

**Presentazione corso – Parte teorico-pratica → Regolamento di gioco – TISPike come complemento didattico del Minivolley – Spunti di collegamento con il Sitting Volley.**

### **Regolamento di gioco:**

- 1. Il campo di gioco e accessori strutturali e funzionali;**
- 2. I partecipanti al gioco e le regole di punteggio;**
- 3. Le regole di gioco attraverso i “fondamentali”.**

**IL CAMPO → 5 mt. (larghezza) x 6 mt. (lunghezza), vale a dire larghezza = campo singolo badminton, lunghezza da linea servizio badminton a rete (effettive 5,40 x 6).**

LA RETE → 1,10 mt. (tolleranza 10%) [variante italiana definisce altezza media spalle bambino]. Evidenziare i margini esterni della rete in corrispondenza delle righe laterali (scotch colorato).

IL PALLONE → invitare ad uniformare l'uso del **Mikasa SKV 5** (azzurro/giallo o rosa/giallo – 160-180 gr.).



Consentiti i “precedessori” → School SV 2 e School SV 3, anche se entrambi più pesanti dei precedenti (190-220 gr.).



Evoluzione commerciale del SKV 5 → VS 170 W



I corrispondenti dell'SKV 5 per U 11 → 123 SL e 123 L  
sono entrambi più pesanti (200-220 e 230-250  
grammi) !



^ **Segnapunti:** consigliato l'utilizzo, con compito di gestirlo affidato ai bambini.

^ **Ruolo arbitrale** a cura dei formatori, o collaboratori dei formatori purché almeno sedicenni.

Non utilizzare fischietti !

Accompagnare con la voce lo svolgimento della partita, evitando atteggiamenti vocali o gestuali inappropriati; assoluto **fair play** e costante incoraggiamento di entrambi i coach ai partecipanti alla partita.

^ Per quanto possibile limitare l'intrusione di **famiglie e genitori** (non formatori) nell'area di gioco.

## TISPIKE → Perchè la scelta del 2 contro 2

Sia l'1 contro 1 che il 2 contro 2 si possono proporre gestendoli con flessibilità, variando il numero di tocchi, lo spazio a disposizione e l'altezza della rete.

- **1 contro 1** non implica il concetto di squadra, quindi ha un potenziale formativo ridotto rispetto alle ipotesi successive; può essere giocato con tre tocchi e con un tocco solo.

Vantaggio esclusivo dell'1 contro 1: elevata frequenza di tocchi e possibilità di attuare meccanismi di autocorrezione

## TISPIKE → Perchè la scelta del 2 contro 2

Il **2 contro 2** implica il concetto di squadra promuovendo lo spirito di collaborazione in ragione di un obiettivo comune: competere con/contro l'avversario.

Nell'1 contro 1 questo aspetto è evidenziato unicamente nella possibilità individuale di eseguire più tocchi, nel 2 contro 2 l'aspetto di azione di gioco si collega al "sistema" squadra.

"Plus" del 2 contro 2 → tutti sono coinvolti nell'azione, perché in tre tocchi tutti devono necessariamente toccare la palla.

I tocchi sono molto frequenti, quindi la portata metodologica e didattica diventa straordinaria.

## TISPIKE → Perchè la scelta del 2 contro 2

Nel 6 contro 6 in tre minuti di gioco un giocatore tocca la palla una o due volte, nel 2 contro 2 questo valore è certamente più che triplicato.

Nel 2 contro 2 i componenti della squadra interagiscono evidenziando tutti gli aspetti tipici della formazione del pallavolista (tecnici, tattici e comportamentali)

La dinamica di gioco è di estrema facilità apprenditiva; possiamo variare campo e rete mantenendo efficace tecnica e ritmo degli scambi.

## TISPIKE → Perchè la scelta del 2 contro 2

Nel 3 contro 3 e 4 contro 4 introduciamo l'anticipazione situazionale e possiamo formare una forma semplice di tattica di squadra, introducendo organizzazione e competenze.

Sistema di punteggio: 2 mini set a tempo 8' ciascuno.

Al servizio... All'attacco la prima squadra schedulata (es. Rossi-Blu inizia Rossi), i campi di gioco nel primo set casuali; nel secondo Attacco ai Blu e inversione campi.

Stesse regole di finale di set del Minivolley !



