




IL ROLLERBALL

- SPORT DI SQUADRA DINAMICO E DIVERTENTE (**PATTINAGGIO SETTORE CORSA**)
 - CAMPO DI GIOCO: PISTA PIANA
 - PER TUTTE LE CATEGORIE E CAPACITA' (**POSSONO GIOCARE I BAMBINI/E DISABILI**)
 - TECNICO COMBINATORE
 - SVILUPPO ATTIVITA' OCULO MANUALI E COORDINAZIONE BRACCIA - GAMBE
 - STRATEGIE DI GIOCO DIVERTENTI
 - AGGREGAZIONE - SOCIALIZZAZIONE
 - FAIRPLAY
-
- **15 MINUTI OGNI MATCH + TEMPO DI RECUPERO**
 - **POSSONO GIOCARE 2 SQUADRE CON 8 GIOCATORI, OPPURE 3 SQUADRE CON 5 GIOCATORI**
 - **NON SI DEVE GIOCARE CON PIU' DI 16 GIOCATORI IN CAMPO**
 - **POSSIBILITA' DI SOSTITUZIONE GIOCATORI SENZA FERMARE IL GIOCO**
 - **NON SI PUO' RETROCEDERE PER NESSUN MOTIVO RISPETTO AL SENSO DI MARCIA**
 - **DUE GIUDICI, UN ADDETTO AL CRONOMETRO E AL SEGNA PUNTI CON TABELLONE**
 - **UN LANCIATORE DELLA PALLINA (Arbitro o Genitore)**
 - **CASCO E GINOCCHIERE OBBLIGATORIE**
 - **OGNI SOCIETA' RENDE FACOLTATIVO L'UTILIZZO DI POLSIERE E GOMITIERE**
 - **ATTREZZATURA RICHIESTA:**
 - **2 TUBI ALTI CM 130 CURVA COMPRESA DI DIAMETRO 25 CM (materiale edile);**
 - **CIRCA 100 CINESINI/CONETTI;** 

- 2 PALLINE IN GOMMA PIUMA DIAMETRO 10 CM DI COLORE DIVERSO: UNA PER IL GIOCO E L'ALTRA DI SCORTA PER EVENTUALI FUORI CAMPO, POSIZIONATA SU UN CINESINO SUL CERCHIO VICINO AL TUBO



- DISTANZA DAL TUBO AI CONETTI:
 - PER I BAMBINI 4-5-6-7 ANNI CM 100/110
 - PER TUTTE LE ALTRE CATEGORIE CM 200/220



OBIETTIVO DEL GIOCO

LANCIARE LA PALLINA DENTRO IL TUBO PER FARE **GOAL!!**

CAMPO DI GARA PISTA PIANA

FOTO DEL PALAZZETTO IN PARQUET MISURE 24MT X 44MT

LA DISTANZA TRA I TUBI PUO' VARIARE IN BASE ALLA LUNGHEZZA DELLA PISTA



FASE DI RISCALDAMENTO



SPIEGAZIONE DEL GIOCO

PRIMA DELL'INIZIO DELLA PARTITA VENGONO RICORDATE LE REGOLE FONDAMENTALI DEL GIOCO



SI INIZIA LA PARTITA GIRANDO IN SENSO ANTIORARIO



IL LANCIO DELLA PALLINA

LA PALLINA VIENE LANCIATA DOPO IL COMANDO “GUARDARE AVANTI”.
PASSA SOPRA LA TESTA DEI GIOCATORI, IN DIREZIONE DEL SENSO DI MARCIA.
QUANDO LA PALLINA **TOCCA TERRA**, PARTONO I GIOCATORI.

SE UN GIOCATORE PARTE DURANTE LA FASE DI VOLO DELLA PALLINA, E' FALSA PARTENZA. NON SI INTERROMPE IL GIOCO, MA IL GIOCATORE NON PUO' PRENDERE LA PALLINA PER PRIMO, DEVE ASPETTARE CHE UN ALTRO GIOCATORE LA TOCCHI.



PARTENZA REGOLARE



COME SI PRENDE LA PALLINA

SE LA PALLINA SFUGGE DI MANO BISOGNA LASCIARLA ANDARE, NON SI PUO' TOCCARLA DUE VOLTE DI SEGUITO, VERRA' RECUPERATA DA UN ALTRO GIOCATORE



PRESA A DUE MANI



PRESA A UNA MANO



TENTO IL TIRO AL VOLO...NON CI SI PUO' FERMARE



GOAL!!!!!!
BRAVISSIMO!!!!!!

