

Sianza 7 : valutazioni finali

Scaldamentu

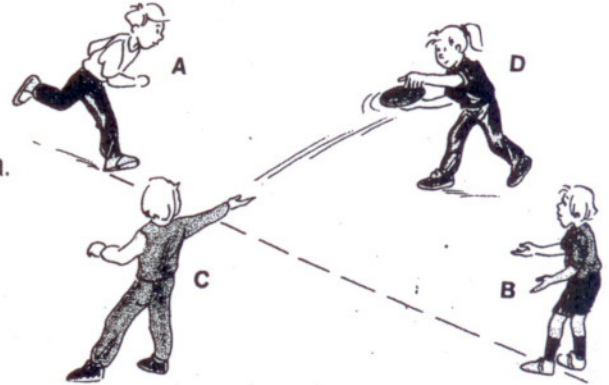
spiazzassi par dimarcassi in funzioni di l'altri

scopu

Taddà a ligna imaginaria liendu un coppiu d'alevi par una passa.

Urganisazioni

- A è B senza u discu, C è D incù u discu ;
- 1 discu par 4



Cunsigni

A è B corrinu in tutta a sala di sportu pruvendu à fà di manera ch'è l'alignamentu ùn sia micca taddatu par una passa di C versu à D. C è D devini riescia à fà si una passa (di riversu) ch'è tadda l'alignamentu trà A è B. Quiddu ch'è ùn porta micca (D par asempiu) devi dinò sistematicamentu fighjulà indù si trova par raportu à u so partinariu è indù si trova u so partunariu par raportu à u coppiu, nanzi di smarcassi è di dumandà u discu. A è B devini amigliurà i so spiazamenti à quiddu di D è à u svogliu di C. A distanza trà tutti i ghjucadori devi stà di + / - 5m (trà partinari è trà avversarii).

Criterii di riescita

- Ùn avè u so alignamentu incù u so partinariu « taddatu » par una passa upposta ;
- Riescia à fà in sorta (par a so corsa) ch'è l'alignamentu oppostu sia taddatu à u menu una volta.
- ùn fà micca falzi passi (in daretu di u partinariu ch'è corri in una una pusizona, di passa visibilamenti micca funziunali .

Prublemi è suluzioni

Corsi di chjama di u discu rialzata di manera troppu previsibili senza tena contu di l'avversarii → quandu B hà u discu u profissoru fischia tutti i ghjucadori si piantani. A u sicondu colpu di frischiu C è D vani à piazzassi marchjendu in traversu di l' assu A/ B ; quandu eddi sò pusizunati, A vè, currendu, à smarcassi da ch'è a passa di B ùn sia micca taddata par l'assu C/B

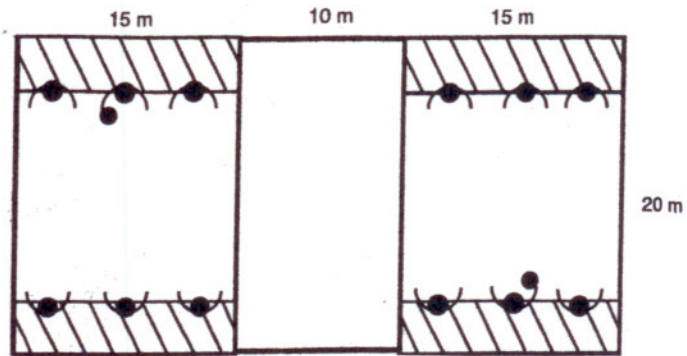
Mudulazioni +

- I dui paghji ani ugnunu un discu, devini taddà l'assu uppostu è impediscia ch'è u soiu sia taddatu.
- Aumintà a distanza trà i ghjucadori

Mudulazioni -

- C è D facini i so dispiazzamenti marchjendu .

