



TORNEO TERRITORIALE UNDER 11 (4X4) Elenco e spiegazione dei giochi propedeutici

ELENCO DEI GIOCHI PROPEDEUTICI (1° SET) per la stagione 2017/2018

In ogni gara del Torneo Under 11 (4x4), lo svolgimento del 1° set vedrà l'effettuazione di **2 Giochi Propedeutici ai fondamentali**. I giochi sono stati denominati con una lettera e sono elencati qui di seguito:

| |
|---|
| Gioco A – CORRI E APPOGGIA |
| Gioco B – BATTUTA CONTRO RICEZIONE |
| Gioco C – PRONI, PARTENZA...VIA! |
| Gioco D – IO ALZO... TU ATTACCHI! |

Di seguito elenchiamo i giochi che dovranno essere utilizzati in ogni giornata di gara

| | Gioco da effettuare | |
|---------------------|---------------------|----------|
| 1^ giornata | A | B |
| 2^ giornata | C | D |
| 3^ giornata | A | C |
| 4^ giornata | B | D |
| 5^ giornata | A | D |
| 6^ giornata | B | C |
| 7^ giornata | A | B |
| 8^ giornata | C | D |
| 9^ giornata | A | C |
| 10^ giornata | B | D |
| 11^ giornata | A | D |
| 12^ giornata | B | C |
| 13^ giornata | A | B |

ATTENZIONE: LA GIORNATA FINALE DEL 27 maggio (con il bel tempo) prevista a LIMENA all'aperto, prevede 4 set normali, senza i giochi propedeutici.

Nel caso ci fosse brutto tempo, e l'ultima partita si svolgesse nelle palestre indicate dal comunicato n.46 del 27/12/17, invece lo svolgimento del primo set sarà il seguente:

Il girone A con 13 giornate segue l'elenco fino alla 13° giornata.

Il girone B con 11 giornate segue l'elenco fino all'11° giornata.

ATTENZIONE!! Nel caso in cui la squadra conti meno di 7 giocatori a referto, si ricorda che le azioni di gioco rimarranno comunque **14**, da far eseguire a giro agli atleti.

SUGGERIMENTI per arbitraggio e segnapunti:

1 arbitro unico sopra la seggiolone che dà il via contemporaneamente alle azioni sui 2 campi (di dimensioni 3 x 12)

2 segnapunti (1 per campo, uno può essere il segnapunti designato per la partita in casa, l'altro quello della squadra ospitata, o solo per il 1° set il dirigente a referto che aiuta)

