



Special Olympics
Italia
Be a fan™

Regolamento di Pallavolo Unificata

Il presente regolamento deve essere applicato in tutte le competizioni ufficiali di Special Olympics Italia

Non è consentito l'utilizzo del presente regolamento in competizioni non autorizzate da Special Olympics Italia o da Team Regionali Special Olympics.



Aggiornamento Maggio 2016



INDICE

• Pallavolo	pag. 3
• Sezione A – Eventi Ufficiali	pag. 3
• Sezione B – Campo ed Equipaggiamento	pag. 4
• Sezione C - I tre modelli di Sport Unificato applicati alla pallavolo	pag. 5
• Sezione D – Regolamento delle competizioni	pag. 6
○ <u>1 Competizioni di squadra</u>	pag. 6
1.1 Competizioni di pallavolo	pag. 6
1.2 Competizioni di pallavolo unificata	pag. 10
○ <u>2 Competizioni di abilità individuali e di coppia</u>	pag. 10
2.1 Gioco dei lanci	pag. 11
2.2 Gioco del lancio e colpo	pag. 12
2.3 Gioco del colpo su lancio di alzata	pag. 13
2.4 Bagher d'appoggio	pag. 14
2.5 Servizio	pag. 15
2.6 Gioco del lancio e colpo su alzata unificato	pag. 16
○ <u>3 Altre prove</u>	pag. 17
3.1 Palleggio di alzata	pag. 17
3.2 Gioco di destrezza	pag. 18
• Sezione E – Test di Valutazione delle Capacità nella Pallavolo	pag. 19
○ Servizio	pag. 19
○ Bagher di appoggio	pag. 20
○ Attacco	pag. 21
○ Bump – Set	pag. 22



PALLAVOLO

Il regolamento ufficiale Special Olympics di Pallavolo dovrà essere applicato in ogni competizione Special Olympics. In quanto programma sportivo internazionale, Special Olympics ha creato questo regolamento basandosi su quello della Federation Internationale de Volleyball (FIVB), consultabile su <http://www.fivb.org/> e in italiano sul sito della FIPAV – Federazione Italiana Pallavolo all'indirizzo www.federvolley.it.

I regolamenti FIVB o delle singole federazioni nazionali potranno essere utilizzati ad eccezione dei casi di conflitto con il regolamento ufficiale Special Olympics di Pallavolo o con l'Articolo 1. In questi casi dovrà essere applicato il regolamento ufficiale Special Olympics di Pallavolo.

Riferirsi all'Articolo 1, consultabile su <http://resources.specialolympics.org/article1.aspx>, per ulteriori informazioni relative a codice di condotta, standard di allenamento, requisiti medici e di sicurezza, divisioning (suddivisione), riconoscimenti, criteri di avanzamento a competizioni di livello superiore e sport unificati.

Sul portale www.beacoach.it di Special Olympics Italia, nella sezione Pallavolo, sono a disposizione regolamenti, moduli e altro materiale utile ai tecnici di questa disciplina.

SEZIONE A – EVENTI UFFICIALI

La seguente lista comprende gli eventi ufficiali Special Olympics disponibili.

La gamma di eventi intende offrire possibilità di competizione ad atleti di ogni abilità.

I programmi determineranno gli eventi offerti e, se richiesto, linee guida per la gestione di questi eventi. Gli allenatori hanno la responsabilità di fornire un allenamento adeguato e di far partecipare gli atleti ad una selezione di eventi appropriata alle capacità e all'interesse di ciascuno.

- 1 Competizioni di squadra
 - 1.1 Competizioni di pallavolo
 - 1.2 Competizioni di pallavolo unificata
- 2 Competizioni di abilità individuali e di coppia
 - 2.1 Gioco dei lanci
 - 2.2 Gioco del lancio e colpo
 - 2.3 Gioco del colpo su lancio di alzata
 - 2.4 Bagher d'appoggio
 - 2.5 Servizio
 - 2.6 Gioco del lancio e colpo unificato
- 3 Altre prove
 - 3.1 Alzata
 - 3.2 Destrezza



SEZIONE B – CAMPO ED EQUIPAGGIAMENTO

1. La linea di servizio può essere avvicinata alla rete, mantenendo una distanza minima di 4,5m, a discrezione del referente tecnico del Comitato organizzatore. Nota: non ci saranno modifiche in occasione dei Giochi Mondiali Special Olympics.
2. Altezza della rete:
 - 2.a. Competizioni maschili o miste: 2,43m
 - 2.b. Competizioni femminili: 2,24m
 - 2.c. Competizioni di Pallavolo Unificata: 2,43m per squadre maschili o miste e 2,24m per squadre femminili.
3. Può essere utilizzata una palla da pallavolo modificata e più leggera, in cuoio. La dimensione della palla non deve essere maggiore di 81 cm di circonferenza e il peso non deve essere superiore a 226 gr. Deve essere il più possibile vicina alle caratteristiche di una palla da pallavolo regolamentare. In occasione dei Giochi Mondiali Special Olympics potrà essere utilizzata esclusivamente la palla da pallavolo regolamentare.
4. Dimensioni ufficiali del campo: 18m x 9m, circondato da uno spazio libero di almeno 3m di ampiezza per ogni lato. In occasione dei Giochi Mondiali Special Olympics la zona libera dovrà misurare almeno 5m dalle linee laterali e 8m dalle linee di fondo campo.
5. Le divise dei giocatori devono essere numerate da 1 a 99. In occasione dei Giochi Mondiali Special Olympics le divise dei giocatore devono essere numerate da 1 a 20.
6. Il numero deve avere un'altezza minima di 10 cm sul petto e di 15 cm sulla schiena.
7. E' obbligatorio che il capitano della squadra abbia una striscia di nastro sulla propria divisa che sottolinei il numero sul petto



SEZIONE C – I TRE MODELLI DI SPORT UNIFICATO APPLICATI ALLA PALLAVOLO

Special Olympics Unified Sport è un programma di sport inclusivo che combina un numero approssimativamente uguale di Atleti Special Olympics (persone con disabilità intellettiva) e Partner (senza disabilità intellettiva) per la formazione di squadre sportive. Esistono tre modelli all'interno di Unified Sport, ciascuno con specifiche caratteristiche:


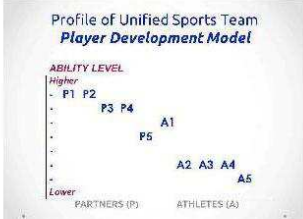
- Unified Sport Ricreativo
- Unified Sport Sviluppo del giocatore
- Unified Sport Competitivo

Le linee guida del programma Unified Sport sono consultabili sul sito www.beacoach.it di Special Olympics Italia. I tecnici sono tenuti a conoscere in modo dettagliato i modelli per determinare il più appropriato per la propria squadra in base all'età e all'abilità dei giocatori.

Per maggiore chiarezza è di seguito riportato uno schema riassuntivo.



CONFRONTO TRA SPORT UNIFICATO COMPETITIVO, SVILUPPO DEL GIOCATORE E MODELLO RICREATIVO

SPORT UNIFICATO COMPETITIVO	SPORT UNIF. SVILUPPO DEL GIOCATORE	SPORT UNIFICATO RICREATIVO
Programma sportivo inclusivo	Programma sportivo inclusivo	Programma di sport inclusivo ricreativo
Approssimativamente stesso numero di atleti e partner si allenano e competono	Approssimativamente stesso numero di atleti e partner si allenano e competono	almeno il 25% dei membri della squadra sono atleti o partner
Simili abilità ed età tra atleti e partner	Simile età	Non è richiesta simile età ed abilità tra atleti e partner
Differenziazione: 1) Hanno raggiunto sufficienti e necessarie abilità tecniche e tattiche specifiche per lo sport 2) Nessuna modifica alle Regole Sportive Ufficiali di Special Olympics 3) Diritto di avanzare a livelli più alti di gioco al di là dei Giochi Nazionali (ad esempio Giochi Europei e Mondiali)	Differenziazione: 1) Non è necessario che i giocatori siano di capacità simile, i compagni di squadra con capacità superiori fungono da tutor per i giocatori con abilità più basse 2) Regolamento modificato che definisce i ruoli dei giocatori, assicura il coinvolgimento significativo di tutti e previene la dominanza di un giocatore 3) Nessun avanzamento a competizioni di livello nazionale	Differenziazione: 1) che questo modello non segue alcuna indicazione sui regolamenti sulla formazione delle squadre stabiliti da Special Olympics 2) solo in eventi locali
Premiazioni basate sul piazzamento nel girone assegnato dopo le divisioni	Premiazioni a scelta del Programma sulla base della partecipazione (stesso riconoscimento per tutti)	Premiazioni non previste, si può dare un gadget ricordo
		Esempi: Educazione fisica in Classe: nelle classi dove è inserito un o più alunni con disabilità intellettiva, si può organizzare un torneo interno di basket o calcio; Partner club: una squadra di basket unificato decide di andare a giocare a bowling il sabato pomeriggio come parte integrante delle attività del team; Esibizioni: eventi di un giorno che includano esperienze di sport unificato con le scuole, con i team Special Olympics sul territorio, con le società sportive, per fare un lavoro di sensibilizzazione della comunità, per fare una campagna di raccolta fondi, ecc.



