

CORSO ALLENATORI DI CALCIO

Novembre 2011 - Giugno 2012



C.S.I. VARESE

**L'OSSERVAZIONE E LA GESTIONE
DELLA PARTITA**

ELEMENTI DA CONSIDERARE

PROTAGONISTI

ALLENATORE
GIOCATORI



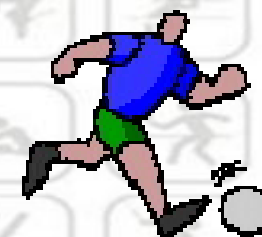
REGOLAMENTO

QUANTE POSSO FARNE?
DEFINITIVE O
TEMPORANEE?



TECNICA \ TATTICA

LETTURA OBIETTIVA DELLA
PARTITA



PSICOLOGIA

ACCETTAZIONE DEL
RUOLO E DEI PROPRI
LIMITI



Regola 3 Il numero dei calciatori

CALCIATORE DI RISERVA

Un **calciatore di riserva** (spesso chiamato con il semplice appellativo **riserva**), nel gioco del calcio è un calciatore che, pur non prendendo parte attiva al gioco, partecipa alla gara in qualità di sostituto di uno degli 11 calciatori titolari sul terreno di gioco, sia per ragioni fisiche, sia tattiche. Il processo mediante il quale un calciatore titolare viene rimpiazzato da un calciatore di riserva è chiamato **sostituzione**.

Il procedimento di sostituzione, il numero e il comportamento dei calciatori di riserva sono specificati Regolamento del Gioco del Calcio alla **Regola 3**.



STORIA DELLA “SOSTITUZIONE”

I calciatori di riserva sono documentati già all'inizio del 1800, sebbene la loro funzione fosse quella di sostituire calciatori che non fossero stati in grado di presentarsi al campo da gioco all'orario prefissato per la gara. Ad esempio, un referto di una partita del 1863 afferma: "Gli undici calciatori del Charterhouse hanno giocato un match contro la squadra del Old Carthusians F.C., ma a causa del mancato arrivo di alcuni dei calciatori, è stato necessario provvedere alla sostituzione di tre di questi". Tuttavia, la prima vera sostituzione di un calciatore titolare da un calciatore di riserva durante una partita avvenne durante la fase di qualificazione del Campionato mondiale di calcio 1954, durante la sfida Germania – Saarland (11 ottobre 1953), nella quale **Horst Eckel** divenne il primo calciatore ad essere coinvolto in una sostituzione.



STORIA DELLA “SOSTITUZIONE” - 2

Soltanto nella stagione **1965-66** le sostituzioni vennero utilizzate anche in partite fra club: l'English Football League permise infatti, secondo il Regolamento del tempo, la sostituzione di un solo calciatore; inoltre, la sostituzione era permessa soltanto per sostituire un calciatore infortunato.

Nella **stagione 1967-68** venne successivamente **permessa anche la sostituzione per ragioni tattiche.**

Dal 1988 furono consentite due sostituzioni invece che una. Nel 1994 divennero 3, con l'obbligo che una di queste venisse usata solamente per il portiere, ma

nel 1995 questo vincolo venne eliminato, giungendo quindi alla forma attuale di **3 sostituzioni senza alcuna restrizione.**



REGOLAMENTO

Il numero di calciatori di riserva consentiti dal Regolamento varia da un minimo di tre ad un massimo di sette.

Durante il corso della gara, essi prendono posto in strutture denominate *panchine*, circondate da un'area tecnica nella quale i calciatori di riserva devono stare e che non possono assolutamente abbandonare. Essi devono comunque mantenere un comportamento corretto e composto, che siano o meno chiamati a prendere parte attiva al gioco sostituendo un titolare.

Sono altresì **soggetti** esattamente come i calciatori sul terreno di gioco, **all'autorità dell'arbitro** in qualsiasi momento.



REGOLAMENTO - 2

Il Regolamento stabilisce chiaramente quali le infrazioni per le quali un calciatore di riserva debba essere ritenuto colpevole di un comportamento antisportivo; protesti con parole o gesti nei confronti degli ripresa del gioco.

Le infrazioni per le quali un calciatore di riserva debba essere espulso sono invece le stesse di un calciatore titolare. Il ruolo dei calciatori di riserva non è comunque soltanto quello di sostituire un titolare durante la gara: egli può infatti anche rimpiazzare un titolare che sia stato espulso prima dell'inizio della gara.

Tuttavia, un calciatore di riserva che sia stato espulso prima dell'inizio della gara non potrà essere a sua volta sostituito. inoltre prendere parte alla gara ruolo di assistente di parte.



