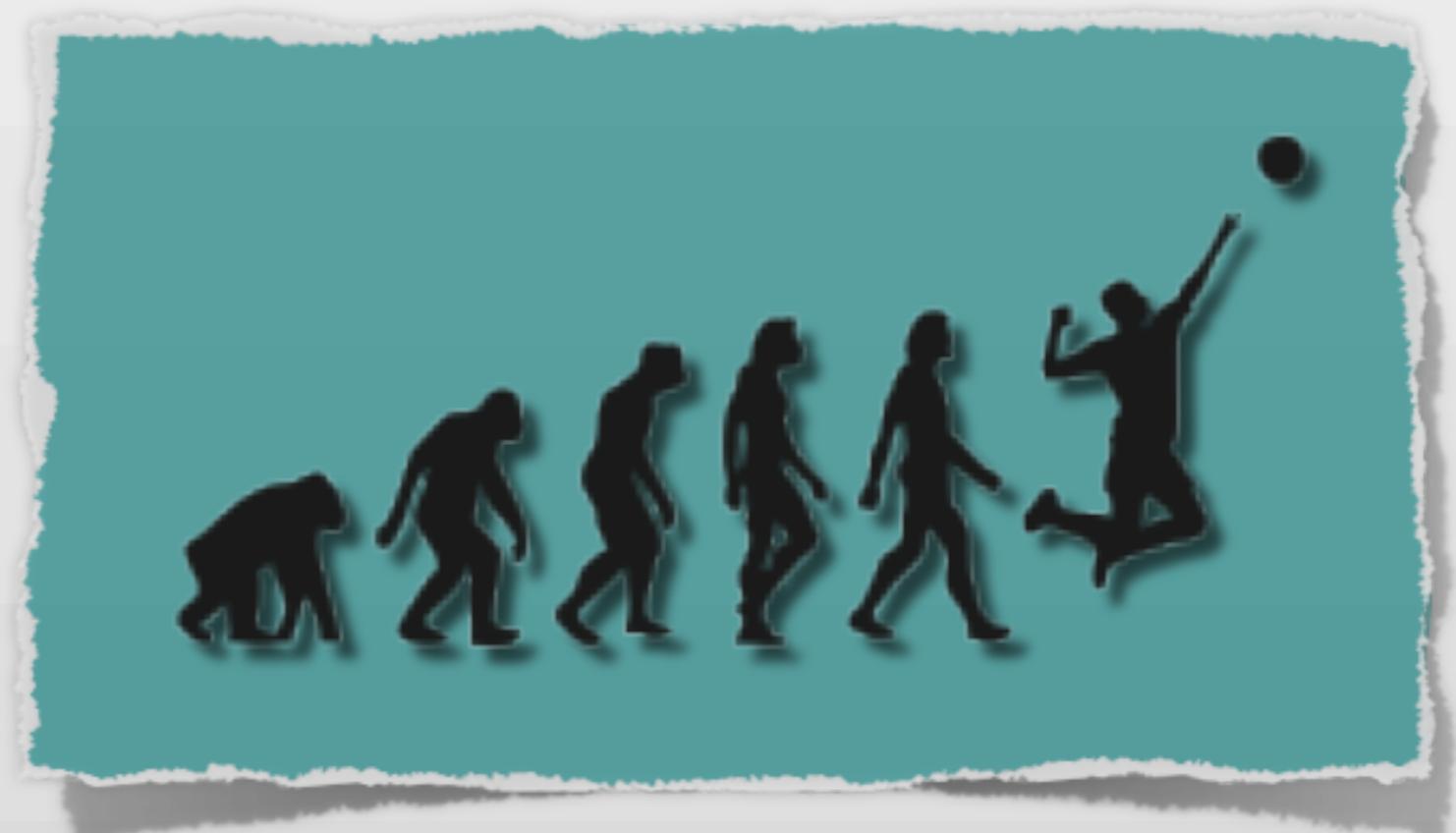




Sperimentazione Regola Doppio Servizio Top Spin

Trofeo delle Regioni 2012



Più Top-Spin per **Rotazione**

SPIN

FLOAT

0	5%	6
1	20%	5
2	20%	4
3	32.5%	3
4	22.5%	2
5	0%	1
6	0%	0

FASI

P6 P3: 60%

P4: 20%

P2 P5: 13%

P1: 7%



Più **azioni** da servizio Top-Spin

42% DI TURNI TOP-SPIN

BATTUTE PER TURNO
SENZA
LA NUOVA REGOLA

268

1,4 SERVIZI
PER TURNO

BATTUTE PER TURNO
CON
LA NUOVA REGOLA

406

2,2 SERVIZI
PER TURNO





GIOCO **senza** DOPPIO SERVIZIO



PRIMA BATTUTA
FACILE

27% -

PRIMA BATTUTA
TIRATA

35% + / #

PRIMA BATTUTA
ERRORE

38% =



Migliore **gestione** della battuta



SECONDA
BATTUTA **FACILE**

52% -

SECONDA
BATTUTA **TIRATA**

25% + / #

SECONDA
BATTUTA **ERRORE**

23% =





Spinti a **Forzare**

AZIONI
GUADAGNATE



AL PRIMO
SERVIZIO

70%

+46%



AL SECONDO
SERVIZIO

20%

+26%



AL TERZO
O QUARTO
SERVIZIO

10%

+20%



OSSERVAZIONI FINALI SULLA SPERIMENTAZIONE

Lo studio è stato condotto sulla battuta di tipo “Salto Spin” e la sua possibile ripetizione dopo l’ errore, esclusivamente se con uguale tecnica, monitorando 1) il momento della gara (punteggio) 2) la sequenza punto a punto 3) lo sviluppo delle 6 rotazioni.

Dalle osservazioni fatte è subito chiaro come gran parte delle squadre abbiano avuto una maggior propensione a questo tipo di battuta, spinti dalla possibilità di ripetere il gesto dopo l’ errore senza perdere il punto. Su 448 turni di battuta tra salto spin e float, 189 cioè il 42% sono state battute spin.

La proporzione tra battuta spin e quella float sale sopra al 50% (3:3 o 4:2) al primo giro di rotazioni, spronando molti più giocatori ed allenatori a provare un inizio set “aggressivo”.

La battuta salto spin è stata utilizzata nel 60% dei casi in fase 6 e 3 (schiaiatori), nel 20% in fase 4 (opposti), nel 13% in fase 2 e 5 (centrali) e nel 7% in fase 1 (palleggiatori).