Analizzando nello specifico i modelli Unified Sport Competitivo e Unified Sport Sviluppo del giocatore, applicati a team di pallavolo unificata, emerge che la differenza principale è il livello di abilità tecnica: nel primo è richiesto che sia simile per tutti i componenti del team, nel secondo invece i Partner fungono da "tutor" per gli Atleti con abilità più basse.

Particolari modifiche al regolamento potranno essere apportate in caso di eventi di Pallavolo Unificata riferite al Modello di Sviluppo del Giocatore, a discrezione del referente tecnico del comitato organizzatore, per assicurare un coinvolgimento significativo di tutti e prevenire la dominanza di un giocatore, ad esempio:

- avvicinare la linea di battuta per gli Atleti, ma non per i Partner
- impedire ai Partner di battere con servizio dall'alto
- considerare fallo la "Partner Ball" ovvero il caso in cui la palla viene toccata solo dai Partner prima di essere mandata nel campo avversario, che si tratti di un solo tocco, di due o di tre (esempio: la ricezione di un Partner con palla che finisce direttamente nel campo avversario è considerata "Partner Ball")
- considerare fallo la "Partner Ball" se ripetuta due volte da un team all'interno della stessa azione (cioè tra il momento della battuta e il momento in cui viene assegnato il punto, indipendentemente dalla durata).

SEZIONE D – REGOLAMENTO DELLE COMPETIZIONI

1 COMPETIZIONI DI SQUADRA

1.1 Competizioni di pallavolo

a. Divisioning

1) Prima della competizione, il primo allenatore deve inviare (compilando il modulo MT apposito, disponibile sul sito www.specialolympics.it) il punteggio relativo ai 4 test di valutazione delle capacità nella pallavolo (VSAT; Volleyball Skills Assessment Tests), cioè servizio, bagher d'appoggio, attacco e bump-set per ogni giocatore presente in distinta. Questi test sono necessari alla valutazione dei singoli giocatori e delle squadre e non costituiscono una competizione al fine di assegnare medaglie o nastri premio. Informazioni relative ai VSAT seguiranno nella sezione E.

2) Il primo allenatore deve evidenziare i propri migliori sei giocatori in relazione alle capacità di gioco in campo indicandoli nella colonna apposita del modulo MT, indipendentemente dal risultato dei test VSAT. Per le squadre di pallavolo unificata segnalare i migliori tre atleti e tre partner.

3) Verrà determinato un punteggio VSAT di squadra sommando i risultati dei test VSAT degli otto migliori giocatori e dividendo la somma per otto.

4) Le squadre verranno inizialmente raggruppate in suddivisioni in base al punteggio VSAT di squadra.

5) Un ulteriore processo di suddivisione verrà condotto come mezzo per ultimare il processo di divisione. Suggerimenti per l'esecuzione di questo processo, non esclusivi, sono:

5.a. Giocare partite di classificazione in cui le squadre giocano uno o più set, con ogni set della durata di almeno 5 minuti o 10 punti, qualunque capiti prima. Ogni squadra dovrà schierare in campo tutti i giocatori.



5.b. Giocare partite in un girone all'italiana per stabilire la suddivisione.

5.c. I direttori dei tornei sono invitati a richiedere la partecipazione di tutti gli atleti inseriti in distinta per un tempo minimo o per un numero minimo di punti come stabilito dal comitato del torneo stesso.

b. Libero

a. Ogni squadra ha la possibilità di designare nella distinta due giocatori nel ruolo di libero per ogni partita. In caso di infortunio con conseguente impossibilità del libero a continuare la partita verranno applicate regole speciali. Il numero del libero deve essere indicato nel foglio della formazione nel primo set di ogni partita, in aggiunta ai numeri dei sei giocatori dello "starting six". Il libero deve indossare una divisa di colore o design diverso e in contrasto rispetto a quella del resto della squadra, in modo da essere facilmente riconosciuto in campo.

Azioni di gioco del libero: il libero può sostituire qualsiasi giocatore di seconda linea. Fanno eccezione le competizioni di Pallavolo Unificata, in cui un atleta può essere esclusivamente sostituito da un atleta e un partner da un altro partner. Il libero può giocare solo come giocatore di seconda linea e non gli/le è consentito attaccare da alcuna zona del campo (compreso lo spazio libero esterno) se, al momento del colpo, la palla si trova interamente ad un'altezza superiore a quella della rete. I giocatori non possono attaccare una palla al di sopra dell'altezza della rete se la palla è stata alzata in palleggio dal libero presente all'interno della prima linea. La palla può essere liberamente attaccata se il libero compie la stessa azione all'interno della seconda linea.

Sostituzione del libero: quando il libero sostituisce un giocatore di seconda linea non viene conteggiata la sostituzione. Le sostituzioni del libero sono illimitate. Solo il giocatore sostituito dal libero può subentrare in campo al libero stesso. Le sostituzioni possono avvenire ad inizio set, dopo che il secondo arbitro ha verificato la formazione, o quando la palla non è in gioco, prima che il primo arbitro fischi il servizio.

c. Modifiche alle competizioni (rispetto al regolamento FIVB)

1) Può essere stabilita una durata massima di 30 minuti per ogni set (se il tempo a disposizione è limitato).

2) Sostituzione multiple sono consentite come segue (ad eccezione del libero):

2.a. Ingressi individuali illimitati su sostituzione compresa tra i 12 cambi a disposizione della squadra.

2.b. Il numero massimo di sostituzioni per squadra per set è 12.

2.c. Il numero di giocatori che si possono sostituire in una determinata posizione è illimitato.

2.d. Un giocatore nella formazione di inizio set può essere sostituito e rientrare successivamente in campo, ma solamente nella stessa posizione in cui aveva iniziato il set. Allo stesso modo, una riserva entrata su cambio può essere sostituita e rientrare poi nuovamente in campo, ma solo nella posizione in cui si trovava precedentemente.

3) Allenatore in panchina

3.a. L'allenatore può alzarsi dalla panchina e muoversi, senza influenzare l'andamento del gioco. Dare suggerimenti tecnici dietro la linea di fondo campo non è consentito.

3.b. L'allenatore può assistere gli atleti nel posizionarsi per la sostituzione.

3.c. L'allenatore può fare richiesta di sostituzione. La richiesta sarà accolta dall'arbitro anche qualora il giocatore non avesse ancora raggiunto la zona di sostituzione.



3.d. Gli allenatori di entrambe le squadre sono tenuti a firmare il referto a fine partita per verificare il risultato.

4) Violazioni: Violazioni non gravi possono essere segnalate con un richiamo verbale, seguito da un cartellino giallo. Se assegnato, il cartellino giallo è comminato all'intera squadra per tutta la partita. Dopo l'avvenimento con il cartellino giallo, le violazioni vengono sanzionate, nell'ordine, con il cartellino rosso (con assegnazione di un punto e del servizio alla squadra avversaria), con i cartellini giallo e rosso esposti insieme (con espulsione per tutta la restante durata del set) o con i cartellini giallo e rosso esposti separatamente (con squalifica per tutta la restante durata della partita).

d. Regole di base

1) Giocatori:

1.a. Ogni squadra deve schierare a inizio partita sei giocatori in campo. Una squadra, ridotta a cinque giocatori a causa di un infortunio occorso durante una partita, può continuare la competizione nel torneo. In occasione dei Giochi Mondiali di Special Olympics questo non sarà possibile e verranno accettate esclusivamente squadre con un minimo di sei giocatori. In nessuna occasione potranno continuare a giocare squadre con meno di cinque giocatori.

1.b. Le squadre di Pallavolo Unificata devono schierare in campo tre atleti e tre partner. In particolari circostanze il direttore del torneo potrà accettare squadre con un maggior numero di atleti in campo rispetto ai partner, nel caso ritenesse ciò ancora nello spirito degli Sport Unificati.

1.c. La distinta di squadra, incluse le riserve, non può superare i 12 giocatori.

2) Servizio:

2.a. Il primo giocatore al servizio di ogni set è il giocatore in posto 1 (a destra, in seconda linea). Nel turno successivo il giocatore in posto 2 (a destra, in prima linea) ruoterà in posto 1. La squadra che ad inizio set si trova in ricezione ruoterà al primo cambio palla.

2.b. Una squadra continua al servizio sino a che non perde il punto o sino al termine del set.

2.c. I servizi si alternano quando la squadra in battuta perde il punto. La palla è vinta dalla squadra avversaria che dovrà ruotare di una posizione in senso orario.

2.d. Il vincitore del sorteggio iniziale può scegliere il servizio, la ricezione o selezionare uno specifico lato del campo. Nel caso fosse necessario disputare il terzo o quinto set, dovrà essere nuovamente effettuato il sorteggio, con le stesse modalità.

2.e. Il servizio deve essere effettuato dalla zona di battuta. Calpestare o superare la linea di battuta al momento del colpo sulla palla costituisce fallo.

2.f. Il giocatore al servizio deve colpire la palla entro 8 secondi dal fischio con cui il primo arbitro autorizza la battuta.

3) Gioco:

3.a. La palla può essere colpita con qualunque parte del corpo.