LA PROCEDURA DELLA SOSTITUZIONE

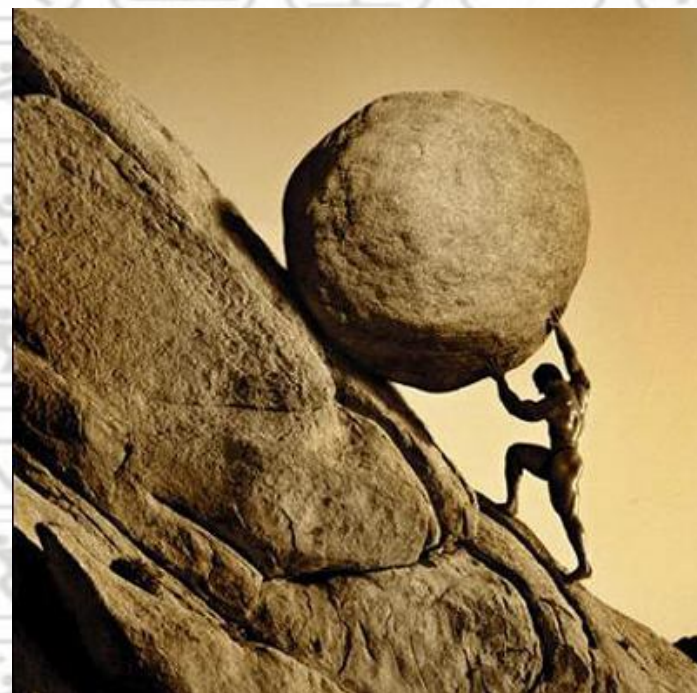
1. l'arbitro deve essere informato prima che la sostituzione avvenga;
2. il subentrante entrerà sul terreno di gioco solo dopo che ne sia uscito il calciatore sostituito e dopo aver ricevuto l'autorizzazione da parte dell'arbitro;
3. il subentrante deve entrare sul terreno di gioco in corrispondenza della linea mediana e durante un'interruzione di gioco;
4. la sostituzione si concretizza nel momento in cui il subentrante entra sul terreno di gioco;
5. il calciatore che è stato sostituito non potrà più partecipare alla gara.



- il calciatore che deve essere sostituito non è obbligato a lasciare il terreno di gioco all'altezza della linea mediana;
- se un calciatore di riserva non ha ancora completato la procedura della sostituzione entrando sul terreno di gioco, non può riprendere il gioco eseguendo una rimessa dalla linea laterale o un calcio d'angolo.
- se un calciatore infrange la procedura, deve essere ammonito.
- normalmente, non sono consentite più di tre sostituzioni, ma possono essere effettuate un numero diverso di sostituzioni, a patto che le squadre, prima del calcio d'inizio, si accordino sul numero massimo, e che l'arbitro ne sia informato prima dell'inizio della gara.
- nel caso in cui un calciatore rifiuti di essere sostituito e continui a restare imperterrito sul terreno di gioco, l'arbitro non potrà intervenire. Egli non potrà intervenire neppure nel caso in cui un allenatore effettui più sostituzioni del consentito.

VALENZA EDUCATIVA

- conoscenza delle proprie capacità
- sacrificio
- meritocrazia



ALLENATORE



L'allenatore è una persona che si propone di essere un **facilitatore di apprendimenti** che cura con attenzione la realtà, il contesto, le persone, le esigenze e le modalità di trasmissione dei contenuti.

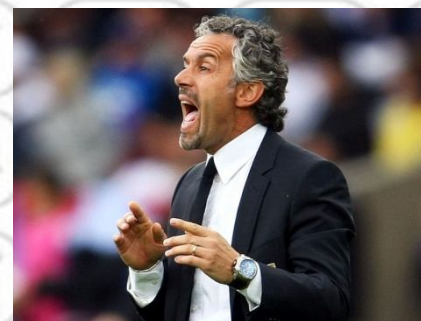
Deve innanzitutto essere consapevole che esistono **molteplici modi di apprendere e di trasmettere**, accettando che ogni allievo a secondo dei propri stili e tempi di apprendimento si costruisca concetti e abilità anche attraverso un percorso dissimile dagli altri.





Il traguardo finale deve essere la
**VALORIZZAZIONE DELLE POTENZIALITÀ
DELL'INDIVIDUO.**

**L'ALLENATORE È LO STRUMENTO
ATTRAVERSO IL QUALE I SUOI
GIOCATORI SVILUPPANO E
CONSOLIDANO LE LORO CAPACITÀ.**



CARATTERISTICHE DI UN ALLENATORE

1. la **motivazione**, alla base di ogni attività e motore del complesso percorso educativo;
2. la **formazione**, intesa come volontà d'aggiornamento, ciò che determina continuità e rende "infinito" il processo educativo;
3. la **conoscenza**, quell'insieme di sapere ed esperienza che dà ragione di esistere al processo formativo-educativo.

L'allenatore avrà naturalmente bisogno di **competenze**, frutto non solo del **saper fare** ma anche del **saper imparare**, prodotto di un ambito mentale che utilizza **abilità e conoscenze** acquisite per analizzare e risolvere problemi da più punti di vista, per programmare, comunicare, gestire il gruppo, educare.



FARE UN CAMBIO

OSSERVARE



**VALUTAZIONE e ELABORAZIONE
DELLE INFORMAZIONI IN
RELAZIONE:**

- 1. ALLA STRATEGIA**
- 2. AL RISULTATO**
- 3. ALLE CONDIZIONI FISICHE**



CAMBIO

SCOUT: una lettura obiettiva della partita

La partita ha bisogno di una verifica che non può essere solo rappresentata dal risultato. Questa verifica, o meglio lettura, deve essere il più possibile obiettiva e realistica, e rappresenta per l'allenatore la base su cui costruire l'allenamento della settimana. Lo strumento per fare ciò è rappresentato dallo **SCOUT**.

