ESEMPIO PUBBLICO · ANONIMIZZATO

Dalla partita al prossimo allenamento.

Videoanalisi per società e allenatori

Cosa funziona. Cosa correggere. Come lavorarci in campo.

01
AZIONI E LETTURA

02
PRIORITÀ CHIARE

03
SEDUTA MIRATA

Un estratto di un rapporto realmente prodotto da GJ Soccer. Foto e riferimenti identificativi rimossi per mostrarne struttura, metodo e utilità.

www.g-j-s.it · info@g-j-s.it

GIAN-AI di Giannotta Gianfranco Donato
P. IVA 02859340032

01 / LETTURA DELLA PARTITA

Capire prima di correggere.

Estratto rielaborato dal rapporto originale: osservazioni qualitative, non statistiche automatiche.

Cosa funziona già

In più sequenze, portiere, difensore e appoggio completano combinazioni rasoterra. Si vedono ricezioni utili alla conduzione e cambi di lato attraverso il portiere. È una base da consolidare, senza abbandonare il gioco corto.

Il punto più urgente

In alcuni attacchi avversari la prima opposizione viene superata e la squadra è costretta a inseguire verso la propria porta. La correzione viene prima dell'ultimo intervento: vedere palla e corsa, preparare il recupero e distinguere chi interviene da chi copre.

Un obiettivo per la fase offensiva

Sono presenti ingressi nell'ultimo terzo e servizi dalle fasce. Il lavoro proposto riguarda il controllo in movimento e la scelta di una zona raggiungibile dal compagno. Un cross intercettato, da solo, non prova un errore tecnico sistematico.

Da portare allo staff

La base tecnica esiste. Il prossimo passo è preparare meglio la giocata successiva: leggere la profondità, orientare il controllo e dare precisione alla rifinitura.

La maggiore visibilità di alcuni attacchi può dipendere dalla posizione della telecamera: non permette di dedurre possesso palla o modulo.

02 / DALL’EPISODIO ALLA CONSEGNA

Un errore diventa un obiettivo.

Esempio di lettura tecnica tratto da una sequenza del rapporto; nessuna immagine originale è inclusa.

1 · La situazione

Un avversario trova un corridoio interno oltre la prima opposizione.

2 · La conseguenza

I difensori inseguono e il portiere viene esposto a un uno contro uno.

3 · La correzione

Orientare il corpo, preparare il recupero e proteggere lo spazio quando un compagno esce.

Tre cose osservabili nel prossimo allenamento

Sguardo. Prima di ricevere o intervenire, il giocatore vede la prossima soluzione?

Primo tocco. Il controllo apre una direzione utile o obbliga a rincorrere il pallone?

Precisione. Il passaggio accompagna il movimento del compagno?

Contatti e decisioni arbitrali
Nel rapporto si distinguono la dinamica visibile, la decisione osservabile e ciò che la ripresa non permette di stabilire. Una caduta non dimostra da sola un fallo: gli episodi dubbi restano da rivedere con lo staff.

L’analisi collettiva non assegna colpe individuali quando i dettagli non sono leggibili.

03 / LA SEDUTA

60 minuti, legati alla partita.

Esempio per una prima squadra: 20 giocatori di movimento + 2 portieri. Tempi di pausa e cambio inclusi.

00:00–08:00	8 min	**Attivazione con palla** — Sguardo e primo tocco
08:00–18:00	10 min	**Ricezione e passaggio** — Controllo orientato
18:00–30:00	12 min	**Traiettoria e prima giocata** — Adattare i passi
30:00–42:00	12 min	**Pressione guidata** — Scegliere l’uscita libera
42:00–56:00	14 min	**Controllo in corsa e conclusione** — Servizio preciso
56:00–60:00	4 min	**Rientro e confronto** — Scegliere il prossimo obiettivo

