

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE ABILITA' IN PARTITA (rev.2/2018)

ISTRUZIONI PER L'USO

Scopo




La seguente griglia di valutazione delle abilità in partita giunta alla sua seconda versione è stata pensata per uniformare e migliorare la correttezza della classificazione in ruoli, dove in aggiunta al "test di classificazione" già in vigore va a sostituire la voce "valutazione in partita" cercando di oggettivarla 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. Rimane sempre sottointeso che nel Baskin esiste una tale variabilità individuale da non permettere classificazioni nette e nitide 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.

Con questo obiettivo 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.

Se il test di valutazione con i percorsi si occupa di valutare la "Sfera Motoria" e la "Sfera Tecnica" di un giocatore, questa griglia è stata pensata per valutarne la "Sfera Tattica", ovvero quell'insieme di abilità attentive, analitiche e decisionali utilizzate per affrontare le situazioni che si incontrano durante una fase di gioco.

La chiave di lettura con cui leggere la griglia è quella della "funzionalità", ossia tralasciando le caratteristiche fisiche e tecniche di un giocatore andarne a valutarne il funzionamento in campo, cioè la capacità di comprendere una situazione, elaborare una soluzione ed eseguirla. Più bassa è la funzionalità e più bassa sarà la capacità di trovare una soluzione ad un problema, più alta sarà la funzionalità e più alta sarà la capacità di trovare un'ottima soluzione fino ad arrivare a "creare gioco". Con creare gioco si intende la capacità di trovare da una situazione di partenza una soluzione che crei un vantaggio per sé ma soprattutto per i propri compagni.

RUOLO 3	RUOLO 4	RUOLO 5
FUNZIONALITA' LIMITATA O PARZIALE  <u>SCARSA o NULLA capacità di Creare gioco</u>	FUNZIONALITA' PARZIALE O QUASI TOTALE  <u>BASSA o MEDIA capacità di Creare gioco</u>	FUNZIONALITA' TOTALE  <u>BUONA o ALTA capacità di Creare gioco</u>

Funzionamento

Sono state selezionate 5 abilità e per ognuna di esse sono stati identificati 5 livelli di "espressione" disposte in ordine crescente. Ad ogni livello viene assegnato un punteggio, idealmente corrispondente 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 genera un risultato che va confrontato con queste soglie indicative di appartenenza a ogni ruolo:

da 5 a 10 punti = numero 3

da 11 a 20 punti = numero 4

da 21 A 25 punti = ruolo 5

In questa da seconda versione sono stati aggiunti due coefficienti "Malus" che devono essere applicati al punteggio ottenuto nei seguenti casi:

-Punteggio da ruolo 3 o 4 (da 5 a 20 punti) con altezza inferiore a 155 cm

-Punteggio da ruolo 5 (da 21 a 25 punti) con protesi/menomazioni fisica agli arti inferiori

Questi coefficienti negativi hanno lo scopo di abbassare il punteggio precedentemente ottenuto per equilibrare una componente fisica non modificabile che influisce in modo svantaggioso nel confronto con i pari ruolo.

Tabella delle casistiche in forma estesa

Essendo la griglia di valutazione per sua natura funzionale e pratica uno strumento sintetico si è pensato di creare e allegare una tabella che descrivesse in maniera più dettagliata come ogni ruolo esprime le proprie abilità. Questa tabella non sostituisce la griglia di valutazione ma la chiarisce, può essere considerata una "forma estesa" delle cinque abilità presenti nella griglia per aiutare il valutatore a comprendere meglio le casistiche con cui queste abilità possono manifestarsi nei diversi ruoli durante una fase di gioco, comprendendo anche alcune osservazioni che per le suddette ragioni di sinteticità e oggettività non sono state inserite nella griglia.

Modalità di valutazione e tempistiche

La griglia è valutativa di un singolo giocatore, è valida per i ruoli 3, 4, e 5, e va compilato durante l'osservazione di una o più partite. L'ideale, se le tempistiche e l'organizzazione del campionato lo consentono, sarebbe osservare il giocatore in almeno due diverse occasioni con le valutazioni di almeno due differenti valutatori. In presenza di più valutazioni si procede alla media matematica di tali risultati.

La griglia è lo strumento utilizzato dai membri della Commissione Tecnica presente in ogni sezione territoriale per valutare la correttezza degli arruolamenti durante le partite, ma ciò non toglie che questo strumento può e deve essere usato anche dagli allenatori stessi per valutare se i propri giocatori sono stati arruolati correttamente e per monitorarne costantemente i miglioramenti.

