Special Olympics Italia

TENNIS

REGOLAMENTO TECNICO NAZIONALE

- Il presente regolamento deve essere applicato in tutte le competizioni ufficiali di Special Olympics
- Non è consentito l'utilizzo del presente regolamento in competizioni non autorizzate da Special Olympics

versione: novembre 2020

INDICE

Introduzione Divisioning Discipline Livelli di gara	1
Schede di valutazione degli atleti Campi di gioco Palle da tennis	2
Valutazione livello 1 – Modulo A Prove di abilità individuale – Skills a campo corto Prove di abilità individuale – Skills a campo tradizionale	3, 4
Valutazione livelli 2, 3, 4, 5, 6 – Modulo B	5
Valutazione livelli 2, 3, 4, 5, 6 – Modulo ITN (International Tennis Number)	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14
Livelli e Modalità di gara (schema)	15
Livelli – Discipline – Modalità di gara	16
Punteggio No-Advantage (senza vantaggi) Tie-Break Super Tie-Break	17
Special Olympics e lo Sport Unificato – Il Doppio Unificato	18, 19, 20
Il Torneo Divisioning (Fasi Preliminari) Struttura del Torneo	21
Gironi all'italiana (Round Robin) Tabelloni a doppia direzione	22
Regole per tutti i livelli Istruzioni ai giocatori (Coaching)	23
Regola dello sforzo onesto Sospensione per trattamento medico e pause fisiologiche	24

Documenti esterni al regolamento: schede tecniche di valutazione

- *Modulo A (Skills)*
- *Modulo B*
- *Modulo ITN*

TENNIS: REGOLAMENTO TECNICO NAZIONALE

Special Olympics, l'organizzazione per persone con disabilità intellettiva più diffusa al mondo, offre opportunità di gare agli atleti di tutte le abilità, con lo scopo di mettere a disposizione per tutti l'esperienza umana e sportiva più degna, sicura, e stimolante possibile.

Le competizioni sono pensate per essere operative in accordo con le regole delle Federazioni Internazionali (ITF) e/o delle Federazioni Sportive Nazionali (FIT).

DIVISIONING

Il Programma Special Olympics è caratterizzato dal concetto fondamentale di Divisioning, legato al principio per cui ogni atleta ha diritto a competere con altri atleti di pari abilità, pari età e dello stesso sesso.

- Pari abilità. Le abilità vengono definite a livello pratico-tennistico dalle Schede di Valutazione.
- Pari età. Quando è possibile, nella disciplina del Singolare, si cerca di rispettare le seguenti fasce d'età: 8-11 / 12-15 / 16-21 / 22-29 / 30 e oltre; nel Doppio: ≤15 / 16-21 / 22 e oltre (la differenza di età non può essere più di 20 anni).
- Sesso. Nelle competizioni si creano gruppi di donne o di uomini, ma quando è necessario e attuabile si possono realizzare anche gruppi misti.

Gli atleti devono avere almeno 8 anni d'età per partecipare alle competizioni (i bambini dai 2 ai 7 anni d'età possono comunque allenarsi secondo i regolamenti Special Olympics).

- *All'interno di una divisione il numero minimo di atleti è 3 mentre il numero massimo è 8.*

Combinare gli atleti di genere diverso o con età differenti è permesso solamente se non mette a rischio la salute e la sicurezza degli atleti stessi e viene rispettato il criterio delle pari abilità.

Le divisioni finali di meno di 3 atleti (o coppie in caso di doppio) sono possibili solo una volta che siano state allargate al massimo le variazioni dei gruppi di abilità, d'età, e di sesso, all'interno delle suddette linee guida.

Le proteste che si basano sulle divisioni non sono permesse.

Dove si rendano necessarie eccezioni a questi criteri, la Direzione tecnica delle gare agirà e prenderà le decisioni finali con l'unico scopo di garantire ad ogni atleta l'esperienza di competizione più dignitosa e gratificante possibile.

DISCIPLINE

Le discipline ufficiali di gara sono: *Skills* (gare individuali di abilità), *Singolo*, *Doppio*, *Doppio Misto*, *Doppio Unificato (v. pag. 19)*.

LIVELLI DI GARA

Tutti gli atleti Special Olympics partecipano alle varie discipline seguendo e rispettando *6 Livelli di Gara*, ognuno dei quali ha delle modalità ben definite.

