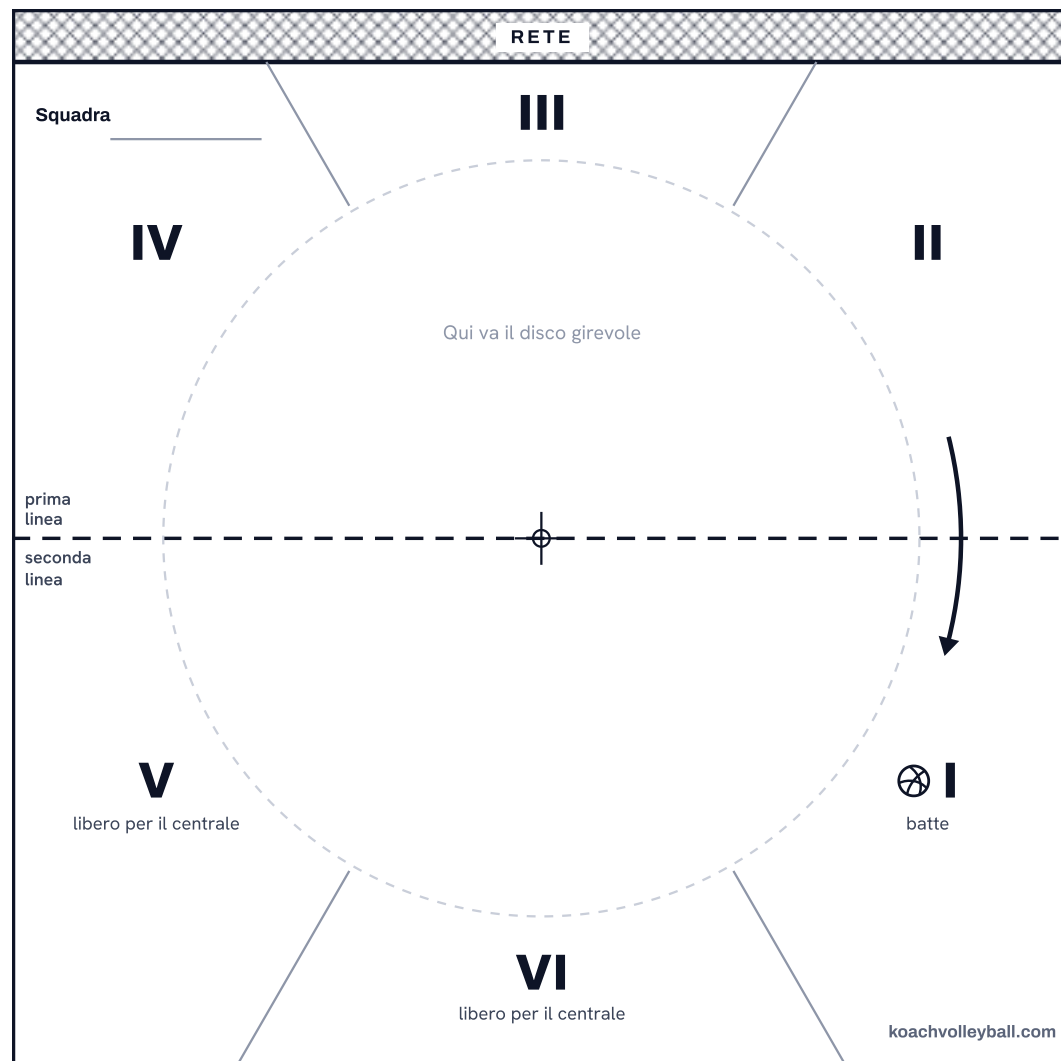


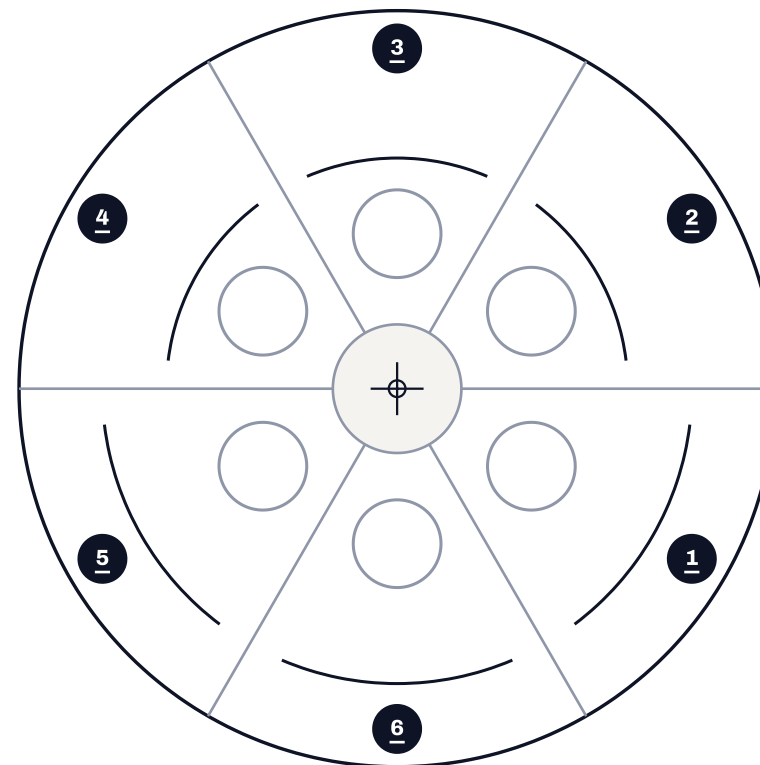
Ruota delle rotazioni per la pallavolo

Un campo e un disco girevole da ritagliare. A ogni cambio palla gira il disco di uno spicchio in senso orario: batte chi è in I.

