

Zeitschrift: Gioventù e sport : rivista d'educazione sportiva della Scuola federale di ginnastica e sport Macolin
Herausgeber: Scuola federale di ginnastica e sport Macolin
Band: 29 (1972)
Heft: 1-2

Artikel: Pallavolo : tattica
Autor: Boucherin, J.-P.
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1000566>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 18.04.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



J. - P. Boucherin, SFGS Macolin

Foto: SFGS, A. Monnet, J. - P. Boucherin

Nel caso di una competizione, l'allenatore deve sempre avere una perfetta idea delle situazioni in funzione della preparazione del prossimo allenamento della squadra.

1. Teoria generale e applicazioni

Poche nozioni sono state difficili da definire, in modo completo e succinto, quanto il termine «tattica». Una delle migliori definizioni è stata data dal prof. Theodorescu:

«La tattica significa la totalità delle azioni individuali e collettive dei giocatori di una squadra, organizzata e coordinata razionalmente, entro i limiti del regolamento e della sportività, onde ottenere un successo, tenendo conto, da un lato, delle qualità e delle particolarità dei giocatori e, dell'altro, delle lacune dell'avversario».

A partire da questa definizione, è facile stabilire, per i bisogni della causa, la necessità di una tattica individuale e di una tattica collettiva.

Per ben capire la tattica e la strategia applicate alla pallavolo, è bene rilevare le particolarità proprie del gioco, perchè esse condizionano tutto il pensiero tattico.

1. La nozione del tempo è inesistente

Una partita può durare sia 30 minuti che 3 ore e 15 minuti.

2. Nessun contatto con l'avversario

Almeno nella fase iniziale.

3. Possibilità di cambiare dei giocatori

Al momento scelto dall'allenatore, ma al massimo 6 per «set» e secondo il regolamento.

4. Possibilità di domandare tempi morti

O di rallentare artificialmente il gioco, o di dare nuove informazioni.

5. Il sistema di rotazione

Per principio, nessuna specializzazione ad oltranza. Tutti i giocatori sono sollecitati.

6. Il pallone rimane sempre in possesso della squadra che ha marcato il punto.

7. Non esiste risultato di parità.

8. Ruolo predominante dell'arbitro, dell'allenatore, del capitano.

9. Stato d'anticipazione di tutti i giocatori per ogni gesto.

10. Le fasi offensive e difensive sono strettamente legate e spesso non differenziate.

Lo stesso gesto fa parte simultaneamente dell'una e dell'altra fase.

Esempio: il contrare (o contrasto): gesto di difesa e di contrattacco.

11. Il dialogo tra l'arbitro e i giocatori

Dialogo piuttosto muto e onnipresenza degli arbitri in ogni gesto e azione di gioco.

A queste basi inevitabili si aggiungono un regolamento di applicazione, rispettato più o meno scrupolosamente secondo le epoche e i paesi, ed uno spirito di gioco non scritto, ma accettato universalmente.

La pallavolo, grazie alle sue 2000-3000 combinazioni tattiche, permette ad una squadra di organizzare un attacco senza l'intervento dell'avversario; quest'ultimo non opera che nella fase finale.

Anche se questo avversario sembra invisibile nell'elaborazione, tutto avviene in funzione del suo intervento nel corso della fase finale.

Se è possibile costruire in tutta sicurezza, grandi difficoltà tattiche tendono a disturbare le combinazioni prestabilite; al punto che, spesso, lo schema tattico previsto deve essere rapidamente sostituito da un altro schema.

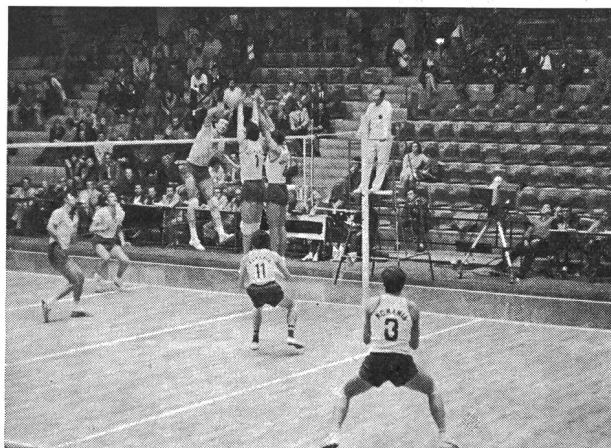
La pallavolo permette così spesso la sollecitazione e l'ingaggio simultaneo dei 6 giocatori in ogni fase di gioco. Può essere giocata da squadre composte da un numero molto variabile da 1 a 15 giocatori, permette inoltre la formazione di squadre miste, uomini e donne, senza dimenticare che, grazie alla possibilità di variare l'altezza della rete e le dimensioni del terreno da gioco, giocatori di tutte le età e di altezza diversa possono praticare questo sport in condizioni sempre simili.

