

TEST DI VALUTAZIONE DELLE ABILITA' IN PARTITA All. "B" Reg.Baskin Rev.12

Dati giocatore:

NOME: _____

COGNOME: _____

DATA DI NASCITA: _____

ATTUALE RUOLO: _____

SQUADRA DI APPARTENENZA: _____

SEZIONE TERRITORIALE: _____

ABILITA'	PUNTEGGIO OTTENUTO				
Difesa a uomo	1	2	3	4	5
Qualità di scelta di tiro	1	2	3	4	5
Uso dei due canestri	1	2	3	4	5
Coinvolgimento compagni	1	2	3	4	5
Movimento senza palla	1	2	3	4	5

PUNTEGGIO TOTALE: _____

PUNTEGGIO	RUOLO
Tra 5 e 10	3
Tra 11 e 20	4
Tra 21 e 25	5

ISTRUZIONI

Il seguente test di valutazione è stato pensato per uniformare e migliorare la correttezza della classificazione in ruoli, dove in aggiunta al "test di classificazione" già in vigore va ad implementare, si spera fino a sostituirla, la voce "valutazione in partita" che sino ad ora si è dimostrata totalmente soggettiva e dipendente dal livello delle squadre/giocatori che si affrontano.

Per questo si è pensato di tenere in considerazione non tanto l'efficacia e la performance sul campo (variabili dipendenti), ma le abilità personali espresse durante il gioco (variabili indipendenti), oggettivandole il più possibile.

Ogni ruolo è caratterizzato da determinate abilità, che seppur espresse in maniera differente da giocatore a giocatore, aiutano a delimitarne i confini. Perchè rimane sempre sottinteso che nel Basket esiste una tale variabilità individuale che non permette classificazioni precise come in altri sport, ma è possibile, e doveroso, cercare di essere sempre più precisi e oggettivi, così da parlare tutti la stessa lingua evitando incomprensioni.

Il questionario è valutativo di un singolo giocatore, è valido per il ruolo 3, 4, e 5, e va compilato durante l'osservazione di una o più partite.

Sono state selezionate 5 abilità, e per ognuna sono stati identificati 5 livelli di "espressione" dell'abilità disposte in ordine crescente. Ad ogni livello viene assegnato un punteggio. idealmente corrispondono a:

1-ruolo 3 profilo basso

2-ruolo 3 profilo alto

3-ruolo 4 profilo basso

4-ruolo 4 profilo alto

5-ruolo 5

la somma dei cinque punteggi ottenuti da un risultato che va confrontato con queste soglie indicative di appartenenza a un ruolo:

da 5 a 10 punti = numero 3

da 11 a 20 punti = numero 4

da 21 A 25 punti = ruolo 5

E' chiaro che i punteggi borderline sono sempre indice di un giocatore a metà tra i due ruoli o che sta maturando per il ruolo superiore, e quindi rimane sempre fondamentale il ruolo della commissione tecnica nel valutare questi giocatori nel caso di dubbi e/o richieste.

a) DIFESA A UOMO

1-riesce a stare insieme all'attaccante faticosamente e/o si dimentica costantemente di difendere.

2-riesce a stare assieme all'attaccante, distraendosi facilmente perdendo l'uomo quando non ha la palla.

3-riesce a seguire con continuità l'attaccante, anche senza palla. A volte prova ad ostacolare anche i ruoli superiori.

4-riesce a seguire sempre l'attaccante, cercando accorgimenti per impedirgli la ricezione. Può riuscire a ostacolare anche i ruoli superiori.

5-segue l'attaccante con e senza palla, cercando di anticiparne le decisioni.

b) QUALITA' DI SCELTA DI TIRO

1-tira sempre forzando, indipendentemente dalla situazione in cui si trova e dall'esito del tiro.

2-riesce faticosamente a valutare quando scegliere il tiro e spesso lo forza.

