



Regolamento di Beach Volley



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 dai Team Regionali Special Olympics Italia.

AGGIORNAMENTO: 2025



REGOLAMENTO BEACH VOLLEY UNIFICATO

BEACH VOLLEY

Il regolamento ufficiale Special Olympics di Beach Volley 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 Beach Volley o con l’Articolo 1. In questi casi dovrà essere applicato il regolamento ufficiale Special Olympics di Beach Volley.

Riferirsi all’Articolo 1, consultabile su [Sports-Rules-Article-1-2017.pdf](#), 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 Unificato.

Sul portale [Be a Coach](#) di Special Olympics Italia, nella sezione Beach Volley, 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 Italia disponibili.

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

Gli allenatori hanno la responsabilità di fornire un allenamento adeguato e di far partecipare gli atleti e i partner ad una selezione di eventi appropriata alle capacità e all’interesse di ciascuno.

- ◆ Competizioni di squadra di Beach Volley Unificato: squadre maschili, femminili e miste
- ◆ Skills: competizioni di abilità individuali, riservate ad atleti
- ◆ Unified Skills: competizioni di Coppia Unificata (un atleta e un partner), maschili, femminili e miste

SEZIONE B – CAMPO ED EQUIPAGGIAMENTO

1. Superficie

Il Beach Volley Unificato si pratica all'aperto su una varietà di superfici, non limitate alle zone costiere. La superficie di gioco deve essere piana, regolare, libera da pietre, conchiglie, rami,

ramoscelli e da ogni oggetto pericoloso. La sabbia bianca fine è la superficie preferibile, ma può anche essere sostituita da una superficie in erba.

2. Altezza della rete

- ◆ Competizioni di Beach Volley Unificato squadre maschili o miste: 2,43m
- ◆ Competizioni di Beach Volley Unificato squadre femminili: 2,24m
- ◆ Skills e Unified Skills: da 1,50m a massimo 2,00m

Le antenne sono obbligatorie e sono posizionate sulla rete in corrispondenza delle linee laterali del campo. I pali devono essere dotati di apposite protezioni.

3. Nelle competizioni di squadra di Beach Volley Unificato dovrà essere utilizzata una palla da beach volley regolamentare. Nelle Skills e Unified Skills potrà essere utilizzata una palla da beach volley regolamentare, da under13 o da minivolley.

3. Dimensioni ufficiali del campo nelle competizioni di squadra, nelle Skills e nelle Unified Skills: 16 m x 8 m, circondato da uno spazio libero di almeno 3 m di ampiezza per ogni lato. Non esiste linea centrale.

4. Le divise dei giocatori devono essere uguali per atleti e partner e numerate da 1 a 99. Il numero deve avere un'altezza minima di 10 cm sul petto e di 15 cm sulla schiena.

5. È obbligatorio che il capitano della squadra abbia una striscia di nastro sulla propria divisa che sottolinei il numero sul petto.

SEZIONE C – REGOLAMENTO DELLE COMPETIZIONI

1. COMPETIZIONI DI SQUADRA

Per partecipare ad una competizione, il primo allenatore deve inviare al referente tecnico dell'evento la distinta di squadra (MT), che contiene anche lo schema riassuntivo delle tabelle di valutazione individuale (vedi sezione E).

Solo le persone indicate sul modulo MT, se regolarmente accreditate a SOI, sono autorizzate ad accedere al campo gara e a sedere in panchina. I moduli sono disponibili sul sito [Be a Coach](#), nella sezione Beach Volley Unificato. Atleti e partner che partecipano alle competizioni di squadra non possono iscriversi né alle Skills, né alle Unified Skills, di nessun livello.

Nelle competizioni di squadra, la squadra a referto dovrà essere idealmente formata da un numero proporzionale di atleti e partner (suggerito 4+4 o 5+3). La distinta di squadra, incluse le riserve, non può superare gli 8 giocatori (ATTENZIONE: in caso di partecipazione ad eventi internazionali il numero massimo può essere di 6 giocatori).

La partita è vinta dalla squadra che per prima conquista due set (vince il set la squadra che totalizza almeno 21 punti con due di vantaggio sugli avversari, senza punteggio limite fissato). In caso di pareggio 1-1, il terzo set viene giocato ai 15 punti (con eventuali vantaggi, senza punteggio limite fissato).

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.

1.1 FORMAZIONE

1.1.1 Nelle competizioni di squadra, ogni squadra deve schierare ad inizio partita quattro giocatori in campo, due atleti e due partner. Gli altri giocatori sono tenuti a stare seduti in panchina (o in piedi nell'area di riscaldamento).

In caso di infortunio occorso durante il match e in assenza di riserve è consentito ultimare la partita con una formazione composta da 2 atleti e 1 partner. Nessuna altra composizione è mai consentita. Non è mai consentito, nemmeno in caso di infortuni in partite precedenti, schierare in campo solo tre giocatori ad inizio partita.

1.1.2 L'ordine di battuta dovrà prevedere obbligatoriamente un'alternanza di atleti e partner. Come nella Pallavolo Unificata, la squadra che inizia il set in ricezione è obbligata, al conseguimento del primo punto, a compiere una rotazione nell'ordine di battuta (quindi in questo caso il primo giocatore al servizio sarà quello indicato nel foglio formazione al posto 2).

