



DISPENSE

U.S.A.P.



COACH EDOARDO RABBOLINI

IL LAVORO DI SCOUTING

Nato a Domodossola nel 1991, da sempre amante del basket, passione di famiglia trasmessagli dal padre, ha un bagaglio cestistico e scolastico già di assoluto livello. Edoardo è laureato in "Scienze delle Attività Motorie e Sportive" Università Insubria ed in "Scienze Tecnica e Didattica dello sport" Università degli studi di Milano.

Per quanto riguarda la pallacanestro, egli dal 2012 è all'Olimpia Milano (settore giovanile), prima come assistente allenatore e poi dalla stagione 2015-2016 come capo allenatore. Ha raggiunto dieci finali nazionali con tutte le annate dalla Under14 fino all'Under20. Un titolo italiano da assistente, vinto nella categoria Under14 nella stagione 2013-2014.

Nel 2018/19 viene ingaggiato dalla Fulgor Omegna in serie B, nel ruolo di vice allenatore di Giorgio Salvemini. In Piemonte rimane per altre due stagioni, accanto a Marco Andreatza, occupandosi al contempo anche delle formazioni giovanili. A luglio 2021 arriva la chiamata dell'Orlandina Basket, dove ritrova coach Marco Cardani, con cui aveva condiviso il passato nelle giovanili dell'Olimpia.

Nel 2022/23, Edoardo è stato assistente allenatore a San Severo, sempre in Serie A2. Da questa stagione approda alla Bertram Derthona per completare lo staff tecnico di coach Ramondino e iniziare un nuovo capitolo della sua carriera.



“Se conosci il nemico e te stesso, la tua vittoria è sicura. Se conosci te stesso ma non il nemico, le tue probabilità di vincere e perdere sono uguali. Se non conosci il nemico e nemmeno te stesso, soccomberai in ogni battaglia.”
(Sun Tzu – L'arte della guerra)

Scrivendo questo pezzo ritengo doveroso fare una breve premessa e presentare il nostro lavoro di SCOUTING come un processo condiviso, frutto del confronto e dell'impegno dello staff tecnico guidato da coach **Walter De Raffaele** e coordinato nella stesura del prodotto finale, di cui vi parlerò in questo articolo, dal vice allenatore **Iacopo Squarcina** e dagli assistenti **Vanni Talpo** ed il sottoscritto, **Edoardo Rabbolini**.

Il nostro approccio alla preparazione delle partite è certamente rivolto alla conoscenza dettagliata dell'avversario ed all'analisi delle potenzialità del nostro roster che poste assieme formano la base su cui costruire un piano partita. È fondamentale, tuttavia, la consapevolezza che la pianificazione dettagliata dell'evento partita può incontrare eventi inaspettati, ed allora è necessaria la capacità di fornire degli adeguamenti atti ad affrontare queste eventualità.

La capacità di credere nel proprio piano partita e nel lavoro fatto in settimana deve fondersi con la libertà mentale di cambiare rotta, se necessario, e di trovare una nuova strategia per raggiungere il risultato finale.

Le attività di **Scouting** si dividono in due fasi: quella **preliminare** e quella **live**, ossia durante la gara.

Parlando dei processi preliminari possiamo dividere la nostra attività in cinque fasi principali:

1. Osservazione e Tagging delle partite
2. Organizzazione dei contenuti in Playlist
3. Stesura del Game Plan, in forma digitale e cartacea
4. Creazione video di squadra, suddiviso in: Attacco, Difesa e Personale avversario
5. Creazione di video individualizzati

Come integrazione di questa attività si aggiunge lo **“SCOUTING LIVE”**, ossia, l'analisi durante la gara che prevede l'osservazione e la registrazione dell'efficienza delle chiamate offensive e quella riguardante i punti critici, nello specifico, l'analisi dei fattori che mettono in crisi il nostro Game Plan, metodo di fondamentale importanza per applicare degli aggiustamenti strategici durante la partita.

SCOUTING PRE-PARTITA

Osservazione e Tagging delle partite

L'osservazione e il **Tagging** delle partite viene realizzato attraverso un software molto avanzato ed estremamente funzionale alla nostra attività: **Sportscod**. Esso ci consente, attraverso un'interfaccia grafica a pulsantiera e di una timeline, di catturare ogni azione dei nostri avversari.

