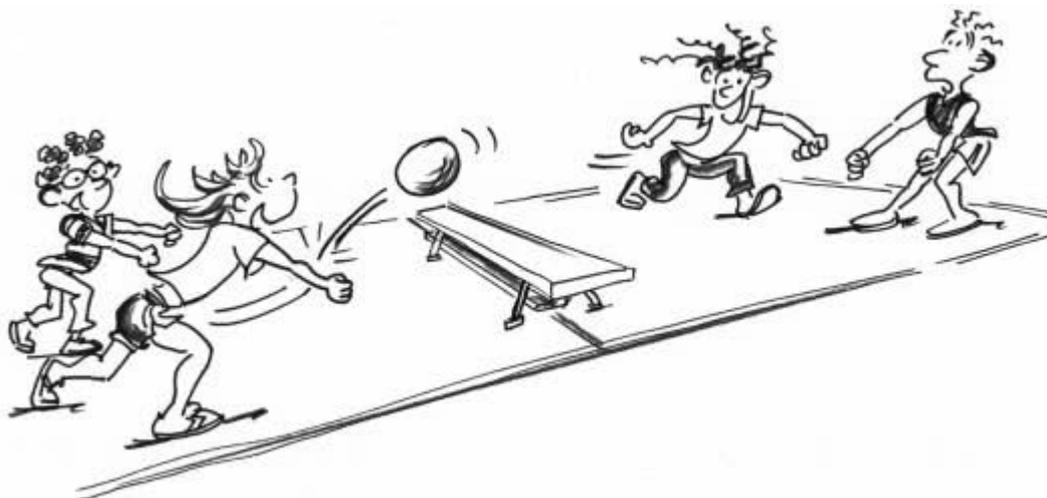


# Mini pallapugno – Si gioca!: Competizioni ludiche

Per provocare delle situazioni decisive per il gioco, occorre introdurre delle piccole partite.



## Andicap

Con un ritardo di due punti, la squadra in svantaggio può imporre un handicap a quella in vantaggio:

- Definire una cosiddetta area di attacco (con i coni delimitare l'area in cui la palla battuta con il servizio deve atterrare).
- Decidere chi effettua il servizio.
- Decidere chi riceve la prima palla.
- Giocare con la mano più debole

Se il vantaggio è di un solo punto, non si applica più l'handicap.

## Doppio indiano

Sulla linea di fondo, ogni squadra ha un deposito con altre tre palle (ad es. messe all'interno di una cassetta). Il giocatore che commette un errore, corre a prendere il più velocemente possibile la palla, la colloca nel deposito della sua metà campo e continua a giocare. La squadra avversaria (che ha vinto lo scambio) può prendere immediatamente una palla dal proprio deposito e metterla in gioco. Quale squadra rimane per prima senza palle nel deposito?

## Eredità

Due squadre si affrontano, una terza rimane a bordo campo. La squadra che realizza per prima cinque punti rimane in campo, l'altra cede il posto e i punti totalizzati alla nuova squadra entrante. La squadra rimasta in campo azzerà il suo punteggio. Nota: i componenti della squadra fuori campo possono osservare ognuno un giocatore in campo secondo un criterio a scelta ed esprimere un giudizio.

---

## Hat trick

Due squadre si affrontano. Chi riesce a vincere tre scambi consecutivi ottiene un big point. Quale squadra riesce a conquistare tre big point? Varianti: 2 punti in successione valgono un big point.

---

## Conto alla rovescia

Quale delle due squadre vince il primo set (ad esempio su 7 punti)? Per il secondo set si conta a ritroso. Il punteggio raggiunto nel primo set deve essere scalato. Chi vince il secondo set?

---

## Tentare la fortuna

Ogni squadra lancia due dadi. La somma ottenuta indica il numero di punti necessari per vincere. Il punteggio è comunicato solo al docente (non all'avversario). Quale delle due squadre ottiene per prima il suo punteggio?

---

### «It's Fistball Time»

Questo strumento fa parte del tema del mese 04/2021 «Mini pallapugno» pubblicato su [mobilesport.ch](https://mobilesport.ch). Permette di organizzare un piccolo torneo in modo semplice e spontaneo. Nel primo turno, esegue gli accoppiamenti a caso e in seguito, si affrontano sempre due squadre più o meno dello stesso livello.

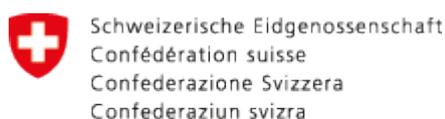
[Sito web](#)

### Altre forme di torneo

- [Torneo del campione](#) (pdf)
- [Cambia dividi](#) (pdf)
- [Torneo a cassette](#) (pdf)

---

Fonte: Sarah Wacker, Arina Meister e Fabienne Eglauf, membri della commissione di formazione Swiss Faustball



Ufficio federale dello sport UFSP