Pochi sport provocano, sul giocatore che si impegna, un bisogno di perfezionamento continuo (talvolta vicinissimo al fanatismo) quanto la pallavolo.

2. La tattica individuale

Definizioni

«Posizione, spostamento, movimento, attitudine, reazione di un giocatore nel corso di un'azione di gioco, con o senza pallone, indipendentemente dagli altri giocatori».



Perfetta riuscita di un attacco in occasione dei Campionati d'Europa 1971, nella considerazione dei tre principi menzionati: tecnica (coordinazione perfetta), tattica («smash» laterale per evitare il contrasto), condizione fisica (spalle all'altezza della rete).

La tattica individuale è strettamente legata alla tecnica e alla condizione fisica.

Così, nel corso dell'iniziazione e del perfezionamento, l'apprendimento di questi 3 fattori deve avvenire simultaneamente.

La tattica individuale è subordinata a 2 fattori imperativi, il cui insegnamento è troppo spesso trascurato a livello dei principianti; essi sono: **la visione e l'osservazione.**

La visione

La visione, detta pure vista o visione periferica, è propria di ogni giocatore e può essere considerevolmente sviluppata con esercizi appropriati. Questa visione consiste nel farsi l'immagine, il «cliché» più esatto possibile, del mondo esterno, senza però perdere di vista il pallone.

La qualità citata è indispensabile soprattutto per chi effettua un passaggio. Essa permette di definire il **campo visivo**, ossia la posizione di terreno che si può abbracciare con lo sguardo senza muovere né la testa né gli occhi, sempre mantenendo la percezione ottica del proprio movimento.

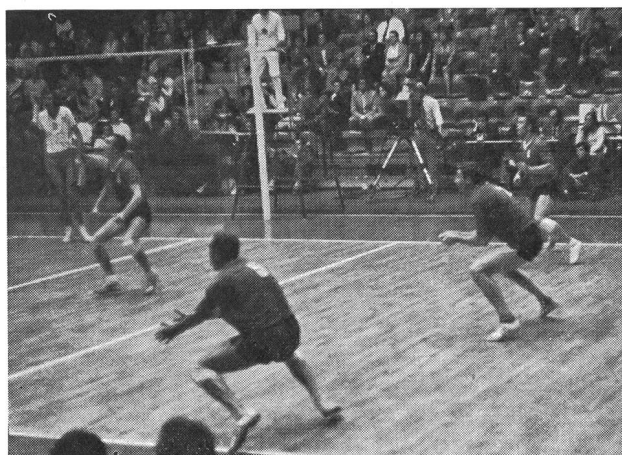
L'osservazione

Consiste nella percezione e nello studio dei progetti sottintesi dei giocatori impegnati in un'azione, in rapporto alla loro specialità, al loro spostamento e alla traiettoria del pallone; per principio, l'osservatore deve abbandonare il pallone con gli occhi. La concentrazione e la riflessione sono legati intimamente all'osservazione; ne risulta **una analisi della situazione.**

A partire dalle citate percezione e analisi, è possibile emettere le regole seguenti, alla base della tattica individuale per il principiante, alcune delle quali possono essere applicate e adattate a livello più elevato.

Durante il gioco, nel corso di un'azione offensiva o difensiva

— Il giocatore adotterà una posizione bassa, mediante un abbassamento del centro di gravità e scarto relativamente importante dei piedi; il peso del corpo è ripartito sulla punta dei piedi; cercare di mantenere un appoggio al suolo, come pure una tenuta molto equilibrata. Il piede che si trova più vicino ad una linea laterale sarà in posizione leggermente avanzata.



I 3 giocatori in difesa arretrata effettuano un abbassamento molto pronunciato del centro di gravità, hanno il peso del corpo sulla punta dei piedi, le braccia pronte, le gambe ben divaricate, il piede vicino alla linea laterale leggermente avanzato.