Questa schermata possiede una struttura tale da poter etichettare ed immagazzinare le situazioni di gioco in base alle nostre esigenze.



Questo è un esempio molto semplificato della nostra pulsantiera in cui si possono notare vari elementi, innanzitutto, vi sono i tasti principali che dividono le fasi di gioco: offensiva e difensiva. Questi due bottoni consentono di creare una linguetta nella timeline in cui possiamo inserire tutti gli elementi per noi tecnicamente significativi, come si può notare dall'immagine, nella finestra di **Tagging** abbiamo la possibilità di scegliere i set offensivi avversari, i giocatori coinvolti, le situazioni tecnico tattiche e l'esito di quest'ultime. Solitamente nella preparazione di una gara vengono analizzate un minimo di quattro partite avversarie così da ottenere un numero sufficiente di dati per popolare le nostre **Playlist**.

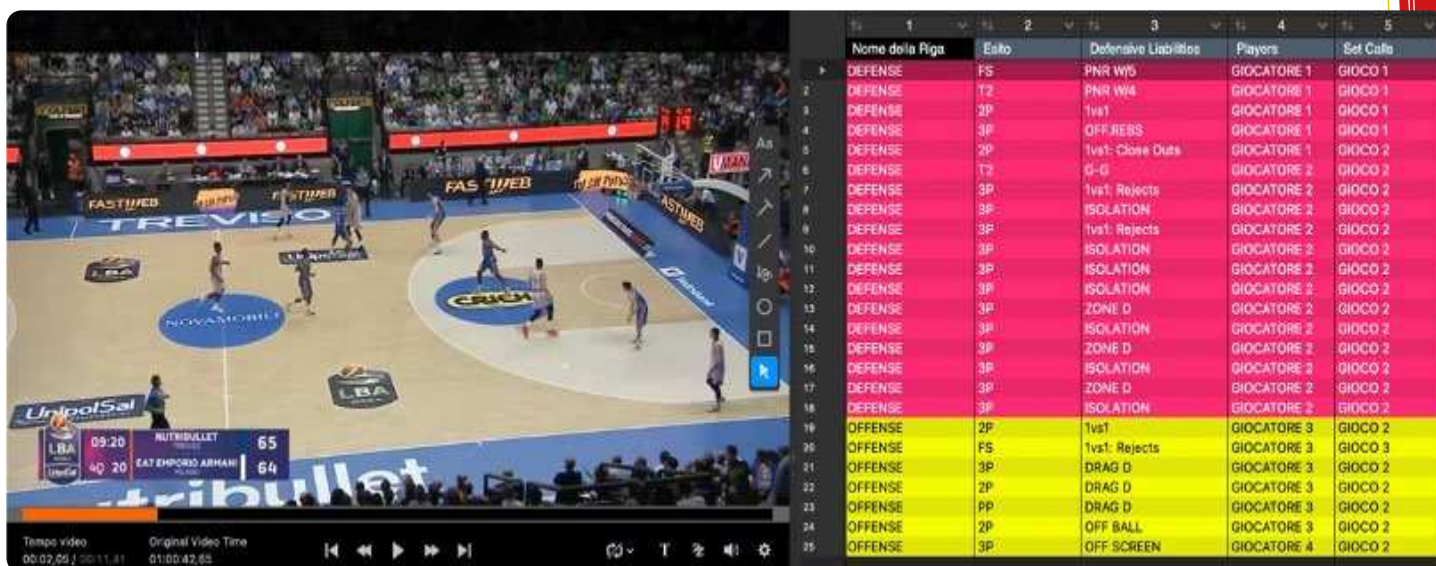
La visione delle partite è di fondamentale importanza nel processo di **Scouting**.

Come complemento all'analisi statistica uniamo l'osservazione dei fattori intangibili, ossia aspetti non misurabili con dati. Questi elementi aiutano a realizzare un quadro ancora più preciso dello stile di gioco della squadra che affronteremo.

Per fare un esempio, partendo dall'analisi della transizione difensiva di una squadra, oltre alle statistiche più facilmente reperibili riguardo l'efficienza, questo studio ci consente di individuare le tendenze a livello di atteggiamento difensivo come il punto di incontro del pallone, il posizionamento di lato debole, la capacità dei lunghi di proteggere il ferro, il tipo di rotazione che viene eseguita in caso di emergenza e via discorrendo.

