

In collaborazione con



TIEBREAK[®]
TECH

presenta

***MATCH ANALYSIS, TEAM ANALYSIS
...e VOLLEYBALL ANALYSIS***

Corso allenatore di primo grado



“Negli ultimi anni si è sviluppata la raccolta dati. Secondo me ci sono cose che potrebbero aiutare molto dal punto di vista dell’apprendimento, così come da quello mentale e psicologico. Bisogna coordinarsi e studiare sempre in modo approfondito e continuativo. Ogni aspetto aiuta a portare qualcosina in più: secondo me la pallavolo italiana è un po’ indietro, quello che vedo io è che siamo un po’ “nel terzo mondo” da questo punto di vista. Sembra sempre di segnalare qualcosa di strano e straordinario, ma in realtà non sono cose complicate e non sempre richiedono grandi investimenti”.

Angelo Lorenzetti

8% IN ATTACCO

- 120 Attacchi a partita
- 4 Set a partita
- 30 attacchi a set
- 8% di 120 = 10
- 2.5 punti a set
- Punteggio medio finale del set: 21-25
- ± 2.5
- ~23-23



9 su 10

Un giorno un professore scrisse alla lavagna:

$$9 \times 1 = 09$$

$$9 \times 2 = 18$$

$$9 \times 3 = 27$$

$$9 \times 4 = 36$$

$$9 \times 5 = 45$$

$$9 \times 6 = 54$$

$$9 \times 7 = 63$$

$$9 \times 8 = 72$$

$$9 \times 9 = 81$$

$$9 \times 10 = 91$$

In classe lo prendevano molto in giro, perché aveva commesso un errore. Poiché la risposta corretta per 9×10 è 90, tutti i suoi studenti lo derisero.

...

Poi il professore aspettò che tutti stessero zitti e disse:

«Nonostante abbia risposto alle prime 9 domande, nessuno si è congratolato con me, tuttavia quando ne ho fallito una soltanto, tutti hanno iniziato a ridere; ciò significa che nonostante io abbia molto successo, la società noterà il tuo minimo errore e se ne prenderà gioco»

Il professore era Albert Einstein



...

TIEBREAK TECH

Montaggio ricezioni

...

TIEBREAK TECH

13/03/2021
IMOCO VOLLEY CONEGLIANO
VS
SAUGELLA MONZA

Montaggio Attacchi Egonu

A COSA SERVE?

- Perché fare “analisi”?
 - Per migliorare la propria squadra (allenamento)
 - Capire perché si vince e perché si perde
 - Sensibilizzare i giocatori rispetto alla propria prestazione
 - Rapporto allenatore/giocatori e giocatori/giocatori 
 - Qualificazione per gli allenatori
 - Migliore comprensione del gioco
 - Utile anche nei campionati non “professionistici”

“Ogni giocatore deve essere leader nelle cose che sa fare meglio e aiutare il compagno che non ci riesce”

Nikola Grbic

“Se le frasi comunicate sono composte da 27 parole, l'atleta ne ricorderà il 4%; se la frase è di 15 parole il ricordo sale vertiginosamente al 70%; se la frase è di 12 parole si arriva all'86% di ricordo; mentre, tocchiamo il 94% del ricordo se la frase è composta da solo 8 parole!”

Metodo Sfera



“Non ho tempo di «fare video» con gli atleti perché altrimenti tolgo spazio all’allenamento”.

Anonimo Allenatore

PERCHÉ FARE ANALISI CON IL COMPUTER...O CON LO SMARTPHONE

- Inserimento più rapido di un maggior numero di dati
- Visualizzazione immediata delle statistiche
- Analisi dettagliate e filtrabili
- Integrazione dei dati di più gare
- Possibilità di condivisione dei dati
- Sincronizzazione con il video
- Conservazione dei dati

MA...

- Non ho il secondo allenatore o lo scoutman!!!
- Manca il tempo!!!
- Mancano i soldi!!!



LA RILEVAZIONE STATISTICA E L'ANALISI
VIDEO NELLA PALLAVOLO

PERCHÉ È IMPORTANTE A TUTTI I LIVELLI

ARGOMENTI

- Cos'è la match analysis
- Utilità e principi di base della match analysis
- Valutazioni dei fondamentali
- Quando fare analisi
- Modelli di prestazione

Match analysis ⇒ Statistiche + Video

CONSIDERAZIONI GENERALI

- Match analysis ⇒ Statistiche + Video
- La match analysis si basa su *modelli*
- La match analysis non è la rilevazione statistica
- I “numeri” sono il punto di partenza dell’analisi, non il punto di arrivo
 - Osservazione critica delle statistiche
 - Correlazione necessaria con il video
- La match analysis è spesso un lavoro sulla tecnica individuale
- Capacità di sintesi e comunicazione delle informazioni → Il dato utile

UTILITÀ DELL'ANALISI

- Alto livello o a tutti i livelli?
- Valutazione oggettiva
 - “Abbiamo ricevuto male” → *La percezione soggettiva*
 - “Abbiamo recuperato pochi pallonetti” → *I numeri ...*
 - “Ho attaccato bene” → *Il concetto di efficienza*
- Punti deboli e punti di forza della propria squadra
 - Cosa fare in allenamento
 - Valenza tecnica (non solo tattica)
 - Come “far giocare la propria squadra”
- Punti deboli e punti di forza degli avversari

UTILITÀ DELL'ANALISI

- *Protocollo di lavoro e risorse a disposizione*
- ***Condivisione coordinata delle informazioni***
- Quanti dati raccogliere?
- Quali informazioni ricercare?
- Quanti punti riesco a “guadagnare” o a non perdere?
- Rilevanza statistica e applicabilità delle informazioni (quante partite scoutizzare?)

UTILITÀ DELL'ANALISI - CONDIVISIONE



UTILITÀ DELL'ANALISI - CONDIVISIONE



IL VIDEO TECNICO

- Inquadratura lato corto
- Altezza: 3m
- Inquadrare arbitro
- A partire (almeno) dalla linea di fondo campo
- Sufficiente altezza sulla rete
- Non usare action cam
- Se possibile, inquadrare il tabellone del punteggio



VALUTAZIONI FONDAMENTALI

VALUTAZIONI

- Simbologia e significati
- Ridurre la soggettività della valutazione
- Valutare l'effetto o la qualità colpo...?
- Livello di dettaglio dell'analisi
- 6 valutazioni per fondamentale
 1. # → Perfetto/punto
 2. + → Positivo
 3. ! → Impreciso/rigiocato
 4. / → Negativo/muro
 5. - → Negativo
 6. = → Errore