Se le valutazioni su un giocatore producono un risultato differente dall'arruolamento attuale allora l'atleta DEVE cambiare ruolo. Sarà compito delle commissioni locali stabilire le tempistiche del passaggio, che possono essere immediate (anche durante lo svolgimento di una partita se l'arruolamento non corretto risulta talmente squilibrato da condizionare l'esito della partita stessa) oppure posticipate nel tempo laddove la commissione tecnica ritenga che l'atleta necessiti di un certo lasso di tempo per allenare e affinare alcune competenze del nuovo ruolo che al momento non possiede.

Casi Dubbi

Le commissioni tecniche locali presenti nelle sezioni territoriale hanno pieno potere decisionale sull'arruolamento dei giocatori della propria sezione.

Per tutti i casi in cui ci sia una difficoltà nel determinare il corretto arruolamento di un giocatore a causa di forti caratteristiche "borderline" tra due ruoli, forti discordanze tra le valutazioni effettuate, casi non previsti dal regolamento o ancora fattori esterni, le commissioni tecniche locali possono chiedere l'intervento e/o consultarsi con la Commissione Tecnica Nazionale per dirimere le questioni.

Questione Etica

Quando si utilizza questa griglia di valutazione bisogna tenere a mente un concetto fondamentale:

- Sgomberare la mente da ogni giudizio e preconconcetto iniziale sui giocatori da valutare.

Partendo dal presupposto che ogni allenatore, giocatore, dirigente, e ogni altra figura nel mondo del Baskin partecipi a questo sport con la massima buona fede possibile, le commissioni tecniche e gli strumenti da lei utilizzati rivestono un ruolo fondamentale nel mantenere un equilibrio oggettivo, cosa che non sempre riesce quando si tratta di valutare un proprio giocatore/conoscente/amico. Questo però non deve sollevare gli allenatori e le altre figure dal valutare costantemente la correttezza degli arruolamenti così da facilitare il compito delle commissioni e mantenere il Baskin in costante equilibrio.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE ABILITA' IN PARTITA (rev.2/2018)

LEGENDA:

* 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; ecc.

*** 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 non sia d'intralcio al movimento dei miei compagni specialmente se con la palla; cercare una posizione che mi permetta di rendere difficoltoso il raggiugimento dei canestri ai miei avversari; ecc.

DIFESA

1. fatica a stare assieme all'attaccante e/o si dimentica costantemente di difendere. Raramente la sua posizione difensiva è d'ostacolo al percorso dell'attaccante.
2. riesce a stare assieme all'attaccante, ma si distrae facilmente perdendo l'uomo quando non ha la palla. Poche volte la sua posizione difensiva è d'ostacolo al percorso dell'attaccante.
3. riesce a seguire con continuità l'attaccante, anche senza palla. A volte prova ad ostacolare anche i ruoli superiori. Cerca di scegliere una posizione difensiva che sia d'ostacolo al percorso dell'attaccante ma fatica molto ad anticipare la ricezione.
4. riesce a seguire sempre l'attaccante, cercando accorgimenti per impedirgli la ricezione. Può riuscire a ostacolare anche i ruoli superiori. Riesce a scegliere una posizione difensiva che sia d'ostacolo al percorso dell'attaccante ed alla sua ricezione e cerca di modificarla a seconda dei suoi spostamenti.
5. segue l'attaccante con e senza palla, cercando di anticiparne le decisioni. Sceglie sempre una posizione difensiva che sia d'ostacolo al percorso dell'attaccante e alla sua ricezione e la modifica continuamente per condizionarlo e anticiparlo.

QUALITA' DI SCELTA DI TIRO

1. tira sempre forzando, indipendentemente dalla situazione in cui si trova e dall'esito del tiro.
2. fatica a valutare l'esito di un tiro e quindi spesso forza la scelta.
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 ma non spesso riesce a crearsi il tiro con una soluzione personale ma raramente affrontando l'avversario in un 1vs1 dal palleggio. Può fare delle finte di tiro per ingannare l'avversario ma raramente riesce ad ottenere un tiro migliore.
5. sceglie con cura quando tirare creandosi una situazione personale vantaggiosa di 1vs1. Usa delle finte per ingannare l'avversario e ottenere un tiro migliore.

USO DEI DUE CANESTRI

1. si dirige sempre verso un solo obiettivo senza cambiare direzione se non 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 volontariamente, a volte con anticipo, se e quando cambiare obiettivo.
5. crea appositamente situazioni per trarre vantaggio per sé e per i compagni dal cambio di obiettivo.

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. se si trova in difficoltà può passare la palla ai compagni, ma solitamente cerca la soluzione personale.
4. passa spesso la palla ai compagni, cercando a volte ma non spesso di creare una situazione vantaggiosa.
5. costantemente cerca e crea situazioni vantaggiose per passare la palla ai compagni coinvolgendoli nelle manovre offensive.