1.1.3 Libero

Non è possibile utilizzare il libero nel Beach Volley.

1.1.4 Allenatore

Ogni squadra dovrà avere un allenatore adulto, non giocatore, responsabile della formazione e della condotta della squadra durante la competizione. 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. L'allenatore può assistere gli atleti nel posizionarsi per la sostituzione e il capitano durante il sorteggio.

Il numero massimo di allenatori a squadra è 2, di cui 1 autorizzato ad alzarsi dalla panchina e muoversi, senza influenzare l'andamento del gioco. Dare suggerimenti tecnici dietro la linea di fondo campo non è consentito.

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

1.2 DIVISIONING

Per determinare i livelli di abilità e suddividere i team in divisioni il più possibile omogenee (minimo 3, massimo 8 squadre in ciascuna divisione), durante tutte le competizioni ufficiali Special Olympics Italia è prevista la fase di divisioning, la cui durata può essere variabile a seconda delle esigenze del Comitato di gestione dell'evento. Le modalità devono essere comunicate alle squadre in occasione della riunione tecnica iniziale.

Ogni tecnico dovrà schierare in ogni partita tutti i giocatori per un tempo sufficiente a garantire una completa osservazione delle loro capacità da parte del Comitato di valutazione USEC (Unified Sport Evaluation Committee).

Solamente i giocatori che abbiano preso parte integralmente alla fase di divisioning potranno essere inseriti nel referto delle fasi successive.

Special Olympics vuole che ogni atleta e partner competa secondo le proprie abilità: per permettere ciò è necessario che ogni squadra dimostri la sua massima abilità durante il divisioning, seguendo le seguenti regole

- atleti e partner devono partecipare onestamente e con il massimo sforzo durante le gare di divisioning

-
- il tecnico è responsabile del rispetto di tale regola, pertanto nel caso ritenesse, per qualsiasi motivo, la prestazione della propria squadra durante le fasi di divisioning al di sotto delle reali potenzialità, è tenuto a comunicarlo entro 1 ora dalla fine delle gare preliminari, affinché il team venga collocato nella divisione corretta
 - la squadra che, con l'intenzione di essere inserita in una divisione più favorevole, dovesse violare la regola del "massimo sforzo" può essere avanzata di livello dal referente tecnico del Comitato organizzatore o, nei casi più gravi, retrocessa all'ultima posizione in classifica con assegnazione della sola medaglia di partecipazione

1.3 REGOLE SPECIFICHE DI GIOCO

1.3.1 In ogni partita, sia nella fase di divisioning sia nelle fasi successive, tutti i giocatori a referto devono essere schierati in campo.

1.3.2 I giocatori possono posizionarsi all'interno del campo liberamente, non esistono falli di posizione.

1.3.3 Quando una squadra al servizio totalizza tre punti consecutivi deve compiere una rotazione nell'ordine di battuta, 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). Questa regola è riferita al turno in battuta e non al singolo giocatore.

1.3.4 Ogni 7 punti giocati è previsto il cambio campo tra le due squadre. Nell'eventuale terzo set il cambio campo si effettua ogni 5 punti giocati.

1.3.5 Toccare la rete in qualsiasi punto all'interno delle antenne durante l'azione di gioco è considerato fallo. I giocatori possono entrare nel campo opposto e/o nella zona libera opposta purché non interferiscano con il gioco avversario. Non è fallo se la palla inviata contro la rete causa il contatto di quest'ultima con un giocatore avversario.

1.3.6 Il tocco a muro non viene conteggiato, di conseguenza, dopo un muro, la squadra ha ancora a disposizione tre tocchi per far superare la rete alla palla (ATTENZIONE: regola in contrasto con regolamento FIVB). Nel muro, il giocatore può passare le mani e le braccia oltre la rete, a condizione che questa azione non interferisca con il gioco avversario. Quindi non è permesso toccare la palla oltre la rete fino a che un avversario non ha effettuato un colpo d'attacco.

1.4 La ricezione del servizio può essere effettuata con ogni fondamentale, ad eccezione della ricezione in palleggio e del contatto a mani aperte (diversamente da quanto accade nella Pallavolo Unificata) a meno che le mani non siano saldamente bloccate insieme.

1.4 ATTACCO

1.4.1 Ogni azione che invia la palla al di là della rete è considerata un attacco, ad eccezione del servizio e del muro.

1.4.2 Qualsiasi giocatore in campo può attaccare la palla, non sono previste restrizioni di seconda linea.

1.4.3 E' considerato fallo completare una palla d'attacco con un colpo delle dita "a mano aperta" se non tenuta rigida, non è quindi permesso il pallonetto.

1.4.4 E' consentito completare un attacco in palleggio, ma solo se questo ha traiettoria perpendicolare alla linea delle spalle.

1.5 SOSTITUZIONI

1.5.1 Il numero massimo di sostituzioni per squadra per set è 4. Un atleta può essere sostituito solo da un altro atleta, così come un partner può essere sostituito solo da un altro partner.

1.5.2 I giocatori devono essere sostituiti per posizione come da regolamento FIVB: un giocatore della formazione iniziale può essere sostituito e rientrare successivamente in campo, ma solo nella posizione precedentemente occupata nella formazione.