Lo scout deve essere facile e utilizzabile rapidamente ma soprattutto non deve richiedere molti osservatori e materiali sofisticati.

Lo scout permette un'osservazione sia di tipo fisica, tattica e tecnica.



SCOUT: una lettura obiettiva della partita

- per l'**osservazione obiettiva**
- per la stesura della programmazione
- per la ricerca di eventuali modifiche durante la partita



DEVE ESSERE:

facile;
utilizzabile rapidamente

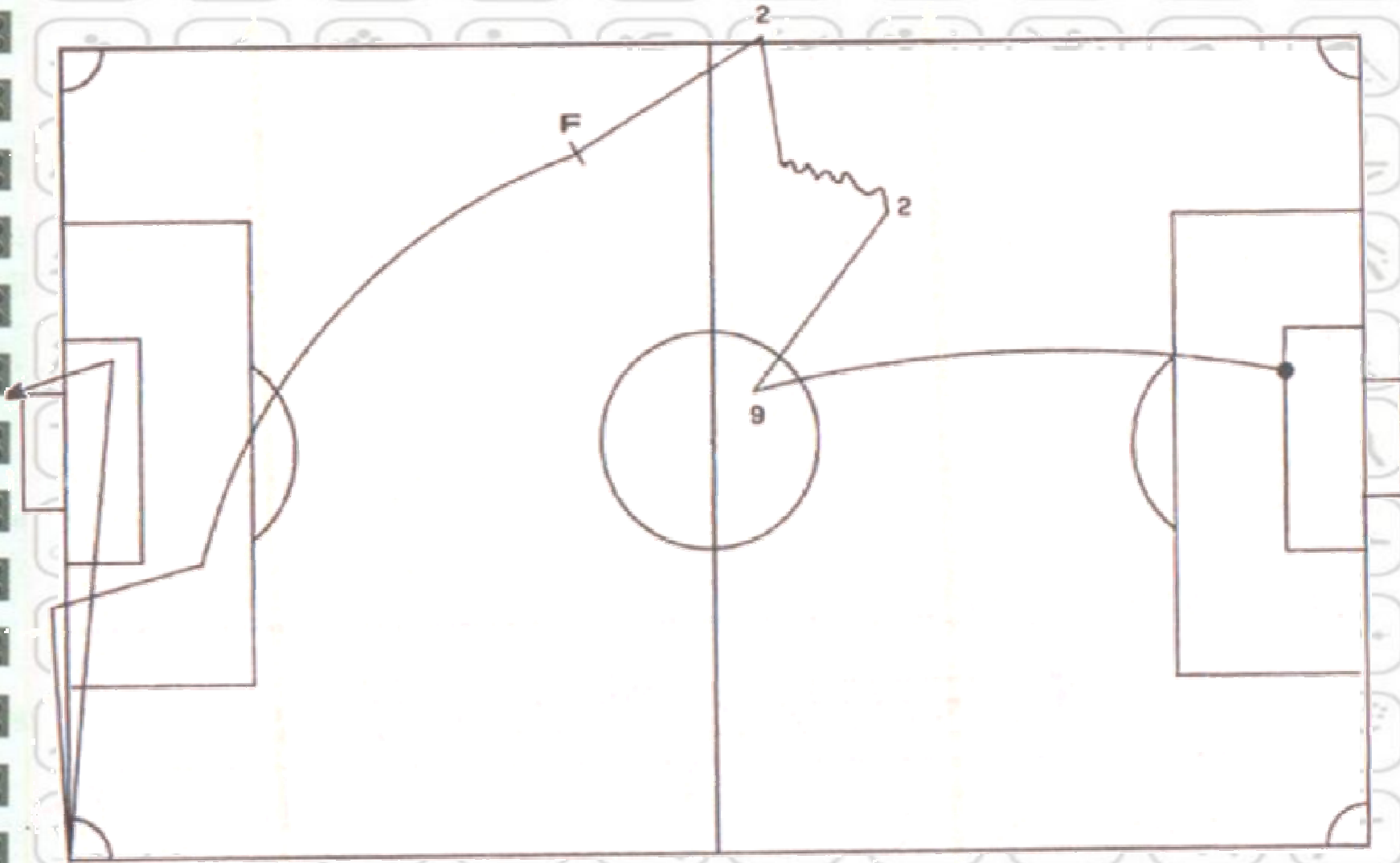
MATERIALE:

foglio

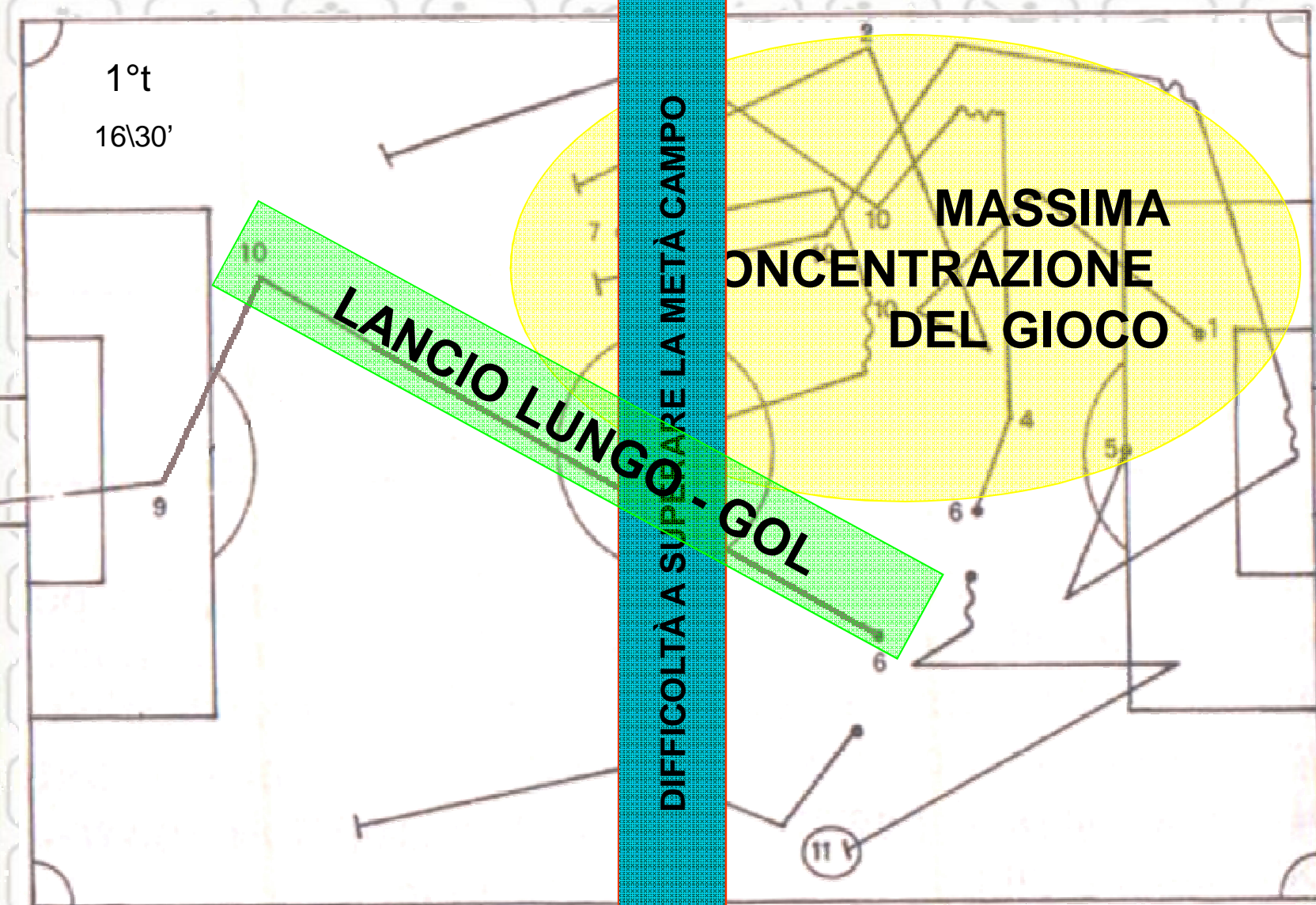
penna



SCOUT tecnico



percorso palla ——— palla persa |——