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 fatica a trarne reale vantaggio.
4. riesce quasi sempre a trovare di propria iniziativa una posizione vantaggiosa dove posizionarsi, riuscendo a volte ma non spesso ad anticipare il gioco.
5. anticipa il gioco cercando sempre la posizione migliore dove posizionarsi per avvantaggiare sé stesso o la propria squadra.

MALUS

- MALUS H (Altezza) da applicare a chi ha ottenuto un punteggio compreso tra 5 e 20:
 - Se il giocatore possiede un'altezza inferiore a 155 cm (con una tolleranza di 2 cm) riceve un Malus di **-3 punti**.
- MALUS A.A.I.I. (Arti inferiori) da applicare a chi ha ottenuto un punteggio compreso tra 21 e 25:
 - Se il giocatore possiede una o più protesi o menomazione fisica agli arti inferiori riceve un Malus pari alla somma dei seguenti risultati:

Salto	Non riesce ad esprimere o esprime in modo inefficace almeno uno tra i fondamentali: Stoppata, Rimbalzo e Tiro in salto.	-1 punto
Corsa	Una volta che la corsa è cominciata (non considerare la fase di accelerazione) presenta una corsa non continua con oscillazioni e/o interruzioni, e il tempo degli appoggi e la lunghezza dei passi sono asimmetrici tra loro.	-1 punto
Cambi di velocità	Non riesce ad accelerare e decelerare in tempi brevi senza evitare perdite di equilibrio e/o coordinazione.	-2 punti
Cambi di direzione in spazi brevi	Se presenta almeno uno dei due casi: In difesa ha difficoltà a seguire i cambi di direzione dell'attaccante in modo reattivo ed efficace senza perdita di equilibrio e/o coordinazione. in attacco ha difficoltà a eseguire dei cambi di direzione efficaci per smarcarsi e battere il suo difensore senza evitare perdite di equilibrio e/o coordinazione.	-2 punti

TABELLA DELLE CASISTICHE IN FORMA ESTESA (rev. 2/2018)

	RUOLO 3 (livello 1 & 2)	RUOLO 4 (livello 3 & 4)	RUOLO 5 (livello 5)
DIFESA	<ul style="list-style-type: none"> • fatica a stare assieme all'attaccante sia quando è fermo che soprattutto quando è in movimento • si distrae facilmente dimenticandosi di difendere o perdendo il suo uomo • di solito sceglie una posizione difensiva non ottimale, non proteggendo l'obiettivo e lasciando libero il percorso dell'attaccante • oppone una scarsa resistenza al passare dell'attaccante • per difendere usa soprattutto le mani puntando a rubare la palla • ha grosse difficoltà a prevedere un passaggio e ad anticiparlo 	<ul style="list-style-type: none"> • riesce a seguire il suo avversario quando è senza palla • cerca di non far ricevere il suo avversario • riesce a scegliere una posizione difensiva ottimale • riesce a mettersi con il corpo tra l'attaccante e il suo obiettivo per negarglielo • cerca ma fatica di modificare la sua posizione difensiva a seconda di come si muove l'attacco • oppone una buona resistenza al passare dell'attaccante • può mettere in difficoltà i ruoli superiori • a volte ma non spesso riesce a prevedere un passaggio anche se non sempre riesce a coordinarsi per anticiparlo 	<ul style="list-style-type: none"> • riesce a seguire sempre il suo avversario con e senza palla • cerca di anticipare tutte le mosse dell'avversario • anticipa le linee di passaggio • si adegua alle scelte dell'avversario cambiando rapidamente posizione • usa il corpo per chiudere la strada e condizionare la direzione dell'attacco • oppone un'ottima resistenza al passare dell'attaccante
QUALITA' DI SCELTA DI TIRO	<ul style="list-style-type: none"> • forza quasi sempre il tiro, anche se è molto distante dal canestro o ha un difensore che lo ostacola. • se ha un ostacolo che non gli permette di tirare può momentaneamente rinunciare/esitare, ma poi insiste a cercare un nuovo tiro • normalmente tira da "pizzato" rallentando da una corsa, e se tira in movimento rischia di essere scoordinato e di non calcolare la forza necessaria • non esegue finte di tiro e di passaggio 	<ul style="list-style-type: none"> • riesce a capire se è il caso di tirare o meno, valutando quando è il caso di rinunciarvi e forzando poche volte • può crearsi un tiro con una soluzione personale, ma raramente è in grado di farlo battendo l'uomo in 1vs1 dal palleggio • può usare delle finte di tiro per evitare la stoppata ma fatica a trarne vantaggio • normalmente tira da "pizzato" o arrestando il palleggio dopo aver rallentato 	<ul style="list-style-type: none"> • sceglie con cura quando tirare non forzando mai o quasi • Si crea la situazione vantaggiosa per tirare, battendo l'avversario in 1vs1 dal palleggio o spalle a canestro • se c'è un miss match di fisico, altezza o ruolo approfitta del vantaggio • usa le finte di tiro per ingannare il difensore e crearsi una soluzione migliore • è in grado di tirare proteggendo la palla per non subire stoppate e/o per fare canestro+fallo