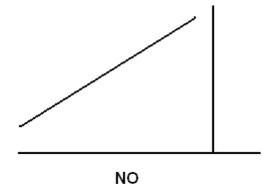
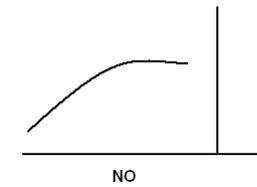
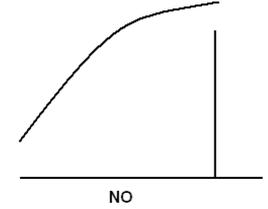
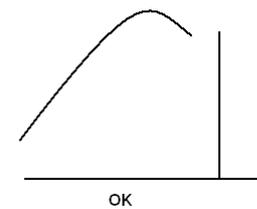
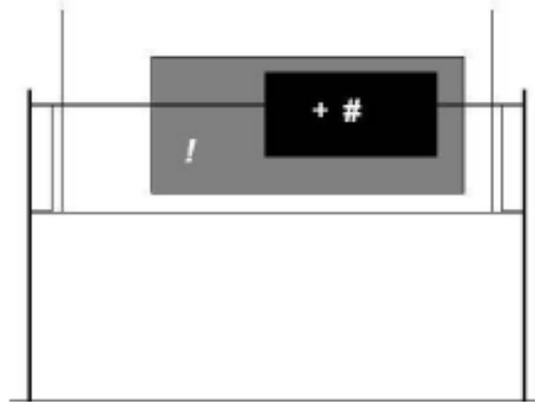
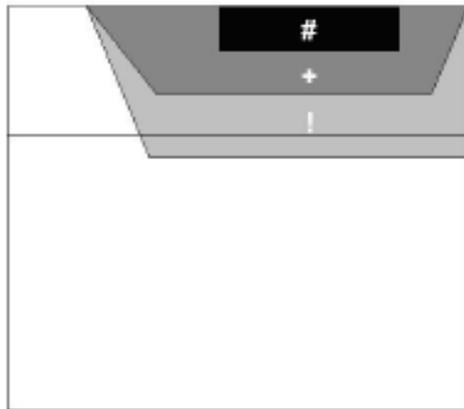
VALUTAZIONI

- Attacco

- # → Attacco concluso a punto
- + → Attacco che va nel campo avversario e che consente alla squadra che ha attaccato di rigiocare la palla per un altro attacco (difesa avversaria nel proprio campo) o che viene rimandato nel proprio campo in modo facile da rigiocare (anche con un attacco)
- ! → Attacco giocato sul muro per permettere di rigiocare con un'altra azione di attacco
- / → Attacco murato (*livello di dettaglio dell'analisi*)
- - → Attacco difeso e rigiocato dagli avversari. Attacco murato con copertura che torna nel campo dell'avversario
- = → Attacco che termina fuori, in rete o in cui lo schiacciatore fa invasione

VALUTAZIONI

- Ricezione
- Dipende dal palleggiatore...



VALUTAZIONI

- Ricezione

- # → Ricezione che permette tutte le soluzioni di veloce e relative sovrapposizioni
- + → Ricezione che pur non essendo perfetta consente al palleggiatore di giocare tutte e quattro le soluzioni. Ricezione in posto 4 che obbliga al cambio di veloce o ricezione in posto 2 che ancora permette la veloce
- ! → Ricezione negativa tra i due metri e mezzo ed i tre metri circa da rete o molto spostata verso due e quattro mai vicina a rete, in cui è ancora possibile servire un primo tempo forzato oppure una palla spinta
- - → Ricezione che costringe il palleggiatore ad alzare palla alta oppure lo costringe ad una alzata ad una mano facile da servire al centrale ma non servibile in banda. Ricezione fuori dai tre metri
- / → Ricezione che va direttamente nell'altro campo. Ricezione che non permette di attaccare e genera una freeball
- = → Ricezione che porta ad un punto diretto per gli avversari.

VALUTAZIONI

- Alzata
 - Positiva/negativa
 - Basi
 - Combinazioni di attacco
 - Non dell'alzatore
- Difesa
 - Rilevarla o meno?
 - Quali attacchi sono difendibili?
 - Analisi del contrattacco

POSITIVITÀ

- Attacco: $POS = \frac{\sum \#}{TOT} \%$
- Ricezione: $POS = \frac{\sum \#. +}{TOT} \%$

EFFICIENZA

- Attacco:
$$EFF = \frac{N_{A\#} - N_{A/} - N_{A=} }{N_{A_TOT}} \%$$
- Ricezione:
$$EFF = \frac{N_{R\#} + N_{R+} - N_{R/} - N_{R=} }{N_{R_TOT}} \%$$
- Modelli di prestazione
- Opzioni: pesi diversi alle singole valutazioni



QUANDO FARE ANALISI

QUANDO FARE ANALISI

- Prima della gara (preparazione)
- Durante la gara (live)
- Dopo la gara (elaborazione)
- In allenamento

QUANDO FARE ANALISI

- **Prima della gara**
- Durante la gara
- Dopo la gara
- In allenamento

PRIMA DELLA GARA

- **Prima della gara**
 - **Caratteristiche generali della squadra**
 - **Analisi palleggiatore (distribuzione, caratteristiche)**
 - **Analisi attaccanti (traiettorie di attacco)**
 - **Analisi ricevitori**
 - **Analisi battitori**
 - **Analisi rotazioni**
 - **Preparazione documentazione per i giocatori**

- **Conoscenza dell'allenatore avversario**

PRIMA DELLA GARA

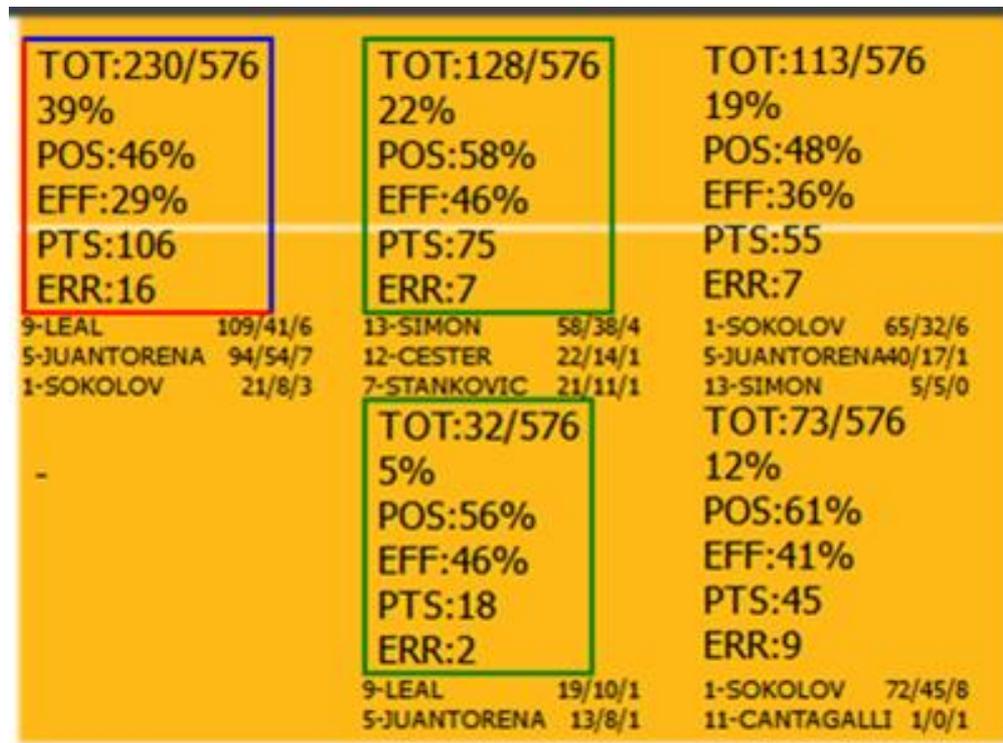
- Caratteristiche generali
- Obiettivo: identificare le peculiarità di una squadra
- Come:
 - Tabellino 
 - Scout globali 
 - Dettaglio fondamentali 