Il Comitato Territoriale CT Padova sostiene i progetti



Autorizzazione nr. 081/17-PD

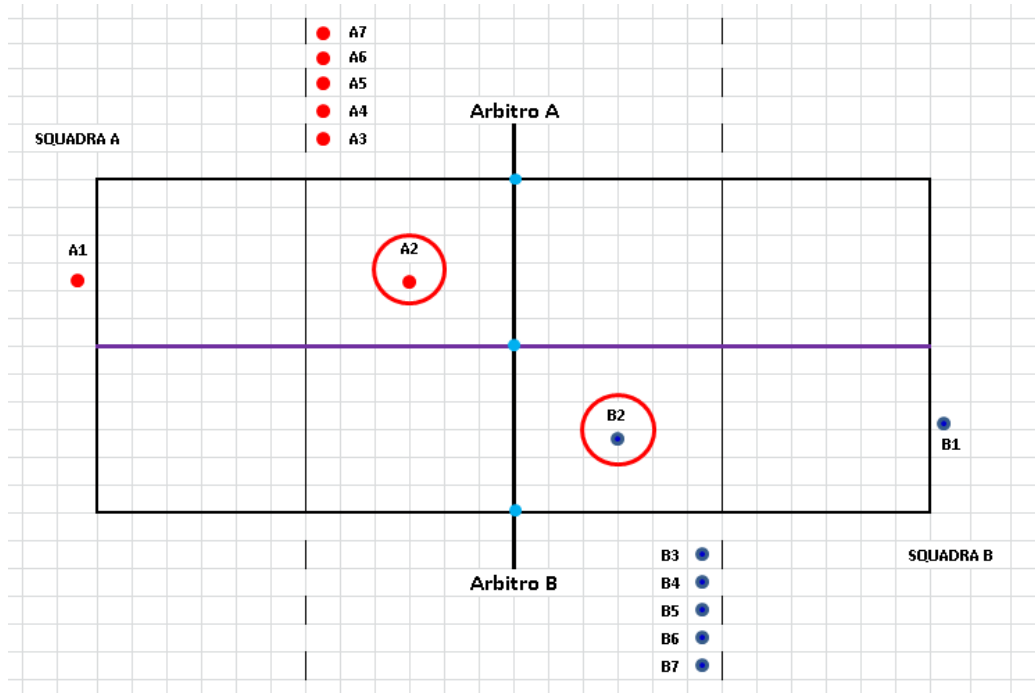


A

CORRI E APPOGGIA

MATERIALE OCCORRENTE:

- **2 cerchi di uguale dimensione:** il cerchio viene posizionato centralmente e internamente alla linea dei 3 m
- **12 palloni:** 6 palloni per squadra



REGOLE DI GIOCO

Giocatori

6/7 per squadra scelti dall'istruttore (eseguiranno due SERIE DA 3 PALLEGGI a testa)

Obiettivo

Il giocatore deve correre nel campo opposto e appoggiare una palla che un compagno palleggia.

Svolgimento gioco

Campo diviso a metà, **(A1/B1)** posizionati dietro la linea di fondo campo (6 m), **(A2/B2)**, con palla, dentro un cerchio di riferimento posto centralmente al campo all'interno dell'area dei 3 m, tutti gli altri giocatori in fila lungo la linea tratteggiata dei 3 m fuori dal campo con palla.

Al fischio dell'arbitro, **(A2/B2)** devono eseguire 3 palleggi: i primi due sopra la testa (palleggio di controllo), il terzo al di là della rete.

Nel frattempo **(A1/B1)** corrono nel campo opposto cercando di APPOGGIARE (in BAGHER O PALLEGGIO) E BLOCCARE la palla che **(A2/B2)** hanno appena palleggiato.