Se non fosse stata applicata questa regola invece, ci sarebbero stati 268 punti giocati con partenza in battuta salto spin su un totale di 189 turni di battuta. Cioè 1,4 battute per turno. Con l’ introduzione della regola le battute sono salite a un totale di 406 quindi una media di 2,2 battute per turno.



Nella serie di battute, dopo quella sbagliata, troviamo un notevole calo dell' errore: dal 38% iniziale sulla prima battuta al 23% di errore su quella che consideriamo seconda battuta. Ad ulteriore conforto di questo dato si verifica che la percentuale della battuta gestita facile in campo, dove l' avversario riceve positivamente, raddoppia passando dal 27% al 54%. Di conseguenza sono le battute forzate, cioè le battute che l' avversario gestisce con una ricezione negativa, che calano dal 35% al 25%, ma considerando che, se si fosse fatto un nuovo errore il battitore avrebbe perso il suo turno, questo rimane comunque un dato molto alto.

La possibilità di ripetere la battuta dopo l' errore ha portato gli atleti a forzare la battuta al primo servizio del proprio turno: 70% errore al primo servizio, 20% al secondo, 10% al terzo o quarto servizio.

Questo dato conferma che il feedback dell' errore commesso trasmetta all' atleta che grazie alla regola può immediatamente ripetere il gesto, consapevolezza, attenzione all' esecuzione del gesto tecnico e capacità di gestione dello stesso gesto in maniera straordinariamente efficace.

Infine, colpisce che dopo l' errore al primo servizio non solo si è ripetuta la battuta ma si è avuto un guadagno di +46% di azioni di gioco. Per ogni battuta sbagliata ce ne sono mediamente 1,5 in più! In sostanza senza incidere sul risultato tecnico (in un solo caso su 11 il risultato finale della partita sarebbe stato diverso) la regola ha permesso agli atleti di giocare quasi 10 punti "in più" per ogni set previsto dal regolamento del torneo ai 21.