

## Regole di Spikeball

Per iniziare, le squadre si allineano l'una di fronte all'altra con lo Spikeball tra di loro. La squadra al servizio colpisce la palla in rete verso la squadra avversaria. L'obiettivo sul servizio è di colpire la palla verso la squadra avversaria in modo che non possa restituirla. Se non possono restituire il servizio, la squadra al servizio ottiene un punto. Ad ogni squadra sono consentiti fino a 3 tocchi per riportare la palla in rete. Non è necessario colpire la palla tutte e 3 le volte. Ogni volta che la palla colpisce la rete, il possesso passa all'altra squadra. Lo scambio o la raffica continuano fino a quando una squadra non può riportare la palla in rete. Spikeball utilizza il punteggio rally, quindi i punti possono essere vinti da entrambe le squadre indipendentemente da chi sta servendo. Le partite devono essere vinte per 2 punti.

## Attrezzatura Spikeball:

La palla utilizzata in Spikeball è una palla leggera e rimbalzante di plastica (di solito di colore giallo) ed è un po' più grande di una palla da softball e significativamente più piccola di una pallavolo. La dimensione effettiva è di 12 pollici di circonferenza. Il set Spikeball viene fornito con un dispositivo di misurazione, così puoi essere certo che la tua palla sia gonfiata correttamente. La rete Spikeball sembra un trampolino in miniatura che viene sollevato di circa 8 pollici da terra con un diametro di 36 ". La tensione sulla rete dovrebbe essere costante tutto intorno e può essere regolata tirando la rete più stretta dove necessario. Per verificare se la rete è posizionata correttamente, fai cadere una palla da 5 piedi di altezza al centro della rete. La palla dovrebbe rimbalzare indietro di 1 piede.

## Come segnare in Spikeball

I giochi vengono in genere giocati a 21 punti, ma i giochi più brevi possono essere giocati a 11 o 15 se lo desideri. Indipendentemente dal punteggio che stai giocando, devi vincere di 2 punti. I punti vengono assegnati su ogni servizio indipendentemente da quale squadra serve la palla.

I punti vengono assegnati in Spikeball quando:

La palla colpisce il suolo

La palla viene colpita direttamente nel cerchio.

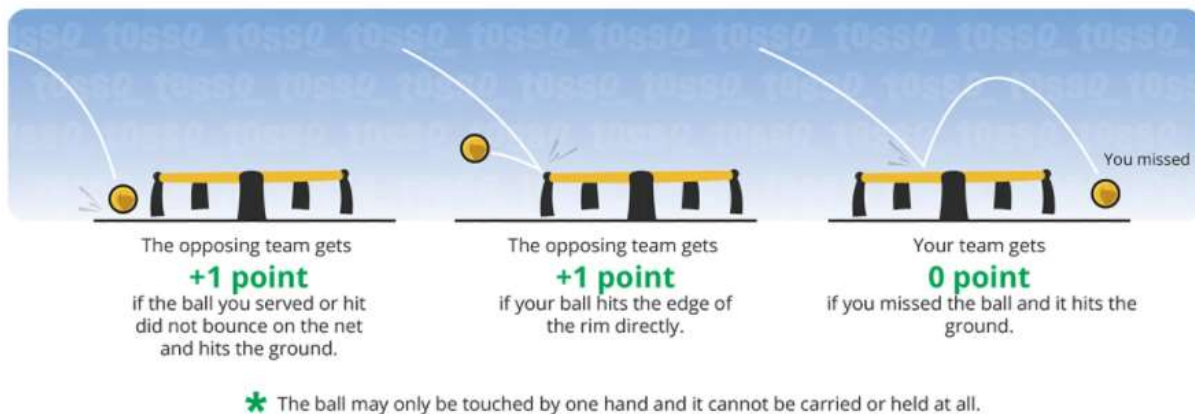
La palla rotola attraverso la rete invece di rimbalzare

Lo stesso giocatore colpisce la palla più di 1 volta di seguito

Un giocatore prende o lancia la palla invece di colpirla in modo pulito

La palla rimbalza e colpisce la rete

Se il server sbaglia due volte di seguito.



### Termini usati in Spikeball

Cos'è un roll-up o una tasca in Spikeball? Un roll-up o una tasca è quando la palla entra in contatto con la rete e poi procede a rotolare nel cerchio. Se questo accade durante un servizio è un fallo e la squadra al servizio può servire di nuovo. Se si verifica un roll-up o una tasca durante il gioco regolare, lo scambio continua.

Cos'è un rim shot in Spikeball? Un Rim si verifica quando la palla viene colpita direttamente nel cerchio e non nella rete. Il gioco si interrompe quando la palla colpisce il cerchio e la squadra avversaria ottiene il punto.

Cos'è un servizio near-net? Un servizio vicino a rete è quando la palla viene colpita sul lato della rete del server e non ha quasi rimbalzi. Questo è un servizio legale fintanto che non rotola attraverso la rete.

### Errori di Spikeball

Non puoi servire la palla direttamente dalla tua mano. Deve viaggiare almeno 4 "dalla tua mano prima di colpirlo.

Il giocatore che serve la palla deve trovarsi ad almeno 6 piedi dalla rete Spikeball quando serve.

Il servitore può ruotare solo di un passo in qualsiasi direzione e non può muoversi lateralmente durante il servizio.

Il servitore non può saltare verso la rete mentre serve. Entrambi i piedi devono essere sempre dietro la linea di servizio di 6 piedi.

Il servizio deve essere alla portata della squadra avversaria. Ciò significa che se la squadra avversaria non può raggiungere il servizio senza saltare, può chiamare un fallo e la squadra al servizio può servirlo di nuovo.

La palla colpisce il cerchio in qualsiasi momento.

La palla colpisce la buca al servizio.

La squadra in difesa si intromette o impedisce alla squadra avversaria di raggiungere la palla. Tutti gli ostacoli vengono rigiocati.

Qualsiasi giocatore entra in contatto con la rete di Spikeball durante il gioco. La squadra che prende contatto con la rete perde il punto.