

Kin-Ball: Regole e consigli per le scuole

Obiettivo

Una squadra serve la palla a una delle squadre avversarie designate precedentemente in modo tale che non riesca ad impossessarsene prima che cada a terra. Pertanto, la squadra disposta in ricezione deve raccogliere il pallone quando è ancora in volo.

Partita

Una partita si gioca fino a quando una squadra ha vinto tre tempi (in totale sette tempi al massimo), che sono prolungati fino al momento in cui c'è un vincitore. La durata di un tempo è di sette minuti. Una partita fra juniori si svolge su tre tempi di dieci minuti. Si sommano i punti ottenuti in ogni periodo, vince dunque la squadra che si ritrova con il punteggio più alto al termine del terzo tempo.

Squadre

Tre squadre si affrontano simultaneamente. Quattro giocatori di ciascuna di loro sono sul terreno nello stesso tempo (dodici giocatori in totale). Gli altri giocatori si tengono pronti in panchina per le sostituzioni. A scuola è possibile giocare su ciascuna metà campo con squadre composte di tre giocatori (18 giocatori in totale).

Terreno

Tutta la superficie della palestra costituisce il terreno di gioco (dimensione massima: 21 m x 21 m). I muri, il soffitto e gli oggetti fissi (canestri di pallacanestro, anelli, ecc.) non sono parte integrante del gioco e sono considerati «fuori gioco». In presenza di debuttanti si consiglia di lasciare proseguire il gioco quando la palla tocca la parete a seguito di un contatto difensivo. Il gioco del Kin-Ball non richiede alcun tipo di rete o porta.

Svolgimento

La squadra alla battuta determina quale sarà la squadra disposta in ricezione del pallone. Prima di servire, la squadra grida «OMNIKIN» e annuncia il colore della squadra in ricezione. Il pallone viene colpito con uno o due braccia (più facile per i debuttanti); la traiettoria è obbligatoriamente ascendente od orizzontale e il punto di caduta

del pallone si situa a più di 1,8 metri di distanza dal punto di partenza. La squadra in ricezione deve toccare il pallone prima che tocchi terra. Il controllo avviene con qualsiasi parte del corpo; è vietato afferrare il pallone tra le braccia e tenerlo per la valvola. Se, al momento della ricezione, solo uno o due giocatori tocca la palla, può spostarsi tenendo la palla per mano o passandosela. Ciò permette di spiazzare le difese avversarie nelle rimesse in gioco successive. Al momento in cui anche il terzo giocatore tocca palla, la squadra è costretta ad immobilizzarsi immediatamente e dovrà eseguire la rimessa in gioco successiva da quel punto. Il gioco continua in questo modo. Se una squadra commette un fallo, l'arbitro fischia e ferma il gioco. L'arbitro dispone il pallone nel punto in cui l'errore è stato commesso e lo riconsegna alla squadra responsabile del fallo.

Punti

- Se la squadra in ricezione non conquista il pallone, le due altre squadre si aggiudicano un punto ciascuna.
- Se la squadra (o il giocatore) alla battuta commette un fallo, le due altre squadre si aggiudicano un punto ciascuna.

Errori

L'arbitro fischia il fallo quando:

- dopo la battuta, il pallone va direttamente fuori dai limiti del terreno di gioco, centra il soffitto o altri oggetti fissi della palestra (canestro, lampadari, panchina, ecc.);
- la battuta è eseguita con una traiettoria discendente;
- il pallone non percorre la distanza sufficiente di 1,8 metri;
- un giocatore esegue la battuta due volte di seguito;
- il pallone non è sostenuto da tre giocatori al momento del tiro.

Sei regole d'oro per la scuola

Numero di giocatori: iniziare con delle cellule di tre giocatori, in questo modo si facilita la comprensione fra i giocatori.

Superficie di gioco: con i principianti si consiglia di proseguire il gioco quando il pallone tocca la parete dopo un contatto difensivo.

Regole: per garantire un buono svolgimento del gioco, all'inizio non imporre troppe regole ed essere tolleranti nei confronti delle interpretazioni delle stesse.

Dinamismo: il gioco risulta appassionante quando è ritmato e le interruzioni sono brevi. Occorre far rispettare sin dall'inizio la regola dei dieci e dei cinque secondi che indicano che i giocatori hanno dieci secondi dopo la ricezione del pallone per posizionarsi e che la persona alla battuta dispone di cinque secondi supplementari per eseguirla.

Calcolo dei punti: durante il gioco, l'insegnante deve rapidamente indicare i punti ottenuti da ogni squadra per risvegliare lo spirito di competizione.

Scuola elementare: il colore degli avversari e il nome del giocatore sono annunciati dall'insegnante.