PRIMA DELLA GARA

- Distribuzione del palleggiatore
- Obiettivo: determinare come “gioca” una squadra
 - In funzione della posizione del palleggiatore
 - In funzione della qualità della ricezione
 - In funzione della zona di ricezione
 - Fase cambio palla vs fase break point
 - In funzione della fase del set
 - In funzione della chiamata al centrale
 - Combinazioni analisi
- Alto livello vs livello intermedio

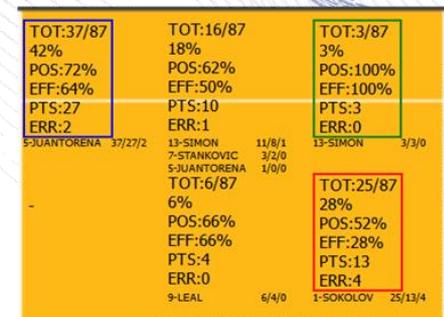
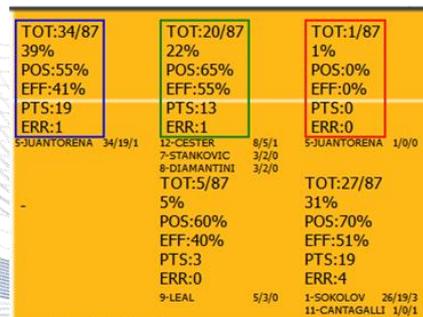
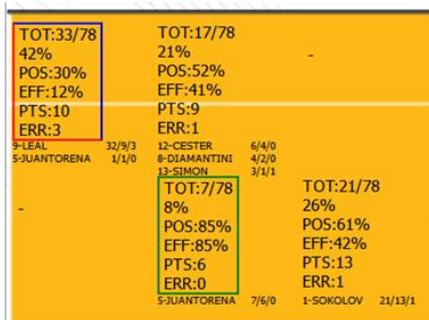
ANALISI DELLA DISTRIBUZIONE

- TOTALE

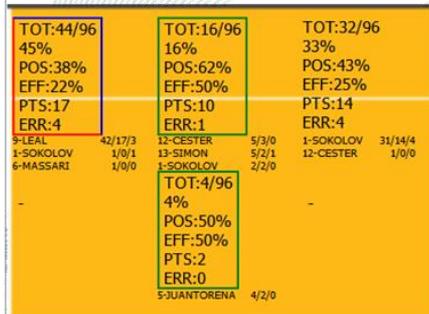


ANALISI DELLA DISTRIBUZIONE

- PER ROTAZIONE

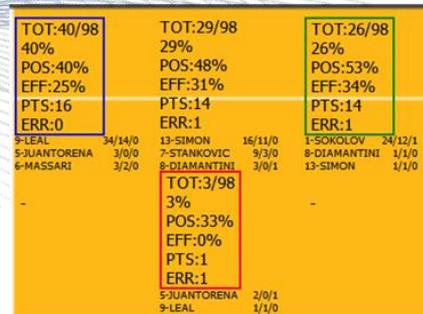


P4 Invia per stampa



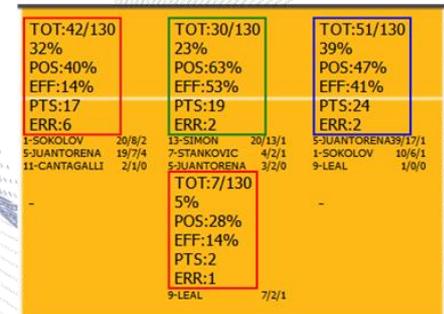
P5 Invia per stampa

P3 Invia per stampa



P6 Invia per stampa

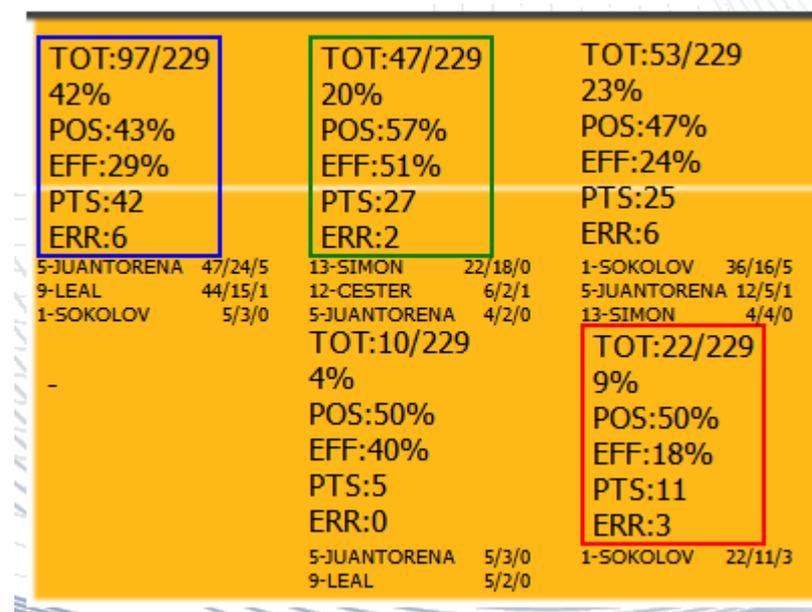
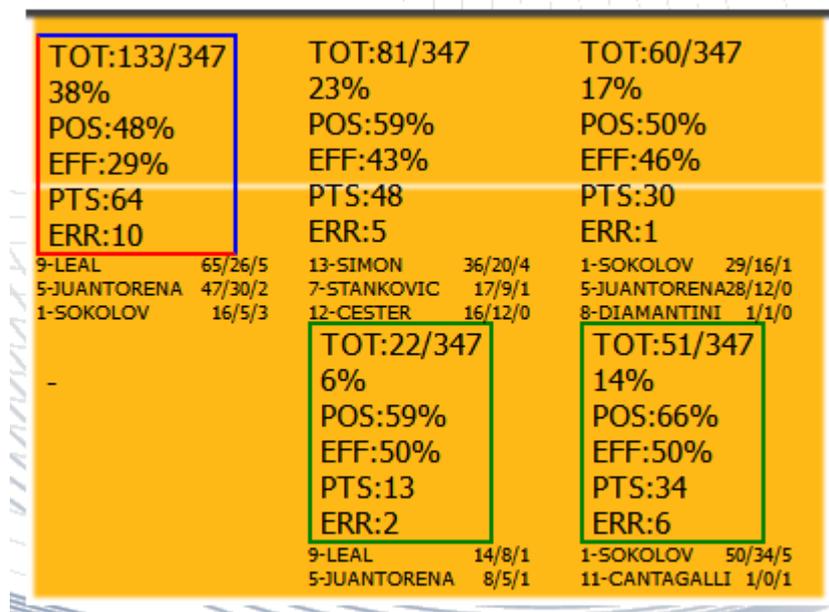
P2 Invia per stampa



