell'allenamento sportivo, usato, per definire il processo d'osservazione e valutazione di un "insieme di comportamenti" adottati dagli atleti durante la gara, applicando differenti metodi ed utilizzando mezzi e strumenti con l'obiettivo di: raccogliere ed elaborare dati; Fornire dati fruibili dagli attori coinvolti nella performance; fornire interpretazioni dei dati raccolti;. Il presente lavoro vuole fornire una panoramica generale sul concetto di "Match Analisi", partendo dal presupposto che essa non possa compiere una valida valutazione, senza essere integrata con una analisi storica che permetta di inquadrare temporalmente gli eventi posti sotto osservazione. Da ciò deve essere compresa la figura del Match Analista, inteso non solo come "valutatore" ma anche come "analizzatore storico" dell'attualità sportiva studiata in previsione delle possibilità di evoluzione realmente attuabili. Lo scouting è un aspetto rilevante dell'analisi della prestazione. E' un'analisi periodica con cadenze ben stabilite che dipendono dalle esigenze della gara e del coach. Il tutto viene registrato (check list, schede e griglie) e si deve ricercare la maggior attendibilità possibile. Sarà fondamentale un'analisi preventiva per conoscere i propri obiettivi, adattarsi alla categoria di riferimento ed infine individuare i fattori di analisi che potranno risultare determinanti in quel particolare contesto. Ogni squadra andrà esaminata in tre fasi: Fase di possesso palla; Fase di non possesso; Fase di cambio possesso. Ogni singolo giocatore andrà analizzato valutando la sua tecnica di gioco, quanti errori commette nei gesti specifici del suo ruolo, quanti tiri effettua e quanti scatti compie e di che intensità. Dovrà essere evidenziata la sua capacità di reggere alla pressione della gara, di aiutare i compagni e di eseguire i compiti assegnatigli dall'allenatore.

CAPITOLO 2

Fondamenti dell'osservazione sistematica

2.1 Principi dell' osservazione sistematica

La Match Analisi , ovvero La “*Coaching Science*”, è vista riconosciuta come una sub-disciplina della Pedagogia dello sport che come sappiamo è un'area critica della scienza dello sport (Haag H., 1994). In essa discipline diverse, a diversi livelli e con frequenze differenti, si fondono per elaborare descrizioni, classificazioni ed eventualmente spiegazioni. Inoltre, delinea previsioni, in relazione ad alcune situazioni significative, che possono verificarsi durante un evento sportivo. Ad oggi riveste una grande importanza, ed è argomento di discussione fra allenatori, dirigenti sportivi e studiosi di scienze dello sport. *L'Informazione e l'elaborazione dei dati pertinenti* devono essere considerati *i fattori chiave*. Il processo d'osservazione e di valutazione dell' “*insieme dei comportamenti*” adottati dagli atleti durante un incontro, ha come obiettivo :**raccogliere** ed **elaborare** i dati relativi ai diversi aspetti di un gioco o di alcune discipline sportive;**fornire le relative risultanze**, opportunamente formattate, al fine di presentare i dati raccolti ed elaborati in un modo accessibile a tutti gli interessati (es. Allenatori, Atleti, Dirigenti, Studiosi di Scienze Motorie, ecc.);**fornire una interpretazione** dei dati raccolti ed elaborati, al fine di definire meglio alcune caratteristiche specifiche della prestazione studiata con l'obiettivo di proporre opportuni processi di allenamento che mirino al miglioramento delle stesse. (Ruscello B., 2009). Nell'era dello sviluppo tecnologico anche il mondo dello sport sta subendo una lenta, ma irreversibile trasformazione verso una sempre più accentuata applicazione dei metodi scientifici in ogni campo. E come sempre, davanti ad ogni rivoluzione annunciata, gli addetti ai lavori possono scegliere se rifiutare tali innovazioni, o se gestirle per ottenere migliori risultati stando così al passo con i tempi. Tutti sanno che nel mondo anglosassone l'interesse, e dunque l'utilizzo dei metodi scientifici nello sport, ha grande rilevanza e continuità storica, per cui è facile vedere gruppi di esperti lavorare in sintonia su di una squadra o su di un atleta. Proprio come è avvenuto in medicina, ove l'introduzione di tecnologie innovative non ha distrutto la figura del medico, ma l'ha esaltata sviluppandone la professionalità in maniera più soddisfacente, rendendolo capace di operare con un metodiche meno invasive ed in campi prima impensati; così nello sport, la gestione delle nuove tecnologie da parte degli allenatori, li renderà sempre più adatti ad affrontare le difficoltà del loro compito, facendo raggiungere loro risultati sempre più efficaci. Tutto ciò può essere, specie negli sport di situazione, la chiave di volta che sulla base e con l'aiuto delle nuove tecnologie, può valutare i fenomeni che sono coinvolti nell'esecuzione di una prestazione sportiva di alto livello (Dalla Vedova D., 2008).

2.2 Procedure e livelli di Match Analysis

Le procedure di match analisi stanno diventando sempre più sofisticate e complesse, rispecchiando abbastanza fedelmente i rapidi sviluppi della tecnologia. Diversi sistemi informatici sono potenzialmente in grado di ridurre il carico di lavoro per analizzare partite e consentono di memorizzare informazioni in banche dati, spesso, tali sistemi sono comunque ancora molto costosi e rimangono un'opzione solo per il più ricco club o per le federazioni sportive. Oggi, sistemi meno costosi stanno lentamente entrando nel mercato, ma la loro affidabilità e consistenza non è ancora scientificamente dimostrata. Molti analisti sono attualmente al lavoro, anche a livello internazionale, utilizzando questi sistemi, fornendo una quantità di dati enormi per gli allenatori. La Match Analysis può esaminare i parametri fisico-fisiologici oppure avere come obiettivo i parametri tecnico-tattici e tattico-strategici. Nel primo caso la ricerca potrà essere effettuata andando ad indagare fattori rilevanti come i caratteri antropometrici, le capacità condizionali o i fattori biomeccanici. Nella seconda tipologia di disamina le osservazioni ricadranno sulle capacità coordinative, sulla valutazione delle effettive abilità motorie, dell'esperienza motoria e di gioco, e non ultima dei fattori psicologico-relazionali. Nella costituzione dei cosiddetti "livelli di Match Analysis" non bisogna tralasciare i concetti relativi alle metodologie di analisi quantitativa, qualitativa e quanti-qualitativa. La Match Analysis quantitativa misura, attraverso appositi strumenti, quello che realmente ha fatto il giocatore o la squadra che si sta osservando facendo ad esempio un conteggio complessivo delle varie situazioni che si analizzano; la qualitativa attribuisce una percentuale di riuscita a quello che il giocatore o la squadra esegue attribuendo spesso un giudizio di efficacia (buono, cattivo; positivo, negativo); nell'analisi quanti – qualitativa i dati raccolti valutano la prestazione sia nella dimensione della quantità in termini di totali e medie, sia nella dimensione della qualità in termini di percentuali di riuscita o di giudizi di merito (efficace, non efficace);

MATCH ANALYSIS DI PRIMO LIVELLO – PARAMETRI FISIOLGICI

Può essere correlata all'analisi quantitativa. Nello specifico misura, attraverso appositi strumenti, quello che realmente ha fatto il giocatore o la squadra che si sta osservando facendo ad esempio un conteggio complessivo delle varie situazioni che si analizzano; L'obiettivo è quello di individuare per via automatica informazioni dirette o indirette sull'impegno fisiologico degli atleti in competizione, in modo da utilizzare tali dati per la fase di condizionamento fisiologico (Sacripanti A., 2007). Condizionamento fisico ed addestramento tecnico/tattico sono i fattori determinanti per gli allenatori, al fine di sviluppare il massimo del potenziale individuale per migliorare la performance. Naturalmente questi processi sono incredibilmente complessi, non ancora completamente conosciuti e padroneggiati dagli addetti ai lavori e la maggior parte della zona di indagine della Scienza dello Sport è ancora dedicato allo studio e alla ricerca all'interno di questo argomenti principali. Le informazioni di tipo fisiologico, (dirette o indirette) acquisite mediante la match analysis, devono essere utilizzate come input per sviluppare le metodiche di allenamento di primo livello, ovvero sia, quelle tese al condizionamento fisiologico del soggetto, partendo dal presupposto che *“L'allenamento è l'organizzazione dell'esercizio fisico ripetuto in quantità ed intensità tali da produrre sforzi progressivamente crescenti che stimolano i processi fisiologici d'adattamento dell'organismo e favoriscono l'incremento delle capacità fisiche e tecniche dell'atleta al fine di consolidare ed esaltare il rendimento di gara”* (Vittori C., 1983).Nonostante la sua popolarità ci sono stati solo pochi studi scientifici incentrati sul Futsal. I lavori scientificamente approvati hanno analizzato la disciplina dal punto di vista fisiologico (D'Ottavio S. et al. 1994), della valutazione funzionale (D'Ottavio S. ,1997) e del modello di prestazione anche comparato a quello del calcio a 11 (D'Ottavio S. 1997,1999). Importanti anche le ricerche effettuate in relazione al carico funzionale dei calcio a 5 scolastico (Castagna C.,D'Ottavio S., 1994). Valori di VO_{2Max} compresi tra 55 ml/kg/min e 60 ml/kg/min caratterizzano i giocatori di futsal di livello professionale (Barbero J.C.A. , D'Ottavio S. ,Castagna C., 2009). I giocatori si trovano a giocare tra il 46% ed il 52% del tempo di gioco ad un intensità di esercizio superiore al 80% del VO_{2max} e superiore al 90% di HR(max). In media i giocatori eseguono uno sprint ogni 79 secondi circa durante il gioco. Questi risultati mostrano che il futsal giocato a livello professionale è un esercizio ad alta intensità che richiede un grande lavoro aerobico ed anaerobico (Castagna C., D'Ottavio S.,Barbero J.C.A. , 2008).

MATCH ANALYSIS DI PRIMO LIVELLO

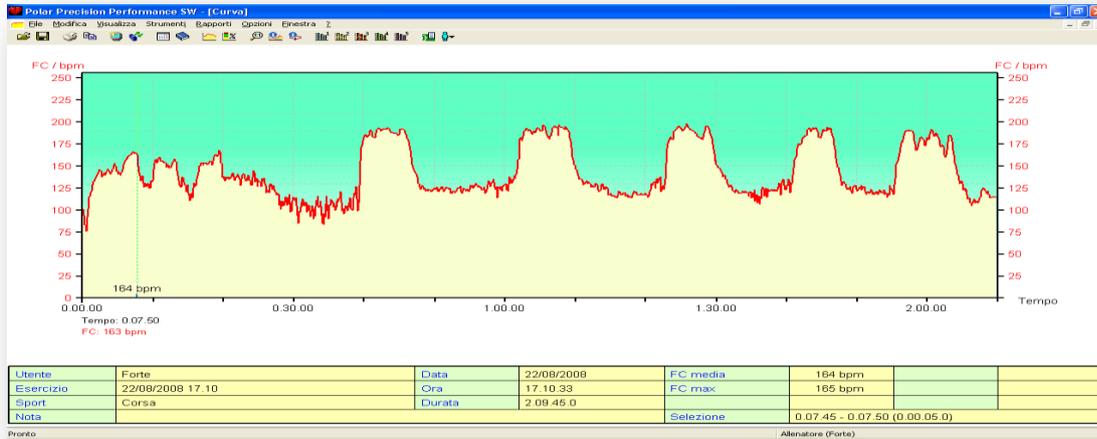


Figura 1. Rilevazione frequenza cardiaca Amichevole Nazionale Italiana Calcio a 5 (Agosto 2008)

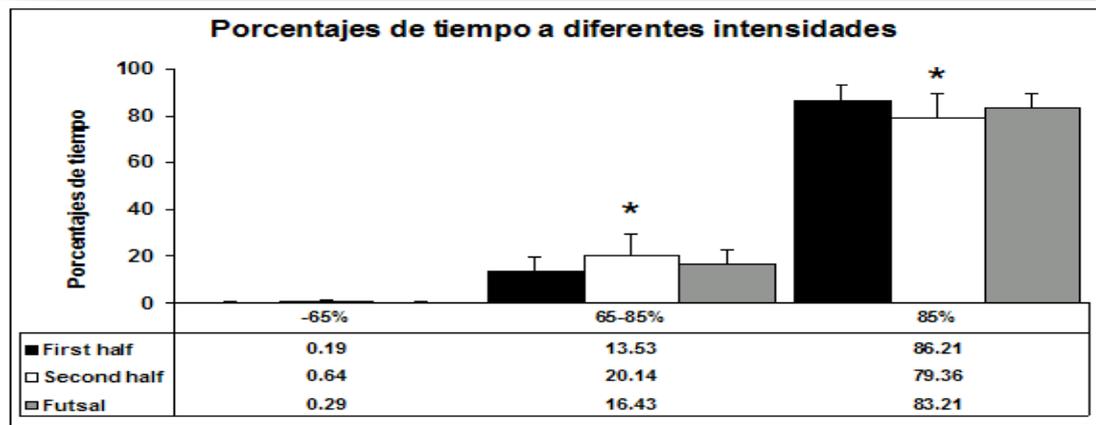


Figura 2. Percentuali di tempo a differenti intensità (Alvarez Barbero J.C, 2004)

MATCH ANALYSIS DI SECONDO LIVELLO – STRATEGIE LOCALI

Gli sport di situazione (sport di squadra, sport di combattimento, ecc) si basano su la capacità degli atleti di "leggere la partita". Le "strategie locali" sono parti fondamentali del processo di formazione specifica in queste discipline atletiche e molti studiosi (Reilly T. et al. 1993, 1997, Kormelink H. et al. 1999; Johnsson G.K. et al. 2001; Carling C. et al. 2005; Ciuffarella A. et al. 2008) le considerano come il vero indice della capacità intera di un atleta/giocatore. In gara molti gesti vengono ripetuti nel tempo con una grande frequenza. le strategie locali sono attuate su una struttura sottostante, la capacità tattica di un giocatore / atleta in grado di far fronte alla situazione in corso, grazie alla sua capacità di elaborazione dei dati. le strategie locali possono essere analizzate con adeguate procedure di match analisi, per mezzo della banca di dati che tali sistemi consentono di sviluppare. pertanto è possibile rilevare situazione importanti per l'esito dell'evento che coinvolgono le strategie locali al fine di addestrarli, secondo un piano di allenamenti specifici. Molto spesso, negli sport di squadra, questi modelli vengono definiti "Set Plays", cioè situazioni che potrebbero originare da un calcio di punizione, come avviene nel calcio o nel rugby. Può essere correlata all'analisi quantitativa. Nello specifico, si attribuisce una percentuale di riuscita a quello che il giocatore o la squadra esegue attribuendo spesso un giudizio di efficacia (buono, cattivo; positivo, negativo); l'obiettivo è ottenere informazioni automatiche sulla biomeccanica della tecnica specifica del singolo atleta, e dati basati su statistiche e frequenze che permettono di individuare nell'ambito di ogni sport una serie di situazioni dette "invarianti di competizione" che devono essere ripetute in fase di allenamento addestrante per fare acquisire agli atleti la capacità di governare facilmente queste situazioni che si ripetono con determinata frequenza in ogni incontro. (Sacripanti A., 2007) . Le "invarianti di gioco" caratterizzano la disciplina e sono ricorrenti durante la prestazione. Ne sono esempi validi: Il tiro libero nella pallacanestro, il corner nel calcio, il muro nella Pallavolo ed il tiro libero nel Futsal. Sarà determinante incidere su questo aspetto della prestazione nei momenti focali che caratterizzano l'intervento del coach, e del suo staff tecnico durante la gara: a) La pausa che intercorre tra la fine della prima frazione di gioco e la seconda. b) La gestione del time-out. Da sottolineare la loro grande incidenza negli eventi di breve periodo. Sarà quindi fondamentale incentrare il lavoro su queste componenti nei periodi di preparazione, ai play-off, che concludono la stagione o più specificatamente a gli eventi di final four/final eight che vengono generalmente organizzati per assegnare i titoli di Coppa Nazionali delle varie categorie.