Organizzazione dei contenuti in Playlist

Al termine del processo di etichettatura, le partite vengono raggruppate in **Playlist** che ci consentiranno, attraverso una selezione, di progettare il nostro video finale. Eccone un esempio:



All'interno della Playlist troviamo i campi sopracitati, riguardanti attacco e difesa, in due diversi colori ed altre aree inerenti all'esito delle azioni: le situazioni di gioco, i giocatori coinvolti ed il nome del set di attacco utilizzato in quel momento.

Da questa catalogazione, che ci consente di raggruppare in microaree tutte le situazioni di gioco taggate durante le partite, possiamo evincere molte delle informazioni utili per stilare il nostro **Game Plan** analizzando le tendenze dei nostri avversari.

Nel nostro sistema di **Scouting** contiamo la frequenza di utilizzo dei giochi avversari, ecco a voi una tabella ridotta con l'esempio su tre gare:

SQUADRA AVVERSARIA Calls Frequency	@ AVVERSARIA 1	Vs AVVERSARIA 2	Vs AVVERSARIA 3	TOT
DRAGS	12	11	13	36
"DOUBLE" - Double Drag	4	9	3	16
"ROUND UP" - Transition	2	2	2	6
"ROUND SIDE" - Pistol	4	4	1	7

Questo ci da la possibilità di programmare gli allenamenti affrontando le situazioni di gioco più utilizzate dalle squadre avversarie.

Un altro ausilio molto utile per l'analisi delle situazioni di gioco e della loro efficienza è un software di nome: **Synergy Sports**,

si tratta di un programma molto utilizzato dalle squadre di pallacanestro e ci consente di ricavare ulteriori informazioni utili, statistiche e non, per la nostra attività.

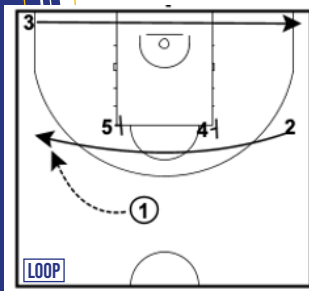


Stesura del Game Plan in forma digitale e cartacea

Dopo aver raccolto tutte le informazioni, è ora di organizzarle nel **Game Plan**, la doverosa premessa è che il piano partita cartaceo, assieme ad un video di presentazione, viene realizzato inizialmente in formato esteso ed è rivolto a coach De Raffaele. Il materiale viene consegnato al coach appena terminata l'ultima gara di campionato o di coppa, così da poter rivolgere lo sguardo immediatamente all'incontro successivo.

Il **Game Plan** è supportato da un video esaustivo in cui viene mostrato un quadro completo della squadra avversaria, successivamente, tramite le indicazioni del coach saranno perfezionati i contenuti, ridotta la dimensione e fissati i punti cardine. Questo processo è di fondamentale importanza per selezionare le nozioni da trasmettere alla squadra creando un prodotto organico che comprenda le informazioni per la realizzazione del video di squadra.

La selezione e la trasmissione delle informazioni sono sicuramente due dei momenti fondamentali di questo processo.



È bene tener presente che le indicazioni inoltrate alla squadra devono essere chiare, assimilabili e di conseguenza applicabili sul campo, per questo, si predilige un approccio volto alla ricerca del miglior equilibrio tra la capacità di adattamento alle esigenze della partita per limitare le qualità dell'avversario e la fondamentale valorizzazione dei propri punti di forza.

Per rendere efficace la comunicazione, utilizziamo una nomenclatura condivisa e nota al gruppo squadra, i vocaboli che adoperiamo ci consentono di eseguire una fotografia immediata delle situazioni di gioco sia di attacco che di difesa.

Un esempio pratico riguardante l'attacco è la situazione chiamata "LOOP", che descrive due blocchi in successione per consentire ad un esterno di prendere vantaggio.

