



CALENDARIO SPIKEBALL WHITE

1a GIORNATA 24.02.2019

(campo: 4.5 x 9m // area schiacciata: 2 x 4.5m // rete: da 1.00 a 1.20m (h spalle) //
Si alternano i giochi: attacco al castello, colpisci la palla, spikeball (1set a partita))

(N.B: Ogni set dura 8 minuti. Ogni 2 minuti, per ogni gioco,
si deve dare l' "S3 SPIKE, CAMBIO SPIKE!!!" .

In allegato i regolamenti dei tre giochi.)

Società ospitante: VIRTUS VOLLEY

Campo: ATTACCO AL CASTELLO

24/02/2019	15.00-15.08	Valpantena Blu– Gemini Volley
	15.10-15.18	Pall.Locara A – Virtus Volley
	15.20-15.28	Pall.Locara A – Gemini Volley
	15.30-15.38	Valpantena Blu– Virtus Volley

Arbitrano:

(Virtus Volley)
(Gemini Volley)
(Valpantena Blu)
(Pall.Locara A)

Togliere materiale e preparare il Campo: COLPISCI LA PALLA

24/02/2019	15.40-15.48	Valpantena Blu– Gemini Volley
	15.50-15.58	Pall.Locara A – Virtus Volley
	16.00-16.08	Pall.Locara A – Gemini Volley
	16.10-16.18	Valpantena Blu– Virtus Volley

Arbitrano:

(Virtus Volley)
(Gemini Volley)
(Valpantena Blu)
(Pall.Locara A)

Togliere materiale e preparare il Campo: SPIKEBALL WHITE

24/02/2019	16.20-16.28	Valpantena Blu– Gemini Volley
	16.30-16.38	Pall.Locara A – Virtus Volley
	16.40-16.48	Pall.Locara A – Gemini Volley
	16.50-16.58	Valpantena Blu– Virtus Volley

Arbitrano:

(Virtus Volley)
(Gemini Volley)
(Valpantena Blu)
(Pall.Locara A)

Palestra: Palazzetto Scienze Motorie, via Casorati, 45 – VERONA (B.go Venezia)
Resp. Capponi Nazzareno - Cell. 347/826 1197

Resp. Valpantena Volley Asd: Scappatura Giuseppe
Resp. ASD Gemini Volley: Ulisse Alessandro
Resp. Pallavolo Locara: Lovato Monica

Cell. 333/325 2567
Cell. 340/165 8596
Cell. 348/870 5226

Società ospitante: U.S. TREGNAGO**Campo 1: ATTACCO AL CASTELLO****Arbitrano:**

24/02/2019	15.00-15.08	Antares Blu – Tregnago Wolves	(Palazzolo Gialla)
	15.10-15.18	Antares Blu – Palazzolo Gialla	(Tregnago Wolves)
	15.20-15.28	TregnagoWolves– Palazzolo Gialla	(Antares Blu)
24/02/2019	15.30-15.38	Arbizzano Rosa– Lupatotina White	(Arbizzano Bianca)
	15.40-15.48	Arbizzano Rosa– Arbizzano Bianca	(Lupatotina White)
	15.50-15.58	Lupatot. White– Arbizzano Bianca	(Arbizzano Rosa)
24/02/2019	16.00-16.08	Antares Viola – Tregnago Sharks	(Palazzolo Rosa)
	16.10-16.18	Antares Viola – Palazzolo Rosa	(Tregnago Sharks)
	16.20-16.28	Tregnago Sharks– Palazzolo Rosa	(Antares Viola)