I segmenti superiori sono pronti a seguire gli impulsi dati dal centro di gravità.

Gli spostamenti saranno eseguiti, secondo la posizione indicata più sopra, **ogni volta che il pallone sta per passare sopra la rete, in un senso o nell'altro.** Si possono distinguere 2 stili principali di spostamento:

- Lo spostamento continuo, secondo un ritmo esplorativo che permette un orientamento permanente a mano a mano che giungono nuove informazioni.
- Lo spostamento interrotto da fermate passeggiere nei luoghi suscettibili d'essere il punto di caduta del pallone; il giocatore resta costantemente mobile mediante un'azione dinamica sui punti d'appoggio.

— Le spalle sono sempre orientate in rapporto al pallone; ciò contrariamente alla posizione di ricezione della battuta, nella quale sono invece orientate in direzione del giocatore che deve effettuare il passaggio.



Le spalle sono sempre orientate in rapporto al pallone nel momento della conclusione di un attacco, sia in una squadra che nell'altra.

— Le braccia, in posizione di attesa, sono normalmente allungate verso il basso, tra le gambe o a lato del corpo.

— Possiamo distinguere diversi stili personali che possono far scuola:

- Il giocatore in difesa arretrata esegue una flessione molto profonda delle gambe nel momento della preparazione dello «smash» da parte dell'attacco avversario.
- Il giocatore, in posizione di difesa molto bassa, esegue già, sulla posizione di partenza, un cambiamento d'appoggio accelerato (sul genere di uno scalpiccio), sempre restando in una posizione ben divaricata.

— Per permettere questa progressione, si ritorni costantemente in posizioni di partenza ben delimitate e varianti secondo la tattica collettiva adottata. Secondo le situazioni di gioco, ci si sforzi di abbandonare il pallone con gli occhi, per prospettare analiticamente il maggior numero di situazioni.

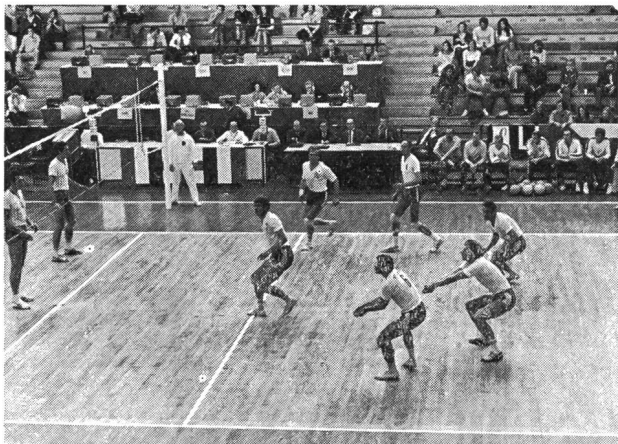
— Dimostrare chiaramente le proprie intenzioni con movimenti chiari e netti, e gridando.

— Gridare «Out» quando il pallone sta per uscire.

- Doppiare un compagno che esce dal terreno o che è a terra, per andare a cercare la palla.
- **I giocatori in posizione II, III, IV**, si trovano a rete sia per attaccare che per difendere; durante l'azione difensiva, 2 possibilità: scattare per «contrare» o indietreggiare in posizione bassa sulla linea dei 3 m.
- Gli attaccanti sono sempre disponibili per attaccare; essi pensino ad indietreggiare sulla linea dei 3 m.
- Nella possibilità di scegliere, decidere piuttosto per un passaggio alto che per un «polsino».

In ricezione

- Si ricevono soltanto i palloni che arrivano o in linea diretta o alla propria destra, ma mai quelli alla propria sinistra.
- Non si effettuino mai falsi movimenti.
- Orientare il corpo verso il giocatore che deve effettuare il passaggio, «passeur».
- Per il numero IV, se egli si trova in ricezione, il piede sinistro è vicino alla linea laterale; per il numero II, esso è 2 m all'interno del terreno.
- Insistere sulla concentrazione e sulla respirazione. Ad alto livello, insegnare al giocatore che non ricezione ad abbandonare il pallone con gli occhi, per effettuare permutate, penetrazioni o per raggiungere la sua base di partenza, onde partecipare all'azione seguente.