Di seguito vi presento il prodotto finale del nostro lavoro, quello rivolto ai giocatori, ecco la prima pagina divisa in due parti del piano partita realizzato nel turno di playoff contro Galatasaray:



BCL GAME PLAN

GALATASARAY G1 - 03/01/2024



EXPECTED STARTING 5:

PG	SG	SF	PF	C
#2 Walden	#10 Prepelic	#15 Yeboah	#6 Kabaca	#7 Halilovic

FIRST SUBS:

PG	G	SF	PF	C
#8 Bost	#5 Akpinar	#12 Radebough	#61 Koksai	#33 McCormack

MAIN STATS

- 85.5 PPG (6° in BCL) + 39.3% 3PTS (6°) + 22.7 ASSIST (1°)

MAIN PLAYERS TO LIMIT

- #15 YEBOAH (14.2 PPG + 63% 3PTS) | #33 McCORMACK (14.5 PPG + 2.5 OR in 2 Games)
#10 PREPELIC (12.5 PPG + 8.0 ASS in 2 Games)

X FACTORS

- #2 WALDEN (9.2 PPG + 1.2 STEALS) | #6 KABACA (8.7 PPG + 46% 3PTS)
#11 HALILOVIC (11.0 PPG + 2.0 OR)

ROSTER NOTES

- They may use Kabaca at 5 & Halilovic at 4 on offensive calls.
- They have the tendency to always change starting 5.
- CLUTCH Lineup: 1) Walden 2) Prepelic 3) Radebough/Bost 4) Koksai 5) McCormack

In questa prima parte troviamo la composizione del roster avversario ed alcune statistiche significative della squadra che incontreremo tra cui una nomenclatura specifica per descrivere le caratteristiche dei nostri avversari.

MAIN STATS: Breve riassunto statistico per inquadrare le tendenze offensive della squadra avversaria, esse vengono raccolte da vari siti specialistici e software da noi in uso.

MAIN PLAYERS TO LIMIT: sono i giocatori più rappresentativi della squadra da limitare nella gara e le statistiche significative correlate.

X FACTORS: sono, invece, i giocatori che tramite le loro qualità, possono essere dei fattori all'interno della gara (es: Kabaca con il tiro da 3 punti).

ROSTER NOTES: alcune annotazioni su variazioni e scelte strategiche degli avversari.

OFFENSIVE PICTURE

- **TRANSITION:** good team in running until corners with shooters. Urgency to sprint back, match up & solid Close out D to limit their Drive&Kick actions.
→ **GIOCATORE 1:** Seals & Early LP (Right H)
- **DRAGS:** no corner. GIOCATORE 1 Seal after roll/ GIOCATORE 1 short roll after under & re-screen.
[Early pick up & last second under + 2vs2 on re-screen]
- **EARLY GUARD-GUARD Actions:**
→ #1 Flash (Double Drag w/G → switch to PNR D)
→ #Chin (Switch to PNR D on G-G DHO → No ball back after big pop)
[switch to blue → no separation vs GIOCATORE 1]
- **2 SERIES → Loop Actions. Most used series.**
→ Ready to ...
- **TONS of STEP UP PNR (also as continuity after pindowns):**
→ ...
- **INDIVIDUAL NOTES:**
→ **HARD CLOSE OUTS** on GIOCATORE 1 (Make them drivers!)
→ GIOCATORE 1: early body check & push them out the paint: no seal + make finish LEFT
→ GIOCATORE 1: No Rejects + great 1vs1 D & pack

DEFENSIVE PICTURE

- Slow **TRANSITION D** with their Bigs + Team TOV Prone (15.0 x Game)
[Win the RUN Contest → fill corners, run the lanes, bigs gotta sprint rim to rim!!]
- **TARGETS:**
→ GIOCATORE 1: poor mobility. Attack: in transition; side-to-side & using multiple actions; w/speed
→ GIOCATORE 1: don't want to spend fouls. Engage on ball screens & pindowns
→ GIOCATORE 1: at 3 attack him from the outside (screens/1vs1/rejects); at 4 attack him inside (LP)
→ **REJECTS:** vs GIOCATORE 1
- **PNR W/5:**
→ **DROP D**
[Fully Engage the big: see the short roll or hard drives to finish or Nash out]
- **PNR W/4:**
→ We need to fully engage: set screens & force their bigs to hedge or switch (attack the mismatches in & out)
- They have some misscommunications on G-G actions → use it aggressively

Nella seconda parte della prima pagina troviamo le "fotografie" offensive e difensive dei nostri avversari con un quadro generale delle caratteristiche individuali e di squadra. All'interno di questi paragrafi vi sono anche le scelte strategiche che intendiamo attuare in relazione ai punti di forza della nostra squadra.