guida palla ~~~~~ palla recuperata ●——



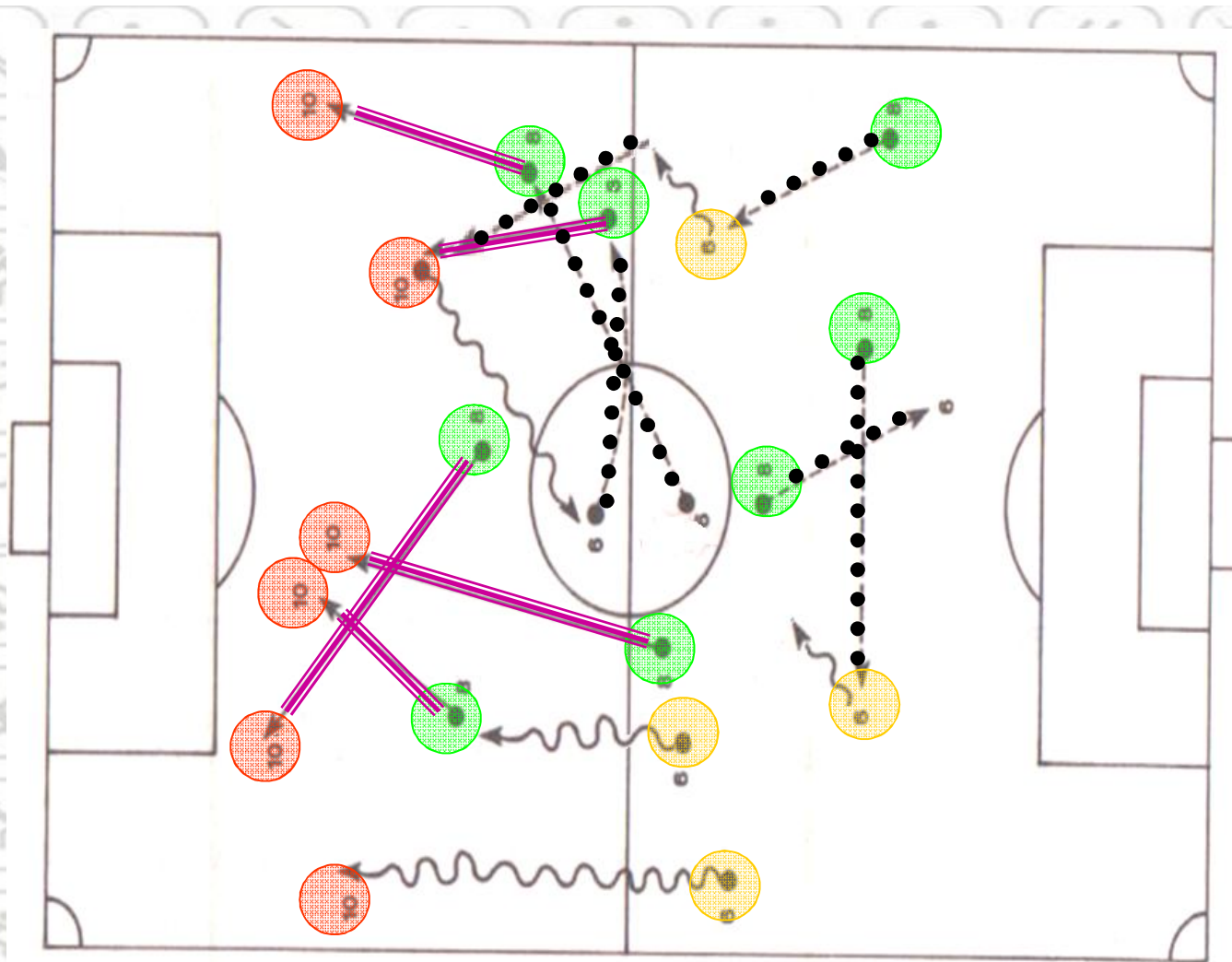
1°t
16\30'