P1 Invia per stampa

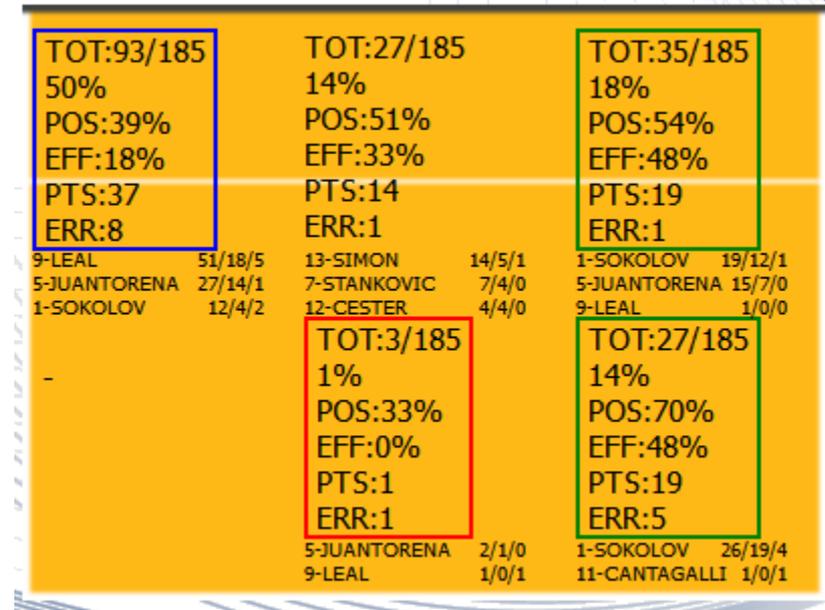
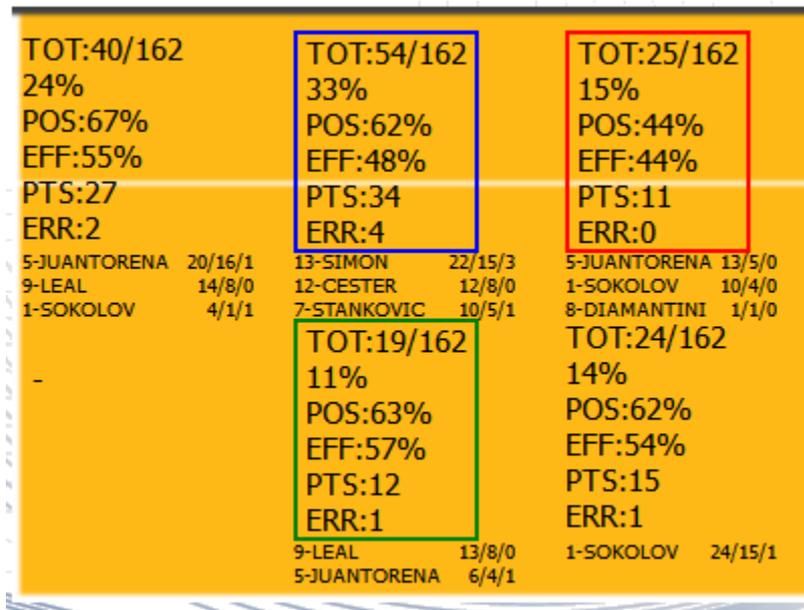
ANALISI DELLA DISTRIBUZIONE

- FASE CAMBIO PALLA/CONTRATTACCO



ANALISI DELLA DISTRIBUZIONE

- IN FUNZIONE DELLA QUALITÀ DELLA RICEZIONE



ANALISI DELLA DISTRIBUZIONE

- IN FUNZIONE DELLA ZONA DI RICEZIONE

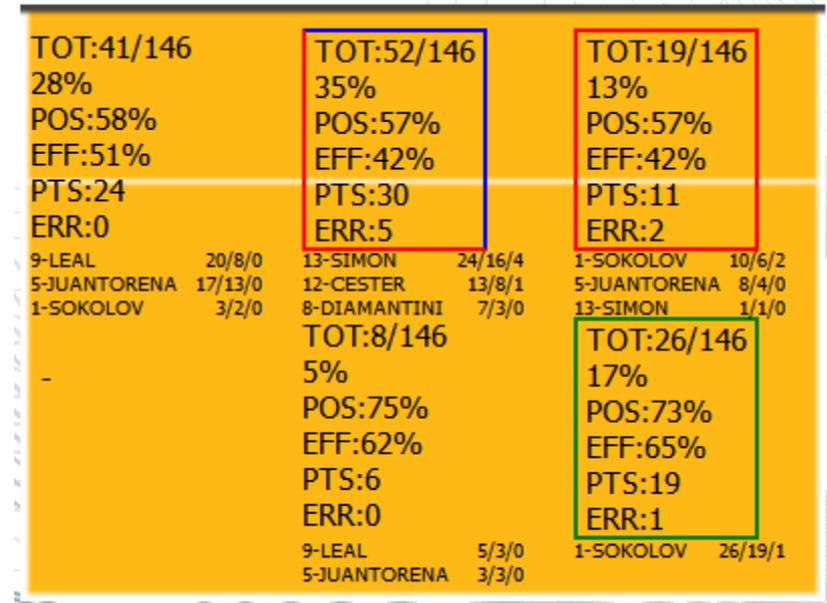
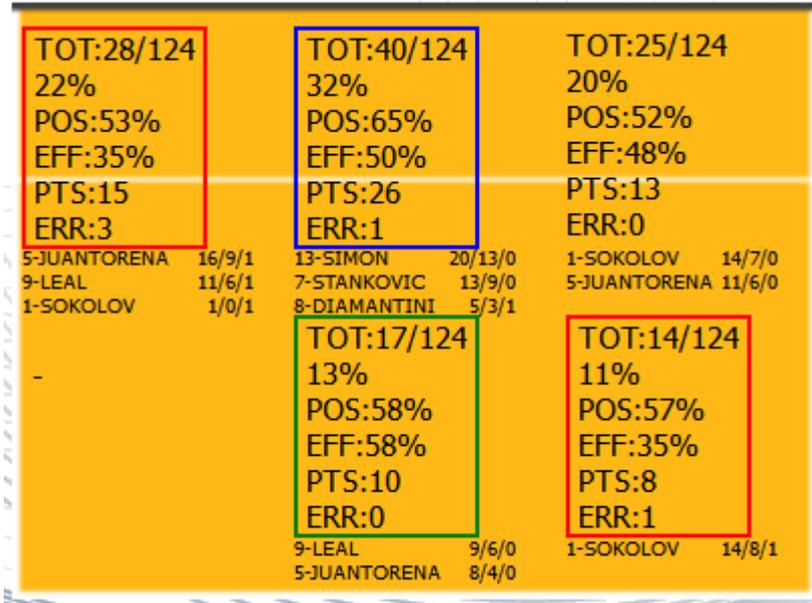
TOT:49/129 37% POS:46% EFF:26% PTS:23 ERR:6	TOT:28/129 21% POS:53% EFF:28% PTS:15 ERR:3	TOT:24/129 18% POS:41% EFF:37% PTS:10 ERR:1
9-LEAL 28/11/3 5-JUANTORENA 13/11/0 1-SOKOLOV 8/1/3	13-SIMON 10/4/2 7-STANKOVIC 8/4/1 12-CESTER 5/4/0	1-SOKOLOV 13/7/1 5-JUANTORENA 10/3/0 9-LEAL 1/0/0
-	TOT:6/129 4% POS:66% EFF:50% PTS:4 ERR:1	TOT:22/129 17% POS:72% EFF:59% PTS:16 ERR:2
	9-LEAL 4/3/0 5-JUANTORENA 2/1/1	1-SOKOLOV 22/16/2

