Kin-Ball: Giochi modificati

Giocare a Kin-Ball è il miglior modo per impararlo! Tuttavia, quando si disputa una partita a volte risulta difficile focalizzarsi su obiettivi precisi. Il gioco modificato – aggiungendo, togliendo o modificando delle regole – è un'alternativa giudiziosa.



Due squadre

Giocare in due squadre aumenta il ritmo e obbliga i giocatori a rimanere concentrati poiché sono sempre implicati nell'azione. Ad esempio, è un eccellente modo per esercitare il «freeze».

Tre giocatori

Giocare con tre giocatori per squadra, invece di quattro, offre più opportunità di segnare dei punti e costringe i difensori a coprire una porzione più ampia di campo. Questa forma di gioco permette di lavorare la visione offensiva, l'anticipazione e la tecnica di scivolata.

Più piccolo o più grande

Ingrandire o ridurre la superficie del campo obbliga i giocatori ad adattare i loro tiri allo spazio disponibile. Un campo piccolo migliora la precisione dei tiri, un campo grande aumenta la potenza dei colpi e genera più situazioni di «freeze».

Bonus o malus

Quando si vuole esercitare una tecnica o una strategia precisa, i bonus e i malus sono un'ottima opzione. Ad esempio, si possono assegnare più punti a un giocatore che recupera un pallone in scivolata o toglierne a una squadra che non riesce a creare delle situazioni di «freeze».

Tre o cinque secondi

Questa imposizione aumenta il ritmo poiché obbliga a giocare rapidamente. L'allenatore procede a un conteggio di tre, rispettivamente cinque secondi a seconda del livello dei giocatori: se la squadra non riesce a effettuare il tiro nel tempo impartito, viene fischiato un fallo. Il conteggio comincia nel momento del primo contatto con il pallone e/o direttamente dopo un fallo. Il «freeze» viene così allenato in modo continuo.

Fonte: Patrick Brulhart, Johan Goeri, Zoe Marci, Daniel de Martini, Marc-André Morin (Federazione svizzera di Kin-Ball)



Ufficio federale dello sport UFSPO