3.b. Un giocatore non può colpire la palla due volte consecutivamente, ad eccezione del muro. Ciò non va confuso con gli ammissibili contatti multipli nel tentativo di giocare la palla, come previsto ai punti 10 e 15 del regolamento FIVB.

3.c. Una squadra non può colpire la palla per più di tre volte prima che superi la rete. Il tocco a muro non viene conteggiato.

3.d. Toccare la rete al di sotto del nastro superiore o attraversare completamente la linea di metà campo con qualsiasi parte del corpo ad eccezione dei piedi non costituisce fallo se non si interferisce con il gioco avversario. E' fallo toccare il nastro superiore della rete giocando una palla o attraversare completamente la linea di metà campo con uno o entrambi i piedi. Attenzione! Regola in contrasto con il regolamento FIVB.



3.e. Ogni palla che colpisce il soffitto è considerata giocabile dalla squadra che ha causato il contatto, a meno che la palla non abbia superato il piano della rete. Attenzione! Regola in contrasto con il regolamento FIVB.

3.f. Ogni palla che colpisce i muri laterali o le pareti di fondo è considerata fuori.

3.g. Ogni palla che colpisce la linea è considerata dentro.

3.h. La ricezione del servizio può essere effettuata con ogni fondamentale. Il passaggio in bagher è altamente raccomandato per ricevere correttamente servizi potenti.

4) Sostituzioni:

4.a. I giocatori devono essere sostituiti per posizione come da regolamento FIVB, ad eccezione del caso di utilizzo del libero.

4.b. Sostituzione del libero: un atleta può subentrare solo ad un atleta, così come un partner ad un altro partner.

5) Punteggio:

5.a. La partita è vinta dalla squadra che vince al meglio dei tre o dei cinque set. In caso di pareggio 1-1 o 2-2, il set decisivo (terzo o quinto) viene giocato a tie-break ai 15 punti; vince la squadra che totalizza almeno 15 punti con due di vantaggio sugli avversari, senza punteggio limite fissato. Le squadre cambiano lato del campo quando una delle due totalizza 8 punti. Una partita di un solo set è vinta dalla squadra che totalizza almeno 15 (o 25 o più) punti con un vantaggio di almeno due punti sugli avversari. Se si arriva a 15 punti, le squadre cambiano lato del campo quando una delle due totalizza 8 punti. Se si arriva ai 25 punti il cambio avviene ai 13.

5.b. Il set è vinto dalla squadra che totalizza per prima 25 punti con un vantaggio di almeno due punti sugli avversari (ad eccezione del tie-break in cui si arriva a 15). In caso di parità 24-24, il gioco continua sino a che non si raggiungono i due punti di scarto. In partite con tre set fissi, in cui tutti i set valgono un punto, il terzo set non è considerato decisivo e si gioca ai 25 punti.

5.c. Se una squadra non batte correttamente, perde la palla o commette fallo, la squadra avversaria vince lo scambio e guadagna un punto. Quando la squadra al servizio vince lo scambio guadagna un punto e continua al servizio. Quando la squadra in ricezione vince lo scambio guadagna un punto e il diritto alla battuta.

5.d. Se la palla battuta tocca la rete e la supera rimane in gioco e la squadra in ricezione ha tre tocchi a disposizione per rimandarla nel campo avversario.

5.e. Il sistema internazionale di punteggio FIVB (basato su partite vinte, set vinti e differenza punti) sarà utilizzato per trattare tutti i casi di parità durante la competizione.

6) Arbitri:

6.a. Gli arbitri hanno piena autorità di interpretare il regolamento. Per ulteriori chiarimenti dovrà essere consultato il comitato di gestione della competizione.

6.b. I falli di trattenuta saranno fischiati a seconda del livello di abilità degli atleti.

6.c. Dovranno essere presenti possibilmente due giudici di linea, posizionati agli angoli opposti, nell'angolo posteriore sinistro del campo. Ogni giudice di linea avrà responsabilità di giudicare se la palla è dentro o fuori per la linea di fondo campo e la linea laterale a lui/lei assegnate, così come l'appropriata chiamata del tocco a muro, come da istruzioni del primo arbitro. In alcune competizioni potrà essere utilizzato un sistema a quattro giudici di linea. In questo caso due giudici di linea avranno competenza sulle linee di fondo campo e due sulle linee laterali.

6.d. Qualifiche degli ufficiali di gara: a seconda del livello della competizione saranno richieste le seguenti qualifiche minime agli ufficiali di gara. Ufficiali di gara con qualifiche più alte saranno accettati in competizioni di ogni livello.



Giochi Mondiali: la qualifica minima richiesta è la qualifica nazionale o una qualifica di competenza equivalente superiore assegnata da una federazione nazionale. E' preferita la qualifica di arbitro internazionale FIVB.

Giochi Europei: la qualifica minima richiesta è la qualifica nazionale o una qualifica di competenza superiore assegnata da una federazione nazionale.

Giochi Nazionali: la qualifica minima richiesta è la qualifica nazionale o una qualifica di competenza superiore assegnata da una federazione nazionale. Accettabile anche la qualifica nazionale Junior (vedi FIVB) o una qualifica di competenza equivalente assegnata da una federazione nazionale.

Competizioni sotto al livello dei Giochi Nazionali: tutti gli ufficiali di gara con qualifica di ogni livello della propria federazione nazionale.

1. 2 Competizioni di Pallavolo Unificata

Valgono tutte le regole delle competizioni di pallavolo, con in aggiunta le seguenti:

2.a. La formazione a referto dovrà essere formata da un numero proporzionale di atleti e partner (suggerito 7+5).

2.b. Durante la competizione la formazione in campo non dovrà mai superare tre atleti e tre partner, in nessuna occasione. La non osservanza di questa regole comporterà una penalità.

2.c. Ogni squadra dovrà avere un allenatore adulto, non giocatore, responsabile della formazione e della condotta della squadra durante la competizione.

2.d. L'ordine di battuta e le posizioni in campo, al momento del servizio, dovranno essere un'alternanza di atleti e partner.

2.e. Quando una squadra al servizio totalizza tre punti consecutivi deve compiere una rotazione, continuando al servizio. I segnapunti sono tenuti a verificare il rispetto di questa regola e ad avvisare l'arbitro in caso di dimenticanza da parte di una squadra; l'arbitro è tenuto a sua volta a segnalare l'obbligo di rotazione alla squadra, con apposito gesto (mani unite a triangolo).

Come già illustrato, particolari modifiche al regolamento potranno essere apportate in caso di eventi di Pallavolo Unificata riferite al Modello di Sviluppo del Giocatore, a discrezione del referente tecnico del comitato organizzatore, per assicurare un coinvolgimento significativo di tutti e prevenire la dominanza di un giocatore.

2. COMPETIZIONI DI ABILITA' INDIVIDUALE E DI COPPIA

4.a. I giochi di abilità individuali e i giochi di coppia non sono destinati ad atleti già in grado di giocare in campo.

4.b. Ogni prova è schematizzata con indicazione del numero suggerito di volontari necessari alla sua gestione e della loro posizione. E' consigliato che durante una competizione rimanga lo stesso lanciatore in ciascuna prova, in modo da garantire un buon livello di riuscita.

4.c. Gli atleti e le coppie devono essere seguiti da un allenatore adulto, non giocatore, responsabile della formazione e della condotta dei giocatori durante la competizione.

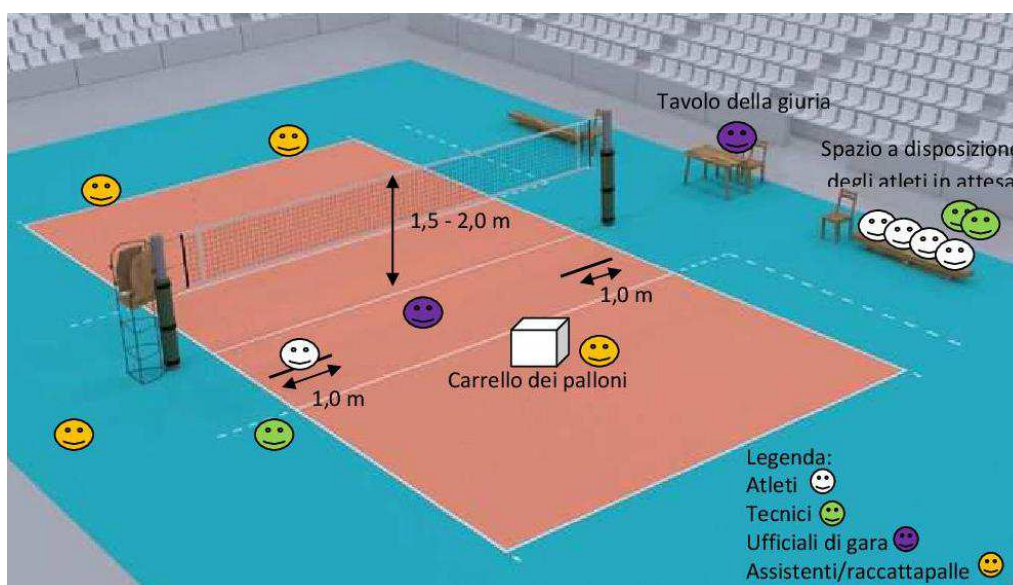


Per ogni gioco di abilità l'allenatore potrà scegliere se far effettuare la gara al proprio atleta utilizzando il pallone da minivolley, il pallone Under13 o il pallone regolamentare da pallavolo.