PRENDO LA MIRA E CI PROVO







NON E' ENTRATAAAAA.....PAZIENZA CI RIPROVO!!!



SI PUO' RALLENTARE DAVANTI AL TUBO MA NON CI SI PUO' FERMARE
SE LA PALLINA NON ENTRA E CADE A TERRA DOPO IL LANCIO, IL GIOCATORE NON PUO'
TOCCARLA.
PER PRENDERE NUOVAMENTE LA PALLINA DEVE ASPETTARE CHE UN ALTRO
GIOCATORE LA TOCCHI.
SE LA PALLINA RIMBALZA CONTRO IL TUBO E NON TOCCA TERRA, IL GIOCATORE LA
PUO' RIPRENDERE.

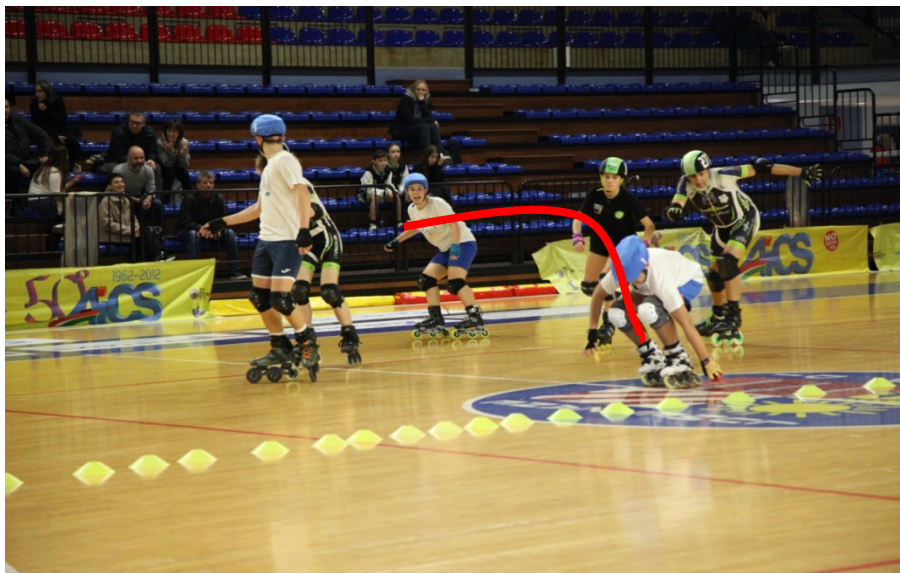
CAMBIO SENSO DI MARCIA

QUANDO SI FA GOAL, SI FERMA IL GIOCO E SI CAMBIA IL SENSO DI MARCIA.



STRATEGIE DI GIOCO

LA PALLINA PUO' ESSERE PASSATA AI COMPAGNI DI SQUADRA E LANCIATA IN QUALSIASI PARTE DEL CAMPO DI GIOCO



QUANDO SI VIENE PRESI

SE SI VIENE TOCCATI IN QUALSIASI PARTE DEL CORPO LA PALLINA VA LASCIATA CADERE PIANO TRA I PATTINI.

(NON SI DEVE BUTTARLA LONTANO O FUORI DAL CAMPO O FARE GESTI DI STIZZA, IL GIUDICE APPLICHERA' LA PENALITA': LE FLESSIONI)

AZIONE CORRETTA: LA PALLINA VIENE LASCIATA CADERE E LA PUO' PRENDERE UN GIOCATORE AVVERSAARIO O UN COMPAGNO DI SQUADRA

SCAPPO ALTRIMENTI MI PRENDE!!!