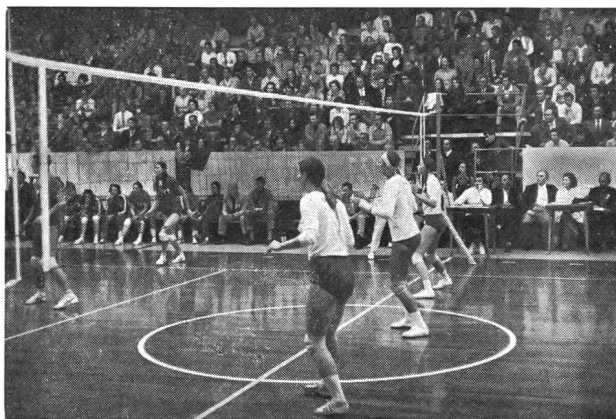


Se, al momento di una ricezione di battuta, 2 giocatori si trovano ancora nella fase del presente, gli altri 4 anticipano già quella del futuro immediato, onde poter attaccare.

Nel contrasto

- Ogni giocatore della linea d'attacco è **responsabile personalmente** dell'avversario che gli fa faccia; egli è pure disponibile per effettuare un contrasto collettivo.
- Nel momento di una battuta effettuata dalla propria squadra, si resti vicinissimi alla rete, con le mani preparate all'altezza delle spalle, e si osservi la preparazione e lo svolgimento dell'attacco nella squadra avversaria.
- Quando il pallone è stato toccato in contrasto, si continui l'azione **ricercando sempre il pallone con gli occhi**; in generale, atterraggio, dopo il contrasto, schiena alla rete; ognuno riprende poi subito il proprio posto.

- Se il pallone è stato toccato dal contrasto, si grida «toccato» solo se la palla è ripresa da un compagno di squadra.



I 3 giocatori a rete si concentrano sulla preparazione della squadra avversaria e sono già pronti ad effettuare un contrasto.

Nella battuta

- Il giocatore che effettua la battuta non va mai alla ricerca della palla.
- Nel momento precedente la battuta, egli si concentra e non parla.
- Subito dopo la battuta, riprende il posto che gli è stato attribuito sul terreno.
- Si cerchi il punto debole dell'avversario: il giocatore che deve effettuare il passaggio, il giocatore ferito, quello non concentrato, il giocatore che è appena entrato sul terreno, quello più debole.

3. Il sostegno

Si spiega, con questo termine, un vero momento d'anticipazione individuale e collettivo, che comanda al giocatore uno spostamento controllato verso una certa zona, nella quale potrebbe, in seguito ad un'azione, ricadere il pallone. Così, nel momento di un contrasto avverso, il giocatore deve prevedere, prima che il pallone tocchi il contrasto, il suo punto di caduta e trovarsi sulla sua traiettoria.



Durante il sostegno di un attacco, ogni giocatore cosciente del pericolo che presenta l'apparizione dell'avversario (contrasto) si fonde in un gruppo omogeneo, nell'ambito del quale i 5 giocatori hanno un'idea comune.

L'anticipazione diventa così una proiezione nel futuro immediato. Il pensiero del giocatore, in seguito ad un insieme di fattori quali percezione, osservazione, analisi, e per la capacità di memorizzare le situazioni evolutive di gioco, permetterà di definire una soluzione motrice, che anticiperà l'azione.

È realmente nel momento del sostegno di un attacco che ogni giocatore, cosciente del pericolo comune rappresentato dall'apparizione dell'avversario (contrasto), si amalgama nel gruppo, il quale assume allora il suo valore reale di squadra omogenea.

Ciò rappresenta una fase tipica della pallavolo, nel corso della quale 5 giocatori tendono ad avere le stesse aspirazioni.