12'
rete

LANCIO LUNGO - GOL

DIFFICOLTÀ A SUPERARE LA METÀ CAMPO

MASSIMA
CONCENTRAZIONE
DEL GIOCO



il 10 è il giocatore più "cercato"

passaggi alti

passaggi bassi



l'8 è il giocatore che ha recuperato più palloni

il 6 è il giocatore che ha portato di più la palla

SCOUT tecnico - 4

0 errore X giusto

1° TEMPO				
PASSAGGI	TIRI		FALLI	
	IN PORTA	FUORI		
XXX0XX0X00XXXX0X0 X0X0X0X0X0X0X00X 0X00X0X0X0X0	XXXXG	XXXXXXXXXX	XXXX	
2°TEMPO				
PASSAGGI	TIRI		FALLI	
	IN PORTA	FUORI		
XOXOXXO000XOO OOOXOOXXOOXXXX XOXXOXOXOXOOX	XXXXG	XXXXXXXXXX	XX	
PASSAGGI	TIRI		FALLI	
	IN PORTA	FUORI		
25+20 GIUSTI 21+22 ERRORE				



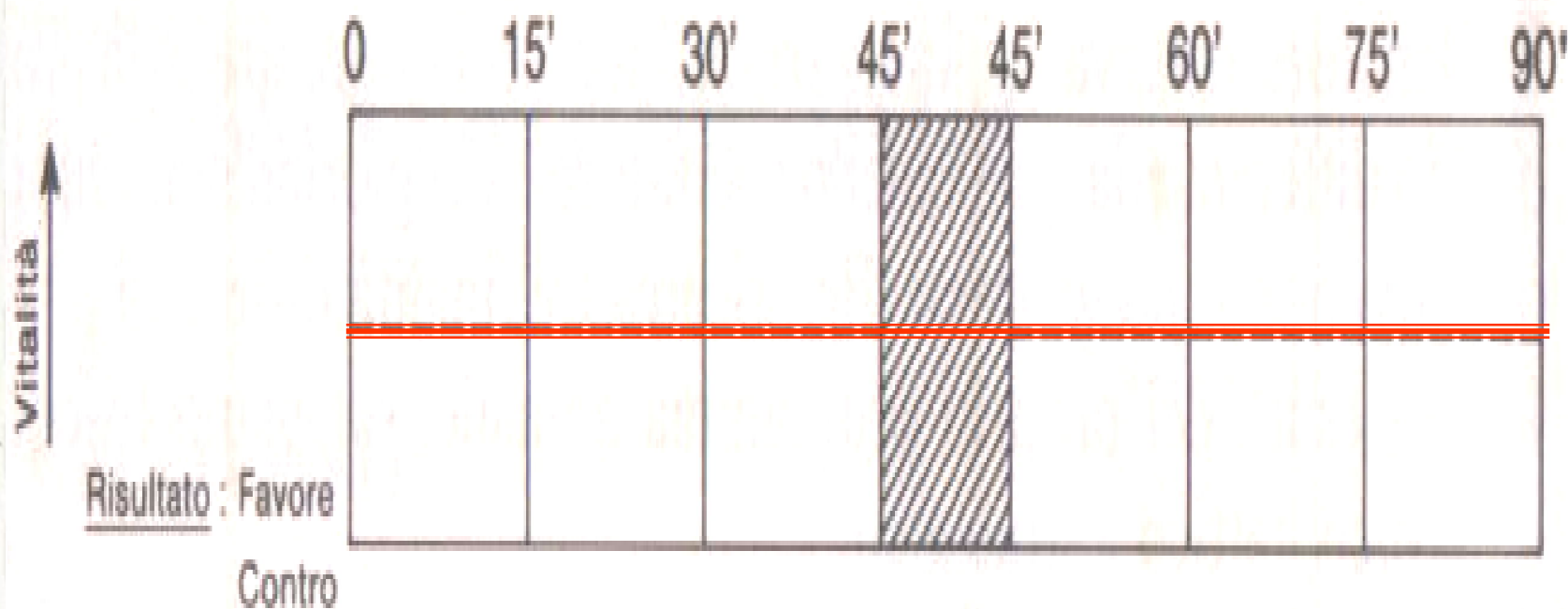
SCOUT tecnico - 5

1° TEMPO				
PASSAGGI		TIRI		FALLI
GIUSTI	ERRORI	IN PORTA	FUORI	
438734	794799	911711	899910	353327
923348	10864	1099	1171011	2
8691010				
1011956				
34				
2° TEMPO				
PASSAGGI		TIRI		FALLI
GIUSTI	ERRORI	IN PORTA	FUORI	
438734	794799	911711	899910	353327
923348	10864	1099	1171011	2
8691010				
1011956				
34				

nr	giocatore	palle giocate	errori	giusto	valore
1	Rosso				
2	Maldino				
3	Tassotto				
4	Ancellotto	12	4	8	+4
5	Gallo				
6	Barese				
7	Colomba				
8	Evano				
9	Virdi	22	12	10	-2
10	Donadono				
11	Massara				
12	Nuciaro				
13	Musso				