1.5.3 Sono consentiti ingressi individuali illimitati entro i 4 cambi a set a disposizione della squadra.

1.5.4 Il numero di giocatori che si possono sostituire in una determinata posizione è illimitato, entro i 4 cambi a set a disposizione della squadra.

1.6 ARBITRAGGIO E VIOLAZIONI

1.6.1 Gli arbitri, che devono avere qualifica federale, hanno piena autorità di interpretare il regolamento. Per ulteriori chiarimenti dovrà essere consultato il Comitato di gestione della competizione. Dovranno essere presenti possibilmente due o quattro giudici di linea.

1.6.2 I falli di trattenuta e di doppio tocco saranno fischiati a discrezione degli arbitri.

1.6.3 Violazioni per comportamento scorretto

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 individualmente, 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).

1.7 DOMINANZA

Il Comitato di valutazione USEC (Unified Sport Evaluation Committee) potrà intervenire durante il divisioning e/o le fasi finali nel caso uno o più atleti o partner attuino in maniera continuata azioni di dominanza nel gioco, impedendo ai compagni di esprimere le proprie abilità, al fine di rispettare il significativo coinvolgimento di ciascuno.

Nel caso in cui non si rispettino tali raccomandazioni, o manchi ripetutamente un significativo coinvolgimento, lo staff del Comitato USEC potrà adottare le seguenti decisioni:

- 1° Richiamo – Lo staff richiama il tecnico sul comportamento dominante del proprio giocatore
- 2° Richiamo – Lo staff richiama il capo delegazione e il tecnico sul comportamento dominante del proprio giocatore e sul mancato coinvolgimento dei compagni, informandolo sulla conseguenza di un eventuale 3° richiamo
- 3° Richiamo – Sconfitta nell'incontro

I richiami sono cumulativi durante l'evento. Nella partita successiva al 3° richiamo la squadra perderà l'incontro per ogni successivo richiamo.

2. SKILLS

Le Skills sono giochi di abilità individuale destinati in special modo ad atleti non ancora o non più in possesso delle abilità tecniche necessarie per partecipare a competizioni di squadra. Trattandosi di proposte da svolgere con rete bassa, sono particolarmente indicate anche per gli atleti più giovani.

In base alle capacità tecniche acquisite gli atleti dovranno essere iscritti alle Skills di 1° o 2° livello. Al termine della fase di divisioning il referente tecnico della manifestazione ha la facoltà di decretare il passaggio dell'atleta da un livello all'altro, sulla base delle effettive abilità dell'atleta verificate nelle prove preliminari, a proprio insindacabile giudizio.

Gli atleti devono essere seguiti da un allenatore adulto, non giocatore, responsabile anche della condotta dei giocatori durante la competizione.

In caso di partecipazione a manifestazioni, al momento dell'iscrizione (da effettuare su modulo MT apposito, disponibile sul sito [Be a Coach](#) indicando il punteggio ottenuto nelle prove di valutazione delle capacità individuali, vedi sezione E) gli allenatori dovranno comunicare al referente tecnico se far effettuare la gara al proprio atleta utilizzando il pallone da minivolley, il pallone Under13 o il pallone regolamentare da beach volley. Solo le persone indicate sul modulo MT, se regolarmente accreditate a SOI, sono autorizzate ad accedere al campo gara e a sedere in panchina.

Nelle competizioni Special Olympics gli atleti devono partecipare onestamente e con il massimo dell'impegno, sia nelle gare di divisioning sia nelle gare finali. Gli allenatori devono assicurare che i risultati ottenuti nelle gare preliminari riflettano le reali abilità dei loro atleti: se per qualsiasi ragione il tecnico non considerasse corretto il risultato ottenuto nelle gare di divisioning, potrà segnalare ciò al referente tecnico del Comitato organizzatore, entro 1 ora dalla comunicazione dei risultati. In questi casi sarà considerato il punteggio ottenuto nelle prove di valutazione delle capacità individuali dichiarato all'atto dell'iscrizione. Diversamente, se un atleta migliora il suo risultato della gara di divisioning di oltre 20% sarà soggetto a declassamento all'ultimo posto e sarà premiato con medaglia di partecipazione.

Attrezzatura necessaria: minimo 5 palloni da minivolley/palloni Under13/palloni regolamentari da beach volley, rete posta all'altezza di 1,5m (o più, massimo 2m), pali, asticelle, metro, fettuccia o cinesini, carrello dei palloni, fischietto per l'arbitro.

Skills di 1° livello:

- Lancio
- Servizio ravvicinato

Gli atleti che partecipano alle Skills di 1° livello devono partecipare in entrambe le specialità. Non possono partecipare né alle competizioni di squadra, né alle Skills di 2° livello, né alle Unified Skills di 1° o 2° livello.

Al termine delle manches delle prove "Lancio" e "Servizio ravvicinato" verrà stilata una classifica basata sulla somma dei punteggi conseguiti e verranno assegnate le medaglie d'oro, d'argento, di bronzo e di partecipazione.