3-raramente forza il tiro, e quasi sempre riesce a valutare l'esito della scelta che sta per fare.

4-tira solo se è una situazione che reputa buona, altrimenti ci rinuncia e cerca un'altra soluzione. A volte riesce a crearsi il tiro con una soluzione personale.

5-Sceglie con cura quando tirare creandosi una situazione vantaggiosa.

c) USO DEI DUE CANESTRI

- 1-si dirige sempre verso un solo obiettivo e cambia direzione solo su stimolo esterno.
- 2-solitamente si dirige verso un solo obiettivo ma può cambiare direzione se si trova in difficoltà, volontariamente o su stimolo esterno.
- 3-quando si trova in difficoltà cambia volontariamente obiettivo.
- 4-valuta e decide, a volte con anticipo, se e quando cambiare obiettivo.
- 5-crea situazioni per trarre vantaggio dal cambio di obiettivo.

d) COINVOLGIMENTO COMPAGNI

- 1-cerca la soluzione personale senza passare mai la palla, se non occasionalmente e solo su stimolo esterno.
- 2-cerca la soluzione personale e solo pochissime volte passa la palla, e solo se in difficoltà o su stimolo esterno.
- 3-solitamente cerca la soluzione personale ma può passare la palla ai compagni se si trova in difficoltà.
- 4-passa spesso la palla ai compagni, cercando a volte di creare una situazione vantaggiosa.
- 5-costantemente cerca e crea situazioni vantaggiose per passare la palla ai compagni coinvolgendoli nelle manovre offensive.

e) MOVIMENTO SENZA PALLA

- 1-solitamente si mette solo dove gli viene detto e se deve scegliere di propria iniziativa non occupa mai una posizione vantaggiosa per il gioco.
- 2-spesso si mette solo dove gli viene detto e se sceglie una posizione di propria iniziativa poche volte essa è vantaggiosa.
- 3-spesso si mette dove gli viene detto e a volte ricerca di propria iniziativa una posizione vantaggiosa per il gioco, anche se non sempre riesce a trarne reale vantaggio.
- 4-riesce quasi sempre a trovare una posizione vantaggiosa dove posizionarsi, a volte anticipando anche il gioco, ma non sempre riesce a trarne il reale vantaggio.
- 5-anticipa il gioco cercando sempre la posizione migliore dove posizionarsi per avvantaggiare se stesso o la propria squadra.

* Con “forzare il tiro” si intende una situazione in cui la scelta non garantisce alte probabilità di successo. Con “situazione vantaggiosa” si intende una situazione in cui la scelta garantisce alte probabilità di successo. I criteri valutativi delle probabilità di successo possono essere: distanza dall’obiettivo; angolo di tiro rispetto al canestro; possibile interferenza della difesa; etc.

** Con “stimolo esterno” si intende suggerimento/ordine da parte dell’allenatore o compagno di squadra.

*** Con “trovarsi in difficoltà” si intende quando la soluzione che si sta intraprendendo non è più percorribile o lo è con un alto rischio di fallimento.

**** A volte alcuni giocatori (spesso di ruolo 3) possono eseguire continui cambi di obiettivo che sembrano letture di ciò che sta accadendo, ma che spesso sono movimenti automatizzati durante gli allenamenti e quindi non dipendenti dalla situazione di gioco. In questo caso queste abilità non vengono contate come “volontarie”.

***** Con “posizione vantaggiosa” si intende occupare una posizione nel campo che faciliti lo svolgimento delle manovre offensive/difensive della propria squadra. I criteri valutativi possono essere: cercare una posizione in cui si possa ricevere la palla senza il rischio che venga intercettata dalla difesa; cercare una posizione libera vicino a uno dei due canestri; cercare una posizione che vada ad intasare il movimento dei miei compagni, specialmente se con la palla; cercare una posizione che mi permetta di rendere difficoltoso il raggiungimento dei canestri ai miei avversari; etc.