4. La difesa acrobatica

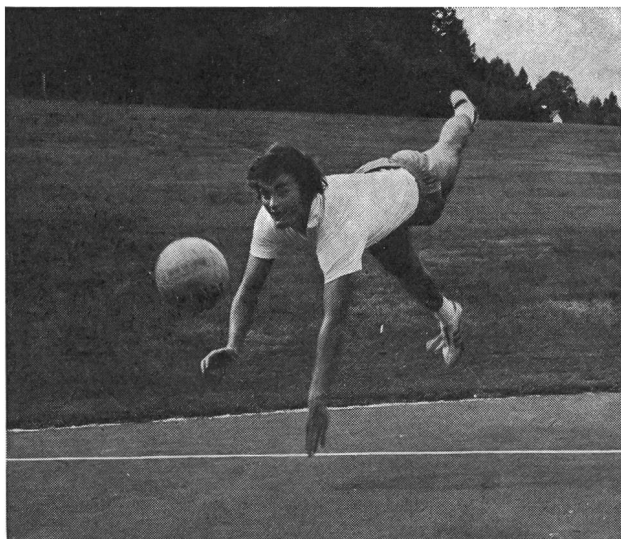
Si intende, con questa definizione, il recupero di un pallone che costringe il giocatore a posare sul pavimento altri punti d'appoggio che non i piedi.

Si possono distinguere due varianti.

a) La difesa volante

Nell'istante del suo spostamento in un momento dato, il giocatore, da una posizione molto racchiusa su se stesso, si tende, secondo un asse orizzontale, in direzione del pallone; in perdita d'equilibrio, egli ammortirà il colpo sul pavimento e controllerà la caduta in primo luogo con le braccia, poi con il tronco, secondo un sistema di scivolata, e infine con le cosce, le ginocchia e le punte dei piedi.

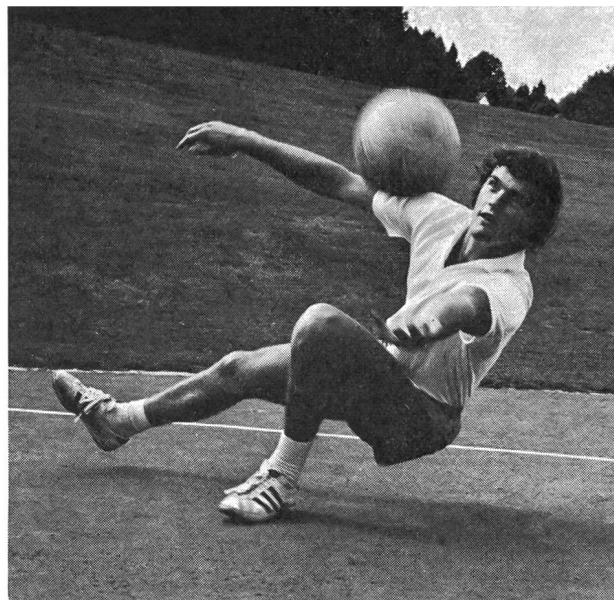
Questo metodo è riservato soprattutto agli uomini, malgrado che anche certe donne l'utilizzino sistematicamente. Esso richiede una grande forza nelle braccia e nelle spalle.



Difesa volante.

b) La difesa «in rotolata»

L'atterraggio sul pavimento non si esegue in posizione tesa, ma con una capriola laterale o frontale, posando al suolo dapprima il gomito e il ginocchio, poi le spalle e la schiena. Se questo metodo si ritrova pure nei giocatori per la ricezione di palloni laterali, esso è piuttosto appannaggio delle giocatrici, che possono così controllare la loro caduta più grazie alla scioltezza che non alla forza.



Difesa «in rotolata» su un pallone proveniente frontalmente.

5. La specializzazione

Tenendo conto delle differenti azioni di una partita di pallavolo, ossia: ricezione, attacco, sostegno, difesa, si è constatato che occorre, per aumentare le possibilità di successo dei giocatori, specializzarli in certi gesti.

Si può allora parlare di giocatori specializzati nella ricezione, nella costruzione di un attacco, nel contrasto, nella difesa arretrata, nel sostegno.

Tutte queste caratteristiche possono riassumersi in 3 tipi di giocatori:

1. **Il giocatore specializzato nei passaggi**, direttore di gioco, costruttore;
2. **L'attaccante principale**, specializzato nello «smash» a destra o a sinistra, attaccante di punta;
3. **L'attaccante secondario**, giocatore completo ed ibrido.