ESEMPIO DI ANALISI DELLE SITUAZIONI DI PALLA INATTIVA:

NOTE GENERALI:

- HANNO SCHEMI SULLA RIMESSA DAL CENTRO: NO
- SCHEMI SU FALLI LATERALI A META' CAMPO: NO
- SCHEMI SU FALLI LATERALI NELLA META' RIVALE: SI

- **ANALISI GRAFICA DELLA DIFESA DEI CALCI D'ANGOLO**

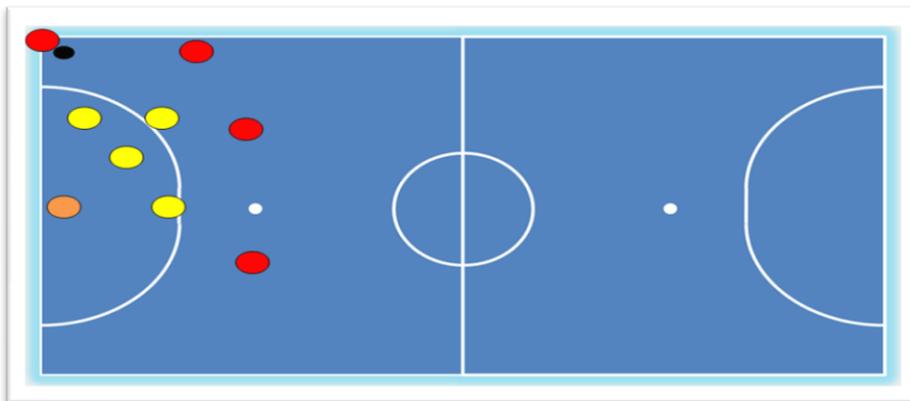


Figura 3. Esempio di Analisi Grafica – Difesa Angolo

MATCH ANALYSIS DI TERZO LIVELLO - STRATEGIE GLOBALI

La Match Analysis di terzo livello ha l'obiettivo di ricavare dal tracciamento automatico delle traiettorie, informazioni sulle fasi transitorie ricorrenti dette "Strategie di situazione locale" (di attacco – contrattacco– difesa – mantenimento del vantaggio – recupero dello svantaggio,ecc.) e dati complessi sul moto globale della squadra in rapporto alla squadra avversaria detti "Strategie globali" derivanti dai moduli di gioco adottati. Potremmo anche definire la strategia (Sacripanti A., 2007b) come "*il piano o la fusione flessibile di diversi piani, basato sul coordinamento generale degli sforzi, armonizzati con movimenti rilevanti, che mirano a prevalere sugli avversari e ottenere la vittoria, mentre la tattica è la capacità di utilizzare correttamente la fase transitoria*". Secondo questa definizione, la differenza tra strategia e tattica si può riassumere come segue :

- ✓ un piano strategico può essere preparato in anticipo e si basa sull'analisi razionale della situazione (azione pro-attiva)
- ✓ una abilità tattica si basa sulla intuizione momentanea (la capacità di leggere il gioco, azione reattiva e proattiva), per cui è impossibile prepararla in anticipo.

Di solito negli sport di squadra, come il calcio, hockey, basket, rugby,futsal ecc, le strategie generali si riferiscono principalmente alle due diverse fasi del gioco: a) *la fase offensiva*. b) *la fase difensiva*. L'obiettivo della strategia offensiva è muovere la palla per segnare più punti dell'avversario e fare altrettanto quando si è in vantaggio, riducendo la quantità di tempo di gioco rimanente e negando il possesso di palla all'avversario per impedirgli di avanzare (Teodorescu L., 1981). Al fine di farlo allenatori e giocatori eseguono le proprie scelte sulla base di una serie di fattori quali: la strategia difensiva dell'avversario,il proprio talento, la propria l'abilità, lo stato fisico, e l'esperienza dei giocatori. La strategia difensiva è la disposizione di giocatori difensivi in modo da controllare e impedire il progresso di offesa dell'avversario. La strategia difensiva di solito è più fluida e variabile della strategia offensiva (Teodorescu L., 1981; Whitaker D., 1992; Wein H., 1993). La tattica è il comportamento previsto in sport di squadra od individuali, basato sulle capacità di prestazione proprie e dell'avversario, nonché sulle condizioni esterne. Possiamo considerare due aspetti in essa, "*la tattica generale*" e "*la tattica specifica*". La tattica generale fa riferimento alle regole generali che governano il

comportamento in una forma tattica. La tattica specifica è la capacità di risolvere compiti specifici in una determinata disciplina atletica o sport, quindi necessitano di una formazione specifica e continua (Weineck J., 2001).

MATCH ANALYSIS DI TERZO LIVELLO

<i>Brasile Mondiale 2008</i>	<i>Angoli</i>	<i>Punizioni</i>	<i>Tiri Liberi</i>	<i>Rigori</i>	<i>Azione</i>	<i>Totali</i>
<i>Goal</i>	6	3	3	2	11	25
<i>Piede Destro</i>	3	2	2	1	6	14
<i>Piede Sinistro</i>	3	1	0	0	5	9
<i>Testa</i>	0	0	0	0	0	0

Figura 4 . Rappresentazione Tabellare Realizzazioni Nazionale Italiana Futsal (Fase Finale Mondiale 2008)

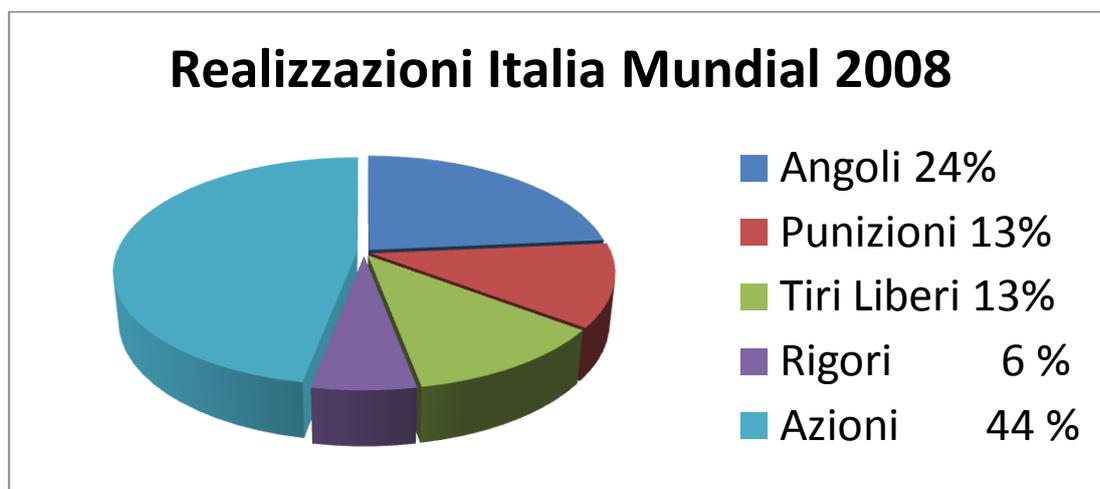


Figura 5. Realizzazioni Nazionale Italiana Futsal (Mondiale FIFA 2008)

ESEMPIO DI ANALISI DI STRATEGIE GLOBALE:

IL PORTIERE DI MOVIMENTO

ANALISI DEI SISTEMI D'ATTACCO

Negli ultimi anni l'evoluzione tattica più importante riguarda il portiere di movimento in linea d'attacco. Sempre più spesso i "numeri uno" non solo difendono la porta, ma hanno nel loro bagaglio tecnico le capacità per partecipare maggiormente alla fase di possesso palla. Di riflesso la stessa evoluzione si è registrata per l'organizzazione dei sistemi di gioco contro gli attacchi con il portiere di movimento in linea. L'esplorazione di nuove soluzioni tattiche ha prodotto un miglioramento del sistema di gioco con il portiere di movimento in linea d'attacco, così si è passati da un sistema di attacco posizionale a uno di movimento oppure misto. In sostanza, ha subito l'evoluzione dei tradizionali sistemi di gioco, ove agli inizi si prevedevano degli schemi nei quali i giocatori tenevano maggiormente la propria posizione, per passare a schemi più dinamici dove tutti si spostano in tutte le zone. Così oggi si vedono schemi che prevedono l'utilizzo del portiere in linea, con le rotazioni dei giocatori in movimento. La mobilità dei giocatori ha come fine quello di disorientare la difesa e colpirla attraverso una rapida circolazione di palla. L'organizzazione di questo sistema prevede che i giocatori eseguano delle rotazioni, dove si scambiano la posizione in maniera razionale, equilibrata e sincronizzata. Ciò significa che non si può improvvisare, quindi prima sedute teoriche poi tanto allenamento sul campo. Un altro aspetto da considerare è la precisione di esecuzione, di fatto in questa situazione tattica tutti e dieci i giocatori sono racchiusi in uno spazio di campo, nella migliore delle ipotesi, di 20 x 20 metri. Ciò presuppone un'alta densità non solo difensiva, ma di tutti i giocatori, che porta ad avere pochi spazi liberi a disposizione. Perciò diventa fondamentale la precisione esecutiva dei gesti tecnici con palla (passaggio, ricezione e tiro) e il perfetto sincronismo spazio-temporale negli spostamenti dei giocatori in campo.

SISTEMA D'ATTACCO 3+2

Si hanno due linee di attacco, la prima è composta da tre giocatori in linea di elaborazione, che sfruttano l'ampiezza del campo; la seconda ha due elementi in zona di finalizzazione. Il sistema prevede che i giocatori si scambino di posizione, cioè ruotano.

Funzioni e ruoli: I giocatori della linea d'attacco dovrebbero giocare a "piedi invertiti" (i giocatori della catena di destra dovranno essere mancini e viceversa). I giocatori della prima linea, compreso il portiere, devono avere una buona visione di gioco e una buona qualità di passaggio, per eseguire una veloce circolazione della palla e dare profondità alla manovra; sarà utile anche la scelta di un tiro potente per concludere se la difesa si schiaccia verso la propria porta. I pivot, che saranno in seconda linea, devono avere capacità di smarcamento, per proporsi sul secondo palo. Inoltre, devono avere fiuto del goal.

SISTEMA D'ATTACCO 3+1+1

Si hanno tre linee di attacco: la prima composta da tre giocatori che sfruttano tutta l'ampiezza del campo; la seconda da un elemento che si colloca tra le linee difensive; la terza è composta da un giocatore.

Funzioni e ruoli: I giocatori della prima linea devono avere una buona visione di gioco, buona qualità di passaggio ed un tiro potente. Il giocatore della seconda linea, deve essere abile nello smarcamento, in appoggio e nel giocare palla spalle alla porta. Chi è in terza linea avrà capacità di smarcamento e movimento per dare appoggio ai compagni ed eseguire la chiusura sul secondo palo.

Obiettivo: sfruttare gli inserimenti da dietro appoggiandosi ai due pivot, che offrono due differenti profondità di gioco.

SISTEMA D'ATTACCO 3+2

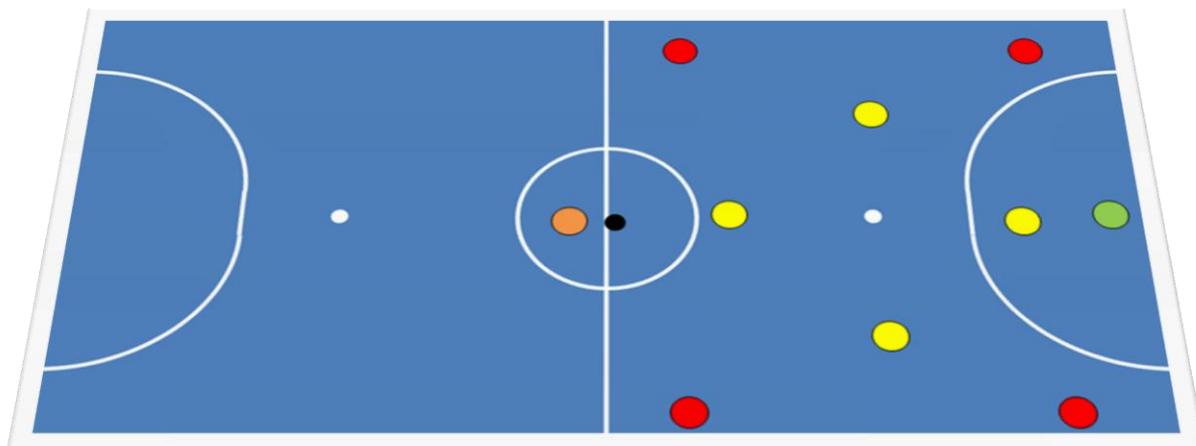


Figura 6. Portiere di Movimento - Sistema d'attacco 3+2

SISTEMA D'ATTACCO 3+1+1

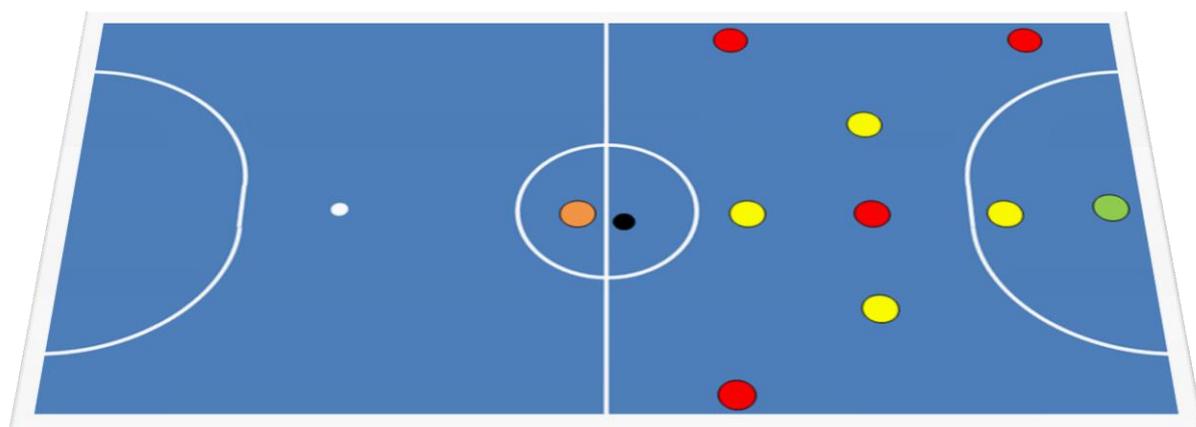


Figura 7. Portiere di Movimento - Sistema d'attacco 3+1+1

SISTEMA D'ATTACCO 1+2+2

Si hanno tre linee di attacco, la prima è composta dal portiere; la seconda da due giocatori posizionati di schiena alla porta avversaria, in posizione di disturbo alle diagonali difensive; la terza ha due elementi in zona di finalizzazione. Il sistema prevede che i giocatori si scambino di posizione, andando ad occupare anche la zona nel cuore del rombo difensivo.