(A1/B1) dopo aver recuperato e bloccato la palla, si portano dietro **(A7/B7)**

(A2/B2) prendono il posto a fondo campo di **(A1/B1)**

(A3/B3) prendono il posto di **(A2/B2)**

Punteggio

3 punti: se il giocatore APPOGGIA in bagher o palleggio E BLOCCA la palla

2 punti: se il giocatore APPOGGIA in bagher o palleggio E NON BLOCCA la palla

1 punto: se il giocatore BLOCCA la palla

Il Comitato Territoriale CT Padova sostiene i progetti



Autorizzazione nr. 081/17-PD

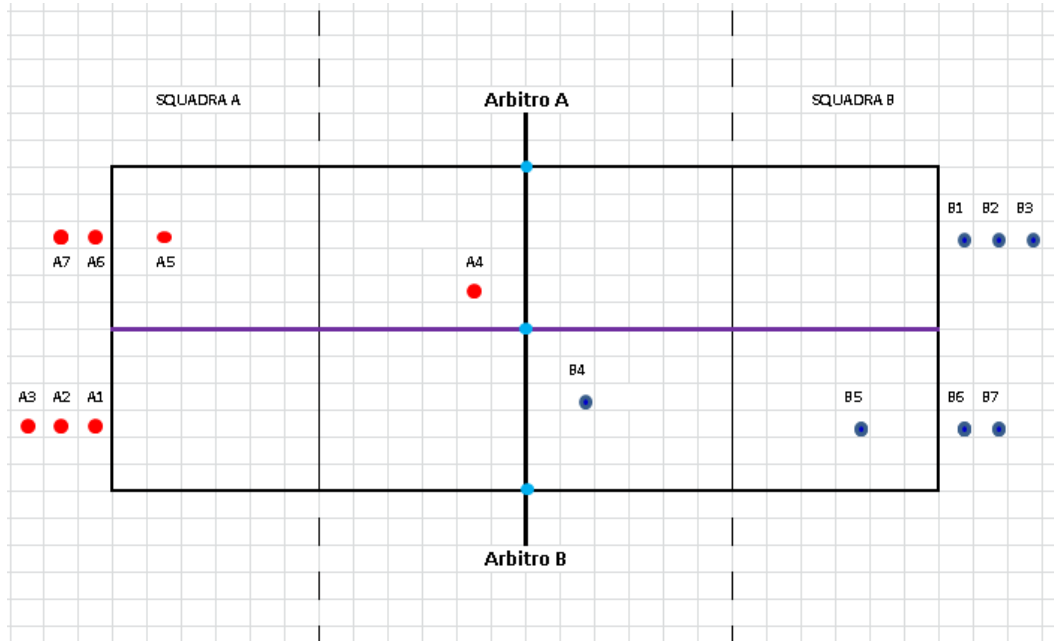


B

BATTUTA contro RICEZIONE

MATERIALE OCCORRENTE:

- **12 palloni:** 6 palloni per squadra



REGOLE DI GIOCO

Giocatori

6/7 per squadra scelti dall'istruttore (eseguiranno due BATTUTE DAL BASSO a testa)

Squadra che BATTE Squadra che RICEVE

Eeguire una BATTUTA DAL BASSO nel campo avversario cercando di fare punto.
RICEVERE in PALLEGGIO o in BAGHER verso il compagno sottorete che cerca di bloccare la palla.

Svolgimento gioco

Campo diviso a metà, una squadra contro l'altra.

(A1/B1), (A2/B2), (A3/B3) a fondo campo con palla, in battuta. Nel campo opposto **(A4/B4)** sottorete ad un braccio da rete, **(A5/B5)** in ricezione. **(A6/B6)** e **(A7/B7)** fuori campo, in attesa.

Al fischio dell'arbitro, **(A1/B1)**, eseguono una BATTUTA DAL BASSO nel campo opposto, dove **(B5/A5)** dovranno cercare di ricevere, indifferentemente in palleggio o bagher, verso i compagni **(B4/A4)** sottorete cercando di bloccare la palla.

In caso di battuta errata il giocatore deve passare la palla all'avversario sottorete

(A1/B1) dopo aver battuto si portano dietro **(A7/B7)**, **(A4/B4)** si portano dietro **(A3/B3)**, **(A6/B6)** entrano al posto di **(A5/B5)** che si portano al posto di **(A4/B4)**.

Punteggio squadra che BATTE

2 punti: ace

0 punti: l'avversario RICEVE (bagher o palleggio) e il compagno sottorete BLOCCA la palla o errore in battuta

Punteggio squadra che RICEVE

2 punti: il giocatore in campo riceve e il compagno sotto rete BLOCCA la palla o errore in battuta dell'altra squadra