In caso di partecipazione a manifestazioni, al momento dell'iscrizione (da effettuare su modulo MT apposito, disponibile sul sito www.specialolympics.it) gli allenatori dovranno comunicare al referente tecnico a quali giochi di abilità desiderano iscrivere i propri atleti. Non è obbligatoria la partecipazione a tutte le prove.

Gioco di abilità individuale Volleyball Pass (prova numero 1):

Volleyball Pass, gioco dei lanci



Attrezzatura: pallone da minivolley/pallone Under13/pallone regolamentare da pallavolo, rete, pali, metro, nastro adesivo di carta o gesso, fischietto.

Allestimento: posizionare la rete all'altezza di 1,5m (o più, massimo 2,00m) e tracciare due linee di lancio lunghe 1m, parallele alla rete, a 1,5m di distanza dalla rete, una in corrispondenza di posto 2 e una in corrispondenza di posto 4.

Regolamento:

- 1) L'atleta si deve posizionare in piedi o seduto dietro la linea di lancio.
- 2) L'atleta cerca di lanciare la palla al di là della rete.
- 3) **L'atleta può lanciare la palla con una o due mani.**
- 4) L'atleta ha 5 tentativi per lanciare la palla al di là della rete, per ogni manche
- 5) L'atleta partecipa a due manches da posto 2 e a due manches da posto 4

Punteggio: per ogni palla lanciata al di là della rete, in campo, l'atleta conquista 1 punto. Il punteggio massimo è quindi 20.

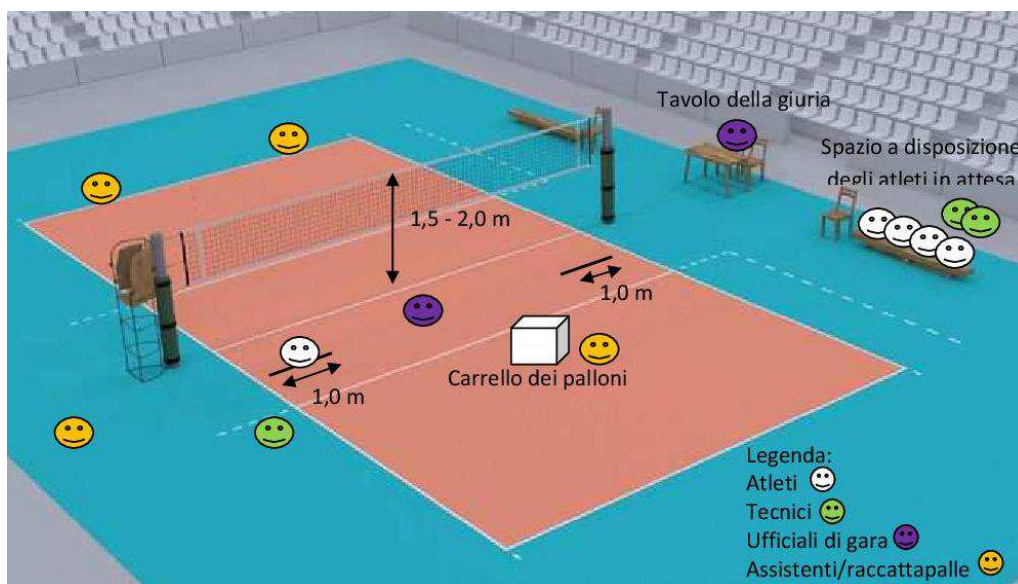
Al termine delle 4 manches, in base alla classifica finale della prova individuale di abilità numero 1 (Volleyball Pass) verranno assegnate le medaglie d'oro, d'argento, di bronzo e di partecipazione.



Gioco di abilità individuale Volleyball Toss and Hit (prove numero 2 e 3):

Prova numero 2:

Volleyball Toss and Hit 1, gioco del lancio e colpo



Attrezzatura: cinque palloni da minivolley/palloni Under13/palloni regolamentari da pallavolo, rete, pali, metro, nastro adesivo di carta o gesso, fischietto.

Allestimento: posizionare la rete all'altezza di 1,5m (o più, massimo 2,00m) e tracciare due linee di lancio lunghe 1m, parallele alla rete, a 1,5m di distanza dalla rete una in corrispondenza di posto 2 e una in corrispondenza di posto 4.

Regolamento:

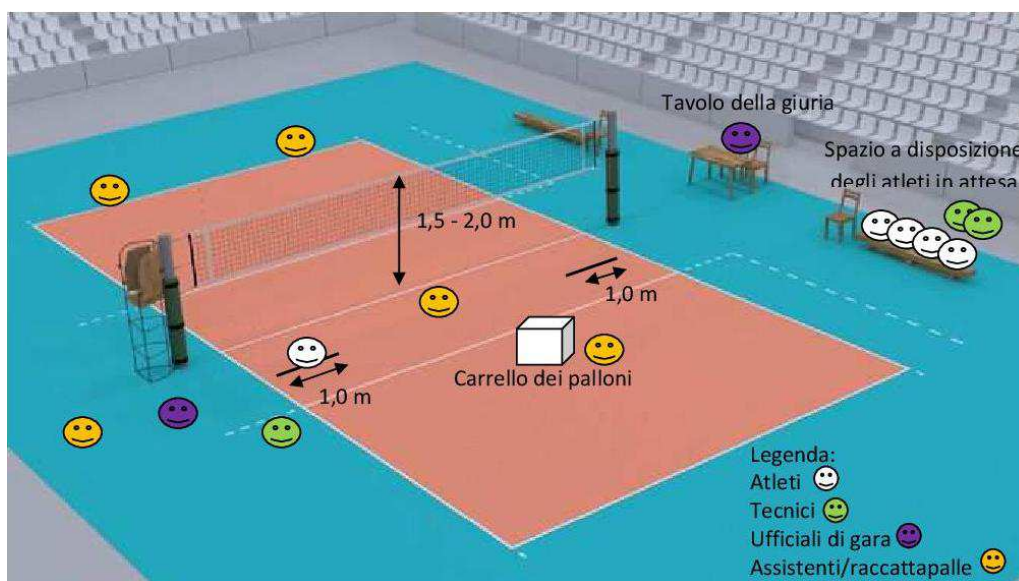
- 1) L'atleta si deve posizionare in piedi o seduto dietro la linea di lancio.
- 2) L'atleta tenta di colpire le cinque palle una alla volta, e di mandarle al di là della rete.
- 3) **L'atleta deve lanciare la palla in aria e, senza fermarla, colpirla con una o due mani.**
- 4) L'atleta ha 5 tentativi per mandare la palla al di là della rete, per ogni manche
- 5) L'atleta partecipa a due manches da posto 2 e a due manches da posto 4

Punteggio: per ogni palla mandata al di là della rete, in campo, l'atleta conquista 1 punto. Il punteggio massimo è quindi 20.



Prova numero 3:

Volleyball Toss and Hit 2, gioco del colpo su lancio di alzata



Attrezzatura: cinque palloni da minivolley/palloni Under13/palloni regolamentari da pallavolo, rete, pali, metro, nastro adesivo di carta o gesso, fischietto.

Allattamento: posizionare la rete all'altezza di 1,5m (o più, massimo 2,00m) e tracciare due linee di lancio lunghe 1m, parallele alla rete, a 1,5m di distanza dalla rete una in corrispondenza di posto 2 e una in corrispondenza di posto 4. Un volontario posizionato in posto 3 deve lanciare la palla agli atleti a due mani da sotto, con traiettoria alta e precisa, in modo che gli atleti riescano a colpirla per mandarla al di là della rete. I lanci effettuati in modo non preciso dal volontario devono essere ripetuti e non vengono conteggiati ai fini del punteggio.

Regolamento:

- 1) L'atleta si deve posizionare in piedi o seduto dietro la linea di lancio.
- 2) L'atleta tenta di colpire le cinque palle una alla volta, e di mandarle al di là della rete.
- 3) **L'atleta deve colpire con una o due mani la palla lanciata dal volontario, senza fermarla.**
- 4) L'atleta ha 5 tentativi per mandare la palla al di là della rete, per ogni manche
- 5) L'atleta partecipa a due manches da posto 2 e a due manches da posto 4

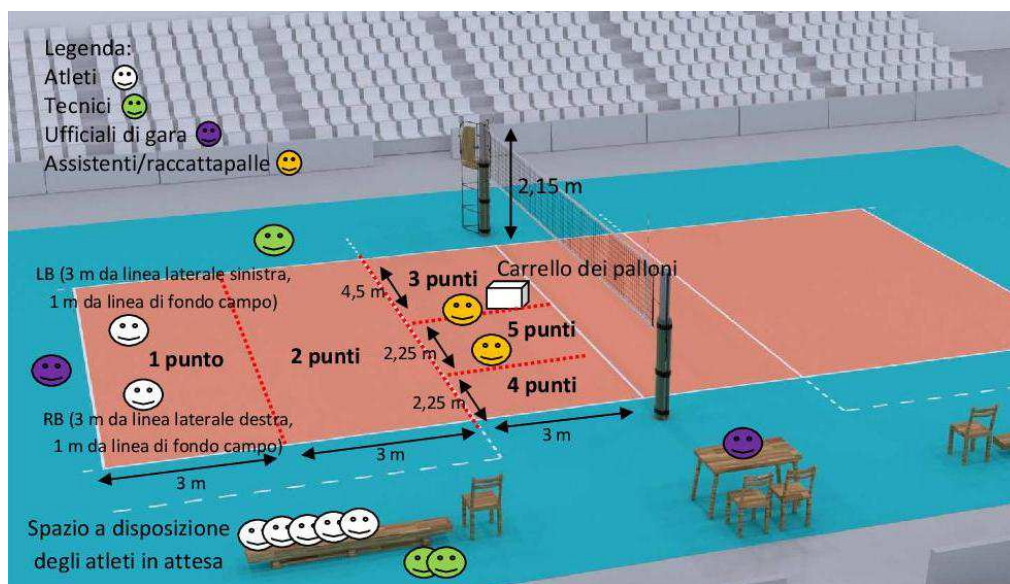
Punteggio: per ogni palla mandata al di là della rete, in campo, l'atleta conquista 1 punto. Il punteggio massimo è quindi 20.