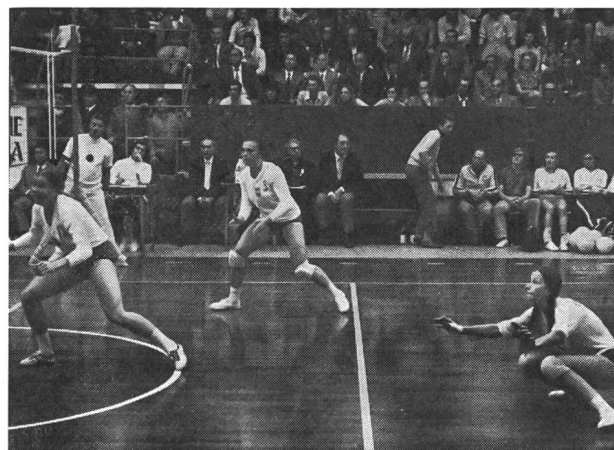
1. Lo specialista dei passaggi

Caratteristiche:

Altezza: Uomini: 1,75-1,85 m circa

Donne: 1,65-1,75 m circa

Non molto alto, ma munito di un'eccellente forza di stacco, molto agile, rapido, abile, dalle reazioni dinamiche, dall'ottima visione periferica, atto a trovare rapidamente la soluzione dei problemi e a prendere decisioni istantanee.



A sostegno del suo contrasto, lo specialista di passaggi, in posizione molto bassa, si prepara a riprendere un pallone piuttosto con le due mani che con un «polsino»; vicina al pavimento, può tuffarsi in qualsiasi direzione.

Di carattere piuttosto generoso, attivo, altruista, di intelligenza viva, di grande esperienza di gioco e di competizione.

Forte in difesa arretrata, in ricezione, nel sostegno. Dà soprattutto passaggi precisi, regolari, capisce le minime intenzioni degli specialisti dello «smash». Dirige il gioco, costruisce, è il perno della squadra.

2. L'attaccante principale

Caratteristiche:

Altezza: Uomini: 1,85-1,95 m circa
Donne: 1,75-1,85 m circa

Alto, forte, potente, di grande forza di tiro, di media forza di stacco.

Di carattere piuttosto personale, egocentrico, si scoraggia facilmente, ha certe difficoltà d'adattamento, ama le azioni esplosive e gli applausi.

Grazie alla sua altezza è capace d'effettuare ottimi contrasti.

- È debole in difesa in seguito alla sua posizione troppo alta, è lento, si tuffa difficilmente, è spesso malcontento dello specialista dei passaggi perché lo «smash» non è riuscito.
- Diventa un atleta completo, dalle prestazioni stupefacenti, dopo un allenamento di condizione fisica adattato e intenso.
- Si apparenza molto al tipo atletico del saltatore, soprattutto grazie alla sua morfologia longilinea e alla sua facilità di prestazione, limitata precocemente dall'età, comparativamente al lanciatore.

3. L'attacco secondario

Caratteristiche:

Altezza: Uomini: 1,75-1,85 m circa
Donne: 1,65-1,75 m circa

Questo tipo di giocatore è una fusione di caratteristiche dello specialista dello «smash» e di quello del passaggio, con una predominanza propria all'una o all'altra di queste categorie.

6. Universalità e specializzazione

Se, com'era in origine desiderio del suo inventore, e come lo lascerebbe supporre il sistema delle rotazioni obbligatorie, la pallavolo appare come lo sport collettivo dedicato all'universalità, in effetti, e la sua evoluzione moderna lo prova, questa idea è completamente sbagliata.

Per contro, è stato invece provato che questa specializzazione deve intervenire **tardivamente**, onde permettere al giovane giocatore di possedere la tecnica di base indispensabile ad ogni posizione.

Il regolamento permette, grazie a spostamenti diversi, a permutare e a prestazioni, di aumentare l'efficacia di taluni giocatori, pur riducendo l'azione di altri giocatori.

Così, nel momento della ricezione di una battuta, esistono mezzi per ritirare un giocatore inatto alla ricezione stessa. Un attaccante potente potrà spesso essere sollecitato nella sua posizione ideale.

Un abile specialista di passaggi costruirà il maggior numero di attacchi.

La specializzazione consisterà quindi nel sollecitare particolarmente un giocatore, riconosciuto per certe sue qua-

lità morfologiche, tecniche, neuro-muscolari, per il suo grado d'intelligenza, per le sue facoltà d'organizzazione, al posto dove potrà meglio esteriorizzare le sue disposizioni personali, pur mascherando le sue lacune.

7. La permuta

È la facoltà data ai giocatori di cambiare di posto con altri giocatori della stessa linea, nel momento in cui il pallone è in gioco.

