REGOLAMENTO TI-SPIKE
Minivolley (2 contro 2)

PREMESSA:
Il TI-Spike è un complemento didattico del Minivolley e un possibile ponte verso altre esperienze, tra cui il Sitting Volley. Le sue regole semplici e flessibili, gli spazi contenuti e le progressioni tecniche hanno l'obiettivo di far vivere ai giovani un'esperienza di gioco attiva, comprensibile e ricca di tocchi, allenando tecnica, collaborazione, decisione e fair play.
Il seguente regolamento è stato redatto usando solo la forma femminile per facilitare la lettura.

1. Dimensioni campo: **5 x 6 m** (misure effettive 5,40 x 6 m).
   Come riferimento pratico si può utilizzare un campo singolo da badminton.
2. Altezza rete: **1.10 m**, con una tolleranza del 10%.
   I margini esterni della rete devono essere evidenziati in corrispondenza delle righe laterali.
3. Pallone consigliato: **Mikasa SKV 5** (azzurro/giallo oppure rosa/giallo), peso 160–180 g.
   Sono consentiti in alternativa i palloni School SV 2 e School SV 3 (peso 190–220 g). Durante la stessa giornata i palloni devono essere uniformi.
4. Le partite si giocano **2 contro 2**.
5. Ogni squadra può avere da **1 a 2 riserve** al massimo.
6. Nei tornei la gestione di atlete e squadre può essere flessibile, mantenendo comunque l'ordine e garantendo a ogni bambina un **numero minimo di partite**.
7. Le partite si giocano su **2 mini-set da 8 minuti** ciascuno.
8. Nel primo set il servizio/attacco spetta alla **prima squadra programmata** e i campi vengono assegnati in modo casuale.
9. Nel secondo set il servizio/attacco passa all'altra squadra e si effettua l'**inversione dei campi**.
10. Per la conclusione del set si applicano le stesse regole del **Minivolley**.
11. La rotazione della giocatrice che avvia il gioco segue le regole del **Minivolley**.
12. L'arbitraggio è affidato ai monitori o a collaboratori che abbiano **almeno 16 anni**.
    NON si usa il fischietto: la partita viene accompagnata con la voce, con un tono adeguato e incoraggiando entrambe le squadre.
13. È consigliata la presenza di un segnapunti; il compito può essere affidato direttamente alle bambine.
14. L'ingresso di genitori e familiari nell'area di gioco deve essere limitato il più possibile.

15. Il gioco si avvia con un lancio o un colpo d'attacco, secondo la seguente progressione:
    1) Lancio a due mani dall'alto verso il basso;
    2) Lancio a una mano dall'alto verso il basso;
    3) Autolancio a due mani + colpo d'attacco;
    4) Autolancio a una mano + colpo d'attacco.

    Il tipo di lancio può essere concordato con segnali brevi e condivisi (ad esempio numeri).
16. **NON** è consentita la rincorsa prima del lancio o del colpo: vale la regola dello spostamento con la palla in mano.
17. Il lancio e l'auto-schiacciata **non** si eseguono saltando; il muro può essere effettuato anche in salto.
18. Non si introducono finte, soprattutto prima del lancio, salvo reali necessità.
19. Lancio in rete o primo rimbalzo fuori dal campo: **punto all'avversaria**. Il tocco della rete è consentito.
20. Sono sanzionate le invasioni **evidenti** di rete o di campo.
21. Se la respinta a muro è diretta, il gioco è avviato; se segue un autocontrollo, si riparte con **tre tocchi** disponibili, rimbalzo compreso.
22. Ogni squadra dispone di **3 tocchi**: 1° difesa, 2° passaggio, 3° attacco.
    Con tre tocchi entrambe le componenti della coppia devono entrare nell'azione.
23. Primo tocco (difesa): la soluzione abituale è la **presa a due mani dopo il rimbalzo**.
    Sono possibili anche palleggio o bagher al volo, auto-palleggio + presa e auto-bagher + presa.
24. Nell'ambito della stessa azione di squadra è ammesso **un solo rimbalzo**.
25. È possibile fermare la palla prima del palleggio (mani sulla fronte) o del bagher (braccia tese in avanti). Quando si ferma la palla, la giocatrice **non può muoversi** con la palla in mano.
26. Sono ammessi tocchi diretti in difesa e nei collegamenti tra primo, secondo e terzo tocco.
27. Passaggi consentiti tra compagne:
    #1 passaggio gentile: a due mani dal basso verso l'alto, traiettoria morbida e lenta;
    #2 passaggio rapido: a due mani dal petto, traiettoria tesa e veloce (come nel basket);
    #3 passaggio d'attacco: lancio offensivo verso il campo avversario, dall'alto verso il basso.
28. I tocchi involontari non si aggiungono al conteggio dei tocchi di squadra. È invece sanzionato il tentativo di terzo tocco recuperato dalle mani della **stessa giocatrice** che lo ha lanciato.
29. Le responsabili delle squadre devono essere un esempio per le giovani giocatrici, mostrando **fair play** e accettando le decisioni arbitrali.
30. Per tutto quanto non previsto nel presente regolamento, fa stato il **Regolamento Minivolley**.

Commissione Minivolley– Novembre 2026