Funzioni e ruoli: I giocatori della linea d'attacco dovrebbero giocare a "piedi invertiti" (i giocatori della catena di destra dovranno essere mancini e viceversa). Il portiere deve avere una buona visione di gioco e una buona qualità di passaggio, per eseguire una veloce circolazione della palla e dare profondità alla manovra; sarà utile anche la scelta di un tiro potente per concludere se la difesa si schiaccia verso la propria porta. I giocatori della seconda linea d'attacco sono fondamentali: disturbano gli avversari nella loro fase difensiva, e possono ricevere palla spalle alla porta arrecando particolari problemi agli adattamenti difensivi degli avversari. I pivot, che saranno in terza linea, devono avere capacità di smarcamento, per proporsi sul secondo palo e sfruttare il probabile blocco effettuato dai giocatori di seconda linea. Inoltre, devono avere fiuto del goal.

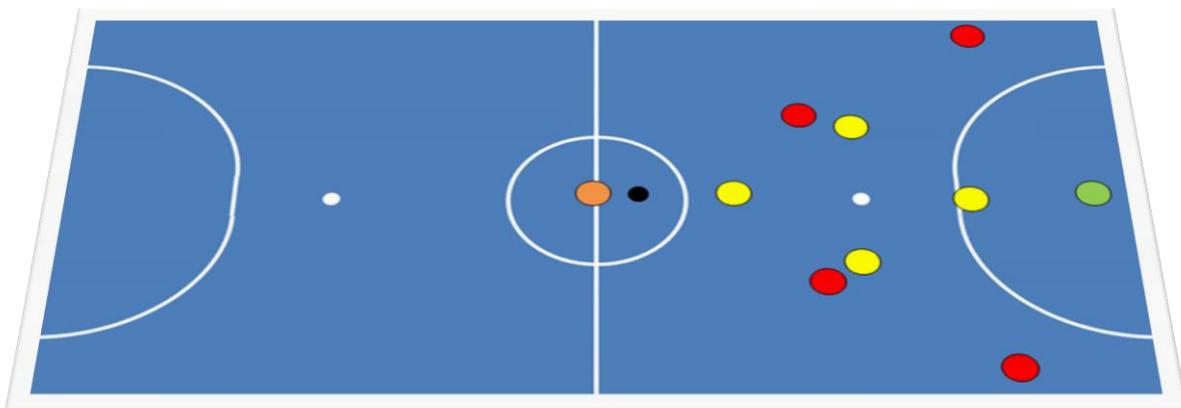


Figura 8. Portiere di Movimento - Sistema d'attacco 1+2+2

SISTEMA D'ATTACCO 2+1+2

Si hanno tre linee di attacco, la prima è composta dal portiere e da un giocatore in linea di elaborazione che sfrutta l'ampiezza del campo; la seconda da un giocatore posizionato di schiena alla porta avversaria, in posizione di disturbo alle diagonali difensive; la terza ha due elementi in zona di finalizzazione. Il sistema prevede che i giocatori si scambino di posizione, andando ad occupare anche la zona nel cuore del rombo difensivo.

Funzioni e ruoli: I giocatori della linea d'attacco dovrebbero giocare a "piedi invertiti" (i giocatori della catena di destra dovranno essere mancini e viceversa). Il portiere deve avere una buona visione di gioco e una buona qualità di passaggio, per eseguire una veloce circolazione della palla e dare profondità alla manovra; sarà utile anche la scelta di un tiro potente per concludere se la difesa si schiaccia verso la propria porta. Il giocatore della seconda linea d'attacco è fondamentale: disturba gli avversari nella loro fase difensiva, e possono ricevere palla spalle alla porta arrecando particolari problemi agli adattamenti difensivi degli avversari. I pivot, che saranno in terza linea, devono avere capacità di smarcamento, per proporsi sul secondo palo e sfruttare il probabile blocco effettuato dai giocatori di seconda linea. Inoltre, devono avere fiuto del goal.

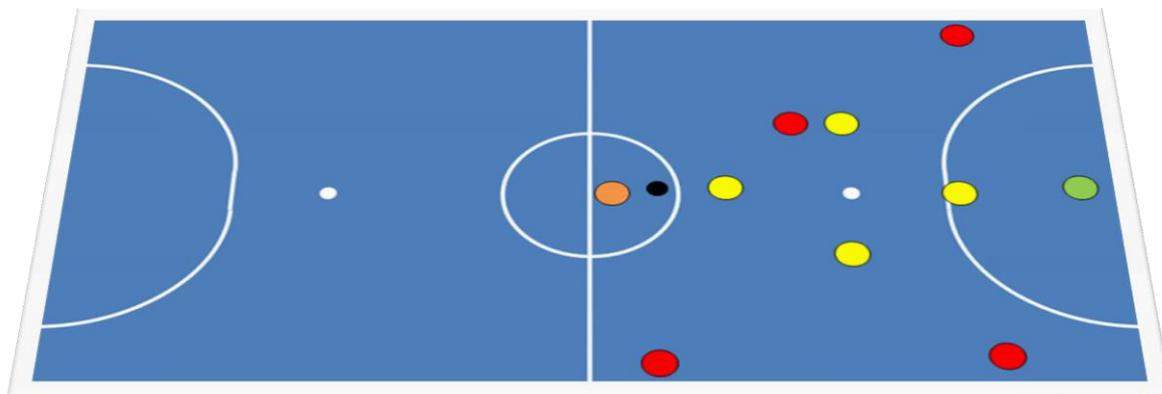


Figura 9. Portiere di Movimento - Sistema d'attacco 2+1+2

IL PORTIERE DI MOVIMENTO

ANALISI DEI SISTEMI DI DIFESA

La tattica riguardante il portiere di movimento in linea d'attacco ha registrato un'evoluzione nell'organizzazione dei sistemi di gioco d'opposizione a questa chiave di lettura della gara. Un aspetto particolare è la transizione negativa, cioè la gestione della difesa nel momento in cui la squadra perde il possesso della palla. Infatti, terminata l'azione si va subito a pressare l'avversario a tutto campo, per impedire o ritardare l'utilizzo del portiere di movimento. Questo perché il regolamento prevede che il portiere non possa rigiocare la palla, finché quest'ultima non sia stata toccata da un avversario. Differenti sono gli obiettivi della difesa di sistema che si viene a creare quando gli avversari hanno portato la palla nella nostra metà campo, a questo punto, la squadra si dispone in funzione del sistema di gioco adottato. Obiettivi della difesa: recuperare il possesso della palla; evitare la progressione della palla verso la porta; evitare il gol. Sicuramente il primo obiettivo è quello di far rimanere la palla il più possibile nelle parti di campo meno pericolose: lontano dalla porta; nelle zone laterali dove lo specchio della porta è ridotto. Se riusciamo a restringere il campo agli avversari è importante cercare di recuperare la palla. Le nostre possibilità di segnare aumentano, infatti per qualche secondo la porta avversaria sarà completamente sguarnita. I principi di riferimento della fase di non possesso palla, sono tutti validi: scaglionamento, temporeggiamento, raggruppamento, equilibrio e controllo. Devono essere comunque applicati con la massima attenzione poiché ci si confronta con una situazione di costante inferiorità numerica. Inoltre, si deve mantenere, il più possibile, la palla al di fuori della zona di efficacia di tiro e passaggio, quindi grande attenzione alle vie centrali. Un altro principio della tattica individuale che assume grande importanza è la difesa della porta, individuale e collettiva: la superiorità numerica infatti permette agli avversari di avere sempre un giocatore libero in grado di tirare.

SISTEMA DI DIFESA 1+2+1 A ZONA

Altezza della difesa: La prima linea, cioè il pivot, si pone all'altezza dei 15 metri dalla porta. Questa zona definisce quella di efficacia di tiro.

Tipo di marcatura: in questa situazione, i giocatori marcano a zona, con adattamenti di risposta alle situazioni in cui la formazione avversaria effettua delle rotazioni, per occupare la posizione relativa al centro del rombo difensivo

Intensità difensiva: al di sotto dei 15 metri l'intensità difensiva, specie sul portatore di palla, sarà alta per recuperare la sfera, al di fuori dei 15 metri sarà bassa, i giocatori si limitano a coprire le linee di tiro e attendono l'errore avversario per il recupero.

Funzioni e ruoli: I giocatori si dispongono su tre linee difensive, ben scaglionati in profondità ed ampiezza. Il pivot di prima linea deve saper leggere la situazione, per chiudere il cambio di gioco e mettere pressione al portiere di movimento. I laterali devono essere rapidi negli spostamenti e resistenti, sono loro a sviluppare il maggior lavoro fisico. Devono anche avere un buon tempo di pressione sulla palla, poiché nella loro zona di campo si possono mettere in difficoltà gli avversari; I due devono, inoltre, fare bene le diagonali difensive. Il difensore centrale deve avere un senso tattico molto sviluppato, anticipando le soluzioni avversarie per compensare gli eventuali errori dei compagni con le chiusure delle linee di passaggio e di tiro. Il portiere non si deve solo limitare a difendere la porta, ma è un centrale aggiunto, pronto a compensare gli errori dei compagni.

SISTEMA DI DIFESA 2+2 A ZONA

Altezza della difesa: la prima linea si pone all'altezza dei 15-18 metri dalla porta; questa porzione di campo definisce la zona di efficacia di tiro.

Tipo di marcatura: in questa situazione, i giocatori marcano a zona.

Intensità difensiva: sotto i 15-18 metri l'intensità difensiva è alta, specie sul portatore di palla; recupero attivo della sfera. Al di fuori dei 15-18 metri sarà bassa, i giocatori si limitano a coprire le linee di tiro e attendono l'errore avversario per recuperare il pallone.

Funzioni e ruoli: si formano due linee difensive: I giocatori della prima linea devono avere un buon tempo di pressione della palla e contemporaneamente devono chiudere le diagonali difensive. I giocatori della seconda linea difensiva devono avere un notevole senso tattico, per chiudere le diagonali di tiro e passaggio, inoltre devono essere bravi ad anticipare gli avversari.

Obiettivo: Si adotta quando il portiere avanza con la squadra in possesso della palla. L'obiettivo è chiudere molto le linee centrali del campo, per attendere il momento ottimale e attuare l'azione di pressing. Il recupero attivo della palla può essere fatto indifferentemente a livello delle due linee difensive.

SISTEMA DI DIFESA 1+2+1 A ZONA

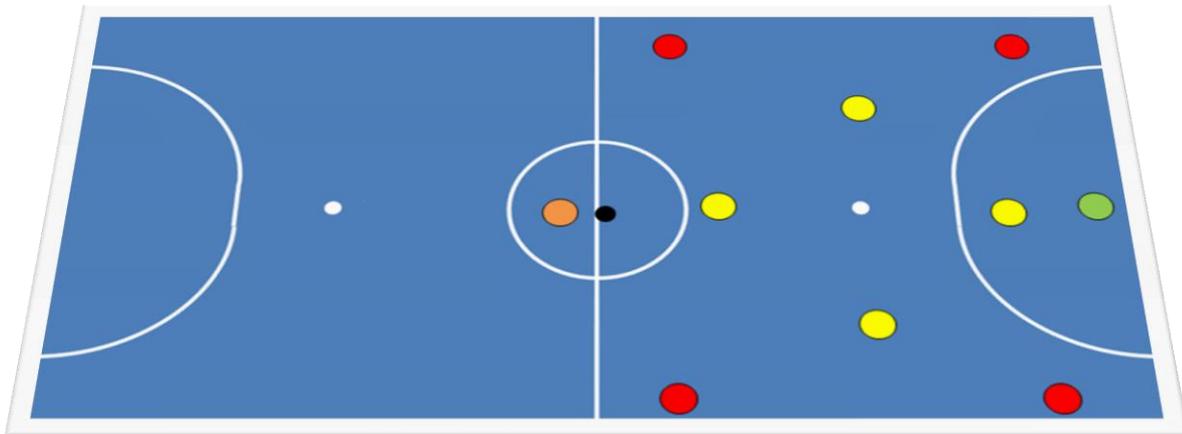


Figura 10. Portiere di Movimento - Sistema di difesa 1+2+1

SISTEMA DI DIFESA 2+2 A ZONA

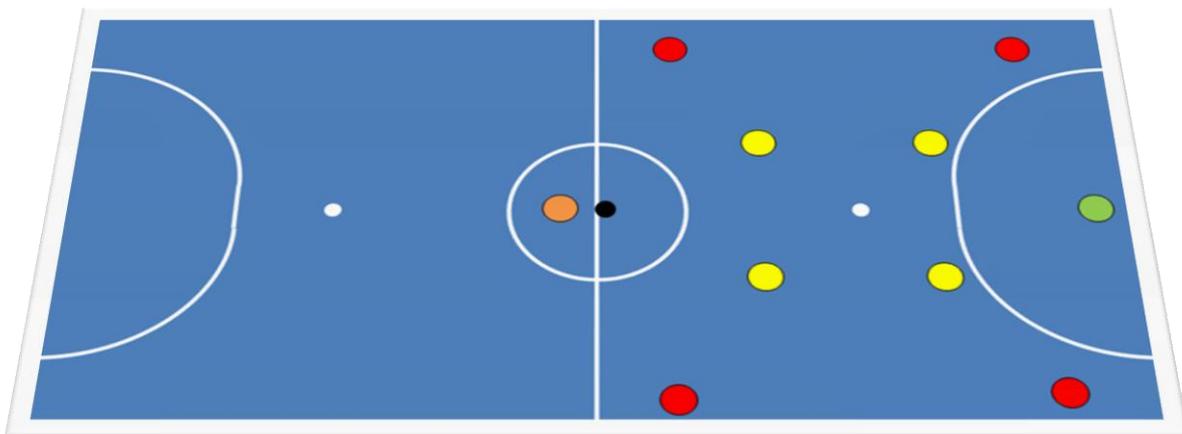


Figura 11. Portiere di Movimento - Sistema di difesa 2+2

SISTEMA DI DIFESA A UOMO

Altezza della difesa: la prima linea si pone all'altezza dei 15-18 metri dalla porta; questa porzione di campo definisce la zona di efficacia di tiro.

