

CORSO PER TECNICO DI BASE

**I COMPITI DEL
TECNICO**

Ogni allenatore



è un insegnante

L'insegnante deve essere soprattutto un:

"facilitatore dell'apprendimento"

cioè deve saper esporre in modo efficace e significativo la sua disciplina

I COMPITI E LE RESPONSABILITÀ DELL'ISTRUTTORE

- Assicurare l'integrità fisica e la sicurezza
- Gestire e controllare i carichi nella preparazione (eventualmente in accordo con il Preparatore Fisico)
- Sviluppare e Riequilibrare le caratteristiche motorie
- Sviluppare un interesse a lungo termine per lo sport
- Sviluppare una documentazione sulle attività condotte
- Organizzare le attività in modo efficace e adeguato ai tempi e al contesto operativo

Molteplici competenze interdisciplinari:

- Psico-pedagogiche
- Metodologico-didattiche
- Tecniche

Competenze psico-pedagogiche

- saper MOTIVARE
- saper COMUNICARE
- saper PROGRAMMARE
- saper OSSERVARE
- saper VALUTARE
- conoscere i processi che regolano L'APPRENDIMENTO

Competenze metodologico-didattiche

- Conoscenza del modello di prestazione
- Conoscenza delle capacità motorie
- Conoscenza dei principi del carico fisico

Competenze tecniche dell'allenatore

- Conoscenza dei regolamenti di gioco
- Conoscenza della tecnica dei fondamentali
- Conoscenza delle tattiche e delle strategie

Cosa ne pensano i ragazzi.....?

L'allenatore dovrebbe arrabbiarsi ed urlare di meno durante le gare, dare importanza anche al divertimento e non solo al risultato ed alla vittoria, incoraggiare e sostenere gli atleti anche in caso di errore.

Da una ricerca su come i giovani atleti percepiscono i comportamenti del proprio allenatore prima e durante una competizione e come vorrebbero fosse l'allenatore ideale. Effettuata nel 1995 su 332 soggetti nella fascia 10-14 anni (Bortoli, Malignani, Robazza praticanti sport individuali e di squadra.

(Bortoli, Malignaggi, Robazza 1995)



COMPITI E RESPONSABILITÀ DEL MANAGER



- Organizzare la squadra e stabilire i ruoli
- Creare il gruppo e far rispettare le regole
- Stabilire le strategie
 - Il line-up
- Creare il gruppo di lavoro
 - Il suggeritore di terza

Il line-up

Position	Player
1	Phil Rizzuto (SS)
2	Jerry Coleman (CF)
3	Hank Bauer (RF)
4	Joe DiMaggio (LF)
5	Gene Woodling (C)
6	Mickey Vernon (1B)
7	Bobby Brown (3B)
8	Yogi Berra (2B)
9	Vic Raschi (P)

1

Deve essere in grado di vedere molti lanci, sa andare indietro nel conto; deve arrivare in base. Veloce, se ha potenza va bene

2

Anche lui sa vedere molti lanci, batte a tutto campo ed è in grado di battere con 2 strike perché così abbiamo più lanci per mandare il corridore in seconda. Gioca per la squadra, meglio se è mancino perché con corridore in prima è più coperto

Il line-up

3

È il miglior battitore, batte a tutto campo, uno su cui costruire la squadra

4

Battitore di potenza, dove portare a casa i punti. Deve essere di protezione per il terzo in battuta perché se passano in base il terzo, è il quarto che lo deve portare a punto.

Preferibilmente uno destro e uno mancino

MINNESOTA TWINS	
1	FLYNN
2	PLUTO
3	...
4	...
5	...
6	...
7	...
8	...
9	...
P	...

MINNESOTA TWINS	
1	BAHAY
2	DENNETT
3	...
4	...
5	...
6	...
7	...
8	...
9	...
P	...

Il line-up

5

È il secondo miglior battitore di potenza, anche lui abile a portare a casa i punti.

6 -Inizia la parte bassa del line up-

Non va strike out facilmente, ma se non corre tanto lo si mette sotto nel line -up

7

Gestisce bene la mazza, sa fare bene il batti e corri, batte bene in campo opposto

Il line-up

8

Normalmente è il ricevitore o l'interbase, abile a fare bunt e batti e corri, in generale a muovere i corridori avanti.

9

Intercambiabile con 8, sanno fare gioco di squadra, non sono egoisti. Meglio se veloce.



IL SUGGERITORE DI TERZA BASE

- Non ci sono regole fisse per suggerire, deve fare affidamento principalmente ai suoi istinti
- Dovrà prendere le decisioni considerando i seguenti fattori:
 - Le condizioni del terreno di gioco e le condizioni atmosferiche
 - Outs e inning
 - Velocità e abilità dei corridori (come gira le basi come, scivola)
 - Posizione degli esterni e degli interni (potrebbero cambiare da lancio a lancio)
 - Difesa
 - Come e dove la palla è stata battuta

Dare i segnali

- Stare in piedi davanti al box
 - Assicurarsi che tutti i corridori possano vedere
- Assicurarsi che tutti i giocatori stiano guardando
 - non vogliamo dare i segnali più volte
- Continuare a guardare i giocatori mentre si danno i segnali
- Insegnare a guardare i segnali immediatamente dopo i lanci o i foulball
- Il coach di terza è responsabile del fatto che i giocatori comprendano i segnali



Quando la palla è in gioco

- Essere coerenti con gli aiuti verbali
 - usare meno parole possibili
- Guardare gli interni quando il lanciatore è in pedana
- Insegnare ai corridori di giudicare da soli la palla a meno che non sia dietro la schiena
 - ma dovrà essere sempre pronto ad aiutarlo se lo guarda
- La posizione per aiutare i corridore
 - in line con 3^a e 2^a con corridore che viene dalla prima
 - profondo verso casa base con corridore che viene dalla 2^a e deve girare verso casa
 - vicino alla terza quando vogliamo fermarlo in terza

FINE