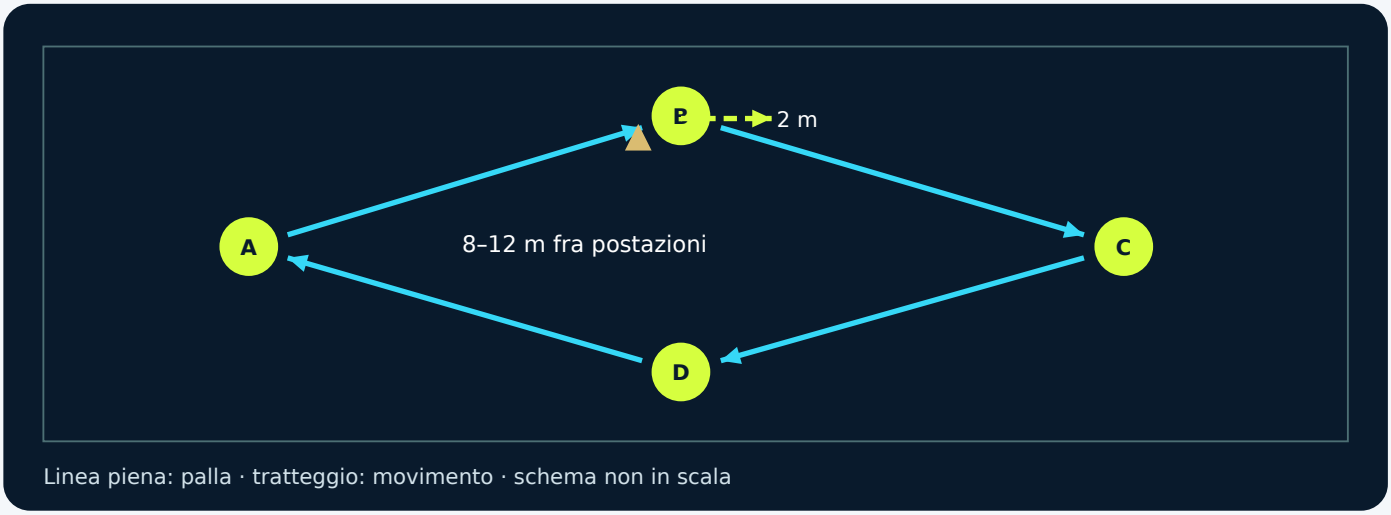
Preparare prima di iniziare
Palloni, coni e cinesini, casacche, due porte e acqua a bordo campo. Corsie e aree sono già segnate: nessun tempo aggiunto dopo 60:00.

Nelle pagine seguenti: schede esemplificative. Le soglie di riuscita sono obiettivi iniziali di lavoro; non sono statistiche ricavate dalla partita.

04 / SCHEDA TECNICA

Ricevere per giocare ancora.

Blocco 08:00–18:00 · 10 minuti · cinque quartetti + lavoro dei portieri in coppia.



Linea piena: palla · tratteggio: movimento · schema non in scala

Prepara. Un rettangolo 18 × 14 m per quartetto. Quattro posizioni a rombo, distanti 8–12 m; una palla. I giocatori restano nella propria zona e si muovono di circa 2 m incontro o di lato.

Esegui. Ricevi di fianco, controlla oltre il cono e passa sul movimento del compagno. Dopo il passaggio torna disponibile. Nella seconda serie scegli prima una porticina laterale e orienta lì il controllo. Sono disponibili 2–3 tocchi.

Tempi. 1 minuto dimostrazione + 3 lavoro + 1 recupero e rotazione + 4 lavoro + 1 acqua e cambio. I portieri lavorano a 10–14 m, spostandosi in diagonale dopo il passaggio.

Una consegna, una verifica

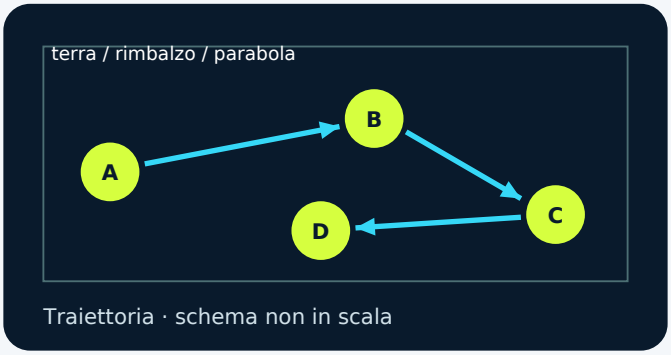
«Guarda prima. Primo tocco utile. Palla giocabile». Obiettivo iniziale: 8 passaggi su 10 raggiungono il compagno senza fermarlo o farlo tornare indietro.