Tipo di marcatura: in questa situazione, i giocatori marcano a uomo.

Intensità difensiva: al di sotto dei 15-18 metri l'intensità difensiva è alta, specie sul portatore di palla, recupero attivo della sfera. Fuori dai 15-18 metri sarà bassa, i giocatori si limitano a coprire le linee di tiro e attendono l'errore per recuperare la palla.

Funzioni e ruoli: ci si dispone in marcatura sui rispettivi giocatori di movimento. Le marcature saranno stabilite in funzione delle caratteristiche dei propri giocatori e degli avversari. Tutti essere capaci di mettere pressione alla palla ed essere pronti a coprire le diagonali di tiro e di passaggio.

Obiettivo: Il recupero attivo della palla è in funzione delle caratteristiche individuali e collettive della propria squadra e degli avversari

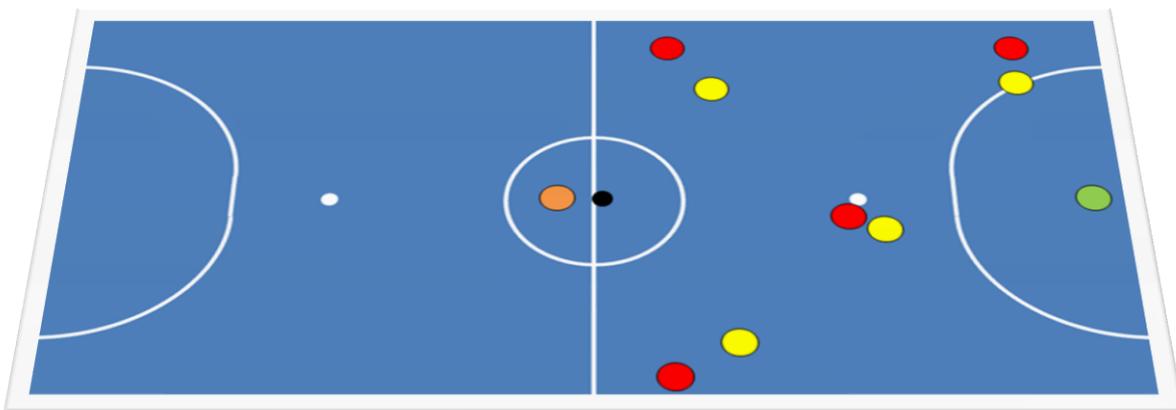


Figura 12. Portiere di Movimento - Sistema di difesa a uomo

2.3 Match Analysis nel dominio temporale

L'analisi condotta sotto questo punto di vista indica il dominio temporale nel quale si andrà ad effettuare l'analisi; la stessa può essere condotta prima dell'evento da prendere in esame. Questa fase sarà determinante per preparare la gara facendo tesoro delle esperienze passate cercando di non ripetere gli errori e continuando a rafforzare le abilità raggiunte. Questo momento della valutazione sarà caratterizzato dalle azioni mirate a classificare e storicizzare gli eventi. La seconda tipologia di disamina riguarda la match analysis durante la gara. Riconosciuta come "Match Analysis in "Real time" avrà come obiettivo quello di poter apportare correzioni istantanee durante lo svolgimento dell'evento, effettuando ad esempio nel gioco del futsal una sostituzione di un dato giocatore oppure un funzionale cambio di marcature. E' una valutazione che si attua quindi nel presente e che ci permette di comprendere ed agire/reagire nel tempo reale. Nel nostro sport è focale ad esempio nell'utilizzo del time-out. Questo elemento caratterizza tutte le gare indoor, ed è uno strumento che permette al coach di intervenire fattivamente, cercando di far volgere gli eventi a proprio favore. La capacità di valutazione dello staff tecnico andranno dalla normale valutazione di scouting alla più complessa analisi correlata che indica un grado di consapevolezza di giudizio elevata (Es: la velocità delle azioni di transizione diminuiscono, ne consegue che i contropiedi saranno meno efficaci; Es. I secondi di possesso palla dell'avversario aumentano, la nostra pressione sul portatore di palla non è corretta: tutto ciò va sottolineato nel time-out o nella pausa tra le due frazioni di gioco). Non meno importante l'analisi post-gara, necessaria per pianificare interventi di costruzione fisica, tecnica o tattico-strategica nel futuro. Tutto ciò col fine di prevedere i comportamenti. Di seguito le metodologie più usate per le osservazioni sistematiche nel dominio temporale.

DURATION RECORDING

Rilevazione di comportamenti, eventi, o episodi che possono durare per lunghi periodi di tempo. Se questo fattore è l'obiettivo principale, la registrazione di durata e la tecnica appropriata. E' usata ad esempio per raccogliere i dati sul possesso palla se , per lo sport preso in esame, sia questo un fattore degno di nota. In sintesi sarà un metodo grazie al quale cronometrare la durata di un evento predefinito ogni volta che si manifesta. Difatti, se certi comportamenti si verificano ad alti tassi, ad esempio il dribbling, la durata della registrazione è la tecnica d'osservazione appropriata. Una procedura di registrazione che si concentra sulla dimensione temporale degli eventi è riconosciuta con il nome di "registrazione di latenza" (Alberto P.A. and Troutman A.C., 1986; Cooper J.O., Heron T.E. and Heward W.L., 1987). Essa misura il tempo che intercorre tra uno stimolo o spunto e l'inizio della risposta. Concettualmente, la "duration recording", inizia dove finisce la latenza. La registrazione di durata misura il tempo trascorso dall'inizio di un comportamento o di un evento fino al suo termine. In contrapposizione, la misurazione della quantità di tempo che intercorre tra il segnale di un coach ed il comportamento atteso dai giocatori, è un esempio di registrazione di latenza. Un altro esempio di registrazione di latenza (Johnston J.M. and Pennypacker H.S., 1980) è il calcolo del tempo che trascorre tra due istanze dello stesso comportamento. Esempi possono venire, dal calcolo del tempo trascorso da un tiro libero ad un altro nel futsal, dal tentativo effettuato da un arciere e dal suo rivale, la durata che intercorre tra un tiro in porta ed un altro, e così via. Le unità di misura standard per tali dati sono minuti e secondi (Ruscello B. and Iaccarino G., 1995). Se la lunghezza delle durate di osservazione dei campionamenti varia i dati originali devono essere convertiti in percentuali di tempo osservato. Le percentuali di osservazione sono calcolate rapportando il totale degli episodi calcolati in secondi, con il tempo totale delle osservazioni. Quest'ultimo dato potrebbe essere rappresentato da tutta la partita ,da una sessione d'allenamento, o solo da parti specifiche di esso. se rappresenta il gioco completo o la partita, il dato completo riprodurrà la percentuale riferita all'intera gara. Di seguito alcune domande d'esempio a cui il duration recording può rispondere nel futsal:

- a) Quanto durano le azioni offensive del futsal?
- b) Quanto durano le azioni di possesso palla in situazioni di Portiere di Movimento?
- c) Ci sono differenze nella durata delle azioni tra partite internazionali e gare del nostro campionato nazionale?

DURATION RECORDING

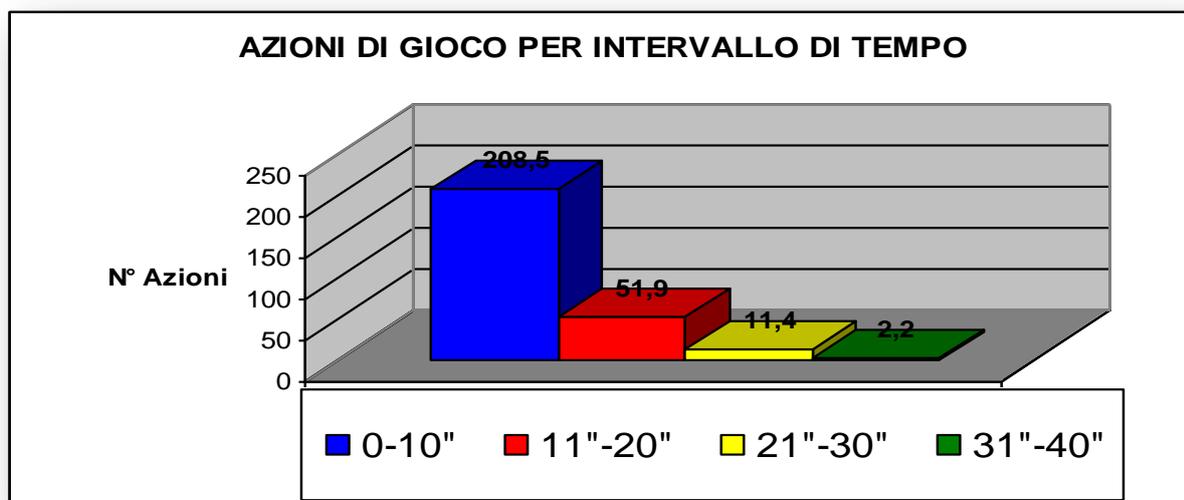


Figura 13. Azioni gioco suddivise per intervallo di tempo
(N°10 partite Stag. 2006-07 Campionato Nazionale serie A1)
(Daniele Bonanno 2007)

INTERVAL RECORDING

Intervallo di registrazione permette all'osservatore di misurare il verificarsi o non verificarsi di comportamento all'interno di intervalli specifici. Generalmente l'osservazione totale è divisa in brevi intervalli di uguale lunghezza. La gamma di lunghezza dell'intervallo è di norma 6-30 secondi. La scelta della lunghezza dell'intervallo dipende da due fattori principali. In primo luogo, il livello di esperienza dell'osservatore che influenza l'analisi d'osservazione e la successiva catalogazione. Più l'osservatore diventa più abile nel rilevare le occorrenze di eventi, più la lunghezza d'intervallo può essere abbreviata. In secondo luogo, la complessità del sistema di osservazione, che disciplina anche la durata minima dell'intervallo. Da un lato, se l'osservatore si concentra solo su un singolo comportamento, e quindi è in presenza di una decisione dicotomica, la lunghezza dell'intervallo può rimanere abbastanza breve. Scelta di un intervallo di tempo da poter analizzare. Ad esempio gli ultimi 10 minuti di due match. Registrerò per intero l'intervallo e annoto tutto quello che succede (gol, falli, num. di passaggi per azione, corner, durata delle azioni, tiri in porta etc..) confrontando i due match.

TIME SAMPLING

L'utilizzo del "time sampling" (tempo di campionamento) è simile all'analisi dell'interval recording, poiché la sessione d'osservazione è comunque suddivisa in intervalli di tempo. La differenza fondamentale è nel momento in cui la registrazione dell'evento viene effettuata. Possiamo ricercare chiaramente delle applicazioni applicabili nel futsal. Sappiamo che un tempo di gara nel futsal dura 20 minuti. Si può utilizzare il metodo per vedere quante conclusioni nello specchio di porta si effettuano in un campione di tempo scelto randomicamente.

REAL TIME

Analizzare una gara in tempo reale significa fornire all'allenatore dei feedback di immediato utilizzo (semplici e utili).L'utilizzazione di questa metodologia comporta notevoli vantaggi per l'allenatore che riesce ad avere importanti informazioni e può fare subito delle scelte di gioco. Esistono comunque degli svantaggi. Sarà necessario avvalersi di personale esperto e competente, che si avvarrà dell'utilizzo di tecnologie spesso costose e non sempre disponibili (bluetooth, WI-FI). Inoltre si potranno fare molti errori dettati dalla velocità delle azioni di gioco. Nell'analisi delle gare di futsal sarà rilevante focalizzare i momenti chiave grazie al quale canalizzare le informazioni : Time out e pausa tra i due tempi di gioco. L'allenatore in seconda dovrà esser capace di svolgere lo stesso lavoro d'analisi, sul modulo della squadra avversaria

- Conoscenza delle doti dei giocatori
- Potenziali punti deboli (tecnici e psicologici).
- Conoscenza dei moduli di gioco maggiormente utilizzati.
- Individuazione dei possibili punti deboli, tecnici e psicologici.
- L'allenatore in seconda dovrà esser capace di svolgere lo stesso lavoro d'analisi, sul modulo della squadra avversaria
- Conoscenza delle doti dei giocatori
- Potenziali punti deboli (tecnici e psicologici).
- Conoscenza dei moduli di gioco maggiormente utilizzati.
- Individuazione dei possibili punti deboli, tecnici e psicologici.

CAPITOLO 3

Preparazione della gara

Studio dell'avversario e utilizzo della videoanalisi

3.1 Preparazione della gara: analisi dell'avversario

La preparazione della gara include un'analisi individuale e collettiva della squadra avversaria. L'obiettivo sarà la raccolta dei dati che ci permetteranno di cogliere eventuali punti forti e deboli della formazione rivale, al fine di utilizzarli per l'organizzazione della settimana pre-gara. L'allenatore potrà compilare una relazione, più o meno dettagliata, che richiederà competenza, esperienza e tempo. La mancanza di quest'ultimo fattore potrà far propendere per un'analisi più sintetica. L'osservazione potrà essere effettuata suddividendo le caratteristiche dei singoli giocatori e/o della squadra in toto, in correlazione con le fasi di possesso e non possesso palla. Lo studio delle ultime gare disputate permetterà di valutare l'attuale condizione psico-fisica, gli atteggiamenti che tendono a ripetersi in alcune situazioni di gioco, e le soluzioni proposte riguardo le palle inattive. Si potrà prevedere una valutazione riguardante i portieri da realizzare in concertazione con lo specifico preparatore tecnico. La disamina potrà risultare funzionale al fine di sviluppare utili segnalazioni da rivolgere ai propri giocatori. Sarà efficace correlare il lavoro svolto alle caratteristiche della propria formazione, per poter poi costruire un'ipotesi di strategia funzionale alla gara, pensando alle varie situazioni che potranno verificarsi (Es. Approccio dell'avversario nella fase di possesso palla, in situazione di superiorità numerica, in seguito ad espulsione ricevuta da un nostro giocatore). In conseguenza di ciò si potranno costruire, in settimana, delle sessioni d'allenamento volte al miglioramento di alcuni aspetti considerati "cardine" per affrontare l'incontro. Fondamentale potrà anche essere la valutazione degli elementi riguardanti le condizioni ambientali in cui la gara si svolgerà, lo studio della componente arbitrale e, non ultima, la rilevazione della gestione delle situazioni di gara e degli atteggiamenti tattici che contraddistinguono la filosofia di condotta dell'incontro da parte dell'allenatore avversario. Di seguito propongo un esempio di analisi pre-partita. Ogni allenatore potrà plasmare la relazione alle proprie esigenze, valutando in questo modo gli attributi che ritiene più utili. Un tipo di analisi parallela potrà essere effettuata nel post-gara anche sulla propria formazione. Tutto ciò porterà al monitoraggio della situazione che il tecnico ha sottomano. Anche se un lavoro di questo tipo, potrà non portare a risultati a breve termine, nel lungo periodo, sicuramente farà crescere, nel tecnico, la cultura della valutazione di tutti gli aspetti che fanno parte del proprio ambiente di lavoro. Si potrà così ricercare la costruzione di una "metodologia di lavoro personale" confacente alle proprie esigenze ed abitudini.