Campo 2: COLPISCI LA PALLA**Arbitrano:**

24/02/2019	15.00-15.08	Antares Viola – Tregnago Sharks	(Palazzolo Rosa)
	15.10-15.18	Antares Viola – Palazzolo Rosa	(Tregnago Sharks)
	15.20-15.28	Tregnago Sharks– Palazzolo Rosa	(Antares Viola)
24/02/2019	15.30-15.38	Antares Blu – Tregnago Wolves	(Palazzolo Gialla)
	15.40-15.48	Antares Blu – Palazzolo Gialla	(Tregnago Wolves)
	15.50-15.58	TregnagoWolves– Palazzolo Gialla	(Antares Blu)
24/02/2019	16.00-16.08	Arbizzano Rosa– Lupatotina White	(Arbizzano Bianca)
	16.10-16.18	Arbizzano Rosa– Arbizzano Bianca	(Lupatotina White)
	16.20-16.28	Lupatot. White– Arbizzano Bianca	(Arbizzano Rosa)

Campo 3: SPIKEBALL WHITE**Arbitrano:**

24/02/2019	15.00-15.08	Arbizzano Rosa– Lupatotina White	(Arbizzano Bianca)
	15.10-15.18	Arbizzano Rosa– Arbizzano Bianca	(Lupatotina White)
	15.20-15.28	Lupatot. White– Arbizzano Bianca	(Arbizzano Rosa)
24/02/2019	15.30-15.38	Antares Viola – Tregnago Sharks	(Palazzolo Rosa)
	15.40-15.48	Antares Viola – Palazzolo Rosa	(Tregnago Sharks)
	15.50-15.58	Tregnago Sharks– Palazzolo Rosa	(Antares Viola)
24/02/2019	16.00-16.08	Antares Blu – Tregnago Wolves	(Palazzolo Gialla)
	16.10-16.18	Antares Blu – Palazzolo Gialla	(Tregnago Wolves)
	16.20-16.28	TregnagoWolves– Palazzolo Gialla	(Antares Blu)

Palestra: Palazzetto dello Sport, via Arc. Pellegrini Cipolla - Tregnago (VR)
Resp. Zampini Roberto - Cell. 347/966 3114

Resp. Arbizzano Volley: Brunelli Piero	Cell. 335/708 6307
Resp. Volley Palazzolo: Zorzi Mario	Cell. 348/063 3275
Resp. Libertas Lupatotina: Nicolosi Carmela	Cell. 340/593 0425
Resp. Pallavolo Antares: Zecchinato Carlotta	Cell. 345/460 0929

REGOLE SPIKEBALL WHITE

ETA' DEGLI ATLETI: Nati nel 2010/2011/2012/2013

SQUADRE: ognuna sarà composta da minimo 4 e massimo 9 giocatori

Per lo SPIKEBALL WHITE ecco il regolamento:

Campo:	4,5 x 9 m (area della schiacciata da delimitare 2 x 4,5 m)
H Rete:	da 1 m a 1,20 m (cioè l'altezza media delle spalle bambino)
Set:	1 set da 8 minuti.
Palloni omologati:	Mikasa SKV5
In campo:	2 vs 2 a staffetta (cioè, a gioco fermo, ogni 2 minuti cambio coppia)
Servizio/rotazione:	Non c'è battuta, bensì si comincia con la schiacciata a terra. Il servizio sarà sempre della squadra che acquisisce e/o mantiene il punto. Ogni 2 minuti si cambia coppia di giocatori in ogni campo; quando questi rientreranno in campo nel turno successivo dovranno aver invertito la loro posizione.
Punteggio:	Se la palla fa due rimbalzi a terra è un punto. Vince chi fa più punti. (<u>Ogni set non può mai finire in pareggio.</u> Nel caso il tempo fosse finito va sempre svolta un'ultima azione di spareggio.)
Perdita del punto:	Il punto viene assegnato all'avversario se: -la squadra non rispetta lo step 1 -Se lo schiacciatore non schiaccia dentro l'area preposta (ad eccezione della schiacciata d'inizio gioco) -Se il giocatore durante la schiacciata tocca la rete.
Camminare con palla ferma in mano:	non è permesso. Va incentivata l'anticipazione e lo spostamento verso rete SENZA la palla.