In questa sezione vengono trattate la maggior parte delle informazioni che si evincono dall'analisi video.

La "fotografia" di attacco e difesa parte nella maggior parte dei casi dall'analisi delle transizioni avversarie fino a spostarsi al gioco a metà campo, fino a toccare le scelte strategiche situazionali specifiche dei nostri avversari (es: zona sulle rimesse dal fondo).

Per quanto riguarda l'attacco avversario, verranno riportate le tendenze ed i set offensivi che producono più punti con riferimento ai giocatori e alle loro caratteristiche tecniche individuali.

Nella metà campo difensiva invece, saranno trattate le scelte difensive più utilizzate dai nostri avversari, in special modo sul pick and roll, sulla difesa delle uscite e del post basso, indicando quali sono i giocatori più vulnerabili e come attaccarli.

Ultimo punto trattato, è quello inerente alle situazioni strategiche sistematiche attuate dalla squadra avversaria, ad esempio: difesa a zona sulle rimesse o pressing a tutto campo dopo tiro libero.

La stesura della prima pagina varia molto da partita a partita, mantenendo comunque questo tipo di impostazione.

Nella seconda pagina troviamo la tabella che tratta la difesa del pick and roll in varie situazioni:

PNR DEF	W/4	W/5	ROTATIONS
TRANSI	DRAGS: ... On SHOOTING RANGE: ... On DOUBLE DRAG: ...		
SIDE PNR	PNR DEFENSE	PNR DEFENSE	MODALITA' DI ATTUAZIONE DELLA DIFESA
CENTRAL PNR	PNR DEFENSE	PNR DEFENSE	MODALITA' DI ATTUAZIONE DELLA DIFESA
FINAL PNR	PNR DEFENSE	PNR DEFENSE	MODALITA' DI ATTUAZIONE DELLA DIFESA
SWITCHES	Quando e se attuare i cambi difensivi		
5 PLAYERS TO SPRINT BACK & MATCH UP IN TRANSI!!! Half Court: NO REJECTS + GREAT 1vs1 D LATE IN THE POSS.!			
CHANGE DEFENSE	VARIAZIONI STRATEGICHE SISTEMATICHE		

Queste tabelle servono come "quick recap" del lavoro sul campo. Nello specifico, quest'ultima evidenzia le scelte strategiche che attueremo nelle diverse situazioni di pick and roll in base al tempo ed allo spazio di esecuzione del fondamentale di squadra. Tutte le situazioni sono distinte anche per il ruolo del giocatore che esegue il blocco sulla palla es: pick and roll eseguito dal centro o dalle ali.

Le fasi sono divise in:

- **TRANSIZIONE**: Pick and roll usati nei primi secondi dell'azione, derivanti dalla transizione offensiva avversaria.
 - **SIDE PICK AND ROLL**: blocchi laterali con angolo pieno o vuoto.
 - **CENTRAL PICK AND ROLL**: blocchi centrali, dentro i prolungamenti dei gomiti del tiro libero.
 - **FINAL PICK AND ROLL**: blocchi eseguiti negli ultimi secondi dell'azione.
 - **SWITCHES**: Quando e se attuare i cambi difensivi.
 - **CHANGE DEFENSE**: Variazioni strategiche sistematiche per limitare l'efficienza degli avversari es: pressing dopo tiro libero.
- Ed infine, viene inserita una nota inerente al punto focale che caratterizza l'attacco avversario.