Al termine delle 8 manches, in base alla somma dei punteggi delle due prove individuali di abilità numero 2 e 3 (Volleyball Toss and Hit 1 e 2), verrà stilata la classifica finale e verranno assegnate le medaglie d'oro, d'argento, di bronzo e di partecipazione.



Gioco di abilità individuale Bagher d'appoggio (prova numero 4):

Bagher d'appoggio



Attrezzatura: un campo da pallavolo regolamentare di 18m di lunghezza e 9m di larghezza, cinque palloni da minivolley/palloni Under13/palloni regolamentari da pallavolo, una rete posta a 2,15 m, pali, metro, nastro adesivo di carta o gesso, carrello dei palloni.

Descrizione: l'atleta si trova in RB, a 3m da linea laterale di destra e ad 1m dalla linea di fondo campo. La palla è lanciata a due mani dall'alto da un allenatore o un ufficiale di gara, che si trova nella stessa metà campo nella posizione centrale di prima linea, a 2m dalla rete. L'atleta riceve (difende) il lancio e passa la palla all'obiettivo (una persona posta a 2m dalla rete e a 4m dalla linea laterale di destra, nella stessa metà campo dell'atleta, con le braccia alzate sopra la testa). Aree con diverso valore di punteggio sono tracciate sul campo nella zona dei 3m, come da figura. La prova viene ripetuta con l'atleta in posizione LB, a 3m dalla linea laterale di sinistra e ad 1m dalla linea di fondo campo.

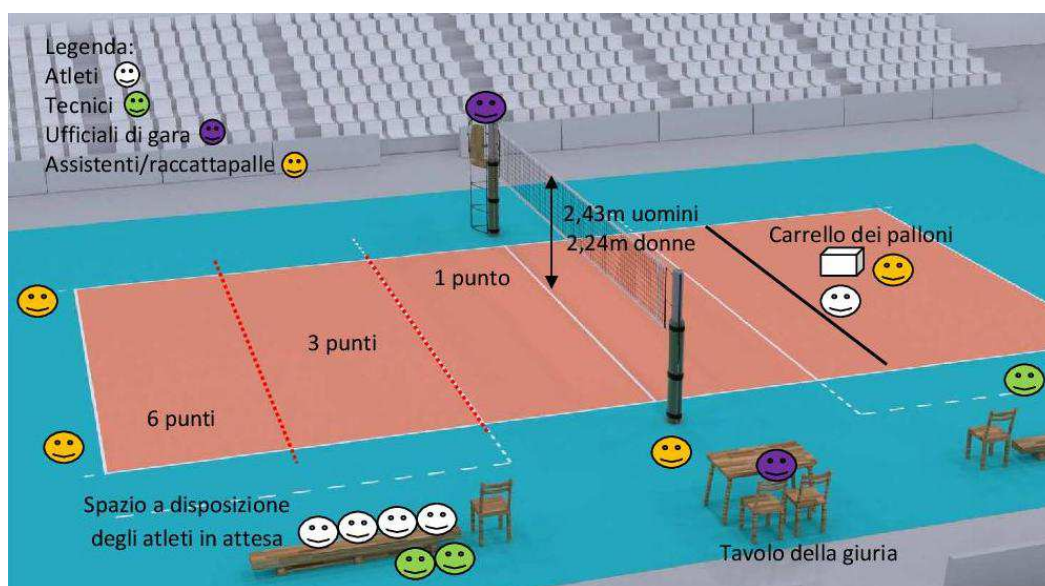
Punteggio: per ricevere il punteggio massimo l'atleta deve passare la palla in bagher d'appoggio in modo che l'apice della traiettoria sia almeno ad altezza della rete. Alla palla che cade sulla linea viene assegnato il punteggio superiore. Alla palla passata al di sotto dell'altezza della rete viene assegnato un solo punto, senza tenere conto di dove sia caduta (in campo). Il punteggio finale dell'atleta sarà determinato sommando insieme i punti conquistati nei 5 tentativi in RB e nei cinque in LB. E' consigliabile che l'ufficiale di gara stia in piedi su una sedia per valutare l'altezza di ogni passaggio.

Al termine, in base alla classifica finale della prova individuale di abilità numero 4 (Bagher d'appoggio) verranno assegnate le medaglie d'oro, d'argento, di bronzo e di partecipazione



Gioco di abilità individuale Servizio (prova numero 5):

Servizio



(I raccattapalle di fondo campo fanno rotolare i palloni indietro ai raccattapalle posti vicino al carrello)

Obiettivo: valutare l'abilità dell'atleta nel servire la palla sopra la rete e dentro il campo avversario.

Attrezzatura: un campo da pallavolo regolamentare di 18m di lunghezza e 9m di larghezza, cinque palloni da minivolley/palloni Under13/palloni regolamentari da pallavolo, una rete posta a 2,24m per le donne e a 2,43m per gli uomini, pali, asticelle, metro, nastro adesivo di carta o gesso, carrello dei palloni.

Descrizione: l'atleta si posiziona dietro la linea di battuta, **posta eccezionalmente a 4,5m dalla rete**, ed esegue 5 battute per ogni manches, una alla volta, verso il campo avversario. Sono previste tre manches.

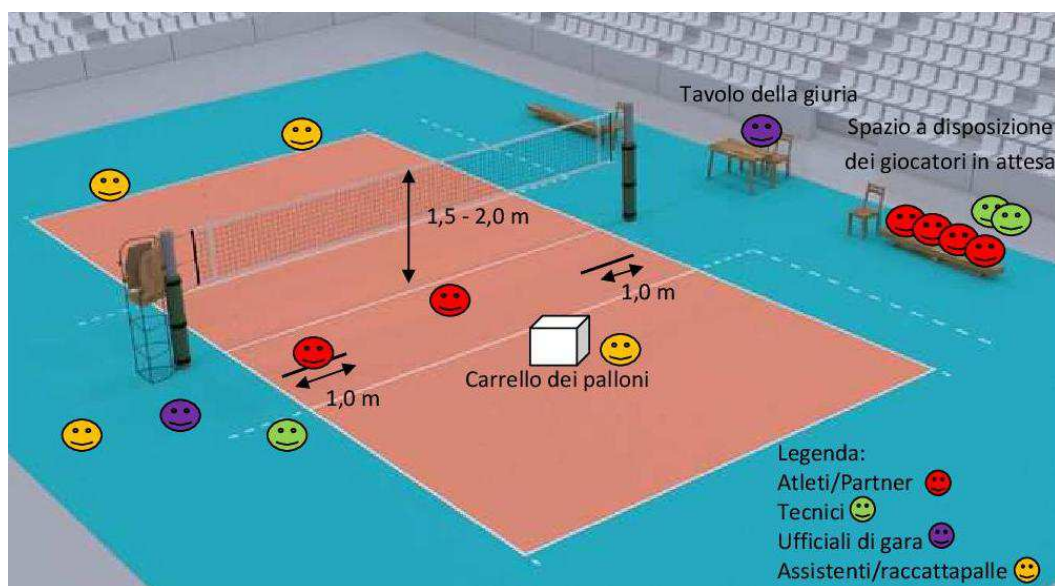
Punteggio: il campo è diviso in 3 zone uguali, di 3m di larghezza. Ad ognuna di queste aree è assegnato un punteggio diverso. Il punteggio finale dell'atleta sarà determinato sommando il punteggio di ciascuno dei 10 servizi. Alla palla che cade sulla linea viene assegnato il punteggio superiore. Area 1, dalla rete alla linea dei 3 m: viene assegnato 1 punto. Area 2, dalla linea dei 3 m alla linea dei 6m: vengono assegnati 3 punti. Area 3, dalla linea dei 6 m alla linea di fondo campo: vengono assegnati 6 punti.

Al termine delle 3 manches, in base alla classifica finale della prova individuale di abilità numero 5 (Servizio) verranno assegnate le medaglie d'oro, d'argento, di bronzo e di partecipazione.