## TISPIKE → Perché la scelta del 2 contro 2

- ★ Rotazione del giocatore di avvio del gioco con le stesse regole del Minivolley.
- ★ Due giocatori in campo con riserve consentite (1/2 al massimo).
- ★ Gestione atleti e squadre in ambito torneistico con massima flessibilità garantendo ordine di svolgimento alle partite e numeri minimi garantiti di partite svolte ad ogni bambino.

## TISPIKE – Didattica di gioco

### Suddivisione in due situazioni caratteristiche

- *Lancio/colpo d'attacco + difesa*
- *Collegamenti interni dell'azione di gioco (1° e 2° tocco)*

- *Lancio/colpo d'attacco + difesa*

*Caratterizza l'inizio dello scambio e dovrebbe caratterizzare tutte le conclusioni delle azioni di gioco costruite a 2/3 tocchi.*

*Inizio azione: progressione didattica corretta ->*

*Lancio a due mani dall'alto verso il basso, lancio ad una mano dall'alto verso il basso, autolancio a due mani e colpo d'attacco, autolancio ad una mano (stessa mano di colpo) e colpo d'attacco*

*Consiglio metodologico: codificare il tipo di lancio da eseguire.*

*A partire dal lancio per finire all'auto schiacciata.*

*Codici brevi e chiari (es. numeri primi).*

*Non permettere l'effettuazione di finte (in particolare pre lancio) se non per effettiva e reale necessità (es. lancio sbagliato pre colpo, se il lancio supera la rete pur involontariamente il gioco è avviato). Non permessa la rincorsa pre lancio o colpo (si applica la regola dello spostamento con la palla in mano).*

*Vale il tocco di net, lancio in rete o con 1° rimbalzo fuori → punto dell'avversario.*

*Non consentito il lancio o auto schiacciata saltando; possibile il muro anche saltando.*

*In caso di respinta diretta a muro, il gioco è avviato; in caso di muro e auto controllo di palla, si riprende con tre tocchi a disposizione (rimbalzo compreso).*

*Sanzionare invasioni di rete o di campo evidenti.*

*Consiglio metodologico: evitare i lanci con atterraggio nei primi due metri di campo (riga del badminton a 1,98 da rete) per evitare situazioni di rimbalzi ad uscire pericolosi per svolgimento di gioco del campo attiguo.*

*1° tocco: Non usare terminologia scorretta: difesa e non ricezione. Normalmente presa a due mani dopo rimbalzo.*

*La coppia si posiziona vicino alla riga di fondo campo, preferendo avanzare prima della presa piuttosto che arretrare. Importante la chiamata del pallone!*

*Presa sopra la fronte sicuramente didattica ma rischiosa per possibile caduta di palla e per prese sopra il capo.*

*Possibile l'auto palleggio + presa e l'autobagher + presa (Kids volley). Possibili anche i colpi al volo di 1° tocco (palleggio e bagher), sia in situazione di passaggio, sia in situazione di respinta diretta.*

*Da scoraggiare decisamente la schiacciata diretta su primo tocco che rimbalza, e la presa dopo rimbalzo e lancio diretto (o auto schiacciata) nel campo avversario.*

*Oltretutto azione che si svolgerebbe lontano da rete.*

*Nelle azioni di gioco avviate sono possibili i colpi d'attacco al volo, sia su lancio del compagno (2° tocco), sia su auto tocchi o tocchi del compagno.*

*Consiglio metodologico: codificare la richiesta di passaggio per ottimizzare l'esecuzione del 3° tocco, specie se al volo.*

## ■ Collegamenti interni dell'azione di gioco (1° e 2° tocco)

*Premessa sui cosiddetti **tocchi involontari**; in qualsiasi azione difensiva o in qualsiasi situazione di passaggio, i passaggi involontari non devono costituire motivo di aggiungere il tocco stesso al conteggio totale dei tocchi di squadra.*

*Es. → difesa, palla che sfugge e viene presa dal compagno; oppure passaggio e palla che sfugge e viene ripresa dal compagno che l'ha passata; oppure tentativo di lancio e palla recuperata dal compagno che può a sua volta eseguire il terzo tocco. L'unica situazione da "sanzionare" è il tentativo di lancio di terzo tocco che, non essendo eseguito come si desidera viene ripreso dalle mani stesse di chi ha lanciato la palla.*

*Nei passaggi interni può interpersi **un rimbalzo** purché però lo stesso sia uno e unico nel contesto di un'azione di squadra.*

*Es. presa difensiva al volo + passaggio al compagno che prende la palla dopo un rimbalzo.*