La seconda pagina del **Game Plan** termina con altre due tabelle:

INDIVIDUAL RESUME *HCO/SCO: Hard/Soft close out			
PLAYER	ON CLUTCH / ISO	PLAYER	ON CLUTCH / ISO
GIOCATORE 1	SCO* NO REJECTS + NO RIGHT (Pack) Hard Close out on CLUTCH: Streaky shots	GIOCATORE 3	HCO* NO 3PTS!!! + NO LEFT
GIOCATORE 2	HCO* NO 3PTS!!! + NO RIGHT!	GIOCATORE 4	HCO* NO 3PTS! + NO RIGHT

Questa tabella semplificata riguarda il tipo di difesa individuale da attuare sui giocatori avversari in base alle caratteristiche, per **SCO (SOFT CLOSE OUT)** intendiamo un close out difensivo con atteggiamento contenitivo che limiti la capacità del giocatore di penetrare a canestro, per **HCO (HARD CLOSE OUT)** invece, intendiamo un close out che tolga la possibilità al giocatore di tirare sulla ricezione, vengono poi indicate le mani con cui gli avversari sono più produttivi. Queste indicazioni riguardano specialmente le situazioni di isolamento, ossia di 1 contro 1 puro in cui il nostro obiettivo è di condizionare il giocatore avversario ad attaccare uno spazio non confacente alle sue caratteristiche.

Infine troviamo la tabella inerente i target difensivi:

MAIN TARGETS	WHO	CALLS
GUARDS	GIOCATORE 1	a) Use Rejects b) Force switches to attack inside (Ex. NOME GIOCO) c) Engage on PnR & G-G Actions
WINGS	GIOCATORE 2	Attack inside (NOME GIOCO) & outside (off screens: NOME GIOCO; PnR: NOME GIOCO)
PNR w/5	Vs UNDERS / DEEP DROP	Multiple Actions: Re-Screens; Pop + 2nd Side Actions Attack the paint in control & engage the 5 Ready to use Gortat

Questa tabella riporta quali sono i "target" ossia i bersagli difensivi avversari: i giocatori che fanno più fatica a difendere se coinvolti nell'1 contro 1 o nelle collaborazioni offensive.

Essi si dividono, solitamente, in guardie, ali e difesa del pick and roll con il centro.


Successivamente a queste pagine viene inserito lo Scouting report delle caratteristiche dei giocatori avversari, divisi in due fogli (Quintetto base e Panchina), eccone una versione ridotta che riporta due dei giocatori del Galatasaray affrontati nel playoff di BCL:


Galatasaray EKMAS

STARTING 5

Dertona vs Galatasaray

January 3th





Corey Walden #2 PG 188 cm / 6-2 RIGHT


	GP	MIN	PTS	2PM-A	2P%	3PM-A	3P%	FTM-A	FT%	OR	AST	TO	STL	PF
Season	5	23.5	9.2	0.8-1.8	44.4%	1.2-3.2	38%	4-4.4	90.9%	0.2	3.2	1	1.2	3.2

SNEAKY DRIVER: 1vs1 RIGHT HAND

P&R CREATOR: Use to REJECT

3PT OFF DRIBBLE

COSA FARE



Jonah Radebaugh #22 SG 191 cm / 6-3 RIGHT

	GP	MIN	PTS	2PM-A	2P%	3PM-A	3P%	FTM-A	FT%	OR	AST	TO	STL	PF
Season	6	22.1	6.3	1/2.5	40%	1/3.3	30%	1.3/1.7	80%	0.5	2.3	1.8	0.7	1.5