3.2 Studio dell'avversario: analisi individuale

ESEMPIO DELL'ANALISI DEI DATI TECNICI PRE-GARA

PORTIERE: LUIS AMADO – NUMERO 1

È un portiere che si evidenzia soprattutto per la sua facilità per lanciare i contropiedi, poiché dispone di una buona rimessa e per questo cerca sempre di rimettere rapidamente per cogliere di sorpresa l'avversario. Ha una tendenza ad andare sempre al suolo, sia nel 1x1 come nei tiri dai 10mt., ciò che dobbiamo cercare in queste situazioni è di alzare la palla. Poi molte delle respinte rimangono in zone pericolose, per questo dobbiamo stare attenti, per cercare di sfruttare alcune di queste.

CENTRALE: KIKE – NUMERO 3

È il migliore difensore della squadra. Si mette in evidenza soprattutto per la decisione in tutte le sue azioni, è molto sicuro nel "taglio" ed è molto difficile da superare da fermo, però ha il problema che è un po' lento, per questo in velocità ha problemi per fermare gli avversari. In attacco è un giocatore che usa entrambi i piedi, tecnicamente molto ben dotato (perde pochi palloni) ed è un ottimo passatore. Si inserisce molto poiché dispone di 1x1 e di tiro pericolosi.

ALA-CENTRALE: FALCAO – NUMERO 8

Agisce come centrale, ma può giocare anche come ala, si evidenzia come Kike per la sua sicurezza difensiva, però se Kike si evidenziava per il suo piazzamento ed intelligenza, lui supplisce con la sua giovinezza ed inesperienza con una grande presenza fisica. Tende ad accompagnare molto chi marca, questo lo dobbiamo sfruttare per portarlo fuori dalla sua zona e così poter approfittare di questo spazio creato.

ESEMPIO DELL'ANALISI DEI DATI TECNICI PRE-GARA

(UTILIZZABILE COMPLEMENTARMENTE PER LA VALUTAZIONE DEI COMPONENTI DELLA PROPRIA FORMAZIONE , MONITORANDO I PROGRESSI /REGRESSI DEGLI ATLETI PRESI IN ESAME)

GIOCATORE DI MOVIMENTO

SEGNALARE SE E': DESTRO – SINISTRO – AMBIDESTRO

Azione Tecnica	Destro	Sinistro	Note
Passaggi			
Controllo di pianta			
Controllo di interno			
Controllo orientato			
Dribbling			
Tiro di collo			
Tiro di punta			
Tiro al volo e controbalzo			
Finta			
Colpo di testa			
Capacità di bloccare			

ANALISI DEI PARTICOLARI TATTICI GENERALI

(UTILIZZABILE COMPLEMENTARMENTE PER LA VALUTAZIONE DEI COMPONENTI DELLA PROPRIA FORMAZIONE , MONITORANDO I PROGRESSI /REGRESSI DEGLI ATLETI PRESI IN ESAME)

GIOCATORE DI MOVIMENTO

	<i>Analisi Generale</i>
CONOSCENZE TATTICHE	
DECISIONE	
MEMORIA	
ESPERIENZA	
CREATIVITA'	
CAPACITA' DI ASSIMILAZIONE	
ADDATTAMENTO ED APPRENDIMENTO	
SPOSTAMENTI SPECIFICI (PARALLELA, DIAGONALE, FINTA, UNO-DUE)	
SISTEMI DI GIOCO (2-2, 3-2, 3-1, 4-0)	
CREAZIONE/OCCUPAZIONE DEGLI SPAZI LIBERI	
MOBILITA' SENZA PALLA	
CAPACITA' DI UTILIZZARE IL 2° PALO	

OFFENSIVI

	<i>Note</i>
CAPACITA' DI INSERIRSI TRA LE LINEE	
SMARCAMENTO	
1 CONTRO 1	
2 CONTRO 1	
3 CONTRO 2	
CAPACITA' NELLO SVILUPPO LETTURA DEL CONTROPIEDE	
CAPACITA' DI ALTERNARE MOVIMENTI LUNGI E CORTI	

DIFENSIVI

	<i>Note</i>
TECNICA INDIVIDUALE 1x1 (POSIZIONE DEL CORPO)	
COPERTURE	
RIPIEGAMENTI	
CAPACITA' DI PRESSARE	
BILANCIAMENTO DIFENSIVO	
DIFESA IN INFERIORITA'	
DIFESA DEL LATO DEBOLE	
AIUTI (2x1)	

PORTIERE (DA COMPILARE COADIUVATI DAL PREPARATORE DEI PORTIERI)

SENZA PALLA	Note
POSIZIONE DI BASE	
PIAZZAMENTO	
SPOSTAMENTI	
CAPACITA' DI COMANDO DIFESA	
CAPACITA' DI COMANDO BARRIERE	
USCITE	
1 VS 1	
2 VS 1	
3 VS 2	
POSIZIONE DI BASE LATERALE/FRONTALE	
ABBANDONO DELLA PORTA (MOMENTO GIUSTO)	

CON PALLA	Note
RIMESSA IN GIOCO	
RICEZIONE	
RACCOLTA	
PALLA BLOCCATA	
RESPINTA-DEVIAZIONE	

PALLE INATTIVE	CORNER	PUNIZIONI
POSIZIONE		
PIAZZAMENTO		
COLLOCAZIONE GIOCATORI		

3.3 Studio dell'avversario: analisi di squadra

Di seguito presentiamo un modello di dati su una squadra fittizia. Un insieme di dati è qualcosa di molto personale, quindi avremo allenatori che includeranno nel proprio una serie di informazioni che considerano importanti, mentre altri faranno diversamente. Però non possiamo dimenticare che i dati sono solo una parte dello scouting, e che normalmente viene completato dal montaggio video.

L'analisi dettagliata dello studio dell'avversario potrà essere composto dalle seguenti componenti:

Una **serie di dati generali** del club rivale, come: i suoi dati nel campionato, quintetto iniziale oltre ad un piccolo riferimento al gioco dell'avversario.

Una **comparazione delle statistiche** del rivale con quelle della nostra squadra.

Un'analisi della **filosofia offensiva e difensiva** (sistema di gioco, quando lo utilizzano, punti deboli) così come delle sue **strategie** (punizioni, laterali, corner, portiere di movimento). Infine un'analisi di altri **dettagli** che ci possono interessare (arbitri, allenatore rivale, palasport, pubblico).

Una **serie di grafici** dove sono riportate le strategie ed i movimenti tattici più importanti dell'avversario.

Un'analisi individuale dei giocatori avversari, per lo meno del quintetto iniziale ed i 3 o 4 giocatori della panchine che giocano di più, nei quali cercheremo i punti forti e deboli di ognuno, sia in difesa che in attacco.

ESEMPIO DELL'ANALISI DEI DATI TECNICO-TATTICI PRE-GARA

SCOUT ATLETICO FUTSAL – CARATTERISTICHE DI SQUADRA

Num	Nome	Ruolo
1	AMADO	PORTIERE
2	ERCOLESSI	CENTRALE
3	KIKE	CENTRALE
4	GARCIAS	LATERALE DIFENSIVO
5	RICARDINHO	LATERALE OFFENSIVO
6	IPPOLITI	UNIVERSALE
7	JAVI RODRIGUEZ	LATERALE/PIVOT
8	FALCAO	LATERALE OFFENSIVO
9	SAAD	LATERALE OFFENSIVO
10	LIMA	UNIVERSALE
11	BETAO	PIVOT
12	MAMMARELLA	PORTIERE

ALLENATORE

MARIO ROSSI

2° ALLENATORE

CARLO VERDI

PREPARATORE ATLETICO

MAURIZIO BIANCHI

MEDICO

MARCO NERI

FISIOTERAPISTA

CLAUDIO GIALLI

DIRIGENTE

ALDO FIORI

CAPOCANNONIERE: BETAO

RECORD ASSIST: GARCIAS

TIRATORE DAI 10 M.: IPPOLITI

SCOUT ATLETICO FUTSAL – CARATTERISTICHE DI SQUADRA

DATA: 28-12-2010

GIORNATA: 15

CLASSIFICA: 4°

POSSIBILE QUINTETTO INIZIALE



DOMANDE SULLE CARATTERISTICHE GENERALI	RISPOSTE
SONO UNA BUONA SQUADRA IN ATTACCO ?	SI
SONO UNA BUONA SQUADRA IN DIFESA ?	SI
IL LORO GIOCATORE PIU' DETERMINANTE ?	KIKE
IL CAPOCANNONIERE ?	BETAO
IL LORO MIGLIORE DRIBBLATORE ?	FALCAO
HANNO UN BUON TIRO DALL'ESTERNO ?	SI
I GIOCATORI CON IL MIGLIORE TIRO IN PORTA SONO:	IPPOLITI - KIKE
HANNO SCHEMI SULLA RIMESSA DAL CENTRO ?	NO
HANNO SCHEMI SU FALLI LATERALI A META' CAMPO ?	NO
HANNO SCHEMI SU FALLI LATERALI NELLA META' AVVERSARIA ?	SI
HANNO UN BUON TIRO DAI 10 MT ?	SI
È UNA SQUADRA FORTE FISICAMENTE ?	SI
SONO UNA SQUADRA FORTE PSICOLOGICAMENTE ?	NO

STATISTICA COMPARATA

REAL	VS	ATLETICO
	<i>MEDIA GF</i>	
	<i>MEDIA GC</i>	
	<i>TIRI PORTA</i>	
	<i>MEDIA TIRI</i>	
	<i>PALLE RECUPERATE</i>	
	<i>PALLE PERSE</i>	
	<i>MEDIA P. PERSE</i>	
	<i>10 METRI</i>	
	<i>% 10 M.</i>	
	<i>FALLI PROVOCATI</i>	
	<i>FALLI PROV. PER GARA</i>	
	<i>FALLI RICEVUTI</i>	
	<i>FALLI RIC. PER GARA</i>	

RISULTATI DELLE ULTIME 3 PARTITE

REAL	6	LAZIO	5
CAGLIARI	1	REAL	3
REAL	2	VESEVO	1

ATLETICO	3	MONTESILVANO	5
ATLETICO	4	LUPARENSE	4
MARCA	2	ATLETICO	1

❖ FASE DI NON POSSESSO PALLA

Nella metà campo difendono individuale con cambi, con un ottima pressione sulla palla e fanno molto bene la copertura del lato debole. Quando pressano lo fanno con la zona 2-1-1, però quando la realizzano lasciano giocare comodamente la squadra avversaria in zone centrali. Se stanno perdendo passano ad una individuale senza cambi. Anche se la difesa è il loro punto forte, hanno abbastanza problemi al momento del ripiegamento. Difendono il 5 contro 4 con una difesa 1-2-1.

❖ FASE DI POSSESSO DI PALLA

È una squadra che dipende molto dal proprio contropiede, poiché è composta di giocatori abbastanza rapidi e che quando recuperano palla, corrono molto bene. I loro contropiedi normalmente li finalizzano con una palla sul 2° palo (accompagnano molto bene tutte le azioni sul 2° palo). Quando non possono utilizzare il contropiede il loro sistema di gioco è il 3-1, visto che hanno un buon pivot (Betao) realizzano un gioco abbastanza di posizione cercando di arrivare al pivot per poi andare a tirare. Quando ricevono Falcao o Garcias sull'ala, il pivot cerca la diagonale del pallone, così crea 1 contro 1. Utilizzano molti blocchi diretti al fine di cercare il tiro sia di Ippoliti che di Kike. Normalmente escono dal pressing con un sistema 2-2 (con uomo fra le linee proveniente dal lato contrario) ed utilizzano molto la parallela per uscire con il giocatore che rimane da pivot.

Cercano di attaccare ugualmente sia una difesa a zona che individuale, non variano per niente il loro attacco. Non hanno problemi per far circolare la palla poiché sono una squadra molto dotata tecnicamente, per questo giocano un futsal manovrato.

Quando utilizzano un 5 contro 4 attaccano con il sistema 3-2.

ARBITRI DESIGNATI PER L'INCONTRO

ARBITRI INCONTRO	RISCONTRI
ARBITRI DESIGNATI	CUMBO E LASTRUCCI
PERMETTONO CONTATTI	NO
AMMETTONO IL DIALOGO	SI
SI LASCIANO INFLUENZARE DALL'AMBIENTE	NO

ALLENATORE AVVERSARIO: SITUAZIONI DI TENSIONE

ALLENATORE	RISCONTRI
PROTESTA CON GLI ARBITRI	NO
MANTIENE LA CALMA	SI
REAGISCE CON LE GRIDA	NO

ALLENATORE AVVERSARIO: RICHIESTA DEL TIME-OUT

ALLENATORE	RISCONTRI
RISULTATO DI PARITA'	NO
IN SVANTAGGIO	SI
NEI MINUTI FINALI	GENERALMENTE NEGLI ULTIMI 5
CON POSSESSO PALLA	SI

PALAZZO DELLO SPORT

ALLENATORE	RISCONTRI
GRADINATE LONTANE	NO
AMBIENTE CALDO	SI
PAVIMENTAZIONE	PARQUET

3.4 Preparazione dell'analisi video pre-gara

La video analisi è sicuramente un elemento importante dell'analisi qualitativa che si costruisce per la preparazione strategica alla gara da affrontare. La capacità di osservazione della gara e l'integrazione successiva con le immagini video, porterà ad un insieme di dati/sensazioni che saranno gli ingredienti fondamentali per il tecnico ed i suoi osservatori. Alcune volte lo stesso video analista è la persona che effettua il filmato stesso. In questo caso oltre alle competenze tecniche, relative alla disciplina specifica, queste si dovranno accoppiare ad una buona predisposizione all'utilizzo delle apparecchiature di ripresa. Una buona registrazione porterà anche ad un lavoro ottimale nelle fasi successive del montaggio del contributo video. La ripresa migliore sarà quella effettuata da dietro mentre potranno essere utilizzati diversi angoli di ripresa a seconda del palazzetto nel quale ci troviamo a lavorare. Potranno essere utilizzate videocamere digitali di differente tipologia. Ad oggi le migliori sul mercato consentono la registrazione su hard disk o su mini-dvd. Le prime consentono sicuramente un prodotto finale di maggiore qualità, le seconde possano risultare di facile utilizzo immediato grazie alla notevole comodità del formato dvd sia per quanto riguarda una visione subitanea, sia per quel che concerne una eventuale masterizzazione. In futuro sarà fondamentale instaurare una cultura del "libero scambio" dei filmati fra società. Questo, non solo renderà la vita meno difficile al video analista ma consentirà di fare un passo in avanti a livello culturale. Difatti lo studio dell'avversario deve considerarsi un progressivo avvicinamento alla dimensione professionale degli sport di squadra, permette un'analisi più dettagliata delle situazioni che caratterizzano le prestazioni della disciplina in esame e permettono di giudicare analiticamente ed obiettivamente tutti gli aspetti e non solo quelli meramente tecnici. Nel momento in cui si è realizzato il filmato si effettua il vero e proprio lavoro di montaggio video. In generale sarà sempre utile concertare il lavoro con il tecnico, cercando di interpretare le sue volontà. Questo sicuramente rafforzerà il rapporto di stima e fiducia reciproca. Si utilizzeranno software di uso comune più o meno professionali (Pinnacle, Windows Movie Maker, NAC, Pro-Zone, SICS) per l'esportazione delle immagini sul proprio personal computer ed il successivo lavoro di composizione che darà poi vita alle proposte video da presentare in riunione tecnica. Generalmente la sequenza delle immagini sarà suddivisa in capitoli che avranno sicuramente una distinzione fra fase di possesso e non possesso, con l'integrazione delle palle inattive. In integrazione a tutto questo si inseriranno le sezioni che si è scelto di trattare in concertazione con lo staff. Sarà

fondamentale inserire i cosiddetti “segnali”, che indicano situazioni che si ripetono e che indicano una determinata azione specifica. Non avendo la possibilità di poter effettuare il montaggio della serie, potremo comunque utilizzare il filmato andando a registrare le situazioni di gioco interessanti, appuntandoci in una tabella il tempo da prendere in esame con una breve descrizione della giocata, dopodiché in fase di riunione andremo a far riferimento a quanto annotato precedentemente. Sicuramente questa soluzione sarà da non ricercare perché generalmente inficia sull’attenzione degli atleti durante la visione del contributo video.