Skills di 1° livello : Lancio

Descrizione: tracciare con fettuccia o cinesini due linee di lancio lunghe 1m, parallele alla rete, a 1,5m di distanza dalla rete, una nella parte destra del campo e una nella parte sinistra del campo.

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

Punteggio: il campo è diviso in 3 zone con fettucce o cinesini, 2 di 3m di larghezza e 1 di 2m 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 20 lanci. Alla palla che cade sulla linea viene assegnato il punteggio superiore.

Area A, dalla rete alla linea dei 3 m: viene assegnato 1 punto.

Area B, dalla linea dei 3 m alla linea dei 6m: vengono assegnati 3 punti.

Area C, dalla linea dei 6 m alla linea di fondo campo: vengono assegnati 6 punti.

Il punteggio massimo è quindi 120.

Skills di 1° livello : Servizio ravvicinato

Descrizione: l'atleta si posiziona dietro la linea di battuta, **tracciata con fettuccia o cinesini eccezionalmente a 3m dalla rete**, ed esegue 5 battute per ogni manches, una alla volta, verso il campo avversario. Sono previste quattro manches.

Punteggio: il campo è diviso in 3 zone con fettucce o cinesini, 2 di 3m di larghezza e 1 di 2m 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 20 servizi. Alla palla che cade sulla linea viene assegnato il punteggio superiore.

Area A, dalla rete alla linea dei 3 m: viene assegnato 1 punto.

Area B, dalla linea dei 3 m alla linea dei 6 m: vengono assegnati 3 punti.

Area C, dalla linea dei 6 m alla linea di fondo campo: vengono assegnati 6 punti.

Il punteggio massimo è quindi 120.

Skills di 2° livello:

- Colpo su autoalzata
- Colpo su lancio d'alzata
- Servizio
- Bagher d'appoggio

Gli atleti che partecipano alle Skills di 2° livello devono scegliere 2 tra le 4 specialità. Non possono partecipare né alle competizioni di squadra, né alle Skills di 1° livello, né alle Unified Skills di 1° o 2° livello.

Al termine delle manches delle prove "Colpo su autoalzata", "Colpo su lancio d'alzata", "Servizio" e "Bagher d'appoggio" verrà stilata una classifica basata sulla somma dei punteggi conseguiti e verranno assegnate le medaglie d'oro, d'argento, di bronzo e di partecipazione.

Skills di 2° livello : Colpo su autoalzata

Descrizione: posizionare la rete all'altezza di 1,5 m (o più, massimo 2 m) e tracciare con fettuccia o cinesini due linee di lancio lunghe 1m, parallele alla rete, a 1,5 m di distanza dalla rete, una nella parte destra del campo e una nella parte sinistra del campo.

-
- 1) L'atleta si deve posizionare in piedi o seduto dietro la linea di lancio
 - 2) **L'atleta deve lanciare la palla in aria e, senza fermarla, colpirla con una o due mani**
 - 3) L'atleta ha 5 tentativi per mandare la palla al di là della rete, per ogni manche
 - 4) L'atleta partecipa a due manches dalla linea di destra e due manches dalla linea di sinistra

Punteggio: il campo è diviso in 3 zone con fettucce o cinesini, 2 di 3m di larghezza e 1 di 2m 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 20 colpi (validi i colpi considerati non fallosi nel regolamento di Beach Volley Unificato: attacco con mano rigida, palleggio se questo ha traiettoria perpendicolare alla linea delle spalle, appoggio in bagher, ecc). Alla palla che cade sulla linea viene assegnato il punteggio superiore.

Area A, dalla rete alla linea dei 3 m: viene assegnato 1 punto.

Area B, dalla linea dei 3 m alla linea dei 6 m: vengono assegnati 3 punti.

Area C, dalla linea dei 6 m alla linea di fondo campo: vengono assegnati 6 punti.

Il punteggio massimo è quindi 120.

Skills di 2° livello : Colpo su lancio d'alzata

Descrizione: posizionare la rete all'altezza di 1,5 m (o più, massimo 2 m) e tracciare due linee di lancio lunghe 1 m, parallele alla rete, a 1,5 m di distanza dalla rete, una nella parte destra del campo e una nella parte sinistra del campo.

Un volontario posizionato al centro vicino alla rete 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 (validi i colpi considerati non fallosi nel regolamento di Beach Volley Unificato: attacco con mano rigida, palleggio se questo ha traiettoria perpendicolare alla linea delle spalle, appoggio in bagher, ecc). I lanci effettuati in modo non preciso dal volontario devono essere ripetuti e non vengono conteggiati ai fini del punteggio. È consigliato che durante una competizione rimanga lo stesso lanciatore in ciascuna prova, in modo da garantire un buon livello di riuscita.

- 1) L'atleta si deve posizionare in piedi o seduto dietro la linea di lancio
- 2) **L'atleta deve colpire con una o due mani la palla lanciata dal volontario, senza fermarla**
- 3) L'atleta ha 5 tentativi per mandare la palla al di là della rete, per ogni manche
- 4) L'atleta partecipa a due manches dalla linea di destra e due manches dalla linea di sinistra

Punteggio: il campo è diviso in 3 zone con fettucce o cinesini, 2 di 3m di larghezza e 1 di 2m 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 20 colpi. Alla palla che cade sulla linea viene assegnato il punteggio superiore.