SCHEDE DI VALUTAZIONE DEGLI ATLETI

I Livelli di Gara vengono ottenuti attraverso le Schede di Valutazione.
Per il Livello 1, che viene attribuito di default agli atleti che hanno poca esperienza di gioco o che, per motivi di abilità, non fanno la partita, si utilizza il *Modulo A*; per stabilire i Livelli 2, 3, 4, 5, 6 si utilizza il *Modulo B* e/o la *Scheda ITN (International Tennis Number)* che attualmente è la valutazione internazionale ufficiale.

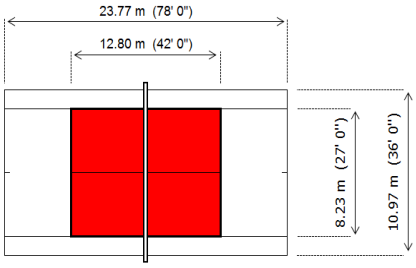
In questo sistema di valutazioni vengono strutturati 6 Livelli di Gara, seguendo i quali si può tracciare una progressione graduale di tipologie di *campi di gioco*, *strumenti* e *modalità di partita*.

Le schede di valutazione servono inoltre per iscrivere ufficialmente gli atleti agli Eventi Special Olympics.

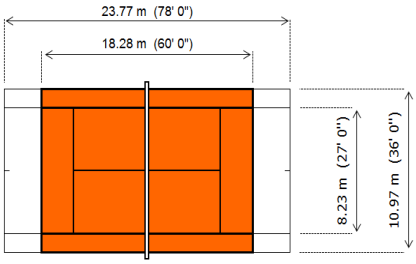
CAMPI DI GIOCO

I campi di gioco individuati per i 6 livelli sono:

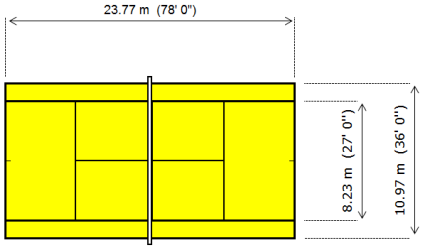
Campo Corto:	12,80 m x 8,23 m	(42' x 27')	per il singolo
Campo Intermedio:	18,28 m x 8,23 m	(60' x 27')	per il singolo
	18,28 m x 10,97 m	(60' x 36')	per il doppio
Campo Tradizionale:	23,77 m x 8,23 m	(78' x 27')	per il singolo
	23,77 m x 10,97 m	(78' x 36')	per il doppio



Campo Corto



Campo Intermedio



Campo Tradizionale

PALLE DA TENNIS

Palla Rossa (Red Felt Ball)	**Palla Arancione** (Orange Ball)	**Palla Verde** (Green Ball)	**Palla Gialla** (tradizionale) (Yellow Ball)
75% più lenta	50% più lenta	25% più lenta	diametro tra 6541 e 6858 mm
15% più grande	-	-	peso tra i 56,0 e 59,4 grammi

(la percentuale di lentezza e grandezza delle palle rosse, arancioni e verdi, è rapportata allo standard convenzionale della palla gialla)

VALUTAZIONE LIVELLO 1 - MODULO A

L'atleta viene coinvolto in sette prove individuali di colpi, ottiene un punteggio per ogni singola prova e la somma di queste dà il risultato finale. Per una valutazione e un risultato migliori si consiglia di effettuarle almeno due volte e di calcolarne la media. Il punteggio acquisito serve per iscrivere l'atleta ad un evento Special Olympics Italia, e le sette prove sono le stesse in cui l'atleta è coinvolto nelle competizioni ufficiali. La valutazione in questo livello, assecondando l'abilità dell'atleta, si può scegliere di farla nel Campo Corto oppure nel Campo Tradizionale.

SKILLS – PROVE INDIVIDUALI DI ABILITÀ

CAMPO CORTO – RED BALL

Il campo di gioco misura 12,80m x 8,23m e la palla da utilizzare è quella "rossa" depressurizzata.
L'atleta affronta le seguenti 7 prove:

1	2	3	4	5	6	7
Volée di Diritto	Volée di Rovescio	Servizio lato destro	Servizio lato sinistro	Diritto	Rovescio	Diritto e Rovescio alternati (con spostamento)

Prove 1, 2: Volée di Diritto e Volée di Rovescio (fig.1)
Il **M**aestro, posizionato in una metà campo, tra la linea centrale di servizio e la rete, lancerà la palla all'**A**tleta, che si trova nei pressi della rete nell'altra metà campo; il lancio deve avvenire con le mani, dal basso verso l'alto. L'Atleta avrà 5 tentativi per effettuare la Volée di Diritto e 5 tentativi per effettuare la Volée di Rovescio. Ogni palla che viene rimandata, al di là della rete, e all'interno delle aree di servizio, varrà 5 punti.