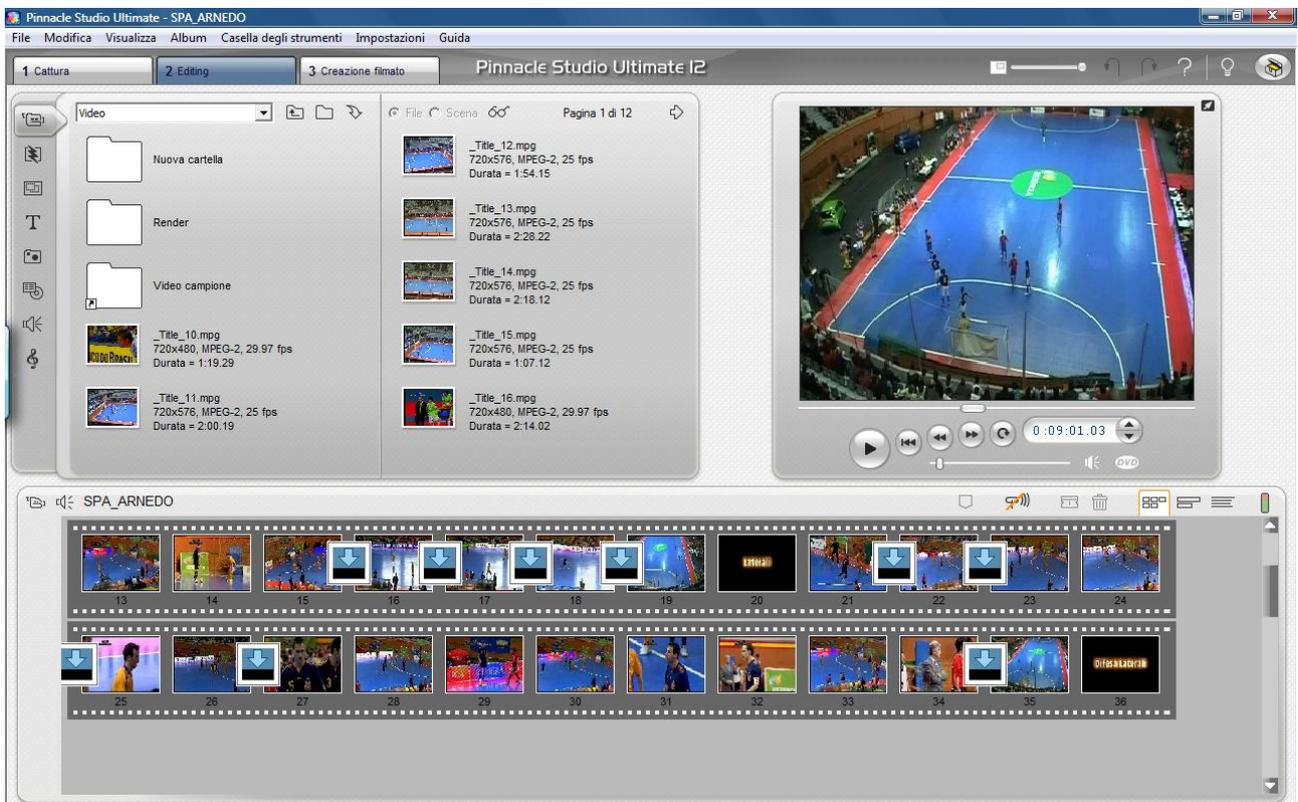


Figura 14. Esempio di Montaggio della videonalisi

3.5 Preparazione della riunione tecnica

La riunione tecnica dovrà essere efficace e sintetica. I messaggi dovranno essere di facile comprensione e non prolissi. Dovrà avere come risultato quello di focalizzare l'obiettivo comune ("vincere"), andando a costruire un piano strategico "condiviso" dal gruppo che permetta la realizzazione del progetto. La durata della seduta non dovrà mai superare i 20-30 min, poiché l'attenzione va calando dopo questo periodo di tempo. I filmati da proporre potranno essere relativi alla propria squadra, all'avversario oppure all'integrazione di gara effettuate dalle due compagini. Sarà comunque fondamentale organizzare i giorni, ed i momenti della giornata nei quali effettuarla. Potrà essere differenziata la costruzione della riunione pre-gara e post-gara prevedendo così un planning che preveda in un caso o nell'altro anche l'inserimento della visione di filmati non solo di carattere tecnico ma anche d'impatto motivazionale. In questa ottica potranno essere analizzate ,verbalmente o con l'ausilio del proiettore, le proprie prestazioni o quelle dell'avversario. Sarà di fondamentale importanza la visione di gare dell'avversario giocate il più recente possibile, così da poter anche rilevare il suo attuale stato di forma ed i giocatori più utilizzati nell'ultimo periodo. In questo caso sarà indicativo l'utilizzo delle ultime 5 gare effettuate volgendo uno sguardo alla situazione relative alle squalifiche ed agli infortuni. Nella costruzione della riunione funzionale dovrà essere ben analizzato il contesto temporale nel quale si andrà ad operare con la convinzione che un format non specifico possa non essere adatto alla situazione. In questo dovrà essere fondamentale valutare gli impatti psicologici sul gruppo che ne deriveranno. Sarà utile, per aumentare la soglia di attenzione, far intervenire i giocatori durante la video analisi. Dovranno essere focalizzati gli elementi fondamentali per la gara da affrontare. I giocatori dovranno ,anche grazie alla riunione tecnica, avere una chiara idea sul tipo di gara da svolgere e sull'atteggiamento da seguire durante la partita. Sarà cruciale infondere nei propri giocatori la consapevolezza dei "compiti di squadra e dei singoli" nelle situazioni di gara analizzate, infondendo così anche psicologicamente l'idea di gruppo coeso alla ricerca di un obiettivo comune. Tutto ciò si concretizzerà nella mente del giocatore, solo se egli stesso capirà che, la "vittoria si costruisce insieme", credendo nella forza del gruppo e quindi nelle caratteristiche di ogni singolo compagno di squadra.



Figura 15. Esempio di Menù – video analisi finalizzata alla riunione tecnica

MENU'

- **CAPITOLO 1: FASE DI POSSESSO**
- **CAPITOLO 2: FASE DI NON POSSESSO**
- **CAPITOLO 3: LATERALI**
- **CAPITOLO 4: ANGOLI**
- **CAPITOLO 5: PUNIZIONI**
- **CAPITOLO 6: PORTIERE DI MOVIMENTO**

.....

CAPITOLO 4

Analisi della gara nel real time

4.1 Principi d'osservazione della gara nel real time

Gli osservatori avranno il ruolo durante la gara di fungere da “occhi esterni” capaci di giudicare senza essere influenzati dalle componenti emotive che caratterizzano la gara stessa e il vissuto della “panchina” durante lo svolgersi dell'evento. Per questo l'osservatore deve essere preparato e non può lasciare nulla al caso. Il prepararsi all'osservazione prevede il rispetto di alcune regole che consentono di realizzare, con “buona efficacia”, il nostro obiettivo: “l'analisi della gara”. Di seguito i punti che un buon osservatore deve sempre seguire:

1. Prepararsi alla gara che si va ad osservare
(conoscere chi gioca, il luogo e il clima, considerare l'orario di gioco, etc.)
2. Arrivare abbondantemente prima l'inizio del match
3. Munirsi di tutti i supporti e gli aiuti necessari alla registrazione degli eventi
(carta, penne, videocamere etc.)
4. Verificare a priori il funzionamento della strumentazione,
e se possibile avere dei pezzi di ricambio
5. Scegliere cosa osservare e scriverlo in ogni foglio e tenerlo
sempre a mente
6. Scegliere il luogo dove appostarsi per l'osservazione in base a cosa si
vuole osservare
7. Accomodarsi e scegliere una posizione comoda per l'osservazione
8. Nel limite del possibile scegliere un posto lontano da tifosi e spettatori
che possano disturbare
9. Iniziare l'osservazione sin dal riscaldamento per
“addentrarsi mentalmente” nella gara
10. Mantenere un distacco emotivo dalle squadre che giocano.

l'osservazione dell'evento in *real time* potrà prevedere la presenza di un operatore video in tribuna, ma potrà essere opportuna la creazione di un'analisi scouting, che permetterà allo staff tecnico di avere dei riscontri immediati sulla prestazione in corso. La rilevazione sarà effettuata da un tecnico adeguatamente preparato, eventualmente presente in panchina. Di seguito alcuni cenni sull'analisi notazionale, corredati da un esempio di organizzazione di scout finalizzata alla raccolta di dati specifici per gare di futsal.

4.2 Scopi dell'analisi notazionale

L'analisi notazionale è una metodologia di analisi delle performances attraverso la registrazione degli eventi, secondo un piano d'osservazione precedentemente definito in linea con le attese, e procedendo ad una registrazione degli eventi, realmente accaduti, che sia il più obiettiva e precisa possibile (Hughes M. and Franks I.M.; 2004). Fornisce una registrazione dell'osservazione efficace, a condizione che i metodi di raccolta di dati siano affidabili ed oggettivi e il sistema di analisi utilizzato sia coerente con l'evento analizzato. Per questa osservazione sistematica sarà necessario formare personale adeguatamente addestrato, che potrà registrare e analizzare le interazioni che avvengono durante una manifestazione, seguendo le linee guida e le procedure stabilite e precise, essendo sicuro che altri, osservando la stessa sequenza di eventi, potranno concordare con i dati raccolti dal primo osservatore, seguendo le stesse linee guida e procedure (Darst P.W. et al, 1989; Domenici G., 1991; Madella A., 1994). Ottenere dati posizionali, che permettano cioè di collegare un evento ad una specifica posizione sul campo, possono essere ottenuti rappresentando il campo di gara, suddiviso in settori numerati. La posizione, gli atleti coinvolti, l'azione osservata, il tempo ed il risultato della azione considerata possono essere così riportate. La maggior parte delle Analisi di tipo notazionale nei giochi di invasione (Calcio, Rugby, Hockey, ecc.) si basano tuttora sulla osservazione dell'atleta impegnato con la palla e sugli aspetti tecnico-tattici della prestazione. I sistemi maggiormente usati si basano su "carta e penna" e prevedono l'utilizzo di una sorta di stenografia che usa segni di spunta su griglie o codici alfanumerici indicativi di una categoria di osservazione. I dati di posizione sono in grado di collegare un evento specifico per una specifica posizione in campo, e possono essere ottenuti disegnando un campo diviso in settore numerati (Carling C., 2005; Ciuffarella A. et al.; 2008); Possono fornire alcuni indici numerici (Darst P.W. et al., 1989) sul rendimento relativo ad ogni giocatore osservato (percentuali di successo individuale). Analisi alternative, riferite al movimento della palla sono effettuate con minor frequenza. I dati possono essere acquisiti in correlazione alla frequenza dei contatti, al numero di tocchi o di passaggi effettuati prima di perdere il possesso, alla durata del possesso palla per ogni squadra e così via. Le informazioni derivanti da questa linea di ricerca, insieme ai dati di posizione eventualmente raccolti, possono fornire una prospettiva dettagliata sia sull' "intensità del gioco" che sui possibili modelli di performance ricercati.

ANALISI NOTAZIONALE

<i>Realizzazioni Selezione Brasiliana Mondiale 2008</i>	<i>In Area</i>	<i>Tiri effettuati Dal lato destro fuori area</i>	<i>Tiri effettuati dal lato sinistro fuori area</i>	<i>Totali</i>
<i>Goal</i>	30	20	17	67
<i>Piede Destro</i>	16	14	5	35
<i>Piede Sinistro</i>	12	6	11	29
<i>Testa</i>	2	0	0	2

Figura 16. Realizzazioni Nazionale Brasiliana Futsal – Fase Finale Mondiale 2008

Finora, la maggior parte delle squadre si limitava a vedere alcune partite in diretta o videocassette della squadra avversaria, in generale, ed i nostri giocatori a dovevano vederle per intero, però tutto questo senza nessun rigore metodologico.

Lo scouting cominciò a svilupparsi nella pallacanestro ed in seguito si iniziò ad utilizzarlo nel football americano, fino ad arrivare ai nostri giorni dove si è esteso nella maggior parte degli sport, soprattutto quelli di squadra. E' una disciplina che si nutre di diverse tecniche e procedimenti scientifici per, in una maniera integrale, svelare i piani e procedimenti di una squadra rivale; pertanto, quando ci riferiamo al termine "scouting", stiamo parlando di uno studio della squadra avversaria, che ci andrà a servire per preparare la gara con maggiori possibilità di successo. Per fare un esempio tutte le squadre di basket NBA e della Lega Universitaria hanno persone che si dedicano unicamente ed esclusivamente a questo lavoro. Grazie ad il suo utilizzo si può organizzare il lavoro analizzando le prestazioni dei giocatori, cercando di focalizzare le risultanze di un singolo atleta o confrontandone due o più contemporaneamente.

4.3 Architettura dello scouting

È chiaro che quando si realizza uno studio del rivale, la tua squadra psicologicamente sarà più forte, posto che questa conoscenza dell'avversario la faccia sentire meglio.