***In tutti i tocchi dove si prevede lo stop di palla non ci si può muovere con palla in mano !***

## ■ **Collegamenti interni dell'azione di gioco (1° e 2° tocco)**

*Lanci e presa -> il Tispike che guarda alla didattica dei gesti di altre discipline sportive.*

*Presa di palla più sicura = presa all'addome del portiere di calcio*

*Fondamentale spiegare ai bambini che prima ci si collega con lo sguardo, poi si esegue il lancio favorendo la presa.*

*Deve passare l'idea che la palla viene presa soprattutto se viene*

*lanciata bene e abbia come bersaglio ideale il numero che il basket*

*spesso posiziona dove vedete nell'immagine*



## ■ **Collegamenti interni dell'azione di gioco (1° e 2° tocco)**

*Lanci e presa -> il Tispike che guarda alla didattica dei gesti di altre discipline sportive.*

*Passaggi in ordine di velocità di palla e di grado di offensività:*

*1. Passaggio "gentile" con traiettoria morbida eseguito con due mani dal basso verso l'alto; succede nel rugby senza però il limite tecnico della lateralità obbligata dal regolamento (no passaggio in avanti).*

*Pregi e difetti: passaggio ad alto coefficiente di precisione, perché in genere effettuato a ridotta velocità di palla, quindi piuttosto lento.*

*In una codifica sperimentale può essere chiamato, collegandolo p.es. ai numeri primi, → es. lancio # 1.*



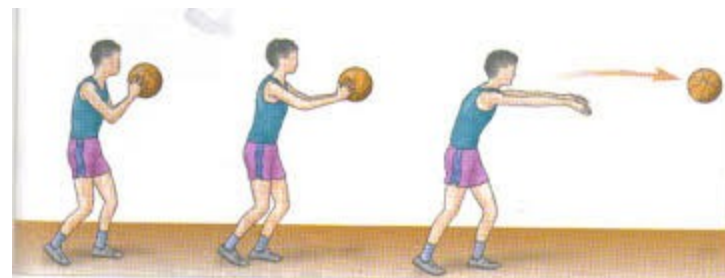


## ■ **Collegamenti interni dell'azione di gioco (1° e 2° tocco)**

*Lanci e presa -> il Tispike che guarda alla didattica dei gesti di altre discipline sportive.*

*Passaggi in ordine di velocità di palla e di grado di offensività*

*2. Passaggio rapido con traiettoria tesa e veloce tipo passaggio a due mani dal petto del basket.*



*In una codifica sperimentale può essere chiamato collegandolo p.es. ai numeri primi → es. lancio # 2.*

*3. Passaggio d'attacco verso il campo avversario, offensivo e con traiettoria dall'alto verso il basso.*

*Similitudine con la rimessa laterale del calcio; esecuzione con le stesse annotazioni del lancio d'attacco. In una codifica numerica → lancio # 3.*



## ■ **Collegamenti interni dell'azione di gioco (1° e 2° tocco)**

*In tutte le ricezioni di passaggio possibile stop di palla simulando blocchi pre esecuzione palleggio (mani sulla fronte) o pre esecuzione bagher (braccia tese avanti al corpo); possibili inoltre tocchi di controllo pre presa (palleggio su di sé e presa oppure bagher su di sé e presa).*

*Possibili per finire tocchi diretti sia in situazione difensiva, sia tra primo e secondo tocco, sia tra secondo e terzo tocco.*

*Si preferisce specificarlo perché tutti i tocchi diretti costituiscono comunque complicazione coordinativa a qualsiasi gesto tecnico del Tispike e pertanto da non scoraggiare di principio.*

*Le situazioni di collegamento da stimolare sono: 1° tocco esecuzione di bagher o palleggio su rimbalzo*

## ■ **Collegamenti interni dell'azione di gioco (1° e 2° tocco)**

*regolare e controllato.*

*2° tocco in palleggio diretto dopo stop di palla difensivo;*

*3° tocco in attacco al volo dopo auto palleggio di secondo tocco oppure semplice lancio dal basso (# 1).*

*Possibile codifica verbale tra chi esegue il lancio/colpo d'attacco finale e chi esegue il secondo tocco:*

*es. richiesta verbale # 8 e # 9.*

*# 8 → lancio di secondo tocco e colpo d'attacco al volo - # 9 → palleggio di secondo tocco e colpo d'attacco al volo.*

*Perchè abbiamo "saltato" # 4 a # 7 → lancio + palleggio al volo – palleggio + palleggio al volo + lancio + bagher al volo – palleggio + bagher al volo.*