TOT:31/70 44% POS:38% EFF:22% PTS:12 ERR:1	TOT:18/70 25% POS:61% EFF:55% PTS:11 ERR:1	TOT:9/70 12% POS:33% EFF:33% PTS:3 ERR:0
5-JUANTORENA 13/6/0 9-LEAL 13/3/1 1-SOKOLOV 2/0/0	13-SIMON 12/6/1 12-CESTER 4/4/0 7-STANKOVIC 1/1/0	1-SOKOLOV 5/2/0 5-JUANTORENA 4/1/0
-	TOT:4/70 5% POS:75% EFF:50% PTS:3 ERR:1	TOT:8/70 11% POS:75% EFF:75% PTS:6 ERR:0
	5-JUANTORENA 2/2/0 9-LEAL 2/1/1	1-SOKOLOV 8/6/0

TOT:47/134 35% POS:57% EFF:42% PTS:27 ERR:2	TOT:31/134 23% POS:61% EFF:45% PTS:19 ERR:1	TOT:23/134 17% POS:60% EFF:56% PTS:14 ERR:0
9-LEAL 21/11/1 5-JUANTORENA 20/13/1 1-SOKOLOV 5/3/0	13-SIMON 12/8/1 7-STANKOVIC 8/4/0 12-CESTER 7/4/0	5-JUANTORENA 11/6/0 1-SOKOLOV 10/6/0 8-DIAMANTINI 1/1/0
-	TOT:12/134 8% POS:50% EFF:50% PTS:6 ERR:0	TOT:21/134 15% POS:57% EFF:33% PTS:12 ERR:4
	9-LEAL 8/4/0 5-JUANTORENA 4/2/0	1-SOKOLOV 20/12/3 11-CANTAGALLI 1/0/1

ANALISI DELLA DISTRIBUZIONE

- FILTRATA RISPETTO ALLA BASE



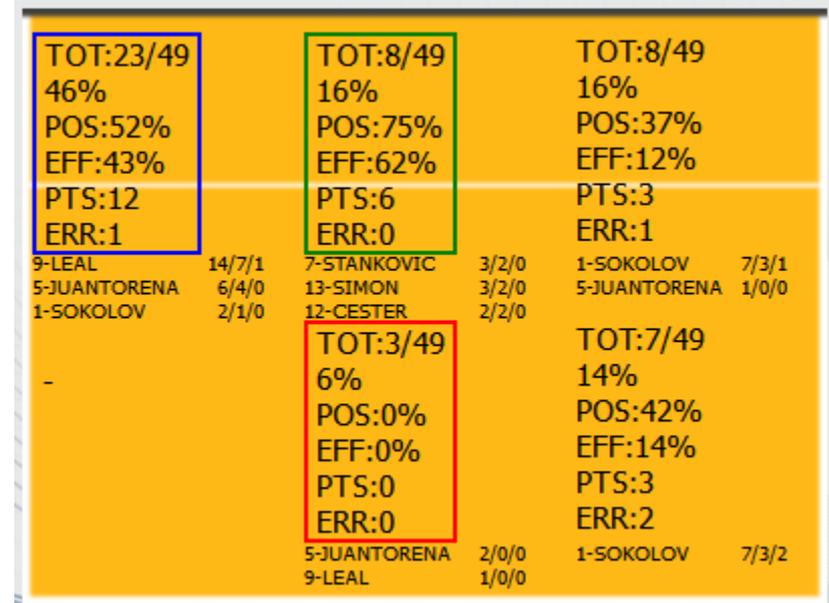
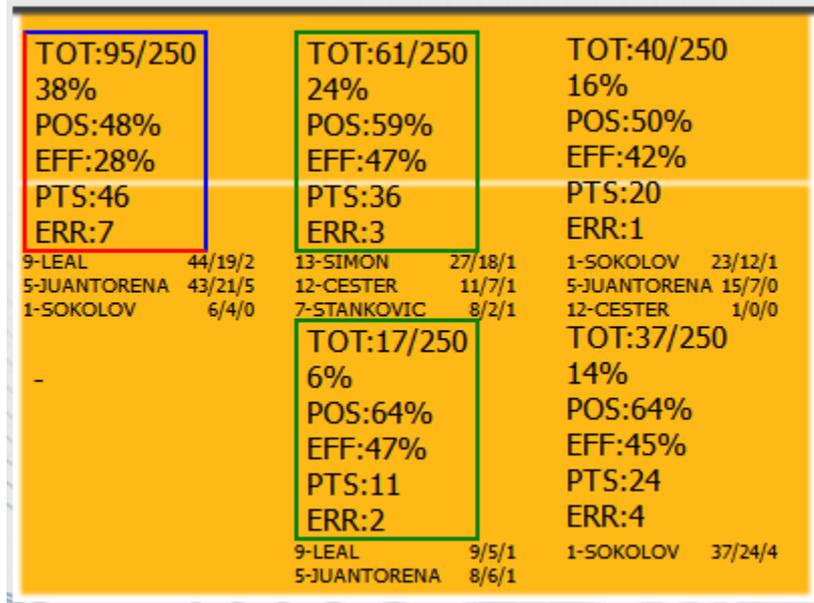
ANALISI DELLA DISTRIBUZIONE

- FILTRATA RISPETTO ALLA BASE

K7		K1		K2		KF	
TOT:230/576	TOT:40/136	TOT:66/136	TOT:1/136	TOT:8/136	TOT:113/576		
39%	29%	48%	0%	5%	19%		
POS:46%	POS:65%	POS:45%	POS:0%	POS:62%	POS:48%		
EFF:29%	EFF:50%	EFF:33%	EFF:0%	EFF:37%	EFF:36%		
PTS:106	PTS:26	PTS:30	PTS:0	PTS:5	PTS:55		
ERR:16	ERR:1	ERR:5	ERR:0	ERR:0	ERR:7		
9-LEAL 109/41/6			13-SIMON 58/38/4		1-SOKOLOV 65/32/6		
5-JUANTORENA 94/54/7			12-CESTER 22/14/1		5-JUANTORENA 40/17/1		
1-SOKOLOV 21/8/3			7-STANKOVIC 21/11/1		13-SIMON 5/5/0		
			TOT:32/576		TOT:73/576		
			5%		12%		
			POS:56%		POS:61%		
			EFF:46%		EFF:41%		
			PTS:18		PTS:45		
			ERR:2		ERR:9		
			9-LEAL 19/10/1		1-SOKOLOV 72/45/8		
			5-JUANTORENA 13/8/1		11-CANTAGALLI 1/0/1		

ANALISI DELLA DISTRIBUZIONE

- FILTRATA RISPETTO ALLA FASE DEL PUNTEGGIO

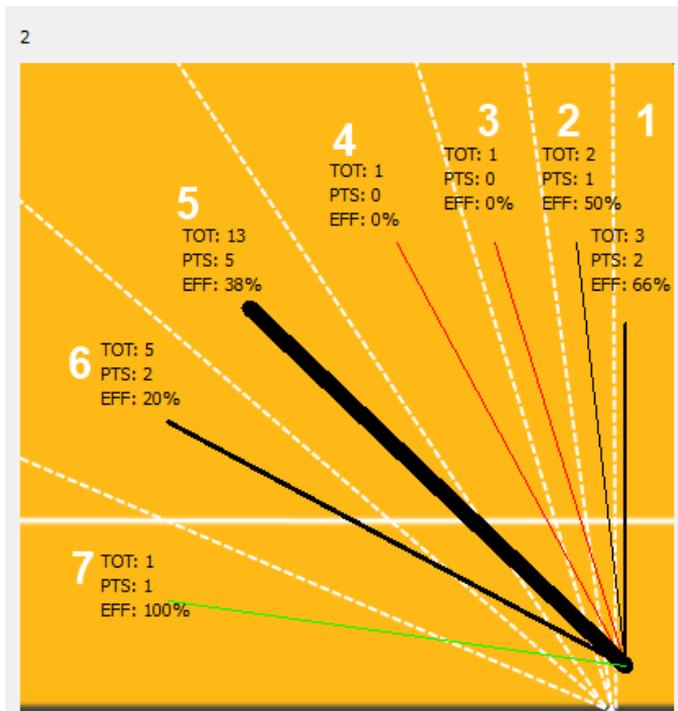


PRIMA DELLA GARA

- Traiettorie di attacco
- Determinare le prevalenze in attacco
 - Opposto
 - Schiacciatori
 - Centrali
- Determinare le capacità
- Alto livello vs livello intermedio