È motivante per il giocatore conoscere il proprio operato attraverso dei dati e nel caso si sia informatizzato il rilevamento, ci permetterà di ottenere i dati in tempo reale, durante la gara, con tutti i vantaggi che questo comporta. Attraverso l'osservazione sistematica si cercherà di non lasciare niente all'improvvisazione, cercando di essere il più fedeli possibile ad uno sport di continue alternanze di gioco, di conseguenza, di difficile controllo ed analisi. Lo scouting è una disciplina più complessa di quello che può apparire e che inoltre richiede molte ore di lavoro, però al contrario del pensiero di molte persone, ha una grande influenza sul risultato finale di una partita. Con esso niente di quello che realizza il rivale sul campo può sorprenderti, sia a livello individuale che collettivo. Esso influirà sull'allenamento che si andrà a sviluppare durante la settimana. Lo studio dell'avversario si potrà realizzare in due maniere, dal vivo o dal video. Sarà fondamentale rilevare le ultime prestazioni della squadra rivale in casa e fuori, nonché porre l'attenzione sulle statistiche generali dell'avversario, tenendo ben presente che i dati possono fornirci solo un orientamento. La prima cosa che dovremo osservare nel realizzare uno scouting, sarà porre l'attenzione sulla filosofia di gioco, sia in attacco che in difesa, dell'avversario, capire come attaccano una difesa a zona od individuale, come escono dal pressing, come difendono a metà campo oppure in che modo sono abituati a sfruttare la rotazione giocatori. Dovremo osservare le situazioni a palla inattiva che utilizzano: calcio d'angolo, rimessa dal centro, fallo laterale, punizioni. Sarà poi utile un'analisi esaustiva dei giocatori avversari uno per uno, rimarcando le loro virtù e difetti, sia in difesa che in attacco. Si potrà porre l'attenzione sullo stato fisico e psicologico dell'avversario, come agisce l'allenatore avversario, gli arbitri, com'è il campo ed il pubblico. L'analisi ci permetterà di progettare delle sessioni di allenamento soddisfacenti alla preparazione della gara in esame. Ci darà inoltre la possibilità di realizzare una riunione tecnica che ci permetta di preparare l'evento anche rispettando le richieste psicologiche del gruppo. Lo scouting genera anche una serie di inconvenienti che dobbiamo tenere presente: Il principale è che mai uno studio dell'avversario deve produrre un sentimento di sconfitta nella nostra squadra, però allo stesso tempo non dobbiamo permettere che generi un sentimento di eccessiva sicurezza. L'altro grande problema che può provocare è che molte squadre

conoscono in maniera tanto precisa il gioco dell'avversario, che si dimenticano di realizzare il proprio gioco. Noi come allenatori dobbiamo offrire ai nostri giocatori soluzioni per sfruttare i punti deboli dell'avversario, però senza mettere troppo da parte il nostro stile di gioco. Un altro inconveniente, lo possiamo trovare nelle sessioni video, poiché molte volte gli allenatori saturano i giocatori con vere maratone video, nelle quali questi, dopo i primi 20 minuti già non prestano più la dovuta attenzione; per questo, l'ideale per vedere la partita dell'avversario, è che si prepari un montaggio video, che sono molto più corti, che contenga tutto quello che ci interessa. Molte volte un eccesso di informazioni produce un effetto contrario a quello desiderato. Un altro dettaglio che dobbiamo tenere presente è che normalmente i dati che compongono uno scouting possono superare tranquillamente i 10 fogli, portando ad un lavoro molto intenso a dei giocatori che non sono abituati a dedicare tanto tempo all'esame di queste informazioni, può essere un problema. Questo non è altro che una mancanza di cultura sportiva, e ciò che dobbiamo fare è abituarli, che siano consapevoli che dedicare dei minuti alla lettura dello scouting è parte integrante della preparazione di una gara. Infine, dobbiamo evidenziare che avremo due tipi di SCOUTING: quello che si fa in forma esaustiva su un giocatore in concreto, o quello che si realizza su una squadra. Potremo prevedere di dotare i nostri giocatori di apparecchi di memoria di massa(es. pennette usb) che permettano agli stessi di poter visionare l'avversario individualmente. Tutto ciò deve sempre essere concordato dallo staff tecnico, che deve dare il suo benestare.

4.4 Fogli Elettronici per lo scouting della gara

Grazie all'utilizzo delle tecniche di scouting si può avere sempre una base di analisi pronta per pianificare gli obiettivi dell'allenamento di breve o lungo periodo, misurandone con tempo i risultati, riuscendo a definire le opportune azioni correttive. Si gestiscono i giocatori in campo ed in panchina ottenendo in ogni momento della gara ed in real time i tempi di gioco o di riposo. I dati servono da supporto alla creazione delle statistiche e quindi delle analisi successive; tutto ciò serve a confermare o smentire le "sensazioni dell'allenatore", fondate sulla sua esperienza ed abilità (intuizione). L'atleta, grazie all'utilizzo dello scouting, è più informato sulle proprie prestazioni in gara ed in allenamento e in correlazione a ciò risulta essere più motivato durante l'evento. In parallelo con queste considerazioni, lo scout aiuta ad eliminare la cultura dell'alibi nel giocatore. Lo scout può essere fatto su carta, per rilevare pochi dati pratici durante la gara, oppure al computer per l'analisi di un elevato numero di informazioni, ridurre i tempi di lavoro grazie alla velocità nell'elaborazione dei dati, e ad una notevole capacità di archiviazione. Non ultima la possibilità di avere una sequenza temporale delle azioni rispetto al punteggio della gara in cui si sono presentate. La rilevazione e l'analisi dei dati devono rispondere al principio dell'oggettività; Il giocatore deve essere valutato per il suo reale rendimento senza condizionamenti emotivi, ed andando a studiare l'azione valutandola nella in relazione alla sua funzionalità non facendosi condizionare dalla possibile spettacolarità che ne possa derivare. Perciò i criteri di valutazione devono essere attentamente studiati e codificati. Di seguito propongo un esempio di costruzione di foglio elettronico per l'analisi della gara in real time. Certamente tutte queste informazioni sembreranno una "una montagna" di dati che sembrano sfuggire al controllo dell'osservatore. Evidentemente, per quello che è l'osservazione dal "vivo" della gara si potranno seguire anche altre strade per migliorare l'analisi della prestazione: si potrà disporre di una registrazione della partita ed a casa o nel club per eseguire il controllo della stessa, o pure valutare la disponibilità di due osservatori, che potranno così concentrarsi su sezioni tecnico – tattiche di differente entità nella stessa finestra temporale.

FOGLIO ELETTRONICO PER SCOUTING IN REAL TIME

La costruzione di un foglio elettronico è fondamentale per l'analisi in tempo-reale. Le azioni possibili da dettagliare in un modello di queste caratteristiche. Noi andiamo a concentrarci in quelle azioni tecnico – tattiche che pensiamo abbiano grande rilevanza nel gioco e pertanto condizionano il suo sviluppo. Il foglio si caratterizzerà di varie sezioni:

- ✓ **SEZIONE: PALLE INATTIVE E ANALISI SPAZIALE**
- ✓ **SEZIONE: ZONE DI TIRO**
- ✓ **SEZIONE: PALLE PERSE E RECUPERATE**
- ✓ **SEZIONE: TIRI LIBERI, FALLI E TEMPO DI GIOCO**
- ✓ **SEZIONE: STUDIO DIFESA AVVERSARIA E NOTE TECNICHE GENERALI**
- ✓ **SEZIONE: PORTIERE**

SCOUT											TEMPO DI GIOCO				TOT			
NOME	ZONE DI TIRO						PALLE PERSE E RECUPERATE				TIRI	FALLI	FALLI	TEMP.	TEMP.	TEMP.	TEMP.	TOT
	ASX	ADX	CEN	PVT	BDX	BDX	totale	ASX	ADX	CEN	PVT	BDX	BDX	totale	LIBERI	FALLI @	SUBITI	
amado																		
ercolessi																		
kike																		
wilde																		
ricardinho																		
ippoliti																		
rodriguez																		
falcao																		
saad																		
betao																		
lima																		
mammarella																		
TOTALE																		
CASA	sx	dx	centro	TIRI											LEGENDA TIRI	DIFESA VS	NOTE TECNICHE	
angoli																		
pun																		
fat																		
angoli	sx	dx	centro															
pun																		
fat																		

Figura 17. Esempio di Scout su Foglio Elettronico

SEZIONE: PALLE INATTIVE E ANALISI SPAZIALE DEI TIRI

PALLE INATTIVE				TIRI				LEGENDA TIRI			
CASA	sx	dx	centro	40K 2G	15 1F	15 1FG	S	specchio			
angoli	2KO						R	ribattuta			
pun		5KO					F	fuori			
lat				4R 2G	1KO		G	goal			
VS	sx	dx	centro				N	nullo			
angoli	2KO						KO	knock out			
pun		1KO			2KO		OK	al tiro			
lat							p	palo			
							T	traversa			

Figura 18. Esempio di Scout su Foglio Elettronico – Sezione Tiri/Palle Inattive

CATEGORIA -> ANALISI SPAZIALE DEI TIRI

Tutte le categorie dei Tiri si valutano se sono “con opposizione o senza”. Intenderemo la categoria “senza opposizione” come quella in cui il difensore non è sulla linea di tiro ed inoltre non ha la possibilità di intercettarla: la maniera per annotarlo sarà collocando un puntino in cima alla sigla “T”.

CATEGORIA -> PALLE INATTIVE

La sezione presa in esame permetterà di identificare le situazioni di palle inattive create da parte della propria squadra o della squadra rivale (a scelta).

Nel caso specifico ogni ANGOLO, PUNIZIONE, FALLO LATERALE effettuato dalla mia formazione verrà annotato. In questo caso sarà possibile monitorare in tempo reale i schemi da palla inattiva con i quali andiamo al tiro e con quali no. Lo stesso sarà da farsi a specchio per le soluzioni dell'avversario. Annotando il minuto dell'esecuzione verificheremo se, alcuni quartetti, sono più efficaci di altri per alcuni tipi di tiri da fermo.

INDICAZIONI NOTAZIONALI (esempio)

ASX → ZONA ALTO SINISTRA. Lato sinistro del campo avversario nei pressi della porta

ADX → ZONA ALTO DESTRA. Lato destro del campo avversario nei pressi della porta

PVT → ZONA PIVOT. Zona centrale compresa tra i 10 m di tiro e la linea di porta

BSX → ZONA BASSO SINISTRA. Lato sinistro del campo avversario vicino metà campo

BDX → ZONA BASSO SINISTRA. Lato sinistro del campo avversario vicino metà campo

CNT → ZONA CENTRALE. Zona centrale compresa tra i 10 m di tiro e la metà campo

S → Tiro nello specchio **P** → Palo

R → Tiro respinto **T** → Traversa

G → Goal **F** → Tiro fuori

INDICAZIONI NOTAZIONALI PALLE INATTIVE (esempio)

SX → ZONA SINISTRA. Zona sinistra relativa alle punizioni, agli angoli, ai laterali effettuati

DX → ZONA DESTRA. Zona destra relativa alle punizioni, agli angoli, ai laterali effettuati

CEN → ZONA CENT. Zona centrale relativa alle punizioni effettuate

OK → Al tiro **KO** → Non al tiro

Un numero prima dell'indicatore permetterà di capire lo schema eseguito, un numero dopo il minuto rilevato (Es. 1KO15 Schema 1 – Non al Tiro – minuto 15)

SEZIONE: ZONE DI TIRO

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1						ZONE DI TIRO			
2	NOME		ASX	ADX	CEN	PVT	BDX	BDX	totale
3	amado								
4	ercolessi								
5	kike								
6	wilde								
7	ricardinho								
8	ippoliti								
9	rodriguez								
10	falcao								
11	saad								
12	betao								
13	lima								
14	mammarella								
15	TOTALE								

Figura 19. Esempio di Scout su Foglio Elettronico – Sezione Zone di Tiro

La sezione presa in esame permetterà di identificare il numero di tiri da parte della propria squadra o della squadra rivale (a scelta). Nel caso specifico ogni tiro effettuato da ogni giocatore della mia formazione verrà annotato.

In questo caso sarà possibile monitorare in tempo reale le zone di campo dalle quali stiamo concludendo, chi è il giocatore che sta concludendo con maggior frequenza, anche derivando le conclusioni cercando di esaminare se, alcuni quartetti, sono più efficaci di altri. Da notare qui la netta distinzione con il calcio, e le similitudini con sport come il basket e la pallavolo, dotati di cambio libero.

SEZIONE: PALLE PERSE E RECUPERATE

PALLE PERSE E RECUPERATE								
NOME		ASX	ADX	CEN	PVT	BDX	BDX	totale
amado								
ercolessi								
kike								
wilde								
ricardinho								
ippoliti								
rodriguez								
falcao								
saad								
betao								
lima								
mammarella								
TOTALE								

Figura 20. Esempio di Scout su Foglio Elettronico – Sezione Zone Palle Perse

La sezione presa in esame permetterà di identificare il numero di palle perse da parte della propria squadra o della squadra rivale (a scelta). Nel caso specifico ogni palla persa da ogni giocatore della mia formazione verrà annotato.

In questo caso sarà possibile monitorare in tempo reale le zone di campo dalle quali stiamo sbagliando di più, chi è il giocatore con maggior frequenza di palle perse, anche derivando le conclusioni cercando di esaminare se, alcuni quartetti, sono più negativi in questo caso, rispetto ad altri.

SEZIONE: TIRI LIBERI, FALLI E TEMPO DI GIOCO

TEMPO DI GIOCO									
NOME	TIRI	FALLI	FALLI	TEMPO	TEMPO	TEMPO	TEMPO	TEMPO	TOI
amado	LIBERI	FATTI	SUBITI						
ercolessi									
kike									
wilde									
ricardinho									
ippoliti									
rodriguez									
falcao									
saad									
betao									
lima									
mammarella									
TOTALE									

Figura 21. Esempio di Scout su Foglio Elettronico – Sezione Tiri Liberi/Falli/Tempo

CATEGORIA → TIRI LIBERI

Si anoterà il numero di tiri liberi effettuati da parte della propria squadra o della squadra rivale (a scelta). Nel caso specifico ogni tiro libero effettuato da ogni giocatore della mia formazione verrà annotato con la seguente indicazioni:

Goal (G),Fuori (F),Parata (P),Palo (PA).

CATEGORIA → FALLI

Si anoterà il numero di falli effettuati da parte della propria squadra e della squadra rivale. Si inseriranno anche eventuali ammonizioni ed espulsioni

Nel caso specifico ogni fallo fatto o ricevuto da ogni giocatore della mia formazione verrà annotato con la seguente indicazioni:

Fallo Cumulativo (C), Fallo Non Cumulativo (NC),Ammonito(A), Espulso (E)

CATEGORIA → TEMPO DI GIOCO

Si anoterà il tempo trascorso in campo da parte dei componenti della propria squadra ogni periodo giocato da ogni elemento della mia formazione verrà annotato con tempo iniziale di entrata e tempo finale. In tempo reale nella casella TOTALE avrò il tempo totale di permanenza del giocatore in campo.