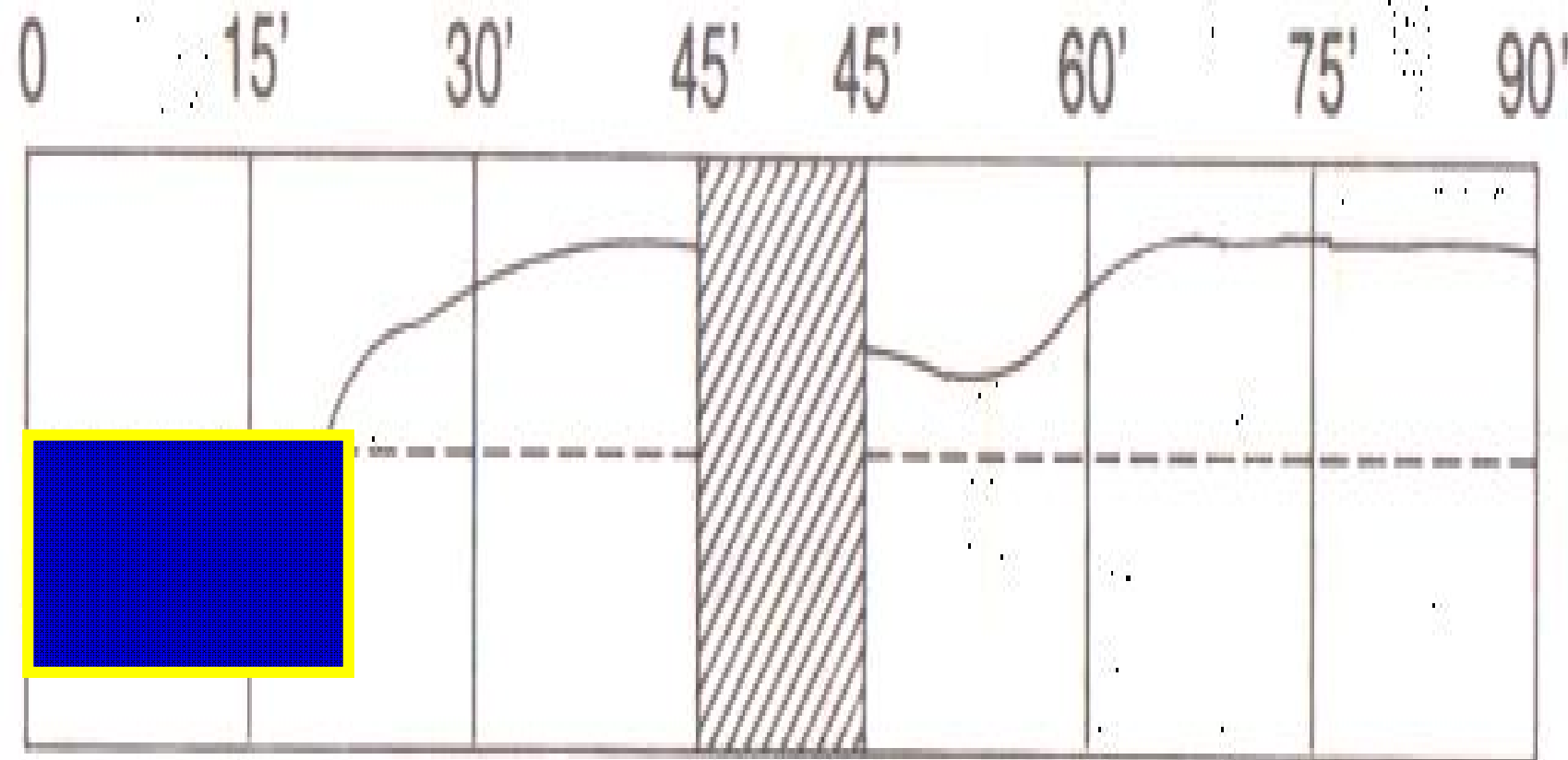
SCOUT atletico

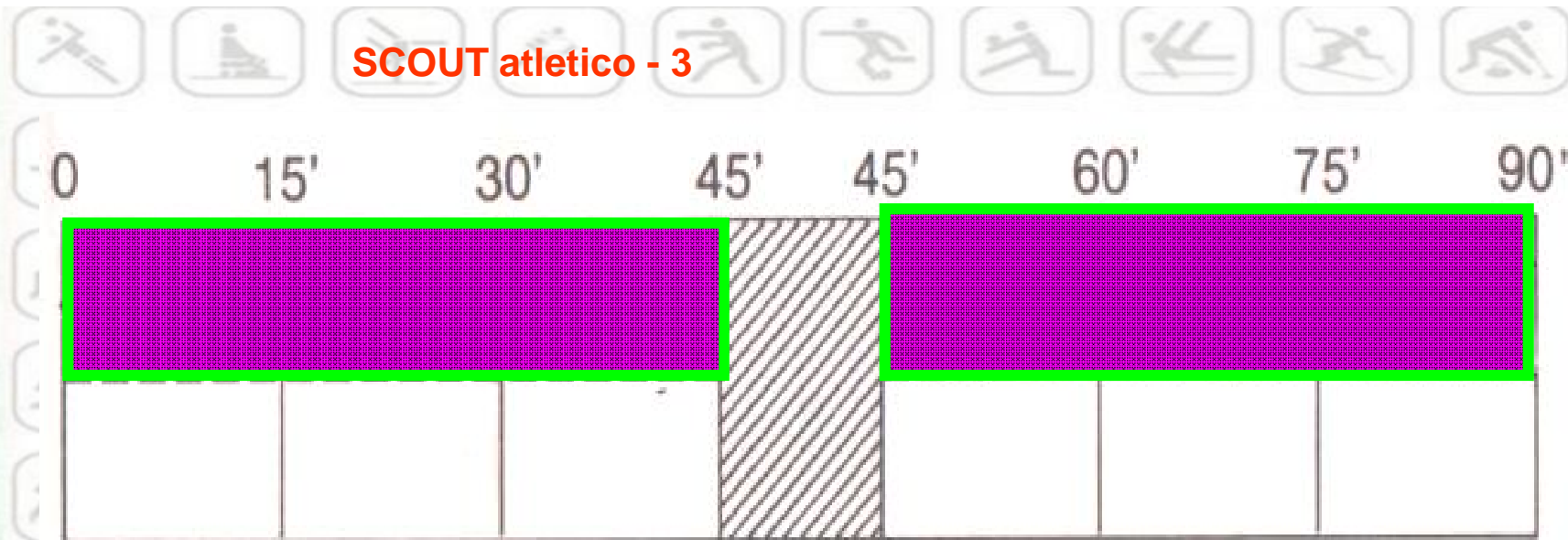
Per l'osservazione della prestazione fisica può essere utile una griglia in cui ogni 5 minuti l'osservatore registra la vitalità della squadra, in relazione alla squadra avversaria (perché non serve essere al top delle proprie capacità fisiche ma basta "stare meglio degli avversari").