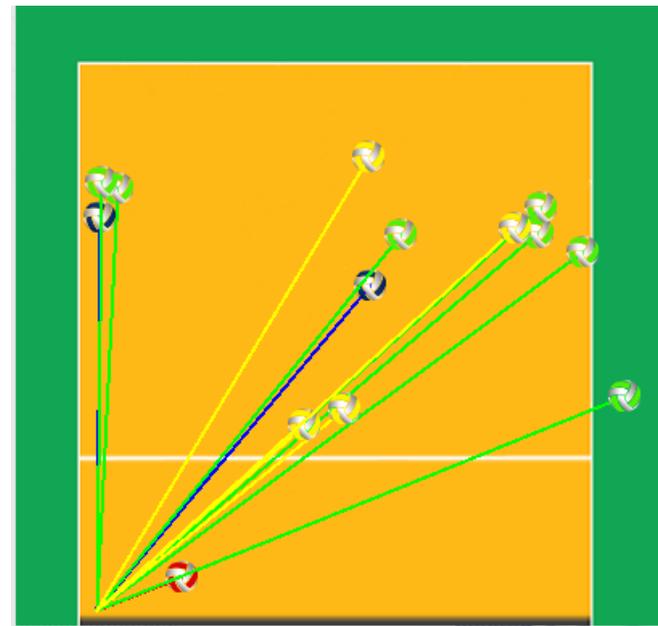
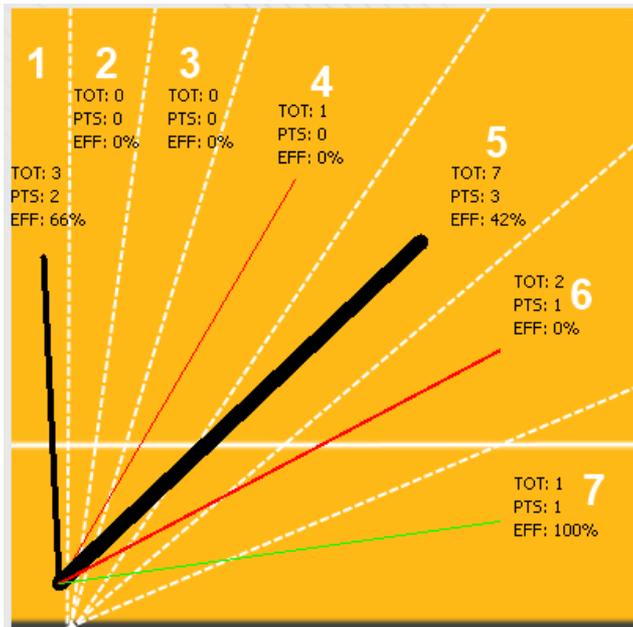
PRIMA DELLA GARA

- Traiettorie di attacco
- Opposto



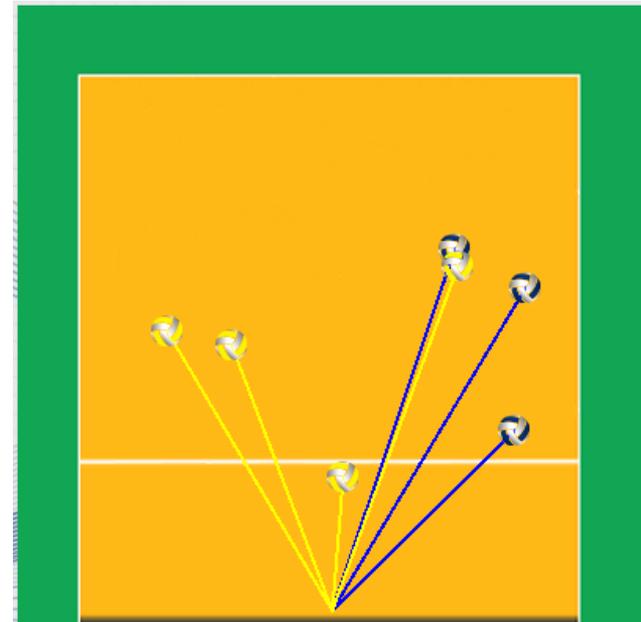
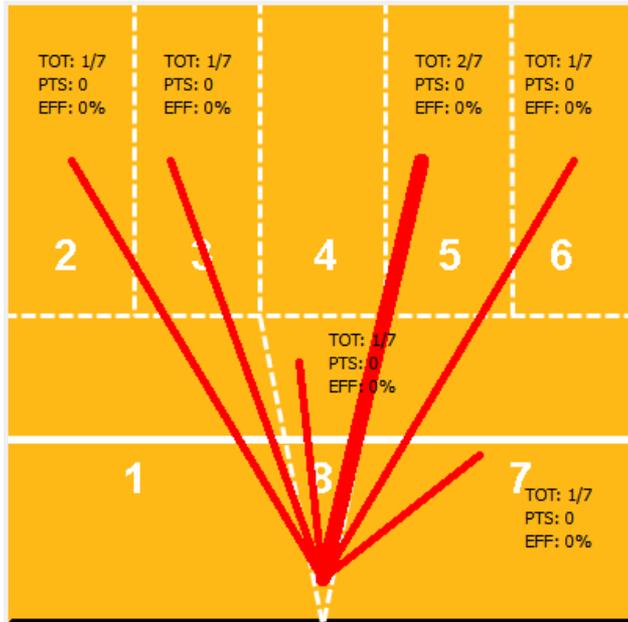
PRIMA DELLA GARA

- Traiettorie di attacco
- Schiacciatori



PRIMA DELLA GARA

- Traiettorie di attacco
- Centrali



PRIMA DELLA GARA

- Caratteristiche attaccanti
- Statistiche in funzione della qualità della ricezione

ATTACCO	Tot	Pos	Neg	Eff
Lucernate	307	51%	9%	31%
Linguari	6	66%	0%	50%
Luban	18	38%	5%	22%
Zaccone	21	52%	9%	28%
Porta	46	65%	2%	60%
Leoni	45	37%	20%	8%
Cavaliere	21	42%	9%	19%
Francesconi	63	47%	4%	30%
Sessa	2	0%	0%	0%
Ravasi	31	61%	9%	48%
Vagata	54	55%	16%	27%

ATTACCO	Tot	Pos	Neg	Eff
Lucernate	127	31%	11%	13%
Linguari	6	16%	0%	0%
Luban	13	38%	23%	0%
Zaccone	13	23%	30%	-15%
Leoni	28	14%	10%	-3%
Cavaliere	1	0%	0%	0%
Francesconi	30	46%	10%	33%
Sessa	1	0%	0%	0%
Ravasi	1	0%	0%	0%
Vagata	34	38%	5%	29%