SEZIONE: STUDIO DIFESA AVVERSARIA E NOTE TECNICHE GENERALI

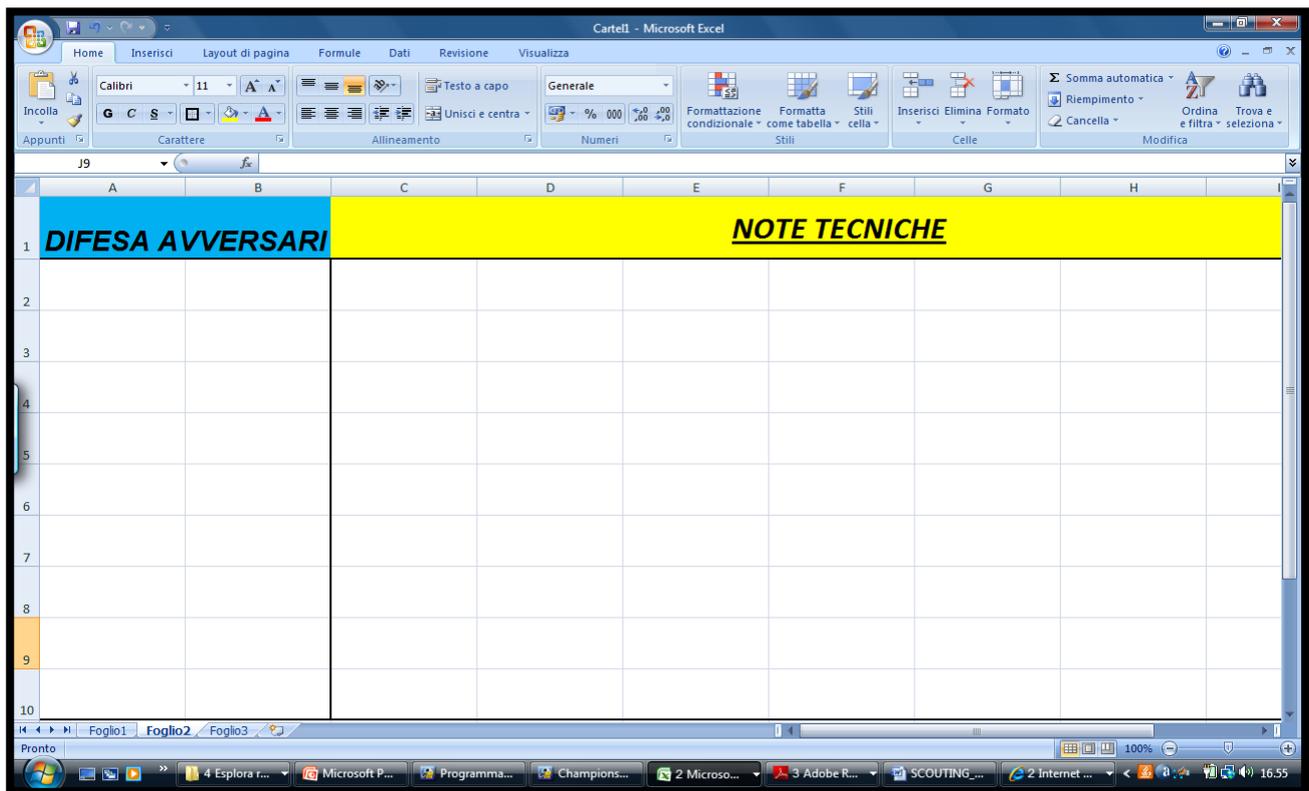


Figura 22. Esempio di Scout su Foglio Elettronico – Sezione Difesa Vs – Note

CATEGORIA → TIPO DI DIFESA

Si la difesa che affronta la squadra, poiché indiscutibilmente, tutte queste azioni saranno fortemente condizionate dal tipo di difesa del rivale; per cui, non sarà uguale affrontare una squadra che pressa e provoca continue perdite di palloni, o un'altra che si difende senza pressione della palla all'altezza dei 14metri. Per di più, non solo l'altezza della difesa condiziona il gioco, ma crediamo inoltre che sarebbe importante annotare anche il tipo di marcamento che impiega il nostro rivale. Così il modello sarà nella seguente maniera:

colonna A -> Altezza del campo: 9 metri, 12 m, metà campo, tre quarti, a tutto campo.

colonna B -> Tipo di difesa: individuale (I), individuale con cambi di marcatura (ICM), zona (Z)

CATEGORIA → NOTE TECNICHE

Andremo a inserire l'analisi qualitativa. Sarà fondamentale che chi faccia lo scouting sia un tecnico scelto dallo staff che possa incidere con le sue analisi.

SEZIONE: PORTIERE (Da concertare con il preparatore dei portieri)

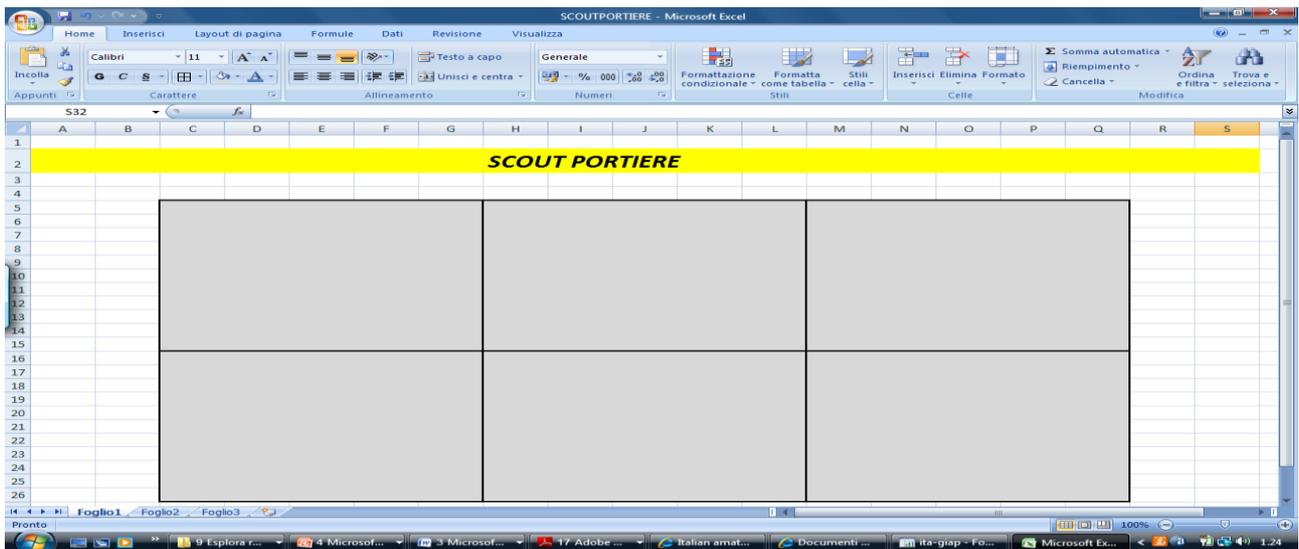


Figura 23. Esempio di Scout su Foglio Elettronico – Sezione Portiere

Si segnalerà l'angolo della porta approssimativo dove si produce il tiro. La porta si dividerà in sei angoli. Inoltre si segnalerà la distanza ed il punto da dove arriva il tiro da parte dell'attaccante (**ASX,BSX,PVT,CEN,BDX,BSX**).

Se il tiro viene deviato/toccato da un giocatore (aspetto questo, molto interessante da controllare per verificare la velocità di reazione, percezione..), collocheremo una lettera T.

Segmento corporale con cui interviene il portiere

M (Mano/Braccia), T (Tronco/Viso), P (Gambe/Piedi)

Conseguenza nel gioco dell'azione dopo il tiro:

DEVIAZIONE/RESPINTA (D)

→ Fuori (F)

→ Al compagno (C)

→ Al rivale (R)

→ Goal (G)

→ Parata (P)

→ Temporeggia (T)

BLOCCAGGIO (B)

→ Temporeggiamento (T)

→ Contropiede (C)

GOAL (G)

(Esempio; ASX-10 – M- DF → Tiro dai 10 metri dalla sinistra, parata di mano, palla fuori)

CAPITOLO 5

Conclusioni

5.1 Conclusioni

Match-Analisi alla lettera vuol dire Analisi della Gara. Sostanzialmente la performance negli sport di squadra è costituita da due classi principali di parametri, fisico-fisiologici e tecnico-tattici/tattico-strategici. I primi sono riferiti ai caratteri antropometrici, alle capacità funzionali ed ai fattori biomeccanici; i secondi allo studio delle capacità coordinative, dell'esperienza motoria e di gioco e dei fattori psicologico-relazionali. L'osservazione sistematica dovrà permettere di esaminare il Futsal come sport "frammentato" prendendo in considerazione la posizione occupata dal coach durante la gara. Ci dovrà essere la consapevolezza della sua influenza diretta sul gioco reale, diventando il cosiddetto sesto uomo in campo (aspetti che fanno del Futsal uno sport tipicamente indoor come basket, pallavolo, pallamano). Sarà fondamentale il tempo dedicato dagli allenatori alla costruzione ed al miglioramento dei processi di analisi della gara, utilizzando i dati da essa generati. Si dovrà lavorare nei differenti domini temporali: nel passato, nel presente e nel futuro. Risulterà essenziale esaminare il match prendendo in considerazione il tipo di torneo di riferimento, stagionale o di breve periodo. In gare incluse in manifestazioni stagionali (es. campionato) avranno più incisività le analisi incentrate sullo studio delle strategie globali (sia della nostra formazione che dell'avversario), in contrapposizione ad i match riguardanti tornei di breve periodo (es. final four) dove avranno sicuramente una grande incidenza le "invarianti di competizione". Nella gestione dell'incontro lo staff tecnico dovrà rendere il più funzionale possibile alcuni momenti chiave come la pausa tra prima e seconda frazione di gioco e soprattutto i time-out. Tutto ciò richiederà sicuramente un allenatore in seconda capace di recepire informazioni del Match Analista, in tempo reale, codificando direttamente le informazioni fondamentali per le scelte di gara del "capo allenatore". Per quanto concerne la sintesi dei dati pre/post gara, in base alle analisi effettuate, verranno filtrate le informazioni ritenute importanti e potranno essere formulati dei contributi cartacei/elettronici, come la creazione di dossier indirizzati all'allenatore, contenenti tutte le informazioni che lo stesso ritiene utili per lo studio degli avversari o della propria squadra, e la creazione di "fogli riassuntivi" da mettere a disposizione degli atleti per informarli sulle caratteristiche degli avversari e sulle conseguenti tattiche di gioco. In conclusione è fondamentale sottolineare che le informazioni che si potranno inoltrare dovranno essere poche e di maggior impatto possibile per la gestione della partita.

BIBLIOGRAFIA

1. Barbero J.C.A. (2004); "Profilo delle Attivita' di gioco nel calcio a5", Teknosport n° 31, pp. 14- 18 Gennaio-Febbraio;
2. Barbero J.C.A., D'Ottavio S., Castagna C., Vera J.G.(2009) "Aerobic fitness in futsal players of different competitive level" , Università di Granada,Melilla, Spain, Università Roma Tor Vergata, Rome Italy
3. Carling C., Williams M., Reilly T.; (2005); "Handbook of Soccer Match Analysis"; Routledge; Taylor & Francis Group;
4. Castagna C., D'Ottavio S. (1994); "Frequenza cardiaca e carico funzionale del calcio a 5 scolastico". Didattica Del Movimento" Società Stampa Sportiva. Novembre
5. Ciuffarella A., Ruscello B.; (2008) "La Match-Analisi Quanti-Qualitativa nel Calcio"; SDS-CONI; n.77; pp. 39-46
6. Cooper, J.O., Heron, T.E.; Heward, W.L. (1987). "Applied Behavior analysis"; Columbus, OH; Merrill
7. Dalla Vedova D., Besi M., Faina M. (2008) "Nuovi occhi per l'allenatore", Rivista SDS
8. Darst P.W.; Zakrajsek D. B.; Mancini V.H.; (1989); "Analyzing Physical Education and Sport Instruction"; Second Edition; Champaign IL, Human Kinetics
9. Domenici G., (1991); "Gli strumenti della valutazione", Salerno, Tecnodid
10. D'Ottavio S., Castagna C., (1994) "Studio fisiologico sul calcio a 5". Notiziario Settore Tecnico Figc. Maggio – giugno.
11. D'Ottavio S., Colli R., Bosco C., Tranquilli C., Manzi V. (1997); "Valutazione funzionale ed analisi del modello di prestazione nel calcio a 5", Coaching Sport Science Journal, 2;3, pag.21-25.

12. D'Ottavio S., Colli R., Bosco C., Tranquilli C.; (1997); "Considerazioni fisiologiche su alcuni mezzi specifici nel gioco del calcio". Coaching e Sport Science Journal. Vol. 2 n°2, pag.: 56-64.
13. D'Ottavio S. (1999); "Differenza tra i modelli di prestazione del calcio a 5 e del calcio a 11". Notiziario Settore Tecnico Figc. (speciale quaderni tecnici) 1999.
14. Haag H. ,(1994) "Sport Pedagogy", Sport Sciences Review, 3-1; Champaign IL, Human Kinetics
15. Hughes M., Franks I. M.; (2004); "Notational Analysis of Sport"; Routledge; Taylor & Francis Group
16. Kormelink, H.; Seeverens T. (1999) "Match Analysis and Game Preparation"; Spring City, USA, Reedswain Inc.
17. Madella A. ;(2006); "Match Analysis, Funzioni e fattori critici Roma", Scuola dello Sport
18. Madella A.; Cei A.; Londoni M.; Aquili N.; (1994) "Metodologia dell'insegnamento sportivo"; CONI-SDS- Roma
19. Reilly T., Clarys J. , Stibbe A.; (1993); "Science and Football II"; Spon Press, Taylor and Francis Group; UK
20. Reilly T., Bangsbo J., Hughes M.:(1997); "Science and Football III"; Spon Press, Taylor & Francis Group; UK
21. Ruscello B., Ciuffarella A. "La Match Analysis Quanti-Qualitativa nel calcio", Rivista SDS
22. Ruscello B.; (2009); "Match Analysis in Team Sports", Università Roma Tor Vergata
23. Ruscello B.; (2008) "Usi e principi della Match Analysis, Aspetti Metodologici" Atti del convegno Match Analysis Roma, Scuola dello Sport
24. Sacripanti A. (2007); "Fondamenti scientifici e metodologici della Match Analysis", Rivista SDS

25. Teodorescu, L.(1981); Teoria e Metodologia dei Giochi Sportivi”: Società Stampa Sportiva; Roma
26. Verchoshanskij J.; (1997); “Introduzione alla Teoria e Metodologia dell’Allenamento Sportivo”; CONI-SDS, Roma
27. Verchoshanskij J.; (2001b); “La moderna programmazione dell’Allenamento Sportivo”; Società Stampa Sportiva; Roma
28. Verchoshanskij J.; (2001c); “La preparazione fisica speciale”; Società Stampa Sportiva; Roma
29. Wein H. (1993), “Programmi vincenti nel calcio”; Koala libri; Reggio Emilia
30. Weineck, J. ; (2001); “L’allenamento ottimale”; Calzetti-Mariucci, Perugia;pp 515-519
31. Whitaker, D.(1992), “The Hockey Workshop”; The Crowood Press Ltd, Ramsbury, Wiltshire;UK
32. Atti del convegno Internazionale sul calcio a 5 Coverciano 14-15 dicembre 1997