Area A, dalla rete alla linea dei 3 m: viene assegnato 1 punto.

Area B, dalla linea dei 3 m alla linea dei 6 m: vengono assegnati 3 punti.

Area C, dalla linea dei 6 m alla linea di fondo campo: vengono assegnati 6 punti.

Il punteggio massimo è quindi 120.

Skills di 2° livello : Servizio

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

Punteggio: il campo è diviso in 3 zone con fettucce o cinesini, 2 di 3m di larghezza e 1 di 2m 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 20 servizi. Alla palla che cade sulla linea viene assegnato il punteggio superiore.

Area A, dalla rete alla linea dei 3 m: viene assegnato 1 punto.

Area B, dalla linea dei 3 m alla linea dei 6 m: vengono assegnati 3 punti.

Area C, dalla linea dei 6 m alla linea di fondo campo: vengono assegnati 6 punti.

Il punteggio massimo è quindi 120.

Skills di 2° livello : Bagher d'appoggio

Descrizione: l'atleta si trova in RB, a 3m da linea laterale di destra e a 2 m dalla linea di fondo campo. In ogni manche la palla è lanciata cinque volte a due mani dall'alto da un allenatore o un ufficiale di gara, che si trova nel campo opposto in posizione centrale, a 3m dalla rete. L'atleta riceve (difende) il lancio e passa la palla all'obiettivo (una persona situata in centro vicino alla rete nella stessa metà campo dell'atleta, con le braccia alzate sopra la testa). Sono previste due manches in RB e altre due con l'atleta in posizione LB, a 3 m dalla linea laterale di sinistra e a 2 m 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. Aree con diverso valore di punteggio sono tracciate sul campo con fettuccia o cinesini. 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 (se in campo). È consigliabile che l'ufficiale di gara stia in piedi su una sedia per valutare l'altezza di ogni passaggio. Il campo è diviso in zone, come da figura, e a ognuna di queste aree è assegnato un punteggio diverso. Il punteggio finale dell'atleta sarà determinato sommando il punteggio di ciascuno dei 20 bagher d'appoggio.

Area A: viene assegnato 1 punto.

Area B: vengono assegnati 3 punti.

Area C: vengono assegnati 6 punti.

Il punteggio massimo è quindi 120.

3. UNIFIED SKILLS

Le Unified Skills sono giochi di Coppia Unificata destinati in special modo ad atleti e partner non ancora o non più in possesso delle abilità tecniche necessarie per partecipare a competizioni di squadra. Trattandosi di proposte da svolgere con rete bassa sono particolarmente indicate anche per gli atleti e i partner più giovani.

In base alle capacità tecniche acquisite le coppie dovranno essere iscritte alle Unified Skills di 1° o 2° livello. Al termine della fase di divisioning il referente tecnico della manifestazione ha la facoltà di decretare il passaggio della coppia da un livello all'altro, sulla base delle effettive abilità verificate nelle prove preliminari, a proprio insindacabile giudizio. Gli atleti e i partner sono tenuti a rispettare la regola del massimo sforzo nella fase di divisioning.

Le coppie devono essere seguite da un allenatore adulto, non giocatore, responsabile anche della condotta dei giocatori durante la competizione.

In caso di partecipazione a manifestazioni, al momento dell'iscrizione (da effettuare su modulo MT apposito, disponibile sul sito www.beacoach.it, indicando il punteggio ottenuto nelle prove di valutazione delle capacità individuali, vedi sezione E) gli allenatori dovranno comunicare al referente tecnico se far effettuare la gara alla propria Coppia Unificata utilizzando il pallone da minivolley, il pallone Under13 o il pallone regolamentare da beach volley. Solo le persone indicate sul modulo MT, se regolarmente accreditate a SOI, sono autorizzate ad accedere al campo gara e a sedere in panchina.

Nelle competizioni Special Olympics gli atleti e i partner devono partecipare onestamente e con il massimo dell'impegno, sia nelle gare di divisioning sia nelle gare finali. Gli allenatori devono assicurare che i risultati ottenuti nelle gare preliminari riflettano le reali abilità delle coppie iscritte: se per qualsiasi ragione il tecnico non considerasse corretto il risultato ottenuto nelle gare di divisioning, potrà segnalare ciò al referente tecnico del Comitato organizzatore, entro 1 ora dalla comunicazione dei risultati. In questi casi sarà considerato il punteggio ottenuto nelle prove di valutazione delle capacità individuali dichiarato all'atto dell'iscrizione. Diversamente, se una coppia migliora il suo risultato della gara di divisioning di oltre 20% sarà soggetta a declassamento all'ultimo posto e sarà premiata con medaglia di partecipazione.

Attrezzatura necessaria: minimo 5 palloni da minivolley/palloni Under13/palloni regolamentari da pallavolo, rete posta all'altezza di 1,5m (o più, massimo 2m), pali, asticelle, metro, fettuccia o cinesini, carrello dei palloni, fischietto per l'arbitro.

Unified Skills di 1° livello:

- Colpo su lancio d'alzata
- Gara di battute

Gli atleti e i partner che partecipano alle Unified Skills di 1° livello devono partecipare in entrambe le specialità. Non possono partecipare né alle competizioni di squadra, né alle Unified Skills di 2° livello, né alle Skills di 1° o 2° livello.