PRIMA DELLA GARA

- Analisi ricevitori
 - Distribuzione ricezioni → “chi far ricevere”
 - Peculiarità ricevitori → Punti deboli
 - Correlazione ricevitore-attaccante
 - Se uno schiacciatore riceve poi attacca?
 - Battuta tattica vs battuta “difficile”
- Alto livello vs livello intermedio



PRIMA DELLA GARA

- Analisi ricevitori

Ricezioni: 15/64 23% POS: 33% EFF: 20% ERR: 0	Ricezioni: 23/64 35% POS: 65% EFF: 43% ERR: 4	Ricezioni: 13/64 20% POS: 53% EFF: 30% ERR: 1
	Ricezioni: 6/64 9% POS: 33% EFF: 0% ERR: 1	Ricezioni: 7/64 10% POS: 28% EFF: -28% ERR: 2

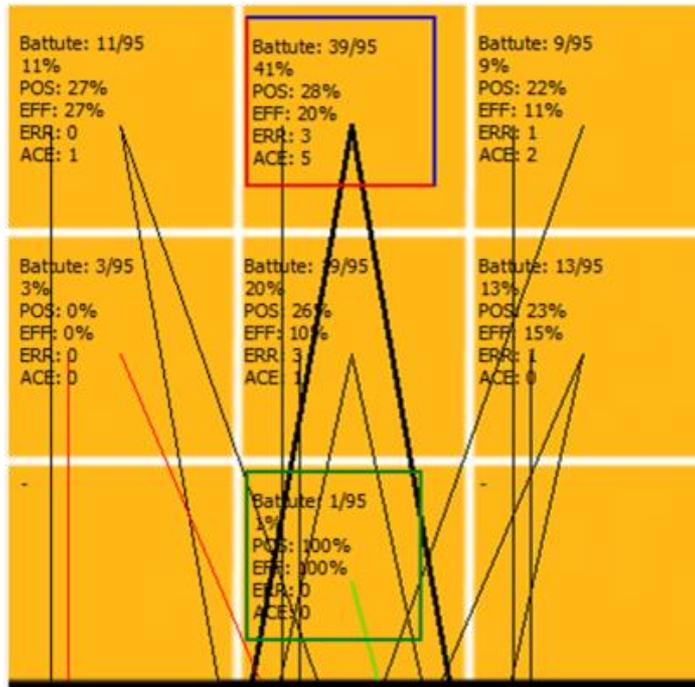
Schiacciatore

Ricezioni: 18/53 33% POS: 55% EFF: 55% ERR: 0	Ricezioni: 23/53 43% POS: 34% EFF: 17% ERR: 2	Ricezioni: 4/53 7% POS: 75% EFF: 75% ERR: 0
Ricezioni: 1/53 1% POS: 100% EFF: 100% ERR: 0	Ricezioni: 2/53 3% POS: 0% EFF: 0% ERR: 0	Ricezioni: 5/53 9% POS: 40% EFF: 0% ERR: 2

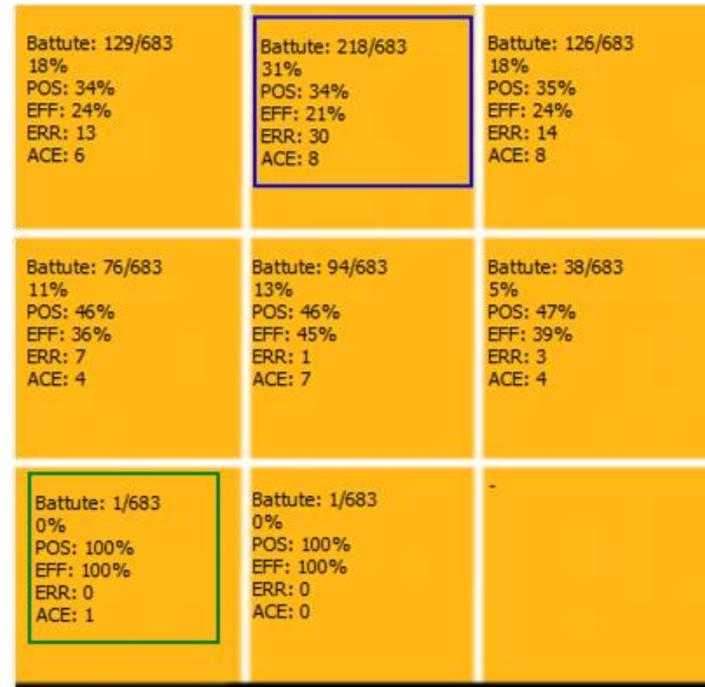
Libero

PRIMA DELLA GARA

- Analisi battitori
 - Prevalenze dei battitori (individuali e di squadra)



B2 F



A1 F

PRIMA DELLA GARA

- Analisi rotazioni
- Obiettivo: scegliere la rotazione iniziale migliore
 - Muro: muro migliore vs rotazione cambio palla migliore
 - Ricezione: ricevitori migliori vs battitori migliori
 - Battuta: battitore migliore vs rotazione cambio palla peggiore
 - Fine del set...: arrivare alla fine del set con la rotazione “migliore”
- Alto livello vs livello intermedio

PRIMA DELLA GARA

- Documentazione pre-gara
- Obiettivo: fornire ai giocatori le informazioni necessarie per affrontare le partita
- Quando?
- Informazioni precise e in numero limitato
 - Statistiche → non “tutto a tutti”
 - Analisi video
 - Cambio palla 
 - Attacco 
 - Battuta 
 - Ricezione 

PRIMA DELLA GARA

- Documentazione pre-gara
 - Descrizione avversari (per tutti)
 - Peculiarità generali
 - Palleggiatore
 - Giocatori di punta
 - Ricevitori
 - Ai ricevitori: info battitori avversari
 - Ai centrali: info distribuzione palleggiatore
 - Ai laterali: info traiettorie attacco
 - Al palleggiatore: ...

QUANDO FARE ANALISI

- Prima della gara
- **Durante la gara**
- Dopo la gara
- In allenamento

DURANTE LA GARA

- Durante la gara
 - Informazioni sul rendimento giocatori/squadra
 - Ricezione (anche avversari)
 - Distribuzione (anche avversari)
 - Efficienza cambio palla
 - Efficienza break point

QUANDO FARE ANALISI

- Prima della gara
- Durante la gara
- **Dopo la gara**
- In allenamento

DOPO LA GARA

- Dopo la gara
 - Punti fatti vs punti subiti
 - Dettaglio fondamentali → Allenamento (es. ricezione)
 - Dettagli fondamentali rotazione per rotazione
 - Distribuzione fase cambio palla
 - Distribuzione fase break point

- Relazione con i giocatori

QUANDO FARE ANALISI

- Prima della gara
- Durante la gara
- Dopo la gara
- **In allenamento**

IN ALLENAMENTO

- In allenamento
 - Archivio per progressi
 - Gestione esercizi globali (standard qualitativo)
 - Valutazione esercizi analitici
 - Valutazione oggettiva miglior sestetto
- Condivisione dati con giocatori
- Rapporto con i giocatori sulla correzione e sulle scelte