Prove 3, 4: Servizio lato destro – Servizio lato sinistro (figg.2, 3)
L'**A**tleta si posiziona sulla linea di servizio ed eseguirà 5 tentativi dal lato destro e 5 dal lato sinistro: proverà, con il Servizio, a rimandare la palla oltre la rete, nelle apposite aree di battuta.
Per ogni palla valida l'Atleta otterrà 10 punti.

Prove 5, 6, 7: Diritto – Rovescio – Diritto e Rovescio alternati con spostamento (fig.4)
L'Atleta si posiziona dietro o sulla linea di servizio. Il **M**aestro, posizionato nella metà campo opposta a quella dell'Atleta, tra la rete e la linea di servizio, avrà il compito di lanciare la palla all'**A**tleta, per far eseguire nell'ordine: 5 Diritti, 5 Rovesci, e infine 10 colpi alternati di Diritto e di Rovescio.
Nella 7^ Prova all'Atleta, tra una palla e l'altra, verrà sempre data la possibilità di tornare al centro, ma dovrà essere coinvolto in uno spostamento maggiore.
Il punteggio prevede 5 punti per ogni Diritto e Rovescio che cade all'interno delle aree di servizio.

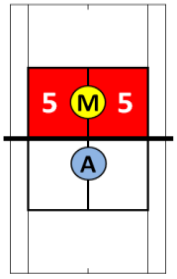


Fig.1

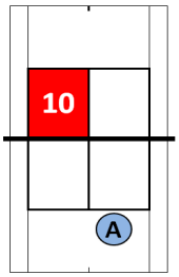


Fig.2

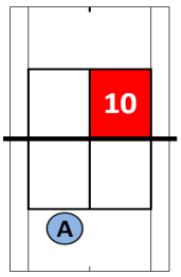


Fig.3

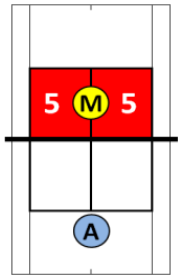


Fig.4

SKILLS – PROVE INDIVIDUALI DI ABILITÀ

CAMPO TRADIZIONALE – GREEN BALL

Il campo di gioco misura 23,77m x 8,23m e la palla da utilizzare è quella verde (mediamente depressurizzata).
L'atleta affronta le seguenti 7 prove:

1	2	3	4	5	6	7
Volée di Diritto	Volée di Rovescio	Servizio lato destro	Servizio lato sinistro	Diritto	Rovescio	Diritto e Rovescio alternati (con spostamento)

Prove 1, 2: Volée di Diritto e Volée di Rovescio (fig.5)
Il Maestro, posizionato in una metà campo, tra la linea centrale di servizio e la rete, lancerà la palla all'Atleta, che si trova nei pressi della rete nell'altra metà campo; il lancio deve avvenire con le mani, dal basso verso l'alto. L'Atleta avrà 5 tentativi per effettuare la Volée di Diritto e 5 tentativi per effettuare la Volée di Rovescio. Ogni palla che viene rimandata al di là della rete e all'interno delle aree di servizio, varrà 5 punti. La palla, invece, che cadrà nel backcourt (zona compresa tra la linea di fondo campo, quella orizzontale del servizio e le linee laterali del singolo) varrà 10 punti.

Prove 3, 4: Servizio lato destro – Servizio lato sinistro (figg.6,7)
L'Atleta si posiziona sulla linea di fondo campo ed eseguirà 5 tentativi dal lato destro e 5 dal lato sinistro: proverà, con il Servizio, a rimandare la palla oltre la rete, nelle apposite aree di battuta.
Per ogni palla valida l'Atleta otterrà 10 punti.