TRANSITION MINDSET: use to leak out

1vs1 RIGHT HAND especially vs CLOSE OUTS

P&R: use to REJECT

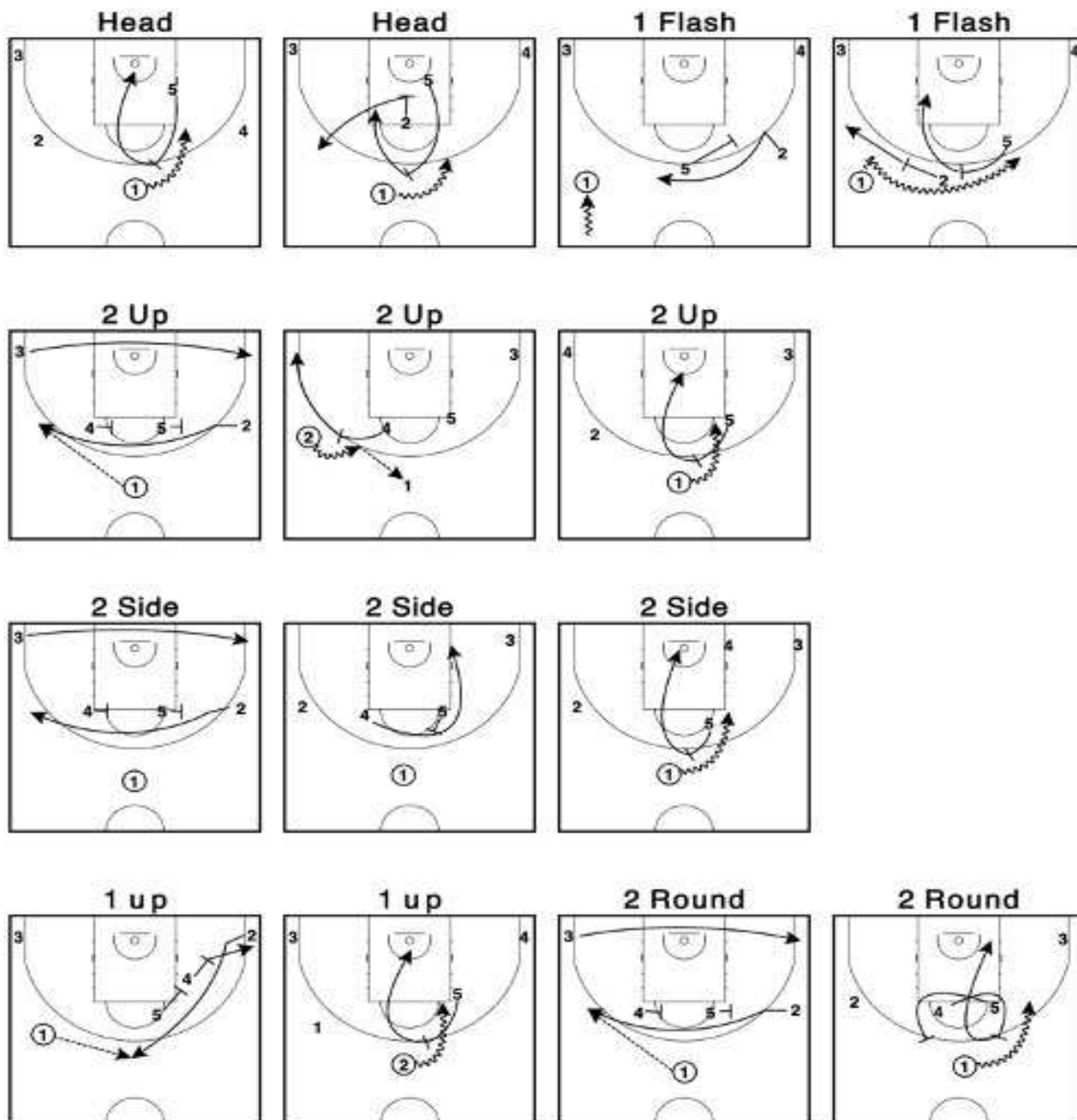
COMING OFF: curls to attack RIGHT

COSA FARE

La grafica utilizzata riporta alcuni riferimenti statistici e le caratteristiche individuali dei giocatori che affronteremo, in rosso, a latere, quelle che sono le scelte difensive che attueremo contro di loro.

Ultima pagina del Game Plan riguarda invece il **Playbook** con una selezione di giochi avversari scelti a seconda della loro frequenza di utilizzo, a voi l'esempio:

GALATASARAY



Come per il **Game Plan** e il **video**, anche il **Playbook** viene presentato in tutta la sua interezza al capo allenatore e successivamente viene snellito nei contenuti.

Il nostro intento è quello di selezionare i principali set offensivi avversari cercando di evidenziare i punti focali delle situazioni di gioco che affronteremo.

Il **Game Plan** viene stampato e consegnato ai giocatori il giorno del **video** riassuntivo dell'attacco e della difesa avversaria di cui vi parlerò in seguito.

Creazione video di squadra, suddiviso in: Attacco, Difesa e Personale avversario

Ad integrazione del **Game Plan** vengono realizzati tre **video**, essi sono presentati alla squadra in tre distinti momenti. Solitamente la riunione di presentazione generale, che riguarda gli argomenti di attacco e difesa viene fatta a due giorni dall'evento partita, in questo meeting è consegnato il **Game Plan** cartaceo alla squadra e viene presentato il **video** che condensa le due fasi di gioco con informazioni ed adeguamenti a supporto di quanto indicato nel piano partita. Tale proiezione è strutturata seguendo un filone logico simile alla struttura della copia cartacea in possesso della squadra. Come si può notare, il software **Sportscodex** da noi in uso, ci da la possibilità di inserire alcuni ausili grafici per rafforzare i concetti durante la proiezione del **video**:



Solitamente si tratta di una riproduzione piuttosto breve ma dettagliata in cui sono inseriti tutti i punti d'enfasi e le informazioni per affrontare la gara.