Il vantaggio consiste nella specializzazione dei giocatori in una posizione loro particolarmente congenita.

Questa permuta si effettua con estrema velocità:

- quando la squadra ha la battuta
- quando la squadra è in ricezione (rischi maggiori)
- durante il gioco (soprattutto per rinforzare la difesa).

La permuta degli avanti

Questa permuta può essere dettata dalle intenzioni seguenti:

- l'attaccante si mette al posto che particolarmente gli aggrada per attaccare; la posizione dello specialista secondario dello «smash» è attribuita all'attaccante principale.
- Lo specialista di passaggi cambia al posto migliore per la costruzione.
- Il giocatore specializzato per il contrasto si mette al centro della linea.
- Il giocatore meno forte nel contrasto evita di trovarsi di fronte all'attaccante avversario principale.

Qualche volta queste permutate possono essere in contraddizione con le abitudini preferite dei giocatori. L'allenatore dovrà allora decidere se dare **priorità all'attacco o alla difesa**.

Statistiche effettuate su partite importanti forniscono indicazioni di grande valore sulla frequenza e la riuscita di attacchi nelle differenti posizioni.

Ci si accorge che:

- Gli specialisti dello «smash» destri attaccano meglio in posizione IV.
- Gli specialisti dello «smash» mancini attaccano meglio in posizione II.
- Quando il miglior attaccante è in posizione IV, lo specialista dei passaggi si mette in posizione II.
- Quando il miglior attaccante sinistro è in posizione II, lo specialista dei passaggi è in posizione IV.
- Lo specialista dei passaggi più piccolo evita in generale di trovarsi in posizione III per il contrasto, qualunque sia la sua migliore posizione tra uno specialista dello «smash» destro e uno sinistro.

È molto difficile, per non dire impossibile, trovare la posizione ideale di questi 3 giocatori, sia in attacco che in difesa. La forza dell'allenatore risiede nel saper modellare la squadra in modo che essa trovi i mezzi più adatti. Ciò sarà il suo scopo principale durante un buon numero di allenamenti.

- Una soluzione ideale può essere fornita dallo specialista dei passaggi mancino che avrà pure il compito di attaccare a sorpresa.
- Un solo attaccante sinistro può apportare perturbazioni.

La permuta dei giocatori arretrati

Malgrado la loro somiglianza, i posti I, VI, V, presentano caratteristiche abbastanza diverse. I problemi inerenti a ogni posto saranno risolti mediante una specializzazione ad oltranza. Se si considerano le fasi offensive:

- Lo specialista dei passaggi si mette in posizione I se la squadra gioca con il VI arretrato, onde facilitare la sua penetrazione nel momento in cui gli specialisti destri dello «smash» si trovano all'attacco. Si metterà però in posizione V se lo specialista principale dello «smash» fosse sinistro.
- L'attaccante principale permuta in posizione V quando i palloni d'attacco sono a traiettoria lunga o ritenuti dal contrasto. Questi attacchi in posizione IV avversaria provengono dal miglior attaccante.
- La posizione I esige grandi qualità difensive; difendere la linea mal protetta tramite il contrasto dello specialista del passaggio; stare attenti allo «smash» corto, lungo, al vuoto dietro il contrasto o sulla linea di fondo.

Le permuta devono effettuarsi soltanto **se hanno un senso e se rispondono ad una necessità** che deve permettere ai giocatori di esteriorizzarsi nel modo migliore. Sono valevoli soltanto per le squadre che hanno risolto la maggior parte dei problemi tecnici e che dispongono di una buona condizione fisica.

Queste permuta possono essere un apporto molto positivo; però anche la causa di molti disordini.

Procedere a semplificazioni nel momento in cui la squadra è dominata.

Si raccomanda di preparare minuziosamente le permuta, durante numerosi allenamenti.

8. La penetrazione

È la facoltà, data a un giocatore arretrato, di integrarsi nella linea avanzata una volta che la palla è in gioco.

Il vantaggio principale risiede nel fatto che il giocatore specializzato nella direzione del gioco costruirà l'attacco con precisione, secondo gli schemi più variati, sempre permettendo un soprannumero di attaccanti in rapporto ai difensori; da ciò risulta uno squilibrio a favore dell'attacco.

Questa penetrazione si esegue soprattutto nel momento della ricezione di una battuta, o immediatamente dopo un attacco avversario.