Prove 5, 6, 7: Diritto – Rovescio – Diritto e Rovescio alternati con spostamento (fig.8)
L'Atleta si posiziona dietro o sulla linea di fondo campo. Il Maestro, posizionato nella metà campo dell'Atleta, tra la rete e la linea di servizio, avrà il compito di lanciare la palla all'Atleta, per far eseguire nell'ordine: 5 Diritti, 5 Rovesci, ed infine 10 colpi alternati di Diritto e di Rovescio.
Nella 7^ Prova all'Atleta, tra una palla e l'altra, verrà sempre data la possibilità di tornare al centro ma dovrà essere coinvolto in uno spostamento maggiore.
Il punteggio prevede 5 punti per ogni Diritto e Rovescio che cade all'interno delle aree di servizio,
10 punti quando cade nel backcourt.

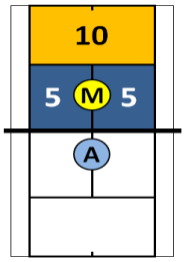
Fig.5


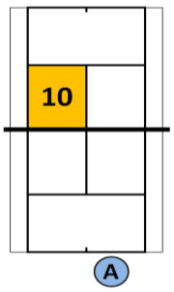
Fig.6


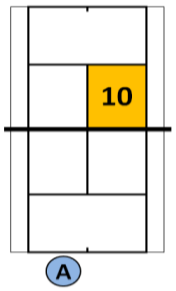
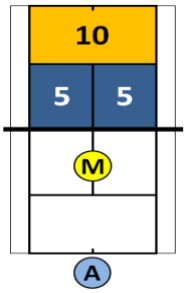
Fig.7


Fig.8


Il Risultato Finale di un Giocatore, come negli Skills a Campo Corto, si ottiene sommando i punti totalizzati nelle 7 prove. Ai fini di una più corretta valutazione, o di un risultato più regolare all'interno di una competizione, si consiglia di effettuare le 7 prove per almeno due volte e di stabilirne la media.
Nelle Gare di Skills sarà il Direttore del Torneo a specificare la tipologia di campo e di palla.

VALUTAZIONE LIVELLI 2, 3, 4, 5, 6 - MODULO B

L'atleta viene valutato durante una partita o mentre effettua dei palleggi e affronta situazioni di gioco.
Il maestro esaminatore, seguendo la scheda (v. fig.), assegna un valore al diritto, al rovescio, alla mobilità, alla prima palla di servizio, alla seconda palla di servizio, alla risposta al servizio dell'avversario, alle volée dell'atleta; si sommano questi valori e se ne ricava la media.
Il risultato finale avrà un valore da 2.0 a 8.0 e andrà ad individuare il Livello con la relativa modalità di gara.

da 2.0 a 2.9 = Livello 2
da 3.0 a 3.9 = Livello 3
da 4.0 a 4.9 = Livello 4
da 5.0 a 5.9 = Livello 5
da 6.0 a 8.0 = Livello 6

MODULO B — **SPECIAL OLYMPICS ITALIA - TENNIS - SCHEDA DI VALUTAZIONE**

Nome Atleta: Data di nascita: Sesso: M F

Team: Referente: Tel.:

Esaminatore: Data:

Scheda di Valutazione per i Livelli 2, 3, 4, 5, 6	
La media dei valori attribuiti alle categorie A, B, C, D, E, F, G, determina la "Valutazione Finale" e stabilisce il Livello di Gara dell'atleta (dal 2 al 6).	
Per il Livello 1, attribuito invece agli atleti che hanno poca esperienza di gioco o che per motivi di abilità non fanno la partita, si deve utilizzare il Modulo A relativo agli Skills (gare individuali di abilità).	
A. Diritto	**Valore**
Colpi incosistenti e deboli	2
Diritti con poco controllo direzionale	3
L'atleta ha controllo direzionale ma i colpi mancano di profondità	4
Ha controllo per sostenere un palleggio corto, e sta sviluppando la profondità	5
Colpi controllati e profondi ma l'atleta ha difficoltà se i colpi sono alti o forti	6
Colpi profondi costanti, meno costanti se aumenta il ritmo	7
L'atleta sostiene lunghi palleggi con controllo, ritmo e profondità	8
B. Rovescio	**Valore**
Colpi incosistenti e deboli	2
Rovesci con poco controllo direzionale	3
L'atleta ha controllo direzionale ma i colpi mancano di profondità	4
Ha controllo per sostenere un palleggio corto, e sta sviluppando la profondità	5
Colpi controllati e profondi ma l'atleta ha difficoltà se i colpi sono alti o forti	6
Colpi profondi costanti, meno costanti se aumenta il ritmo	7
L'atleta sostiene lunghi palleggi con controllo, ritmo e profondità	8
C. Mobilità	**Valore**
Posizione stazionaria, l'atleta non va incontro alla palla	2
Fa solo uno o due passi verso la palla da colpire	3
Si muove verso la palla ma la copertura del campo è scarsa	4
Copertura sufficiente del campo con la maggior parte dei colpi	5
Buona copertura del campo, reattività abbastanza buona in brevi palleggi	6
L'atleta si muove rapidamente verso la palla ed ha un'ottima copertura del campo	7
Copertura del campo eccezionale, veloce verso la palla e a recuperare la posizione	8
D. Primo Servizio	**Valore**
La Prima Battuta è debole, errori comuni	2
Corretto il 1° Servizio con poca velocità	4
1° Servizio corretto e più veloce	6
L'atleta colpisce il 1° Servizio con velocità e controllo	8