STEP 1: lo SPIKEBALL WHITE seguirà per l'intera stagione questo STEP, cioè il livello in cui è obbligatorio bloccare sempre la palla. Le squadre non potranno seguire gli STEP 2/3.

Battuta/inizio del gioco: si parte con la schiacciata (a 1 o 2 mani) dentro l'area avversaria preposta ed è obbligatorio lasciar fare il primo rimbalzo a terra. (Nel caso il giocatore non riuscisse a centrare l'area preposta si ripete la schiacciata iniziale.)

Difesa/1° tocco: dopo il rimbalzo della schiacciata si blocca la palla e si lancia (dal basso a 2 mani) al compagno.

Alzata-attacco/2°tocco: il compagno blocca la palla e sceglie se schiacciare subito nel campo avversario (dentro l'area preposta) o alzare la palla al compagno (lancio dal basso a 2 mani).

Attacco/3°tocco: si schiaccia la palla a 1 o 2 mani da sopra la testa, sopra la rete, dentro l'area avversaria preposta.

Muro: è permesso (con i piedi a terra).

ATTENZIONE!!! non è mai permesso respingere in modo diretto la palla, ma bisogna rispettare gli step dello Spikeball white, cioè bloccare sempre la palla e fare almeno due passaggi. Nei campionati e Feste è stata scelta questa formula per permettere a tutti i bambini di toccare palla e giocare. (In allenamento invece si è liberi di fare anche lo Spikeball Green o Red).

GIOCHI SPIKEBALL TRAINING

Per il gioco "COLPISCI LA PALLA" ecco il regolamento:

ETA' DEGLI ATLETI: Nati nel 2010/2011/2012/2013

SQUADRE: ognuna sarà composta da minimo 4 e massimo 9 giocatori

DIRETTIVE TECNICHE:

Campo: 4,5 x 9 m (area della schiacciata da delimitare 2 x 4,5 m)

H Rete: da 1 m a 1,20 m (cioè l'altezza media delle spalle bambino)

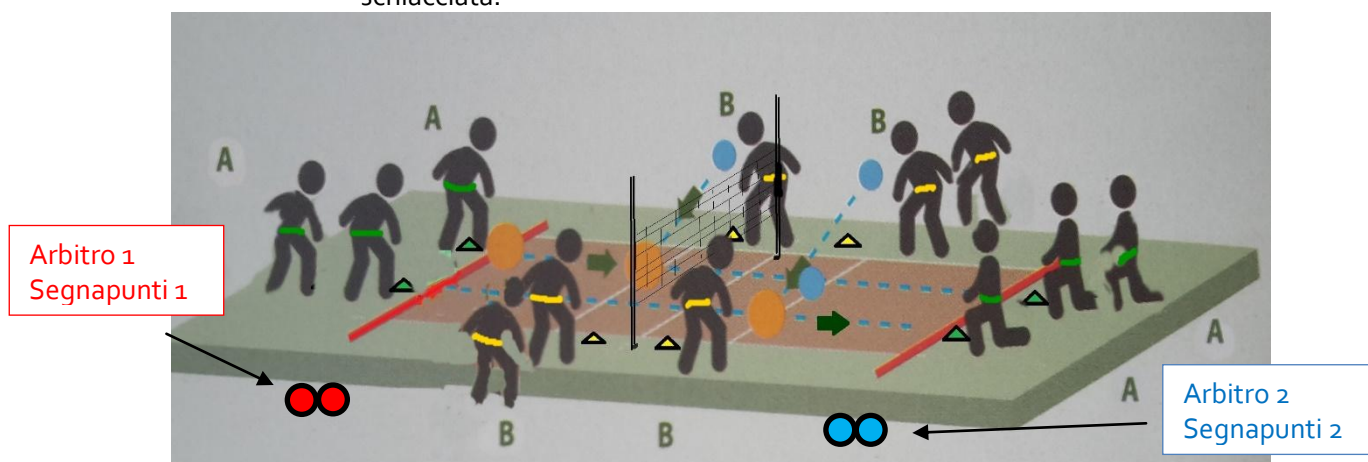
Set: 8 minuti per 1 set (ogni 2 minuti c'è il cambio squadra attacco-difesa)

Materiale richiesto: 4 Palloni Mikasa SKV5 (2 per squadra); rete; 8 cinesini per indicare le file.