0 punti: ace subito

Il Comitato Territoriale CT Padova sostiene i progetti



Autorizzazione nr. 081/17-PD

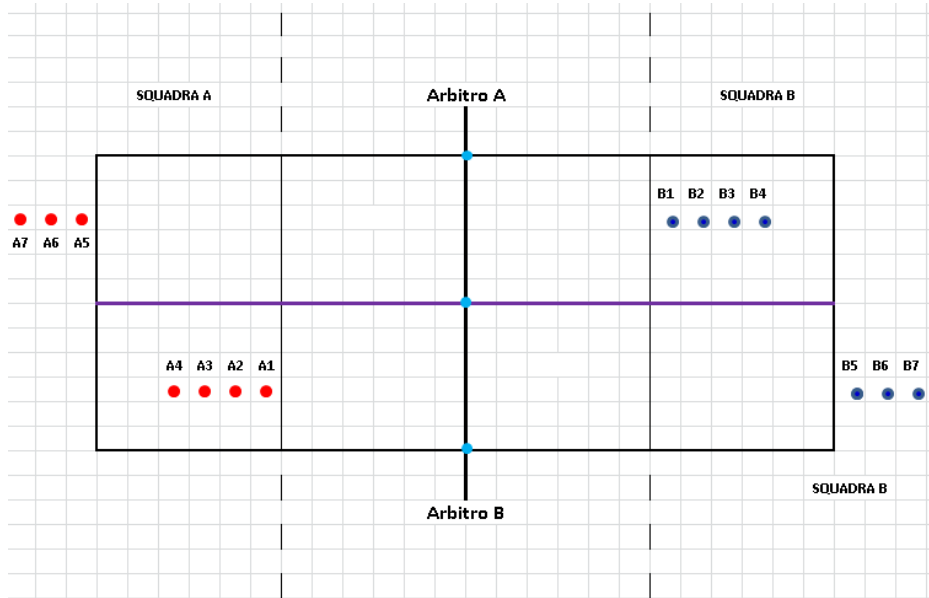


C

PRONI...PARTENZA...VIA!!

MATERIALE OCCORRENTE:

- **8 palloni:** 4 palloni per squadra



REGOLE DI GIOCO

Giocatori

6/7 per squadra scelti dall'istruttore (eseguiranno due LANCI DAL BASSO a testa)

Squadra che LANCIA Squadra che DIFENDE

Eeguire, da dietro la linea dei 3 m, un lancio da sotto
Intercettare la palla AL VOLO con PALLEGGIO O BAGHER e bloccarla.

Svolgimento gioco

Campo diviso a metà, una squadra contro l'altra.
(A1/B1), (A2/B2), (A3/B3), (A4/B4) dietro la linea dei 3 metri pronti a lanciare. Nel campo opposto dietro la linea di fondo campo **(A5/B5), (A6/B6)** e **(A7/B7)** in posizione prona (a "pancia in giù").

Al fischio dell'arbitro, **(A1/B1)**, eseguono un lancio dal basso nel campo opposto, dove **(B5/A5)** dovranno cercare di difendere la palla in bagher o palleggio e bloccarla al volo.

In caso di lancio errato il giocatore deve passare la palla all'avversario.

(A1/B1), dopo aver lanciato, si portano dietro **(A7/B7)**; **(A5/B5)**, dopo aver difeso, si portano dietro **(A4/B4)** e **(A6/B6)** entrano al posto di **(A5/B5)**.

Punteggio che LANCIA

squadra

2 punti: gli avversari bloccano la palla dopo 1 o più rimbalzi, o non bloccano
1 punto: gli avversari difendono la palla in BAGHER o PALLEGGIO ma non la bloccano al volo
0 punti: gli avversari difendono la palla in BAGHER o PALLEGGIO e la bloccano al volo

Punteggio che DIFENDE

squadra

2 punti: palla difesa in BAGHER o PALLEGGIO e bloccata al volo
1 punto: palla difesa in BAGHER o PALLEGGIO ma NON bloccata al volo
0 punti: palla bloccata dopo 1 o più rimbalzi o non bloccata