Secondo la tattica collettiva adottata, lo specialista dei passaggi, occupante il posto arretrato più avanzato, si sposta nella linea anteriore, attirando su di sé il pallone.

La sua posizione dipenderà allora dalla posizione dello specialista dello «smash», sinistro o destro.

La penetrazione su ricezione di battuta si effettua soprattutto nel momento in cui lo specialista dei passaggi si trova in posizione I e VI (in posizione V con degli specialisti dello «smash» mancini).

Il primo passaggio dovrà essere preciso e lo specialista rapido e abile.

Si effettueranno permuta soltanto se queste si dimostrano utili e propizie.

Per riassumere, questi cambiamenti (permuta, penetrazioni) devono essere effettuati soltanto in una squadra evoluta e che possiede buoni mezzi tecnici e fisici.

Nelle squadre di principianti, questi cambiamenti non devono assolutamente entrare in linea di conto.

Nelle squadre juniores, perfino progredite, l'esperienza ha dimostrato che una specializzazione prematura nuoce allo sviluppo del giovane. Quest'ultimo deve ricevere una solida formazione fondamentale in ogni posizione e funzione; egli

deve poter evolvere sia come specialista dello «smash» che come specialista del passaggio. Solo una formazione universale, sia in allenamento che durante il gioco, potrà permettergli di progredire positivamente.

9. L'idea e l'atto tattico si imparano

Se taluni giocatori possiedono una facoltà intuitiva dell'atto tattico, ciò è positivo a condizione che esista una interferenza positiva nel pensiero tattico dei 6 giocatori.

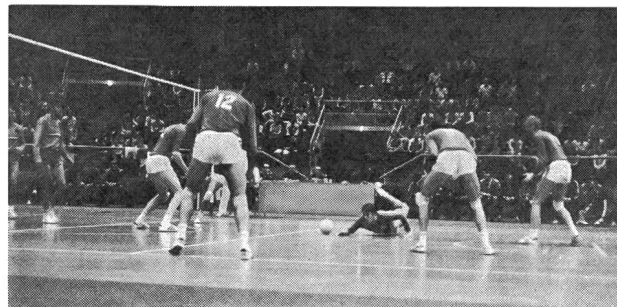
F. Mahlo, nel suo libro «L'acte tactique en jeu», propone talune regole di base per insegnare l'azione di gioco e permettere così una considerazione scientifica dei problemi tattici:

Abbiamo stabilito l'esistenza, nell'azione di gioco, di 3 fasi principali, che si svolgono successivamente e in rapporto le une alle altre:

- La percezione e l'analisi della situazione
- La soluzione mentale del problema
- La soluzione motrice del problema.

Il fatto di suscitare l'idea tattica e l'apprendimento dell'atto tattico si dovranno quindi effettuare il più presto possibile, all'inizio, ad esempio mediante piccoli giochi preparatori che si avvicinano alla pallavolo.

Occorre insegnare a un giocatore principiante a non confinarsi nel proprio dominio speciale, già molto limitato da un campo visivo ristretto, ma a staccarsi dalla ricerca esclusiva del pallone per immischiarsi nel dominio spaziale dei compagni, onde stabilire un contatto permanente.



Il pallone, polo d'attrazione, perfino per le grandi squadre.

Il perfezionamento degli automatismi avrà come scopo principale di liberare al massimo il giocatore dai problemi tecnici e tattici di base, affinché egli si trovi in uno stato migliore di disponibilità per percepire, analizzare e risolvere nuove formule ancora sconosciute.

Conseguentemente, l'allenatore di pallavolo si dovrà costantemente ricordare che, nell'istante del perfezionamento analitico di un gesto, quest'ultimo dovrà sempre essere integrato in un certo complesso tattico e in armonia con le attitudini fisiche del giocatore.

Ogni gesto sarà esercitato nel maggior numero di situazioni tattiche, senza mai esser preso individualmente, bensì in intimo collegamento con l'azione precedente, onde già anticipare la fase seguente.

Quanto più l'attitudine alla prestazione sarà alta e la maturità affinata, tanto più il gesto tecnico perderà la sua importanza a favore della strategia e dell'idea tattica.

Il giocatore di pallavolo non giocherà così con il cuore nello spazio che gli è attribuito, ma giocherà con il cuore della **SQUADRA per la collettività**.