E. Secondo Servizio	Valore
Doppi falli comuni	2
Secondo Servizio con poco controllo	4
Secondo Servizio con controllo	6
Secondo Servizio con controllo e profondità	7
Secondo Servizio con rotazione, controllo e profondità	8
F. Risposta al Servizio	**Valore**
Ha difficoltà a rispondere al servizio	2
Risponde occasionalmente al servizio	3
Risposta costante al 2° servizio	4
Risponde a qualche 1° servizio e con costanza al 2° servizio	5
Risponde con costanza sia al 1° servizio che al 2° servizio	6
Risposta costante al 1° servizio e aggressiva al 2° servizio	7
Risposta aggressiva al 1° e al 2° servizio	8
G. Volée	**Valore**
Colpisce le volée senza costanza ed evita la rete	3
Colpisce con costanza le volée di D. e meno le volée di R.	4
Volée colpite con costanza, ha difficoltà nell'approccio a rete	5
Volée colpite con costanza, ha la capacità di avvicinarsi alla rete	6
Buoni l'approccio a rete e i movimenti verso le volée D. e R.	7
L'atleta colpisce con aggressività le volée di Diritto e di Rovescio	8

Categorie	Valore	Commenti
A. Diritto		
B. Rovescio		
C. Mobilità		
D. Primo Servizio		
E. Secondo Servizio		
F. Risposta al Servizio		
G. Volée		
Somma delle Categorie A+B+C+D+E+F+G		-----
diviso 7 = Valutazione Finale		

Il Modulo B nel Regolamento Internazionale è stato prima affiancato e poi sostituito dalla Valutazione ITN (International Tennis Number).

Special Olympics Italia sta adottando lo stesso iter affiancando le due procedure di Valutazione per effettuare la sostituzione nel prossimo futuro.

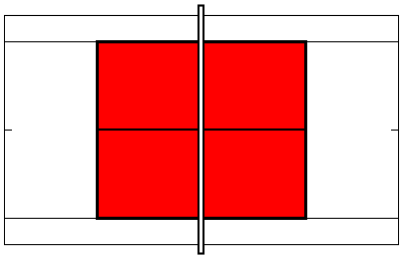
Nei prossimi eventi nazionali si richiederanno le iscrizioni degli atleti con la doppia valutazione, fino a quando la Direzione Tecnica Nazionale darà la comunicazione ultima dell'avvicendamento delle Schede.

VALUTAZIONE LIVELLI 2, 3, 4, 5, 6 - ITN *(International Tennis Number)*

L'atleta, attraverso esercitazioni "dal cesto" e una prova di mobilità specifica, ottiene un "Numero di Classifica Internazionale". Il Numero acquisito viene rapportato alle varie modalità di gara.

LIVELLO 2

CAMPO CORTO – PALLA ROSSA



Modalità di Valutazione

16 Colpi: l'atleta deve eseguire 8 colpi alternando il diritto e il rovescio posizionandosi appena dietro la linea di metà campo, 4 colpi alternando la volée di diritto e la volée di rovescio sistemandosi a circa un metro di distanza dalla rete, 4 colpi utilizzando il servizio (appena dietro la linea di metà campo), alternando il lato destro e il lato sinistro, senza la possibilità di fare la seconda palla di servizio). Per ogni colpo che cade nel campo si ottiene 1 punto. Il Punteggio Finale è il risultato della somma dei punti ottenuti con i colpi e con la prova di mobilità (pag.14).