Il Comitato Territoriale CT Padova sostiene i progetti



Autorizzazione nr. 081/17-PD

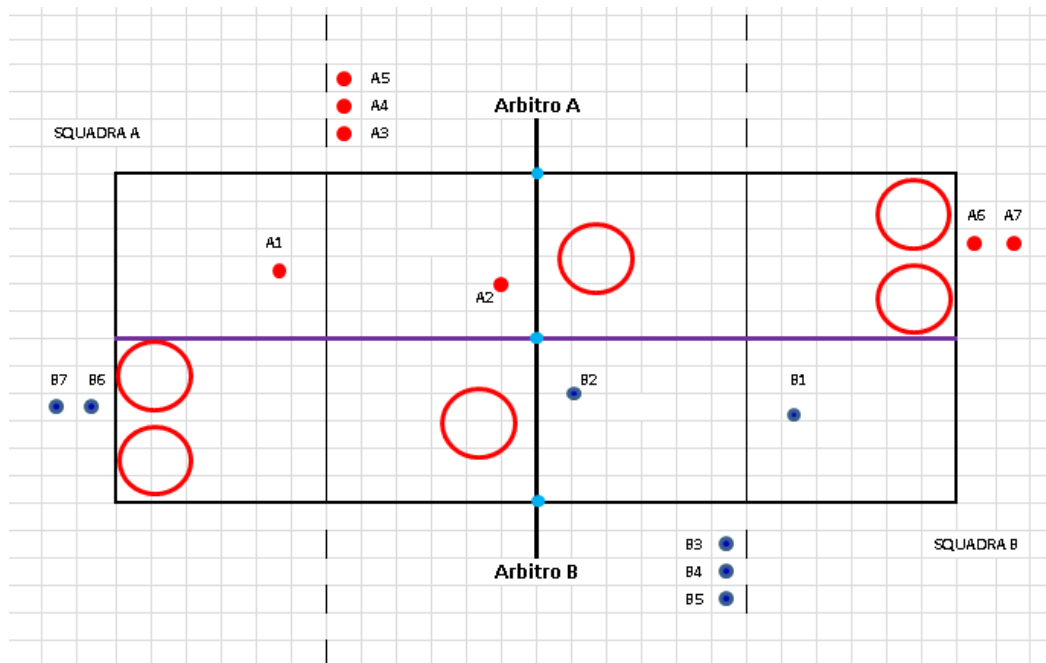


D

IO ALZO... TU ATTACCHI

MATERIALE OCCORRENTE:

- **6 cerchi di uguali dimensioni**
- **8 palloni:** 4 palloni per squadra



REGOLE DI GIOCO

Giocatori

6/7 per squadra scelti dall'istruttore (eseguiranno due AUTOALZATE e PALLEGGIO a testa)

Obiettivo

Colpire degli obiettivi mandando la palla al di là della rete su alzata di un compagno di squadra

Svolgimento gioco

Campo diviso a metà, **(A1/B1)** posizionati dietro la linea dei 3 m, **(A2/B2)** con palla all'interno dei 3 m (a un passo lungo dalla linea laterale e a un braccio da rete), **(A3/B3)**, **(A4/B4)**, **(A5/B5)** in fila con palla lungo la linea tratteggiata dei 3 m fuori dal campo, **(A6/B6)**, **(A7/B7)** al di là della rete fuori campo.

Al fischio dell'arbitro, **(A2/B2)** devono eseguire un'autoalzata e palleggio per **(A1/B1)** che, partendo fuori dai 3 m, si spostano cercando al volo (o in palleggio o in bagher o con attacco) di colpire gli obiettivi posti al di là della rete nel campo opposto (cerchi).

In caso di attacco errato il giocatore deve passare la palla al compagno nel campo opposto

(A1/B1) dopo aver mandato la palla al volo oltre la rete, si portano dietro **(A7/B7)**

(A2/B2) prendono il posto di **(A1/B1)**, mentre **(A3/B3)** quello di **(A2/B2)**

(A6/B6) recuperano la palla e si portano dietro **(A5/B5)**.

Punteggio

2 punti: se la palla colpisce i cerchi (bordo compreso)

1 punto: se la palla colpisce il cerchio vicino (bordo compreso)

0 punti: palla in rete o fuori

Il Comitato Territoriale CT Padova sostiene i progetti



Autorizzazione nr. 081/17-PD