Meglio stampare questo foglio su carta spessa o cartoncino.



Disco girevole spicchi da 1 a 6 = ordine di battuta



Come montarla

1. Ritaglia il campo e il disco lungo la linea spessa.
2. Fai un piccolo foro sulla croce al centro di entrambi.
3. Appoggia il disco sul campo, infila un fermacampioni nei due fori e apri le alette. Non stringere troppo: il disco deve girare.
4. Scrivi i giocatori in ordine di battuta negli spicchi da 1 a 6 (numero di maglia o ruolo nel cerchio, nome sulla linea) e porta lo spicchio 1 sulla posizione I.

Come usare la ruota delle rotazioni

La imposti una volta prima del set, poi la giri solo quando la tua squadra riconquista la battuta.

Prima del set

- Lo spicchio 1 è il giocatore che parte in posizione I e batte per primo. Lo spicchio 2 parte in II e batte per secondo, e così via fino allo spicchio 6 in VI.
- Quest'ordine resta lo stesso per tutto il set. Gira il disco finché lo spicchio 1 è in I: la ruota mostra ora la tua formazione di partenza.
- Scrivi a matita, oppure plastifica il disco e usa un pennarello per lavagna bianca. Così lo compili di nuovo a ogni partita.

Durante il set

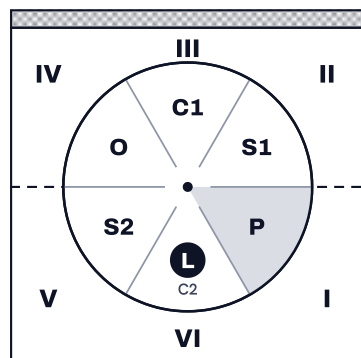
- Cambio palla:** la tua squadra vince lo scambio mentre batteva l'avversario. Gira il disco di uno spicchio in senso orario: da II a I, da III a II e così via. Batte chi ora è in I.
- Punto sulla propria battuta:** non girare. Batte di nuovo lo stesso giocatore.
- Prima e seconda linea:** IV, III e II sono a rete, V, VI e I in seconda linea.
- Sostituzione:** chi entra prende il posto di chi esce, anche nell'ordine di battuta. Scrivilo nello stesso spicchio.
- Nuovo set:** puoi presentare una nuova formazione di partenza. Se l'ordine resta lo stesso, basta girare la ruota sul giocatore che ora parte in I.

Il libero

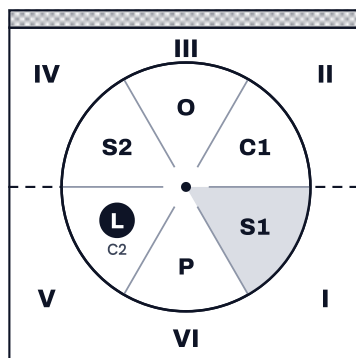
- Il libero gioca solo in seconda linea e di solito sostituisce un centrale. Quando un centrale è in VI o V, il libero gioca al posto suo.
- Quando quel centrale arriva in I, batte lui: secondo le regole FIVB il libero non può battere. Alcuni campionati fanno eccezione, quindi controlla il tuo regolamento.
- Se la squadra perde quella battuta, il libero può comunque sostituire il centrale in I.
- Quando un centrale ruota in IV, torna lui stesso a rete. A quel punto l'altro centrale è in seconda linea.

Esempio: un 5-1 con libero

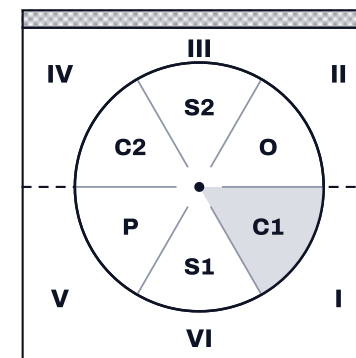
P palleggiatore · S schiacciatore · C centrale · O opposto · L libero · spicchio grigio: batte



Partenza: lo spicchio 1 (P) è in I e batte. C2 è in VI, quindi il libero gioca per lui.



Dopo un cambio palla: batte S1. C2 è in V, il libero resta in campo.



Dopo un altro cambio palla: C1 è in I e batte lui. C2 è in prima linea in IV, il libero è fuori.

Nell'app Koach non devi girare niente: con il punteggio in diretta la formazione ruota a ogni cambio palla e il libero può entrare automaticamente al posto del centrale in seconda linea.