Regolarità Diritto e Rovescio		
colpi	n°	punti
Diritto	1	
Rovescio	2	
Diritto	3	
Rovescio	4	
Diritto	5	
Rovescio	6	
Diritto	7	
Rovescio	8	
Totale Profondità D. R.		

Regolarità Volée		
colpi	n°	punti
Diritto	1	
Rovescio	2	
Diritto	3	
Rovescio	4	
Totale Profondità Volée		

Regolarità Servizio		
colpi	n°	punti
Destra	1	
Sinistra	2	
Destra	3	
Sinistra	4	
Totale Servizio		

Punti Mobilità

Tempo	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15
Punti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12	14	15	16	18	19	21	26	32	39	45	52	61	76

https://vimeo.com/289514735/a615dc5d35
link al video dimostrativo della valutazione del livello 2, campo corto in terra rossa, palla rossa
https://vimeo.com/289515397/89c2e66ba5
link al video dimostrativo della valutazione del livello 2, campo corto "veloce", palla rossa

LIVELLO 3

CAMPO INTERMEDIO – PALLA ARANCIONE

Valutazione della Profondità: Diritto e Rovescio

10 Colpi: il maestro fornisce all'atleta, posizionato a fondo campo, 10 palle e le direziona sul diritto e sul rovescio facendo alternare i colpi *(in fondo alla pagina a sinistra è raffigurato il diagramma con le zone bersaglio, le posizioni dell'atleta e del maestro, e accanto la scheda punteggio).*

Punteggio:

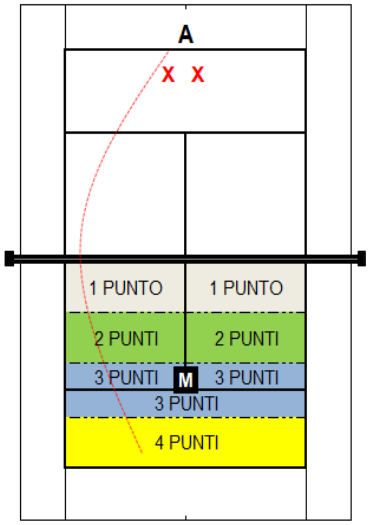
1 punti - Quando una palla atterra nella prima parte del campo (zona grigia)
2 punti - Quando una palla atterra nella seconda sezione del campo (zona verde)
3 punti - Quando una palla atterra nella terza area del campo (zona azzurra)
4 punti - Quando una palla atterra nell'ultima parte del campo (zona gialla)
1 punto extra per ogni colpo non sbagliato (Regolarità)

Valutazione della Profondità: Volée di Diritto e Volée di Rovescio

8 Colpi: l'atleta, posizionato a circa 1 metro dalla rete, dovrà eseguire 4 volée di diritto e 4 volée di rovescio alternate *(in fondo alla pagina a destra è raffigurato il diagramma con le zone bersaglio, le posizioni dell'atleta e del maestro, e accanto la scheda punteggio)*.

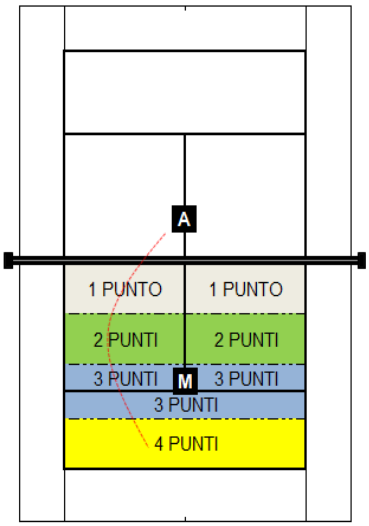
Punteggio:

1 punti - Quando una palla atterra nella prima parte del campo (zona grigia)
2 punti - Quando una palla atterra nella seconda sezione del campo (zona verde)
3 punti - Quando una palla atterra nella terza area del campo (zona azzurra)
4 punti - Quando una palla atterra nell'ultima parte del campo (zona gialla)
1 punto extra per ogni colpo non sbagliato (Regolarità)



Profondità Diritto e Rovescio		
colpi	n°	punti
Diritto	1	
Rovescio	2	
Diritto	3	
Rovescio	4	
Diritto	5	
Rovescio	6	
Diritto	7	
Rovescio	8	
Diritto	9	
Rovescio	10	
Tot. Parziale		
Regolarità		
Totale Profondità D. R.		