Il giorno precedente la partita, invece, viene presentato il filmato riguardante il personale avversario in cui sono esposte le caratteristiche individuali dei giocatori avversari con annessi adeguamenti specifici. Anche all'interno di questo, evidenziamo attraverso ausili grafici ciò che riteniamo importante:



#2 COREY WALDEN
PG - 188 CM (6-2)

BCL STATS:
9.2 PPG + 4.6 FD + 3.2 AST

I dettagli riportati in questa proiezione sono fondamentali e lo è ancor di più la capacità di trasmissione delle informazioni riguardanti i punti di forza individuali degli avversari. Al suo interno sono presentate le caratteristiche dei giocatori e gli adeguamenti che verranno attuati per limitarne l'efficienza.

Il terzo ed ultimo **video**, è un breve reminder che condensa quanto mostrato nei precedenti incontri, esso viene mostrato alla squadra la mattina dell'incontro, per le gare casalinghe e poco prima della partenza dall'hotel per il capo da gioco nelle trasferte. Di seguito, in descrizione, troverete un link per visualizzare due video preparati per la gara playoff di BCL con il Galatasaray.

Creazione di video individualizzati

Solitamente, durante la settimana, vengono realizzati alcuni video individuali per trasmettere ai giocatori informazioni e dettagli specifici al loro ruolo ed alle competenze, possono essere rivolti singolarmente oppure ad un gruppo di giocatori. Questi ausili ci consentono di trasmettere informazioni inerenti agli obiettivi del piano gara in maniera individualizzata e con un maggiore livello di specificità. I filmati che vengono realizzati sono di breve durata e solitamente includono poche nozioni condensate. Un'altra metodica aggiuntiva che utilizziamo, durante la settimana di allenamento, è quella di esporre filmati in "pillole" di breve durata. Questa tipologia viene utilizzata sia in momenti pre che durante allenamento per fissare alcuni argomenti che vengono allenati successivamente sul campo. Tale metodica ci dà la possibilità di trasformare in azione ciò che i giocatori vedono pochi istanti prima sullo schermo.



SCOUTING LIVE

Per "**Scouting Live**" sono intese le attività di raccolta informazioni durante la gara che nel nostro caso prevedono la raccolta dell'efficienza dei giochi offensivi e l'annotazione dei punti critici che mettono in difficoltà la realizzazione del nostro Game Plan. Per quanto riguarda l'efficienza dei giochi offensivi, si intende: la frequenza cui vengono giocati ed il loro esito, questi dati ci consentono di fornire a coach De Raffaele una fotografia dell'andamento della nostra produttività offensiva. Questa misurazione ci consente di capire quali sono i set offensivi più efficaci contro i nostri avversari. Infine l'annotazione dei punti critici che mettono in difficoltà il nostro Game Plan è di fondamentale importanza perché consente allo staff tecnico di formulare alcune strategie ed adeguamenti alternativi per poter fronteggiare le difficoltà della gara.



L'organizzazione e la strutturazione di un programma di **SCOUTING** fondato sulla collaborazione, consente di sviluppare la capacità di confronto e l'affiatamento tra i componenti dello staff, aspetti fondamentali per affrontare le avversità del campo. La realizzazione di questo articolo è stata possibile grazie ad un metodo condiviso che oggi rappresenta una spinta ed una fonte di stimolo costante per il raggiungimento degli obiettivi del club.

Coach Edoardo Rabbolini

+39 051261185

VIA DELL'ABBADIA, 8 BOLOGNA

UNIONE SINDACALE ALLENATORI PALLACANESTRO

PER CRESCERE INSIEME



WWW.USAP.IT



@USAPBASKETCOACH



@USAP5032



USAP_ALLENATORI_BASKET



USAP@USAP.IT



USAP ALLENATORI



USAP