Al termine delle manches delle prove "Colpo su lancio d'alzata" e "Gara di battute" verrà stilata una classifica basata sulla somma dei punteggi conseguiti e verranno assegnate le medaglie d'oro, d'argento, di bronzo e di partecipazione.

Unified Skills di 1° livello : Colpo su lancio d'alzata

Descrizione: tracciare con fettuccia o cinesini due linee di lancio lunghe 1 m, parallele alla rete, a 1,5 m di distanza dalla rete, una nella parte destra del campo e una nella parte sinistra del campo. L'atleta partner posizionato al centro vicino alla rete 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 (validi i colpi considerati non fallosi nel regolamento di Beach Volley Unificato: attacco con mano rigida, palleggio se questo ha traiettoria perpendicolare alla linea delle spalle, appoggio in bagher, ecc).

- 1) L'atleta si deve posizionare in piedi o seduto dietro la linea di lancio
- 2) **L'atleta deve colpire con una o due mani la palla lanciata dal partner, senza fermarla**
- 3) L'atleta ha 5 tentativi per mandare la palla al di là della rete, per ogni manche
- 4) L'atleta partecipa a una manche dalla linea di destra e ad una dalla manche dalla linea di sinistra
- 5) Nelle due manches successive i ruoli di partner e atleta si invertono

Punteggio: il campo è diviso in 3 zone con fettucce o cinesini, 2 di 3m di larghezza e 1 di 2m di larghezza. Ad ognuna di queste aree è assegnato un punteggio diverso. Il punteggio finale della

coppia sarà determinato sommando il punteggio di ciascuno dei 20 colpi. Alla palla che cade sulla linea viene assegnato il punteggio superiore.

Area A, dalla rete alla linea dei 3 m: viene assegnato 1 punto.

Area B, dalla linea dei 3 m alla linea dei 6 m: vengono assegnati 3 punti.

Area C, dalla linea dei 6 m alla linea di fondo campo: vengono assegnati 6 punti.

Il punteggio massimo è quindi 120.

Unified Skills di 1° livello : Gara di battute

Descrizione: l'atleta si posiziona dietro la linea di battuta, **tracciata con fettuccia o cinesini eccezionalmente a 3 m dalla rete**, ed esegue 5 battute per ogni manches, una alla volta, verso il campo avversario. Sono previste due manches. Nelle due manches successive il partner esegue lo stesso esercizio.

Punteggio: il campo è diviso in 3 zone con fettucce o cinesini, 2 di 3m di larghezza e 1 di 2m di larghezza. Ad ognuna di queste aree è assegnato un punteggio diverso. Il punteggio finale della coppia sarà determinato sommando il punteggio di ciascuno dei 20 servizi. Alla palla che cade sulla linea viene assegnato il punteggio superiore.

Area A, dalla rete alla linea dei 3 m: viene assegnato 1 punto.

Area B, dalla linea dei 3 m alla linea dei 6 m: vengono assegnati 3 punti.

Area C, dalla linea dei 6 m alla linea di fondo campo: vengono assegnati 6 punti.

Il punteggio massimo è quindi 120.

Unified Skills di 2° livello:

- Lancio, alzata e colpo
- Appoggio e alzata

Gli atleti e i partner che partecipano alle Unified Skills di 2° livello devono partecipare in entrambe le specialità; non possono partecipare né alle competizioni di squadra, né alle Unified Skills di 1° livello, né alle Skills di 1° o 2° livello.

Al termine delle manches delle prove "Lancio, alzata e colpo" e "Appoggio e alzata" verrà stilata una classifica basata sulla somma dei punteggi conseguiti e verranno assegnate le medaglie d'oro, d'argento, di bronzo e di partecipazione.

Unified Skills di 2° livello : Lancio, alzata e colpo

Descrizione: tracciare con fettuccia o cinesini due linee di lancio lunghe 1 m, parallele alla rete, a 1,5 m di distanza dalla rete una nella parte destra del campo e una nella parte sinistra del campo.

L'atleta posizionato dietro la linea di lancio passa la palla all'atleta partner posizionato al centro vicino alla rete, che a sua volta, **senza fermarla** (in palleggio o bagher) deve ripassare la palla all'atleta, in modo che riesca a colpirla per mandarla al di là della rete **senza fermarla** (validi i colpi considerati non fallosi nel regolamento di Beach Volley Unificato: attacco con mano rigida, palleggio se questo ha traiettoria perpendicolare alla linea delle spalle, appoggio in bagher, ecc).

- 1) L'atleta si deve posizionare in piedi o seduto dietro la linea di lancio
- 2) **L'atleta deve colpire con una o due mani la palla passata dal partner, senza fermarla (è possibile superare la linea di lancio per colpire la palla)**
- 3) L'atleta ha 5 tentativi per mandare la palla al di là della rete, per ogni manche
- 4) L'atleta partecipa a una manche dalla linea di destra e ad una dalla manche dalla linea di sinistra
- 5) Nelle due manches successive i ruoli di partner e atleta si invertono

Punteggio: il campo è diviso in 3 zone con fettucce o cinesini, 2 di 3m di larghezza e 1 di 2m di larghezza. Ad ognuna di queste aree è assegnato un punteggio diverso. Il punteggio finale della coppia sarà determinato sommando il punteggio di ciascuno dei 20 colpi. Alla palla che cade sulla linea viene assegnato il punteggio superiore.