MODELLI DI PRESTAZIONE

MODELLI DI PRESTAZIONE

- Cosa devo fare per vincere?
- Cosa sono i modelli di prestazione statistici?
 - Definire i «livelli di sufficienza»
 - Differenze tra set vinti e set persi 
 - Come vengono realizzati i punti nel proprio campionato
 - Differenza tra la propria squadra e le squadre migliori 
- Variabili a seconda della categoria, dell'età e del sesso

SET VINTI vs SET PERSI

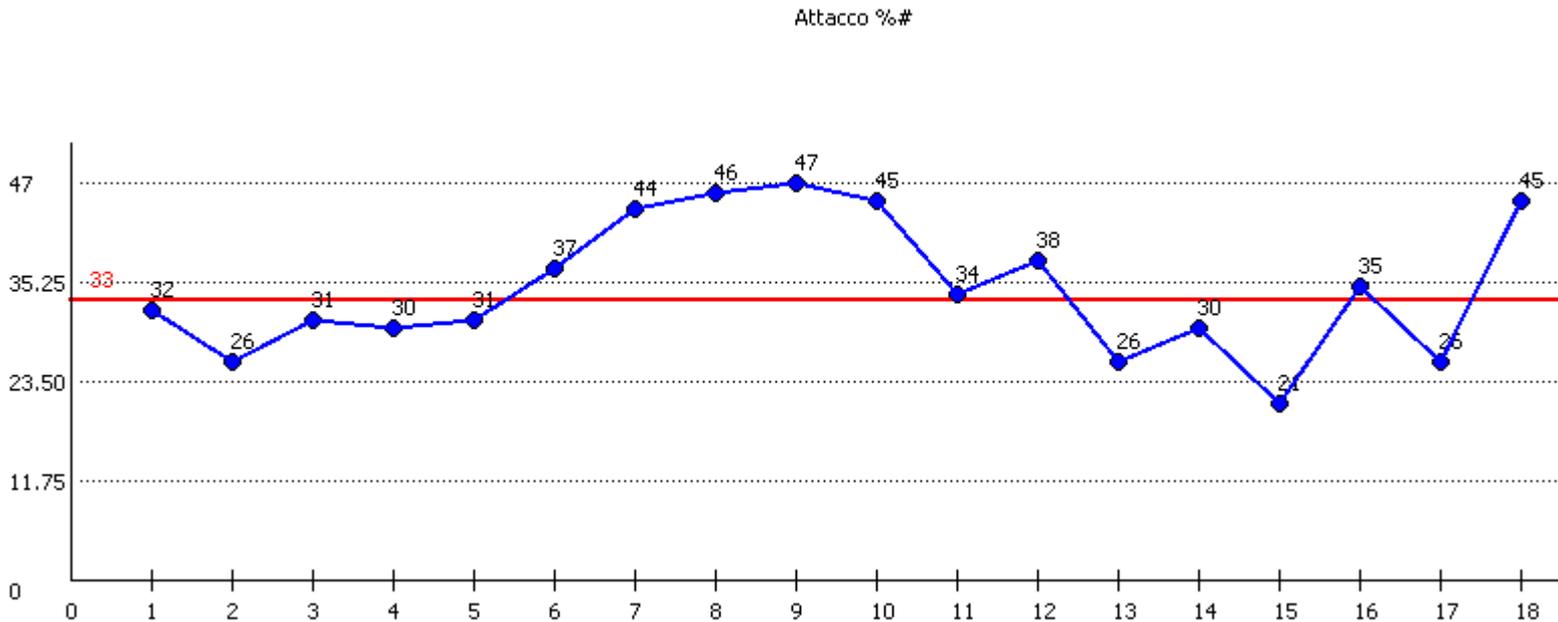
	Set Vinti: 27		Set Persi: 16		Set Totali: 43	
	Punti	%Prf	Punti	%Prf	Punti	%Prf
Attr	6.0	52%	6.3	36%	6.1	45%
AttBP	5.4	42%	4.2	30%	5.0	37%
Attacco	11.3	47%	10.6	33%	11.0	41%
Muro	3.1	100%	1.9	100%	2.7	100%
Servizio	1.3	5%	0.9	4%	1.1	5%
Err Att Avv	3.9	13%	3.2	10%	3.7	12%
Err Ser Avv	2.4	14%	2.9	11%	2.6	13%
Falli Avv	1.1		0.7		0.9	
Ricezione		58%		57%		57%
		%TOT		%TOT		%TOT
Punti Fatti	23.2	67%	20.2	65%	22.1	66%
	Punti	%Err	Punti	%Err	Punti	%Err
Err Attr	1.1	9%	1.9	10%	1.4	10%
Err AttBP	1.1	9%	2.0	14%	1.5	37%
Err Attacco	2.2	9%	3.9	12%	2.8	10%
Err Servizio	1.8	7%	2.4	11%	2.0	9%
Err Ricezione	1.0	7%	1.4	6%	1.2	7%
Err Muro	0.0	0%	0.0	0%	0.0	0%
Err Difesa	0.0	-	0.0	-	0.0	-
Err Alzata	0.0	-	0.1	100%	0.0	100%
Err Freeball	0.0	-	0.0	-	0.0	-
Falli	1.3		2.4		1.7	
Muri Avv	1.4	100%	2.9	100%	2.0	100%
		%TOT		%TOT		%TOT
Punti Subiti	7.7	47%	13.1	52%	9.7	63%
TOTALE	15.5		7.1		12.3	

SET VINTI vs SET PERSI

	Set Vinti:	14	Set Persi:	10	Set Totali:	24
	Punti	%Prf	Punti	%Prf	Punti	%Prf
Attr	8.4	64%	7.1	43%	7.9	54%
AttBP	4.6	50%	4.6	45%	4.6	48%
Attacco	13.0	58%	11.7	44%	12.5	51%
Muro	2.3	18%	1.1	8%	1.8	14%
Servizio	1.6	7%	1.6	7%	1.6	7%
Err Att Avv	2.0	8%	1.6	6%	1.8	7%
Err Ser Avv	4.1	20%	4.2	17%	4.1	19%
Falli Avv	0.0		0.0		0.0	
Ricezione		37%		41%		39%
		%TOT		%TOT		%TOT
Punti Fatti	23.0	72%	20.2	69%	21.8	71%
	Punti	%Err	Punti	%Err	Punti	%Err
Err Attr	0.7	5%	1.4	8%	1.0	6%
Err AttBP	0.4	4%	1.1	10%	0.7	48%
Err Attacco	1.1	5%	2.5	9%	1.7	7%
Err Servizio	3.6	15%	4.0	18%	3.8	16%
Err Ricezion	1.5	9%	2.6	12%	2.0	11%
Err Muro	0.0	0%	0.0	0%	0.0	0%
Err Difesa	0.0	0%	0.0	0%	0.0	0%
Err Alzata	0.2	0%	0.2	0%	0.2	0%
Err Freebal	0.1	3%	0.1	4%	0.1	4%
Falli	0.0		0.0		0.0	
Muri Avv	1.3	12%	16.2	-	7.5	120%
		%TOT		%TOT		%TOT

MODELLI DI PRESTAZIONE

- Cosa devo fare per vincere?
- Associare ai risultati un determinato insieme di prestazioni e il relativo andamento nel tempo



MODELLI DI PRESTAZIONE

- Cosa devo fare per vincere?
- Associare ai risultati un determinato insieme di prestazioni e il relativo andamento nel tempo