A = Atleta **M** = Maestro
--- = Direzione della palla
X = Rimbalzo della palla



Profondità Volée		
colpi	n°	punti
Diritto	1	
Rovescio	2	
Diritto	3	
Rovescio	4	
Diritto	5	
Rovescio	6	
Diritto	7	
Rovescio	8	
Tot. Parziale		
Regolarità		
Totale Profondità Volée		

A = Atleta **M** = Maestro
--- = Direzione della palla

Valutazione della Precisione: Diritto e Rovescio

12 Palle: il test di precisione consiste in 12 colpi di diritto e rovescio alternati, direzionati sia in lungolinea che in diagonale. L'atleta viene chiamato ad effettuare uno spostamento maggiore rispetto alle prove precedenti. In fondo alla pagina a sinistra è raffigurato il diagramma con le zone bersaglio, le posizioni dell'atleta e del maestro, e accanto la scheda punteggio.

Punteggio:

1 Punto - Quando una palla atterra nell'area centrale del campo

2 Punti - Quando una palla atterra nella zona verde (v. diagramma)

3 Punti - Quando una palla atterra nella zona azzurra (v. diagramma)

1 Punto extra per ogni colpo non sbagliato (Regolarità)

Valutazione del Servizio

12 Servizi: ogni atleta ha a disposizione (come in una partita) la prima e la seconda palla di servizio per 3 tentativi dal lato destro del campo verso il "1° Box area esterna", 3 tentativi dal lato destro del campo verso il "1° Box area interna", 3 tentativi dal lato sinistro del campo verso il "2° Box area interna", 3 tentativi da sinistra verso il "2° Box area esterna" (v. diagramma qui sotto a destra).

Il punteggio viene assegnato come segue:

Primo servizio:

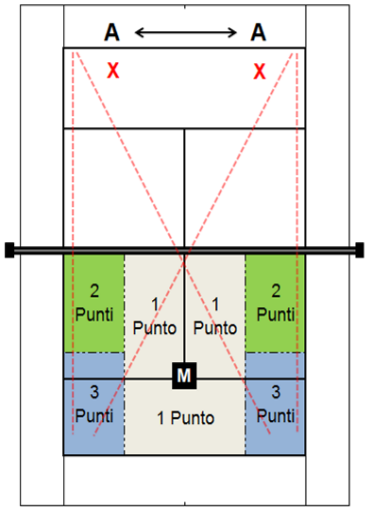
2 Punti - ogni volta che la palla atterra nell'area corretta del servizio ma non nella zona specificata.

4 Punti - ogni volta che la palla atterra nell'area corretta specifica del servizio (box area interna o box area esterna).

Secondo servizio (se viene sbagliato il primo):

1 Punti - ogni volta che la palla atterra nell'area corretta del servizio ma non nella zona specificata.

2 Punti - ogni volta che la palla atterra nell'area corretta specifica del servizio (box area interna o box area esterna).

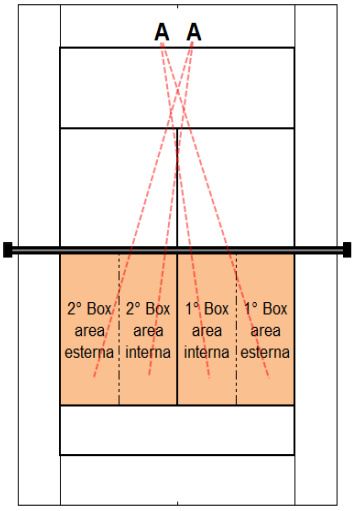


Precisione Diritto e Rovescio		
colpi	n°	punti
Diritto Lungolinea	1	
Rovescio L.	2	
Diritto L.	3	
Rovescio L.	4	
Diritto L.	5	
Rovescio L.	6	
Diritto Diagonale	7	
Rovescio D.	8	
Diritto D.	9	
Rovescio D.	10	
Diritto D.	11	
Rovescio D.	12	
Tot. Parziale		
Regolarità		
Totale Precisione D. R.		