Ghjocu à 3 contrà 3 o 4 contrà 4 à nantu à un tarrenu di Hand Ball



Valutazioni

Nota sopra à 20	CRITERII DI VALUTAZIONI	RIPARTIZIONI DI I PUNTI
MAISTRANZA DI L'EZECUZIONI Ghjocu à 3 contrà 3 16 punti	MANIPULAZIONI PASSA/CHJAPPA	5 punti
	DIMARCA SI	3 punti
	RIPIAZZA SI	3 punti
	DIFENDA	3 punti
PRESTAZIONI 5 punti	CUDATTA FALATTA	5 punti
« BONUS »	Qualità di vulu di u piattu	0.5 puntu à nantu à a nota finali
CUNNISCENZA D'ACCUMPAGNAMENTU 4 punti	CO-ARBITRASGIU	4 punti

Manipulazioni : 0.5 puntu	Riversu sistematicu, senza svogliu d'orientazioni o di dimarcamentu, tecnicamentu incurrettu. Svogliu di u gattivu pedi, marchjà. Drope 3 dischi à nantu à 4 tocchi (sandwich)
1 puntu	Riversu o colpu drittu uppostu (riversu à dritta par asempiu). Esecuzioni piuttosto curretta. Dopu à un catch, arrestu po svogliu. Drope 2 dischi à nantu à 3 tocchi (sandwich)
2 punti	Colpu drittu sistematizatu à dritta quandu nicissariu ma vulu pocu efficaci. Svogliu in u gattivu sensu duranti à u ghjocu rapidu versu u fora. Drope 1 discu à nantu à 3 tucati (intoppu in pinzi è in prunazioni).
3 punti	Riversu tucchendu una sibula ghjudiziosa (cumpagnu dimarcatu versu l'avanti) par via di un 'esecuzioni tecnica curretta malgradu a prisenza d'un difensori efficaci in prissioni. Drope 1 discu à nantu à 3 tocchi.
4 punti	Colpu drittu sistematizatu à dritta quandu nicissariu è vulu efficaci. Svogliu in u bon sensu duranti à u ghjocu rapidu versu u fora. Drope 1 discu à nantu à 4 tocchi (intoppu in pinzi è in prisa meza meza).
5 punti	Colpu drittu à dritta è riversu à manca sistematizatu. Svogliu è ghjocu versu u fora pruvatu sistematicamentu. Intoppu sicuru ancu à una manu (4 dischi à nantu à 5 sò tinuti in manu).
Dimarcà si	
0.5 puntu	Dimarcà si versu à i spazi libari senza tena contu di l'altri.
1 puntu	Dimarcà si senza tena contu di l'altri ma fora di a zona d'ombra, senza diminuisca a DPE è cù un efficacità di fisichetta (1 fisichetta à nantu à 4 hè riisciuta).
2 punti	Dimarcà si cù un efficacità (1 fisichetta à nantu à 2 hè riisciuta) fora di a zona d'ombra, senza diminuisca a DPE, pruvendu à rispittà a ligna, senza tena contu di l'altri.
3 punti	Dimarcà si cù efficacità (1 fisichetta à nantu à 2 hè riisciuta) fora di a zona d'ombra , senza diminuisca a DPE, tinendu contu di l'altri è rispittendu u schema cullettivu (a ligna), senza scumudà i so cumpagni.

DIFENDA

0.5 puntu	Un difendi micca , suvita da luntanu u gruppu di ghjucadori , ùn intigregghja micca u scambiamentu di u rolu attaccanti difendori
1 puntu	Un pidda micca in contu l' avversari cà quandu sò purtadori . Intigregghja u scambiamentu di rolu attaccanti / difendori incù un tempu di ritardu .
1.5 punti	Marca é scumudeghja un avversariu , ch'eddu sia purtadori ò nò . Intigregghja u scambiamentu di rolu attaccantu /difenduru di manera spuntana .
2 punti	Marca è scumudeghja un' avversariu , ch'eddu sia purtadoru o nò , incù efficacità è intarcetegghja i passi adrizzati à d'altri avversari (conta sinu à <<8>> è ùn hè mai à più di 1 metru d'eddu.)

RIPIAZZASSI

0.5 puntu	Dopu à sta passa , vè davanti à u so partinariu sibula è ridumanda u discu à cantu à eddu , in a zona d'ombra .
1 puntu	Dopu à a passa , vè davanti à u so partinariu sibula è ridumanda u discu à cantu à eddu fora di a zona d'ombra.
2 punti	Dopu à a passa vè davanti à u so partinariu sibula é ridumanda u discu à DPE fora di a zona d'ombra (senza tena contu di i so partinarii).
3 punti	Dopu à a passa , vè al di là di u so ultimu partinariu è ridumanda u discu à u novu purtadoru , à DPE fora di a zona d'ombra.