Legame con l’analisi: rendere ripetibili gli appoggi corti già riusciti in partita.

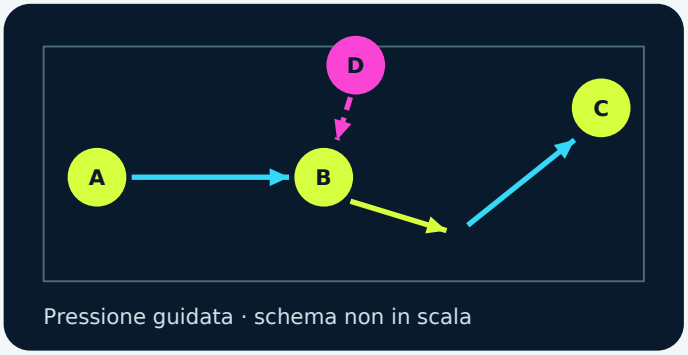
05 / DUE PROGRESSIONI

Leggere la palla. Scegliere lo spazio.

Due blocchi consecutivi da 12 minuti, nello stesso rettangolo 18 × 14 m.



Traiettoria · schema non in scala



Pressione guidata · schema non in scala

18:00–30:00 · Traiettoria e prima giocata
A serve a terra, con un rimbalzo o una parabola morbida. B, a 10–12 m, adatta i passi e indirizza il controllo verso C, in diagonale a 6 m. La sequenza prosegue verso D nella corsia laterale. Tutti ruotano insieme, passando all’esterno.

Tempi: 1 minuto spiegazione; 3 lavoro, 1 recupero; 3 lavoro, 1 recupero; 2 lavoro, 1 cambio. Ultima serie: traiettoria non annunciata.
Verifica: 6 servizi su 8 diventano controllo verso C e passaggio giocabile.

30:00–42:00 · Scelta con pressione guidata
A serve B da 8–10 m. D parte a 4 m e chiude un lato senza cercare il contrasto. B controlla nell’uscita libera e serve C, che si adegua per restare visibile. Due porticine larghe 2 m, a 3 m da B, definiscono le uscite.

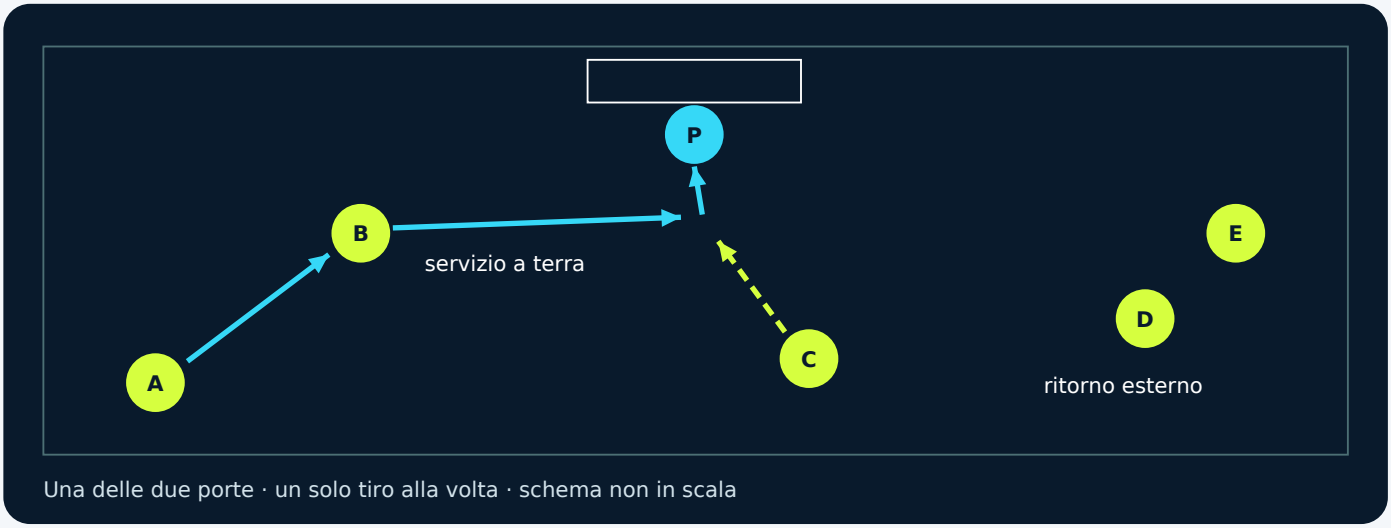
Tempi: 1 minuto spiegazione; 3 lavoro, 1 recupero; 3 lavoro, 1 recupero; 2 lavoro, 1 cambio. Rotazione A → D → B → C → A dopo l’azione.
Verifica: 7 azioni su 10 uniscono controllo nel corridoio utile e passaggio giocabile.