PRESO!!! LA PALLINA VA LASCIATA



PENALITA'

- SE CON I PATTINI SI ENTRA NEL CERCHIO VICINO AL TUBO
- SE SI OLTREPASSA CON IL PATTINO I CONETTI CHE DIVIDONO IL CAMPO
- SE SI AVANZA NEL SENSO CONTRARIO RISPETTO A QUELLO DI MARCIA PER QUEL MATCH
- SE CON I PATTINI CI SI FERMA, SIA DURANTE IL GIOCO CHE DAVANTI AL TUBO
- SE SI CALCIA LA PALLINA CON I PATTINI
- SE SI TRATTIENE LA PALLINA IN MANO QUANDO SI E' PRESI, O LA SI BUTTA LONTANO, O FUORI DAL CAMPO, O LA SI GETTA VIA CON RABBIA
- SE SI PRENDE LA PALLINA CHE SI TROVA NELL' ALTRA META' CAMPO
- SE SI STRATTONA UN AVVERSAIO
- SE SI FA CADERE VOLONTARIAMENTE UN GIOCATORE
- SE SI MANCA DI RISPETTO VERBALMETE O CON GESTI MALEDUCATI DURANTE IL GIOCO

SI FANNO 10 FLESSIONI: MANI APPOGGIATE A TERRA, SI PORTANO LE GINOCCHIA VICINO AL PETTO; PIEGAMENTO E DISTENSIONE



A VOLTE SI CADE.....MA CI SI RIALZA SUBITO!!!



IL FUORI CAMPO DELLA PALLINA



QUANDO LA PALLINA ESCE DAL CAMPO O SI FERMA ALL'INTERNO DEL CERCHIO DOVE E' POSIZIONATO IL TUBO, L'ARBITRO AD ALTA VOCE LO COMUNICA DICENDO **"FUORI CAMPO"** E IL GIOCATORE PIU' VICINO ALLA **"PALLINA DI SCORTA"** (POSIZIONATA SU UN CONETTO) HA IL DIRITTO DI PRENDERLA E CONTINUARE IL GIOCO.

UN ADDETTO RECUPERERA' LA PALLINA USCITA E LA RIPOSIZIONA SU UN CONETTO DAL LATO DOVE E' USCITA LA PALLINA

ALCUNI MOMENTI-DURANTE IL TORNEO!!!





MOMENTI DI RIFLESSIONE







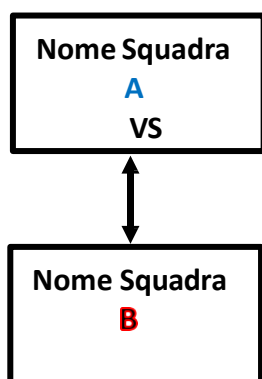
PUNTEGGI E AVANZAMENTI

DURATA DEL MATCH 15 MINUTI + RECUPERO, MAX 5 MINUTI

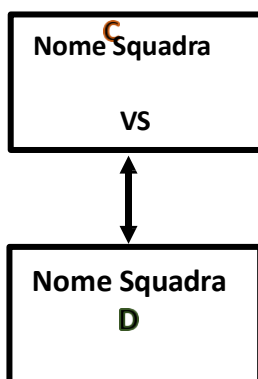
1) OPZIONE TABELLONE;

NEL TABELLONE VANNO INSERITI I NOMI DELLA SQUADRA + UNA LETTERA DELL'ALFABETO, ESEMPIO:

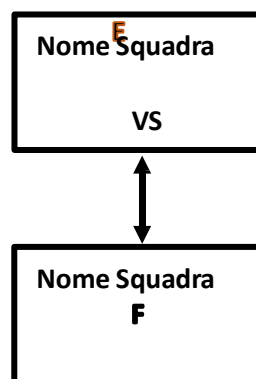
Primo match A vs B



Secondo match C vs D



Terzo match E vs F



AVANZAMENTO:

- LA VINCITRICE TRA A e B SI BATTERA' CON LA PERDENTE TRA C e D
- LA VINCITRICE TRA C e D SI BATTERA' CON LA PERDENTE TRA E e F
- LA VINCITRICE TRA E e F SI BATTERA' CON LA PERDENTE TRA A e B

LA FINALE

TRA LE TRE SQUADRE VINCITRICI DAL MATCH DI AVANZAMENTO, SI SFIDERANNO PER LA FINALE LE **DUE SQUADRE** CHE HANNO EFFETTUATO PIU' TANTI GOAL DA INIZIO TORNEO.

2) OPZIONE

SE LE SQUADRE SONO DUE O TRE O QUATTRO, POTRANNO SFIDARSI IN PIU' MATCH, AL TERMINE DEL TORNEO VINCERA' LA SQUADRA CHE HA EFFETTUATO PIU' TANTI GOAL DURANTE IL TORNEO, INDIPENDENTEMENTE DALLE PARTITE PERSE O VINTE.

**Venite a pattinare con
noi
Il divertimento è
garantito!!!**