In campo: La squadra A è in difesa e disposta su quattro file, 2 per lato corto del campo.

Il suo obiettivo sarà quello di riuscire a fare più passaggi possibili, facendo rotolare la palla rasoterra e sotto la rete, senza essere intercettata dalla squadra B. (Ogni volta che un bambino ha lanciato si mette in coda nella sua fila.)

La squadra B è in attacco e sarà disposta su 4 file, 2 per lato lungo del campo, vicino all'area centrale della schiacciata, e dovrà colpire (lanciando a 2 mani da sopra la testa) i palloni che la squadra A si passa. (Ogni volta che un bambino ha lanciato si mette in coda nella sua fila.) La squadra B non potrà spostarsi lungo il campo per lanciare e colpire, ma dovrà sempre rimanere vicino l'area della schiacciata (in questo modo si tutelano i componenti della squadra A da possibili colpi della palla). Il punto è valido solo se la palla viene colpita dentro l'area della schiacciata.



Ogni due minuti di gioco ci sarà il cambio squadra: la squadra A va in attacco e si posizionerà vicino l'area della schiacciata e dovrà colpire i passaggi che la squadra B cercherà di fare; la squadra B si posizionerà in difesa nel lato corto del campo e cercherà di passarsi la palla senza essere intercettata.

Punteggio:

Ogni volta che la squadra in attacco colpisce una palla è un punto; il punto è valido solo se la palla è stata colpita dentro l'area della schiacciata. Vince chi fa più punti. Ogni set non può mai finire in pareggio. Nel caso il tempo fosse finito si eseguono gli ultimi 2 lanci della squadra A (andata e ritorno); poi farà lo stesso la squadra B. Vince chi riesce a colpire più volte i palloni che passano. Nel caso ancora di pareggio vince la squadra che ha cominciato per prima in difesa.

Per il gioco "ATTACCO AL CASTELLO" ecco il regolamento:

ETA' DEGLI ATLETI: Nati nel 2010/2011/2012/2013

SQUADRE: ognuna sarà composta da minimo 4 e massimo 9 giocatori

DIRETTIVE TECNICHE:

Campo: **4,5 x 9 m (area della schiacciata da delimitare 2 x 4,5 m)**

H Rete: **da 1 m a 1,20 m (cioè l'altezza media delle spalle bambino)**

Set: **8 minuti per 1 set (ogni 2 minuti c'è il cambio squadra attacco-difesa)**

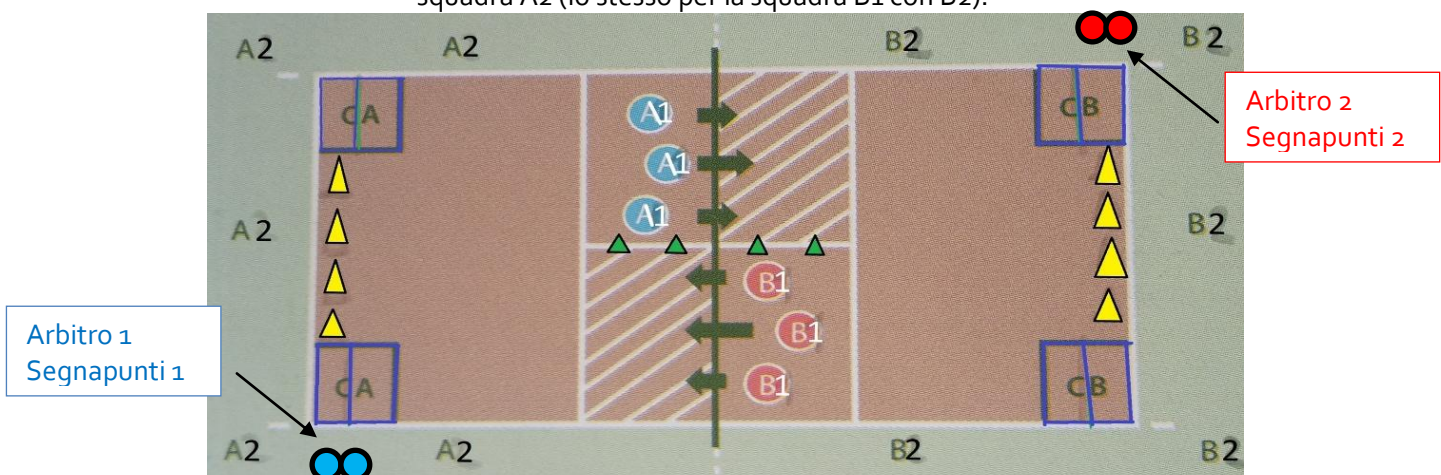
Materiale richiesto: **8 materassini (o 4 materassi grandi, o 4 cesti per palloni); 8 coni; 4 Palloni Mikasa SKV5 (2 per squadra); rete; 4 cinesini per dividere l'area A1 dalla B1.**

In campo: La squadra A è divisa in due gruppi: un gruppo A1 starà dentro l'area della schiacciata e sarà in attacco, l'altro gruppo A2 sarà a fondo campo, dietro il proprio castello, in difesa a raccogliere palloni.

L'obiettivo del gruppo A1 sarà quello di schiacciare la palla (a 2 mani da sopra la testa) dentro l'area avversaria della schiacciata per cercare di colpire con il rimbalzo (o anche più di un rimbalzo) il castello avversario. Il punto è valido solo se la palla è stata schiacciata dentro l'area. Il castello sarà composto da materassini (o cesti dei palloni) e coni disposti a fondo campo, lungo tutto il lato corto e negli angoli; è importante che siano obiettivi grandi e facili da colpire.

L'obiettivo del gruppo A2 è quello di rimanere dietro il proprio castello a raccogliere i palloni, lanciati dalla squadra B1, per poi passarli ai compagni di gruppo A1 che aspettano dentro la loro area. E' importante che nessun giocatore A1-A2 entri in campo per recuperare i palloni o bloccare i lanci avversari, pena la perdita di un punto.

Ogni due minuti di gioco si invertono i ruoli, cioè la squadra A1 si cambia con la squadra A2 (lo stesso per la squadra B1 con B2).



La squadra B è anch'essa suddivisa in due gruppi B1 e B2 e giocherà contemporaneamente e in modo speculare rispetto la squadra A: quindi B1 starà nell'area della schiacciata in attacco per colpire col rimbalzo il castello avversario A; B2 sarà in fondo al campo, dietro al proprio castello, per recuperare palloni e passarli al gruppo B1. E' importante che nessun giocatore B1-B2 entri in campo per recuperare i palloni o bloccare i lanci avversari, pena la perdita di un punto.

Punteggio: Ogni volta che la squadra in attacco colpisce il castello avversario di rimbalzo è un punto. Il punto è valido solo se il giocatore ha schiacciato la palla dentro l'area della schiacciata. Ogni set non può mai finire in pareggio. Nel caso il tempo fosse finito va sempre svolta un'ultima azione di 10 secondi di spareggio: chi colpisce più volte il castello avversario si aggiudica il set.

Perdita del punto: Il punto viene assegnato all'avversario se un bambino entra volutamente in campo per proteggere il suo castello o bloccare i palloni avversari.