Area A, dalla rete alla linea dei 3 m: viene assegnato 1 punto.

Area B, dalla linea dei 3 m alla linea dei 6 m: vengono assegnati 3 punti.

Area C, dalla linea dei 6 m alla linea di fondo campo: vengono assegnati 6 punti.

Il punteggio massimo è quindi 120.

Unified Skills di 2° livello : Appoggio e alzata

Descrizione: l'atleta si trova in RB, a 3 m da linea laterale di destra e a 2 m dalla linea di fondo campo. In ogni manche la palla è lanciata cinque volte a due mani dall'alto da un allenatore o un ufficiale di gara, che si trova nel campo opposto in posizione centrale, a 3m dalla rete. L'atleta riceve (difende) il lancio e passa la palla al partner, situato al centro vicino alla rete. Nella manche successiva il partner esegue l'esercizio da posizione RB mentre l'atleta si colloca in posto 3. Si effettuano altre due manches da posizione LB, a 3 m dalla linea laterale di sinistra e a 2m dalla linea di fondo campo, con scambio ruoli tra la prima e la seconda.



Punteggio: per ricevere il punteggio massimo il giocatore che si trova in al centro vicino alla rete deve alzare la palla (in palleggio o bagher) ricevuta dal compagno in modo che l'apice della traiettoria sia almeno ad altezza della rete. Aree con diverso valore di punteggio sono tracciate con fettucce o cinesini sul campo. Alla palla che cade sulla linea viene assegnato il punteggio superiore. Alla palla alzata al di sotto dell'altezza della rete viene assegnato un solo punto, senza tenere conto di dove sia caduta (se in campo). È consigliabile che l'ufficiale di gara stia in piedi su una sedia per valutare l'altezza di ogni passaggio.

Il campo è diviso in zone, come da figura, e ad ognuna di queste aree è assegnato un punteggio diverso. Il punteggio finale della coppia sarà determinato sommando il punteggio di ciascuna delle 20 alzate.

Area A: viene assegnato 1 punto.

Area B: vengono assegnati 3 punti.

Area C: vengono assegnati 6 punti.

Il punteggio massimo è quindi 120.

SEZIONE D – I TRE MODELLI DI SPORT UNIFICATO APPLICATI AL BEACH VOLLEY

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

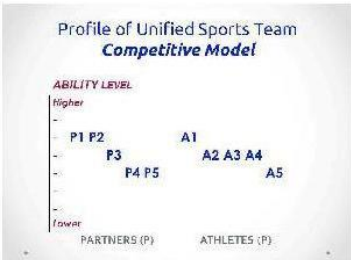
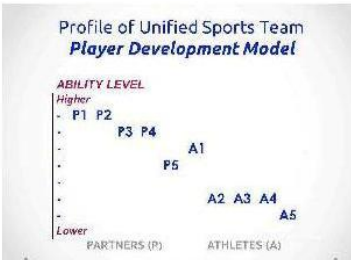
Le linee guida del programma Unified Sport sono consultabili sul sito www.beacoach.it di Special Olympics Italia. I tecnici sono tenuti a conoscere in modo dettagliato i modelli per determinare il più appropriato per la propria squadra in base all'età e all'abilità dei giocatori. La partecipazione agli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

Unified Sport Competitivo (squadre che si dovessero presentare all'evento con una composizione riferibile al modello Unified Sport Sviluppo del giocatore verrebbero premiate con la sola medaglia di partecipazione).

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 e 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
 <p>Profile of Unified Sports Team Competitive Model</p>	 <p>Profile of Unified Sports Team Player Development Model</p>	<p>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.</p>

Analizzando nello specifico i modelli Unified Sport Competitivo e Unified Sport Sviluppo del giocatore, applicati a team di Beach Volley Unificato, 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 alcuni giocatori fungono da "tutor" per gli altri con abilità più basse.

Particolari modifiche al regolamento potranno essere apportate in caso di eventi locali di Beach Volley Unificato riferite al Modello di Sviluppo del Giocatore (o in caso di presenza ad eventi nazionali da parte di team basati su tale modello, che come già illustrato verrebbero premiate a fine manifestazione con la sola medaglia di partecipazione), 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 solo per alcuni giocatori della squadra
- impedire ad alcuni giocatori della squadra 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 E – TABELLA DI VALUTAZIONE DELLE CAPACITA' INDIVIDUALI



Beach Volley Unificato: tabella di valutazione delle capacità individuali



Nome Cognome: _____

Data della valutazione: _____

Indicare la scelta più rappresentativa del livello di abilità raggiunto, considerando altezza della rete 2,43m per atleti/partner uomini e 2,24m per atlete/partner donne e utilizzo di palla da beach volley regolamentare.