Gioco di abilità a coppie unificate Volleyball Toss and Hit (prova numero 1):

Volleyball Toss and Hit a coppie, gioco del lancio e colpo su alzata



Attrezzatura: cinque palloni da minivolley/palloni Under13/palloni regolamentari da pallavolo,, rete, pali, metro, nastro adesivo di carta o gesso, fischietto.

Allestimento: posizionare la rete all'altezza di 1,5m (o più, massimo 2,00m) e tracciare due linee di lancio lunghe 1m, parallele alla rete, a 1,5m di distanza dalla rete una in corrispondenza di posto 2 e una in corrispondenza di posto 4. L'atleta partner posizionato in posto 3 deve lanciare la palla all'atleta a due mani da sotto, con traiettoria alta e precisa, in modo che riesca a colpirla per mandarla al di là della rete senza fermarla (è valido qualsiasi tipo di colpo: attacco, palleggio, appoggio in bagher, ecc).

Regolamento:

- 1) L'atleta si deve posizionare in piedi o seduto dietro la linea di lancio.
- 2) L'atleta tenta di colpire le cinque palle una alla volta, e di mandarle al di là della rete.
- 3) **L'atleta deve colpire con una o due mani la palla lanciata dal partner, senza fermarla.**
- 4) L'atleta ha 5 tentativi per mandare la palla al di là della rete, per ogni manche
- 5) L'atleta partecipa a una manche da posto 2 e a una manche da posto 4
- 6) Nelle due manches successive i ruoli di partner e atleta si invertono

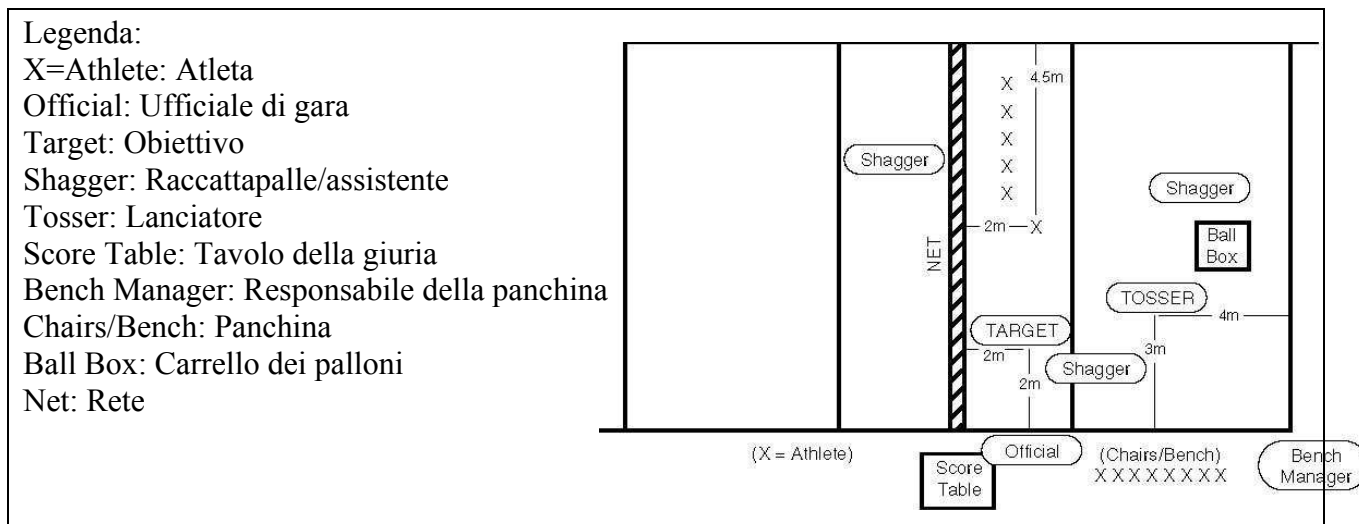
Punteggio: per ogni palla mandata al di là della rete, in campo, la coppia conquista 1 punto. Il punteggio massimo è quindi 20.

Al termine delle 4 manches, in base alla somma dei punteggi verrà stilata la classifica finale e verranno assegnate le medaglie d'oro, d'argento, di bronzo e di partecipazione.



ALTRE PROVE E GARE INDIVIDUALI/DI SQUADRA

Prova di abilità individuale Palleggio di alzata:



Obiettivo: valutare l'abilità dell'atleta nel palleggio di alzata con un buon livello di riuscita e ad un'altezza sufficiente perché la palla sia attaccata.

Attrezzatura: un campo da pallavolo regolamentare di 18m di lunghezza e 9m di larghezza, quattro palloni da pallavolo (è possibile utilizzare i palloni modificati), una rete posta a 2,24m per le donne e a 2,43m per gli uomini, pali, asticelle, carrello dei palloni.

Descrizione: il giocatore si trova nella posizione centrale di prima linea, a 2m dalla rete e a 4,5m dalla linea laterale; ha a disposizione 10 tentativi. Il giocatore riceve 10 palloni, passati con un lancio a due mani dal basso dal lanciatore che si trova in zona di difesa, a 4m dalla linea di fondo campo e a 3m dalla linea laterale, nella posizione di sinistra di seconda linea. Il giocatore palleggia la palla ricevuta in lancio verso l'obiettivo (una persona posta a 2m dalla rete e a 2m dalla linea laterale, nella posizione di sinistra di prima linea, con le braccia alzate sopra la testa). I lanci non sufficientemente alti per essere palleggiati dall'atleta vengono ripetuti. Lo scopo è palleggiare ogni pallone in modo che l'apice della traiettoria sia al di sopra dell'altezza della rete.

Punteggio: viene misurato l'apice di traiettoria di ogni palla palleggiata verso l'obiettivo. L'atleta riceverà 1 punto per ogni palla alzata al di sopra della propria testa e 3 punti per ogni palla alzata al di sopra dell'altezza della rete. Nei seguenti casi non verranno assegnati punti: tocco irregolare, palloni alzati al di sotto della testa e palloni alzati al di là della rete o fuori dal campo. Il punteggio finale dell'atleta sarà determinato sommando insieme i punti conquistati in ognuno dei 10 tentativi. E' consigliabile che l'ufficiale di gara stia in piedi su una sedia per valutare l'altezza di ogni palleggio.



Volleyball Juggle, gioco di destrezza:

Legenda:

X=Athlete: Atleta

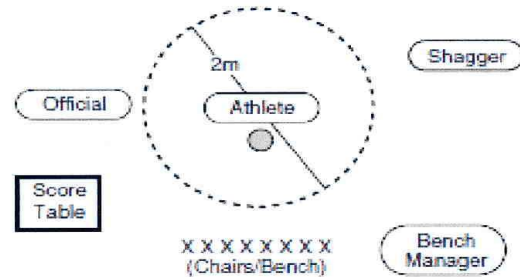
Official: Ufficiale di gara

Shagger: Raccattapalle/assistente

Bench Manager: Responsabile della panchina

Score Table: Tavolo della giuria

Chairs/Bench: Panchina



Attrezzatura: una palla di plastica di 60cm di circonferenza o una palla da pallavolo modificata, in cuoio, di 81cm di circonferenza e di peso non superiore a 226gr, cronometro, metro, nastro adesivo di carta o gesso, fischietto.

Allestimento: disegnare un cerchio di 2m di diametro sul pavimento.

Regolamento:

- 1) L'atleta si deve posizionare in piedi o seduto nel centro del cerchio, con una palla in mano.
- 2) L'atleta al suono del fischietto comincia il gioco.
- 3) L'atleta può usare solo le mani o gli arti superiori per colpire la palla.
- 4) L'atleta tiene la palla in volo cercando di non farla cadere.
- 5) Il tempo massimo è di 60 secondi.
- 6) Il gioco finisce quando l'atleta blocca la palla, quando la palla cade a terra o al termine dei 60 secondi o se l'atleta esce dal cerchio con entrambi i piedi.