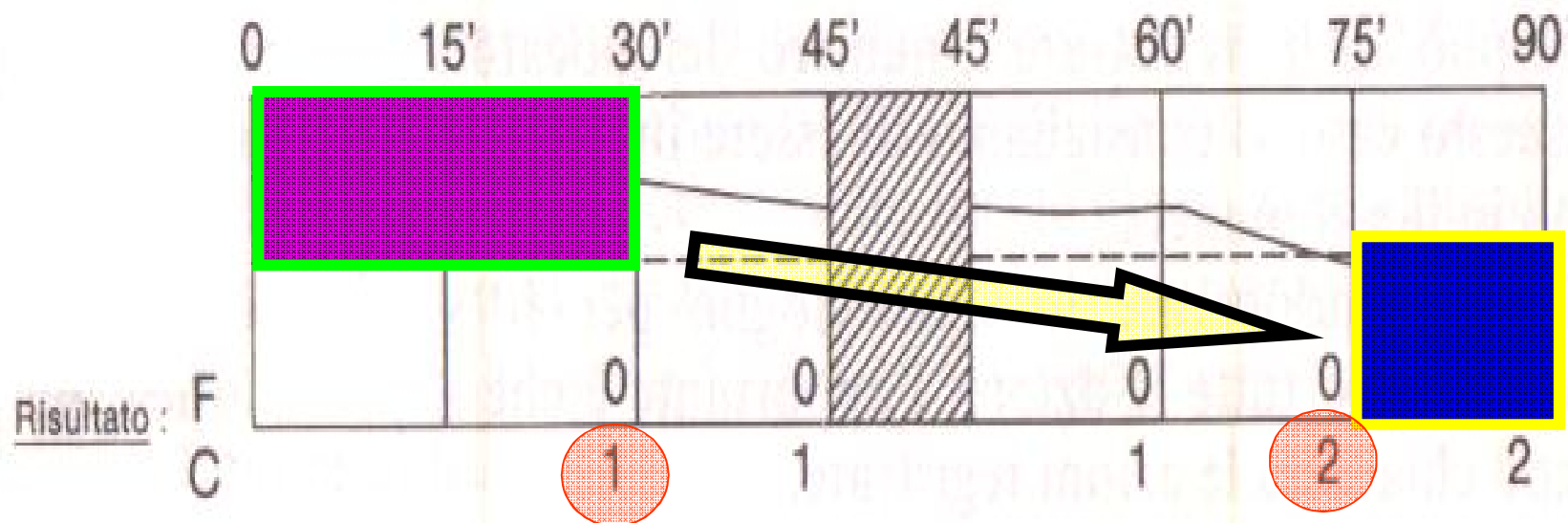
SCOUT atletico - 2

Da questo tipo di scout è possibile individuare se la squadra ha una **partenza lenta** dovuta ad esempio ad un cattivo riscaldamento pre-partita oppure ad un approccio sbagliato alla gara.





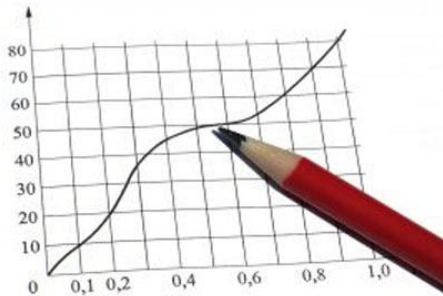
esempio di squadra più vitale rispetto agli avversari



può anche evidenziare la squadra che **subisce** psicologicamente l'andamento della gara

I DATI RACCOLTI DEVONO ESSERE:

1. ELABORATI E VERIFICATI IN
RELAZIONE AGLI OBIETTIVI



PROGRAMMAZIONE

MOTIVAZIONE

2. RESI NOTI AGLI ATLETI





PROGRAMMAZIONE

1. ANALIZZARE LA SITUAZIONE
(chi e come sono i miei allievi?)
2. **DEFINIRE GLI OBIETTIVI**
(dove vogliamo arrivare?)
3. SELEZIONARE I CONTENUTI
(cosa devo fare?)
4. SCEGLIERE E ORGANIZZARE I METODI
E LE ATTIVITÀ *(come devo fare?)*
5. SCEGLIERE E ORGANIZZARE I
MATERIALI E GLI STRUMENTI
(cosa mi occorre?)
6. STRUTTURARE LE SEQUENZE DI
INTERVENTO *(quando devo
fare?)*
7. REALIZZAZIONE *(parte pratica –
esecutiva)*
8. **VALUTAZIONE**
(ho raggiunto gli obiettivi?)

DEFINIRE GLI OBIETTIVI

CHI DEFINISCE GLI OBIETTIVI?

L'ASSOCIAZIONE nella quale gioco



L'ALLENATORE la **SOCIETÀ** i **MASS MEDIA**

gli obiettivi sono determinati in primis dalle **motivazioni dei GIOCATORI.**



VALUTAZIONE

PIANO FUNZIONALE

PIANO RELAZIONALE

PIANO EDUCATIVO

cosa VALUTARE

La capacità di

DIAGNOSTICARE: saper leggere la situazione, l'ambiente, i dati, la relazione tra le persone, se stessi; nel gioco del calcio si traduce nel saper leggere la partita tramite le funzioni cognitive

AFFRONTARE: trovare strategie d'azione, risoluzione dei problemi, avere autonomia e decisionalità; cioè nel gioco risolvere problemi motorio-calcistici tramite le funzioni cognitive ed emotivo-affettive

RELAZIONARSI: avere competenza comunicativa, controllo delle emozioni, competenza sociale; il calcio è sport di squadra, sport interattivo, di sviluppo delle funzioni socio-relazionali

MOTIVAZIONE

La **motivazione** è un fattore del comportamento che induce un individuo ad una determinata azione e verso un obiettivo; svolge fundamentalmente due funzioni: attivare e orientare.

La motivazione può manifestarsi per **scopi esterni** all'attività stessa (ricevere lodi o evitare castighi); oppure **interni** cioè quando un individuo si impegna in un'attività perché la trova stimolante e gratificante di per se stessa e prova soddisfazione nel sentirsi sempre più competente. In questo caso è basata sulla curiosità, che viene attivata sul bisogno di esplorare l'ambiente alla ricerca di nuove informazioni e soluzioni. Anche la consapevolezza di un risultato da raggiungere o evitare, dei propri mezzi e limiti, della stima di sé concorre a motivare l'individuo all'azione.

MOTIVAZIONE - 2

La motivazione può essere cosciente o incosciente semplice o complessa, transitoria o permanente, primaria (quelle di natura fisiologica) o secondaria (quelle di natura personale o sociale).

La motivazione è strettamente **legata al bisogno**, uno stato di tensione dovuto alla mancanza di qualcosa e soggettivamente avvertito come uno stimolo che spinge l'individuo verso un obiettivo atto a soddisfare lo stimolo stesso.

L'**interesse** è invece un fattore dominante della motivazione e le sue caratteristiche sono la durata, l'estensione e l'intensità.

**OGNI ATTO CHE VIENE FATTO SENZA MOTIVAZIONI
RISCHIA
DI FALLIRE PERCHÉ NON CONSAPEVOLE E SCELTO.**

GRAZIE
per l'attenzione e
BUON LAVORO



ste.faletti@libero.it

STEFANO FALETTI



347 3122490