A. Servizio

- Difficilmente riesce a impattare la palla (1)
- A volte batte dal basso oltre la rete correttamente (2)
- Batte dal basso correttamente con efficacia (3)
- Batte sia dal basso sia dall'alto al di là della rete (4)
- Batte dall'alto correttamente con efficacia direzionando la palla verso l'obiettivo scelto (5)

B. Passaggi

- Difficilmente riesce ad effettuare un passaggio ad un compagno (1)
- A volte effettua un passaggio ad un compagno (2)
- Riesce a completare un passaggio solo se la palla è diretta a lui/lei (3)
- Generalmente completa passaggi se la palla è nella sua zona (4)
- Effettua passaggi in modo accurato e sceglie il miglior fondamentale a seconda della situazione (5)

C. Muro

- Non effettua il muro, in nessuna situazione (1)
- Tenta di effettuare il muro ma spesso è fuori posizione (2)
- Mura solo quando la palla è colpita di fronte a lui/lei (3)
- Mura palle attaccate a uno o due passi da lui/lei (4)
- Mura con determinazione palle attaccate anche a tre o quattro passi da lui/lei (5)

D. Attacco

- Non dimostra conoscenza dei meccanismi base dell'attacco (1)
- A volte effettua un attacco al di sopra della rete (2)
- Colpisce la palla al di sopra della rete se è diretta a lui/lei (3)
- Colpisce la palla al di sopra della rete occasionalmente facendo uno o due passi verso la palla (4)
- Dimostra abilità nella rincorsa, nel salto e nell'attaccare la palla con traiettoria verso il basso (5)

E. Comunicazione

- Non comunica con compagni/allenatore, non fa movimenti verso la palla (1)
- Non comunica con compagni/allenatore; spesso prende palloni chiamati da altri o si scontra con loro (2)
- Reagisce alle comunicazioni dei compagni e dell'allenatore cambiando il proprio gioco (3)
- Chiama la palla e la ricerca in modo attivo, si allontana dai compagni che chiamano la palla (4)
- Comunica con convinzione con i compagni, anche incitandoli, e l'allenatore durante il gioco (5)

F. Consapevolezza nel gioco

- A volte confonde la fase di attacco con quella di difesa, non varia posizione, rimane fermo/a (1)
- Gioca in una posizione fissa indicata dall'allenatore, cerca di recuperare la palla prima che cada (2)
- Esegue i fondamentali e si inserisce nell'azione se sollecitato/a dall'allenatore (3)
- Ha una moderata comprensione del gioco, ha capacità nell'attacco e solide abilità difensive (4)
- Ha un'avanzata comprensione del gioco e padroneggia i fondamentali (5)

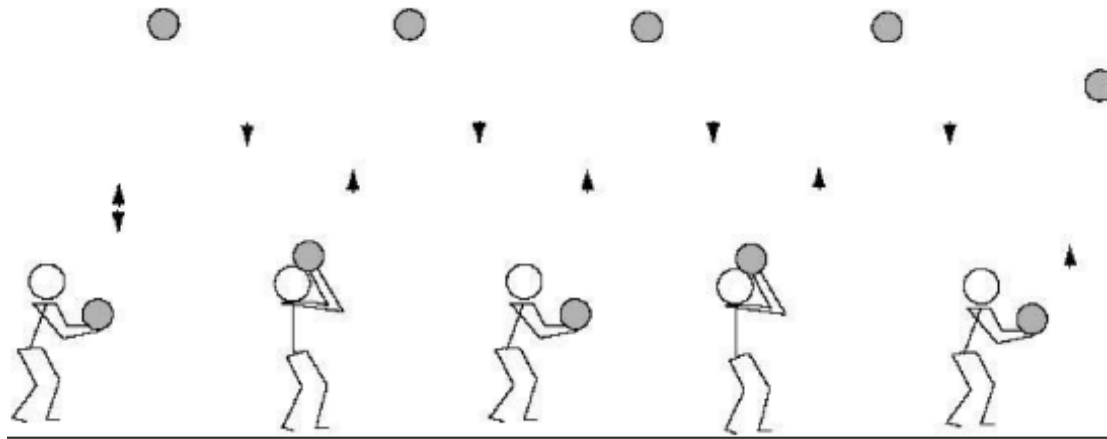
G. Movimento

- Mantiene una posizione fissa, non si sposta verso la palla quanto necessario (1)
- Compie uno o due passi verso la palla (2)
- Si muove verso la palla con tempi di reazione lenti e non ha una buona transizione dalla fase di attacco a quella di difesa (3)
- Si muove in modo da coprire in modo adeguato il campo (4)
- Ottima copertura del campo, anticipa la palla, perfetta transizione dalla fase di attacco a quella di difesa (5)

H. Bump set (vedi regolamento di Beach Volley Unificato Special Olympics Italia)

- Non riesce ad eseguire l'esercizio (1)
- Riesce ad eseguire correttamente solo un palleggio e un bagher alternati consecutivi (2)
- Riesce ad eseguire correttamente fino a dieci palleggi e bagher alternati consecutivi (3)
- Riesce ad eseguire correttamente fino a trenta palleggi e bagher alternati consecutivi (4)
- Riesce ad eseguire più di trenta palleggi e bagher alternati consecutivi (5)

Descrizione prova H (Bump set)



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

Ogni colpo corretto vale 1 punto, fino a che la palla rimane al di sopra dell'altezza della rete. La 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 supera il punteggio di 30.