USO DEI DUE CANESTRI	<ul style="list-style-type: none"> tende ad andare sempre verso lo stesso obiettivo, che è quello preferito o che gli viene indicato solitamente cambia obiettivo su stimolo esterno se in difficoltà tende a insistere nella direzione intrapresa e se cambia direzione volontariamente lo fa solo dopo essersi accorto di non poter proseguire 	<ul style="list-style-type: none"> tende ad andare verso il canestro più vicino e/o più libero cambia obiettivo volontariamente se è in difficoltà o se nota che l'obiettivo che sta attaccando non è raggiungibile può fintare di andare verso un canestro e poi cambia per smarcarsi dall'avversario il suo cambio di canestro può creare un sovrannumero che qualche volta ma non spesso riesce a sfruttare positivamente 	<ul style="list-style-type: none"> cambia continuamente obiettivo per smarcarsi e non essere mai prevedibile finta di andare verso un canestro e poi cambia obiettivo utilizza il cambio di canestro come mezzo per sbilanciare la difesa e creare un sovrannumero per la sua squadra
COINVOLGIMENTO COMPAGNI	<ul style="list-style-type: none"> passa la palla ai compagni su stimolo esterno o solo se è in grosse difficoltà Cerca sempre o quasi soluzioni personali che non coinvolgono i compagni quando è in difficoltà insiste a forzare la situazione e solo poche volte passa la palla se passa la palla ad un compagno non è per fare un passaggio finalizzante 	<ul style="list-style-type: none"> passa la palla al compagno libero passa la palla quando si accorge di essere in difficoltà di solito è un terminale delle collaborazioni di squadra e raramente è lui a eseguire i passaggi finalizzanti può sfruttare un sovrannumero Può dare indicazioni e consigli ai pari ruolo e ai ruoli inferiori 	<ul style="list-style-type: none"> crea e gioca delle collaborazioni con i compagni (dai e vai, pick & roll, ecc.) Esegue passaggi finalizzanti cerca di battere l'avversario 1vs1 con lo scopo di creare un sovrannumero chiama gli schemi, costruisce il gioco e dà indicazioni ai compagni su come muoversi e difendere
MOVIMENTO SENZA PALLA	<ul style="list-style-type: none"> di norma va a mettersi in una posizione indicatagli dall'allenatore/compagno e la mantiene Ha grosse difficoltà ad adattare la sua posizione all'evoluzione del gioco. in attacco se non è fisso in una posizione tende a muoversi casualmente "inseguendo" i suoi compagni con la palla quando è marcato fa molta fatica a smarcarsi e liberarsi dal difensore 	<ul style="list-style-type: none"> si mette dove gli viene detto/insegnato, però prova ad adattare la sua posizione al cambiare della situazione seppur non sempre ci riesce in attacco cerca di farsi trovare in una posizione dove non c'è il difensore non sempre riesce ad occupare efficacemente gli spazi e non sempre li occupa con il timing corretto per non intralciare i compagni utilizza un grezzo tentativo di smarcamento non sempre efficace 	<ul style="list-style-type: none"> modifica continuamente la sua posizione adattandosi al cambiare delle situazioni e ricercando la posizione più vantaggiosa in ogni momento si muove negli spazi cercando il miglior timing possibile si smarca dal suo avversario con efficaci finte, cambi di direzione, velocità e senso cerca sempre di prevedere come si evolverà il gioco per occupare lo spazio più vantaggioso



RISULTATI GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE ABILITA' IN PARTITA (rev. 2/2018)

COGNOME E NOME: _____

DATA DI NASCITA: _____ SEZIONE TERRITORIALE: _____

SQUADRA DI APPARTENENZA: _____ RUOLO ATTUALE: _____

ABILITA'	LIVELLO DI ESPRESSIONE				
Difesa	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
OTTENUTO:

Malus H (per punteggi tra 5 e 20)	H < 155 cm	-3 punti
Malus A.A.I.I (per punteggi tra 21 e 25)	Salto	-1 punto
	Corsa	-1 punto
	Cambi di velocità	-2 punti
	Cambi di direzione	-2 punti

PUNTEGGIO OTTENUTO DOPO L'APPLICAZIONE DEI MALUS:

PUNTEGGIO FINALE	RUOLO
Inferiore a 10	3
Tra 11 e 20	4
Superiore a 21	5