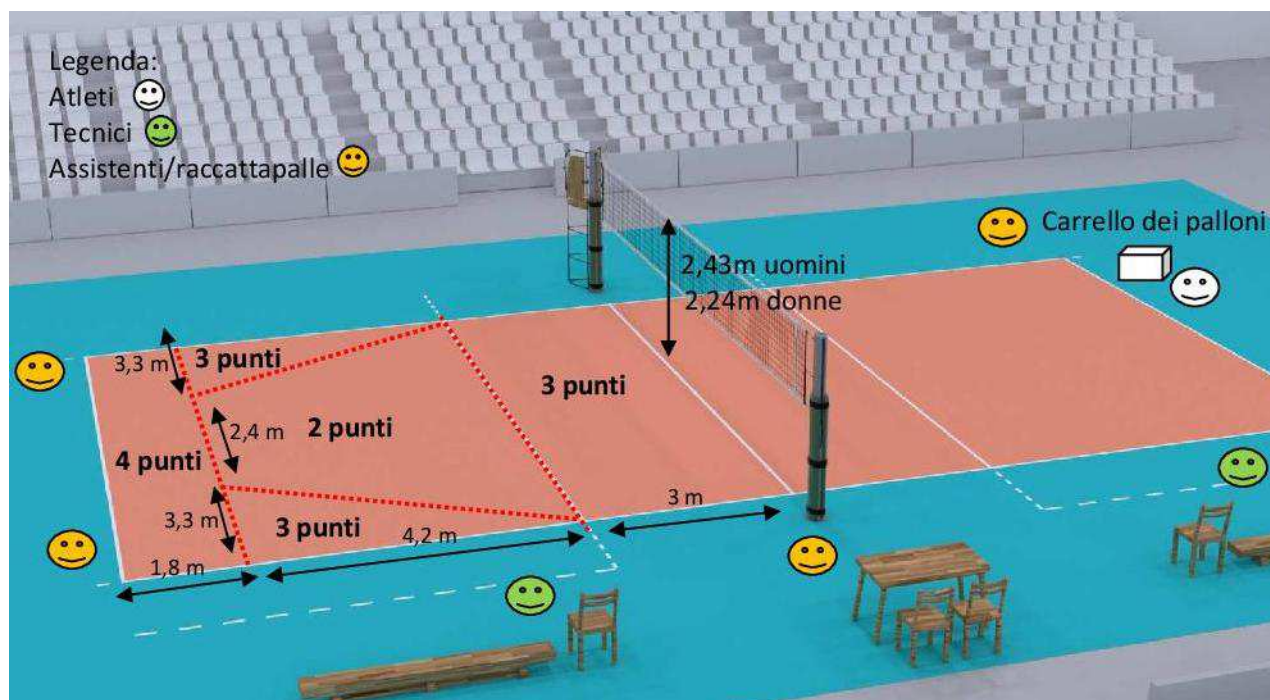
Punteggio:

- 1) Viene contato il numero di volte in cui l'atleta colpisce la palla in aria.
- 2) Ad ogni colpo corrisponde 1 punto.
- 3) L'atleta viene premiato con 5 punti bonus se riesce a tenere la palla in aria per 60 secondi.
- 4) Il punteggio finale dell'atleta è la somma dei colpi effettuati, più gli eventuali punti bonus.



SEZIONE D – TEST DI VALUTAZIONE DELLE CAPACITA' NELLA PALLAVOLO (VSAT)

1. Servizio



Attrezzatura/allestimento: utilizzare un campo da pallavolo regolamentare di 18m di lunghezza e 9m di larghezza, dieci palloni da pallavolo, una rete posta a 2,24m per le donne e a 2,43m per gli uomini, pali, asticelle, metro, nastro adesivo di carta o gesso, carrello dei palloni.

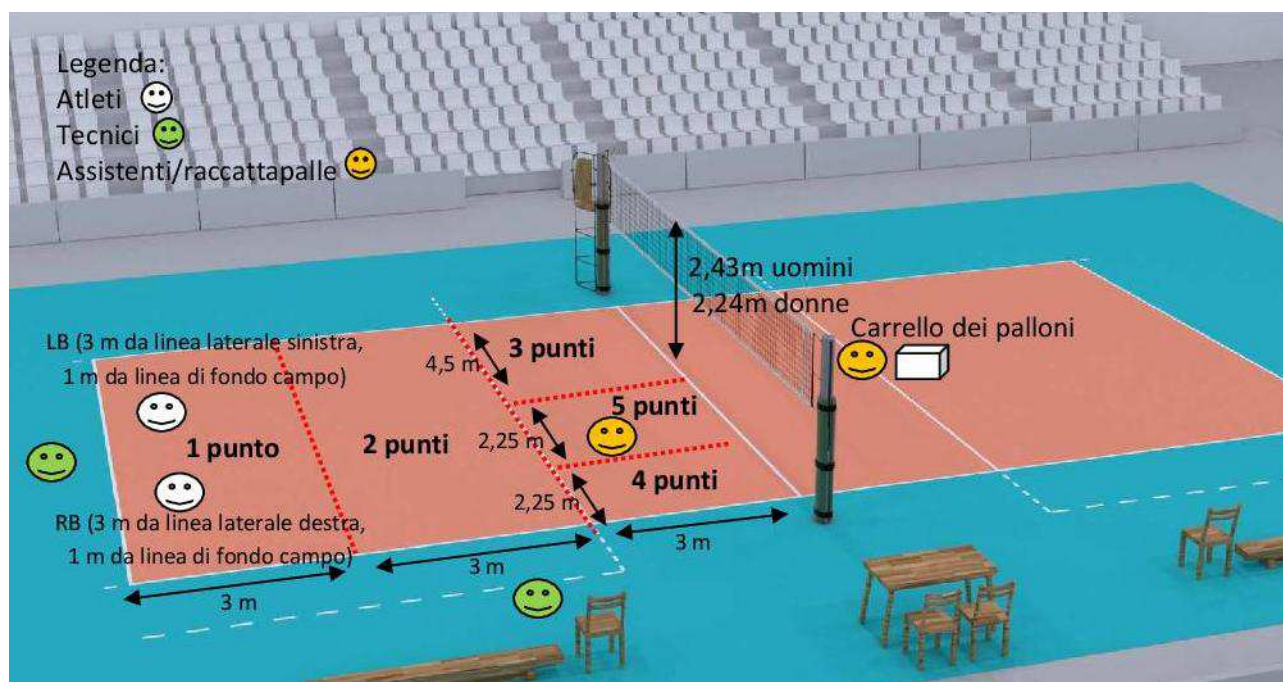
Descrizione: l'atleta ha a disposizione 10 tentativi dalla zona di battuta e può effettuare il servizio dall'alto o dal basso. Le linee tracciate con il nastro o il gesso delimitano le aree obiettivo, il cui valore varia da 2 a 4 punti.

Punteggio: alla palla che cade sulla linea viene assegnato il punteggio superiore. Alle palle che colpiscono la rete (Attenzione! Regola in contrasto con il regolamento FIVB), le asticelle o che finiscono al di fuori del campo non vengono assegnati punti. Il punteggio finale dell'atleta sarà determinato sommando il punteggio di ciascuno dei 10 tentativi.

Organizzazione: gli assistenti volontari gestiscono il test, senza interferire con l'atleta che lo sta effettuando. Il volontario "A" istruisce il gruppo che deve effettuare il test mentre il volontario "B" lo dimostra nella pratica. Il volontario "C" passa la palla all'atleta che esegue il test. Gli altri volontari raccolgono i palloni dopo che sono caduti a terra e li fanno rotolare fino al volontario posto nei pressi del carrello dei palloni. Quando l'atleta ha finito il test il volontario "A" dà il punteggio al volontario "D", cioè al segnapunti. Ogni volontario gestisce il test solo nella propria area di competenza.



2. Bagher d'appoggio



Attrezzatura/allestimento: utilizzare un campo da pallavolo regolamentare di 18m di lunghezza e 9m di larghezza, cinque palloni da pallavolo, una rete posta a 2,24m per le donne e a 2,43m per gli uomini, pali, asticelle, metro, nastro adesivo di carta o gesso, carrello dei palloni.

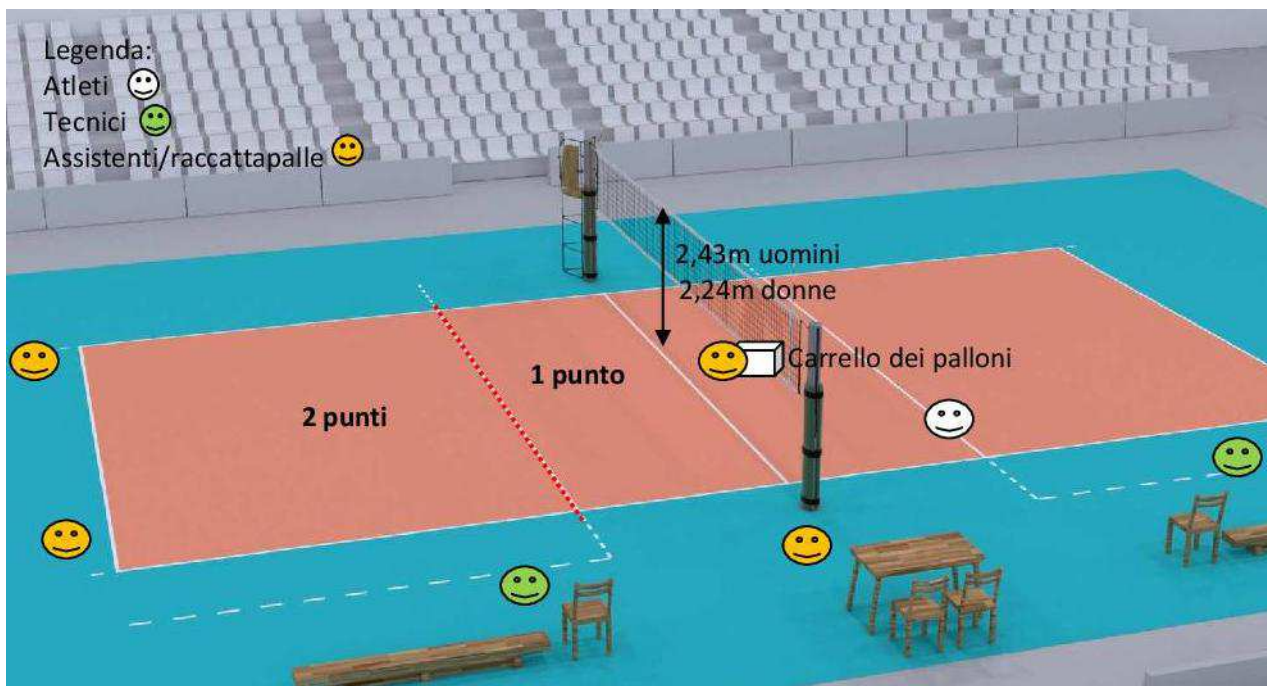
Descrizione: l'atleta riceve (difende) i dieci palloni lanciati a due mani dall'alto dal lanciatore, che si trova al di là della rete lungo la linea dei 3m, a 4,5m da ciascuna linea laterale. L'atleta ha a disposizione cinque tentativi da posizione RB, a 3m dalla linea laterale di destra e a 1m dalla linea di fondo campo, e cinque tentativi da LB, a 3m dalla linea laterale di sinistra e a 1m dalla linea di fondo campo. I lanci sbagliati vengono ripetuti. L'atleta colpisce la palla lanciata dal lanciatore eseguendo un bagher d'appoggio verso l'obiettivo (una persona posta a 2m dalla rete e a 4m dalla linea laterale di destra, nella stessa metà campo dell'atleta, con le braccia alzate sopra la testa). Le aree obiettivo hanno valori da 1 a 5 punti. L'apice di traiettoria di ogni bagher d'appoggio deve essere superiore all'altezza della rete.