Obiettivo: preparare i piedi e la scelta prima che lo spazio si restringa. Non è ancora una seduta completa di organizzazione difensiva.

06 / DALLA FASCIA ALLA PORTA

Un servizio con un obiettivo.

Blocco 42:00–56:00 · 14 minuti · due gruppi da 10 giocatori + 1 portiere, uno per porta.



Una delle due porte · un solo tiro alla volta · schema non in scala

Prepara. Un settore 35 × 30 m davanti alla porta. Due quintetti lavorano da destra e sinistra, alternandosi. A serve da 25–28 m; B riceve esterno; C si inserisce al centro. D ed E gestiscono un secondo pallone nel corridoio esterno.

Esegui. A serve B sulla corsa. B controlla, guarda C e indirizza un pallone a terra in una zona raggiungibile. C conclude di prima se possibile, altrimenti controlla e tira. Dopo il tiro, quel quintetto ruota A → B → C → D → E → A.

Tempi. 1 minuto spiegazione + 5 lavoro + 1 acqua e correzione + 5 lavoro + 2 recupero e rientro. Un solo tiro alla volta: parte il lato opposto soltanto con portiere pronto e traiettoria libera.

Precisione prima della potenza

Obiettivo iniziale: su 10 azioni per porta, almeno 6 uniscono servizio raggiungibile in corsa e tiro nello specchio. Il criterio serve per allenare; non descrive una statistica della gara.

Rientro 56:00–60:00: 2 minuti di cammino e passaggi morbidi; 2 minuti per scegliere con lo staff un gesto da consolidare.

07 / IL TUO PERCORSO

Mandaci il video. Costruiamo il passo dopo.

Un rapporto utile deve arrivare fino al campo: spiegazioni chiare e un lavoro da provare.

1 · Ci mandi la partita

Condividi la ripresa e indica squadra, categoria e obiettivi del mister. Il materiale ci aiuta a dare contesto alle azioni.

2 · Ricevi la lettura

Punti di forza, situazioni da migliorare e priorità motivate. Nel rapporto riservato, le sequenze disponibili servono a spiegare concretamente le osservazioni.

3 · Hai un lavoro da usare

Allenamenti illustrati, tempi, organizzazione e criteri di riuscita. Il percorso si adatta agli obiettivi e a ciò che emerge dalle immagini.

Come è stato costruito questo esempio

Estratto dal rapporto GJ Soccer di 17 pagine già prodotto. La revisione originale è qualitativa, a campionamento, con approfondimenti sugli episodi selezionati; non è un tracciamento continuo di ogni tocco. Qui sono stati rimossi fotografie, nomi, stemmi delle squadre, numeri di maglia e collegamenti privati.

Schemi didattici ricostruiti dalle consegne del rapporto. Non rappresentano posizioni reali dei giocatori. L’analisi proposta al cliente dipende dalla qualità e dalla copertura del video.

RACCONTACI IL TUO OBIETTIVO

www.g-j-s.it · info@g-j-s.it