Punteggio: Nei seguenti casi non vengono assegnati punti: colpo irregolare, pallone la cui traiettoria passa sotto l'altezza della rete, palloni che cadono al di là della rete. Alla palla che cade sulla linea viene assegnato il punteggio superiore. Il punteggio finale dell'atleta sarà determinato sommando il punteggio di ciascuno dei 10 tentativi.

Organizzazione: gli assistenti volontari gestiscono il test, senza interferire con l'atleta che lo sta effettuando. Il volontario "A" istruisce il gruppo che deve effettuare il test mentre il volontario "B" lo dimostra nella pratica. Il volontario "C" lancia la palla all'atleta che esegue il test. Gli altri volontari raccolgono i palloni dopo che sono caduti a terra e li fanno rotolare fino al volontario posto nei pressi del carrello dei palloni. Quando l'atleta ha finito il test il volontario "A" dà il punteggio al volontario "D", cioè al segnapunti. Ogni volontario gestisce il test solo nella propria area di competenza.



3. Attacco



Attrezzatura/allestimento: utilizzare un campo da pallavolo regolamentare di 18m di lunghezza e 9m di larghezza, cinque palloni da pallavolo, una rete posta a 2,24m per le donne e a 2,43m per gli uomini, pali, asticelle, metro, nastro adesivo di carta o gesso, carrello dei palloni.

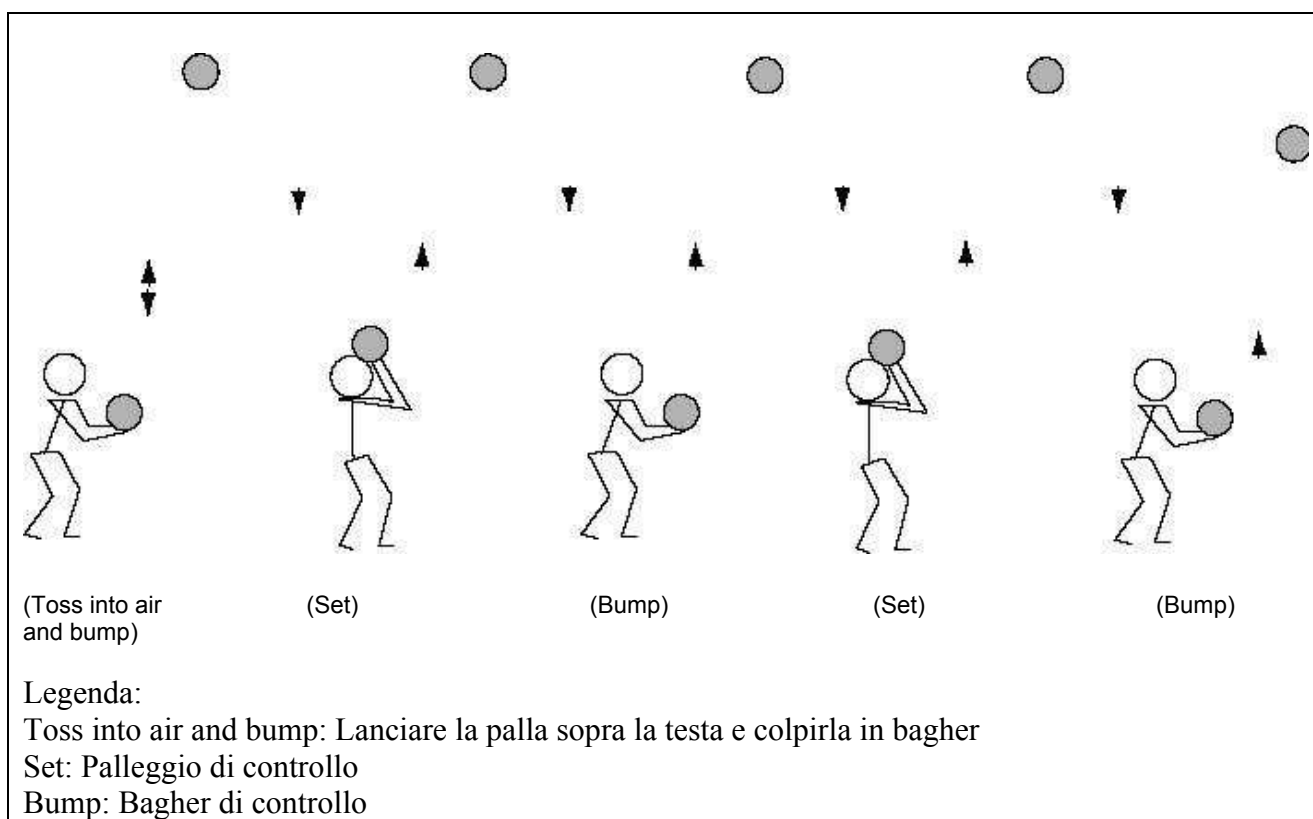
Descrizione: un lanciatore lancia la palla davanti all'atleta e 2m al di sopra della rete. I lanci effettuati ad un'altezza non corretta vengono ripetuti. L'atleta si trova in piedi in campo in prossimità della linea dei 3 m, fa una rincorsa d'attacco e colpisce la palla schiacciandola al di sopra della rete in modo da mandarla dentro il campo avversario. Ogni atleta ha a disposizione 10 tentativi.

Punteggio: l'atleta riceve 2 punti per ogni palla schiacciata che termina oltre la linea dei 3m nella zona posteriore del campo e 1 punto per ogni palla che termina tra la rete e la linea dei 3m all'interno del campo avversario. Il pallonetto e l'attacco smorzato non valgono come attacco. Il punteggio finale dell'atleta sarà determinato sommando il punteggio di ciascuno dei 10 tentativi.

Organizzazione: gli assistenti volontari gestiscono il test, senza interferire con l'atleta che lo sta effettuando. Il volontario "A" istruisce il gruppo che deve effettuare il test mentre il volontario "B" lo dimostra nella pratica. Il volontario "C" lancia la palla all'atleta che esegue il test. Gli altri volontari raccolgono i palloni dopo che sono caduti a terra e li fanno rotolare fino al volontario posto nei pressi del carrello dei palloni. Quando l'atleta ha finito il test il volontario "A" dà il punteggio al volontario "D", cioè al segnapunti. Ogni volontario gestisce il test solo nella propria area di competenza.



4. Bump-set



Attrezzatura/allestimento: utilizzare metà campo, una rete di minimo 2,24m di altezza e tre palle da pallavolo.

Descrizione: l'atleta deve colpire la palla alternativamente in bagher di controllo e palleggio di controllo sopra la propria testa, senza interruzioni. All'inizio del test l'atleta lancia la palla a due mani verso l'alto e poi effettua il primo bagher. L'atleta si può muovere per effettuare il test, ma rimanendo all'interno delle linee della metà campo.

L'atleta ha a disposizione 4 prove per totalizzare il suo miglior punteggio. Il punteggio massimo è 50 (25 bagher di controllo e 25 palleggi di controllo). Ogni colpo corretto vale 1 punto, fino a che la palla rimane al di sopra dell'altezza della rete. Ogni prova termina quando l'atleta effettua due bagher o due palleggi consecutivi, colpisce in modo irregolare la palla, esce al di fuori delle linee della metà campo o raggiunge il punteggio di 50.

Organizzazione: gli assistenti volontari gestiscono il test, senza interferire con l'atleta che lo sta effettuando. Il volontario "A" istruisce il gruppo che deve effettuare il test mentre il volontario "B" lo dimostra nella pratica. Il volontario "A" consegna la palla all'atleta che esegue il test. Gli altri volontari raccolgono i palloni dopo che sono caduti. Quando l'atleta ha finito il test il volontario "A" dà il punteggio al volontario "C", cioè al segnapunti. Ogni volontario gestisce il test solo nella propria area di competenza.