A = Atleta **M** = Maestro

--- = Direzione della palla

X = Rimbalzo della palla



Servizio		
colpi	n°	punti
1° box zona est.	1	
1° box zona est.	2	
1° box zona est.	3	
1° box zona int.	4	
1° box zona int.	5	
1° box zona int.	6	
2° box zona int.	7	
2° box zona int.	8	
2° box zona int.	9	
2° box zona est.	10	
2° box zona est.	11	
2° box zona est.	12	
Tot. Parziale		
Regolarità		
Totale Servizio		

A = Atleta

--- = Direzione della palla

Punti Mobilità

Tempo	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15
Punti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12	14	15	16	18	19	21	26	32	39	45	52	61	76

Il Punteggio Finale è il risultato della somma dei punti ottenuti con i colpi e con la prova di mobilità (pag.14); con il punteggio ottenuto si può individuare il corrispettivo International Tennis Number *(v. tabella sottostante).*

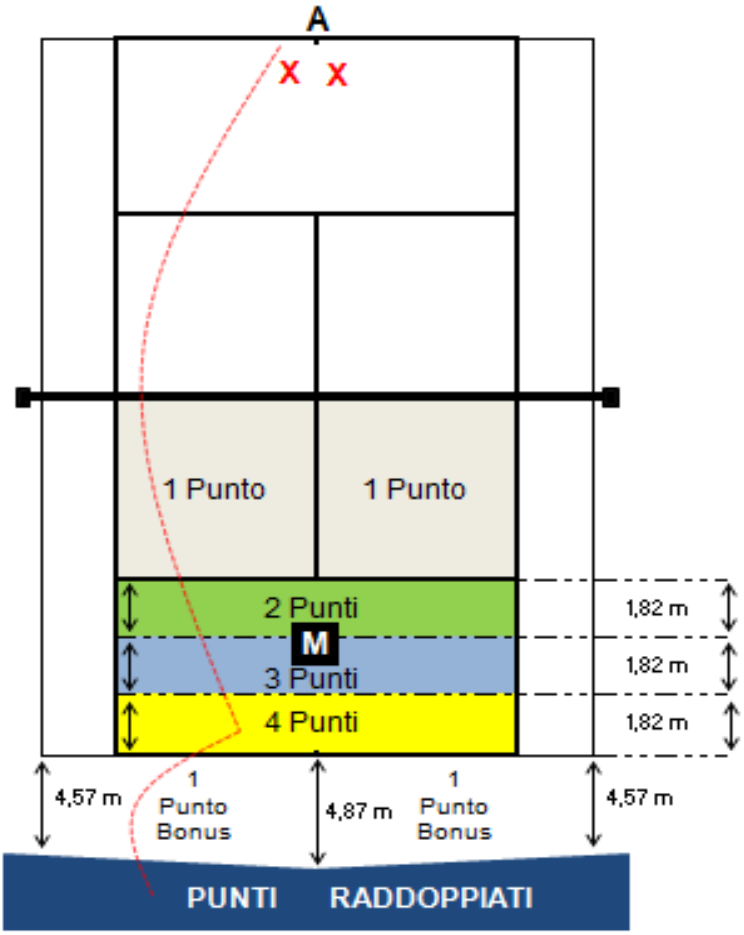
Punteggio - F -	57-79	80-108	109-140	141-171	172-205	206-230	231-258	259-303	304-344	345-430
Punteggio - M -	75-104	105-139	140-175	176-209	210-244	245-268	269-293	294-337	338-362	363-430
ITN	**ITN 10**	**ITN 9**	**ITN 8**	**ITN 7**	**ITN 6**	**ITN 5**	**ITN 4**	**ITN 3**	**ITN 2**	**ITN 1**

https://vimeo.com/289516053/0f0096b73e
link al video dimostrativo della valutazione del livello 3, campo intermedio in terra rossa, palla arancione

LIVELLO 4
CAMPO TRADIZIONALE – PALLA VERDE

LIVELLI 5, 6
CAMPO TRADIZIONALE – PALLA GIALLA

Valutazione della Profondità: Diritto e Rovescio
10 Colpi: il maestro fornisce all'atleta (posizionato dietro la linea di fondocampo) 10 palle e le direziona sul diritto e sul rovescio facendo alternare i colpi.
I punti sono calcolati secondo lo schema seguente:
il primo rimbalzo della palla determina i punti iniziali da 0 a 4 a seconda dell'area colpita,
il secondo rimbalzo della palla offre la possibilità di ottenere punti bonus:
1 punto extra per la zona compresa tra la linea di fondocampo e la zona "blu" (v. figura), punti doppi per la zona "blu".
Inoltre, viene assegnato 1 Punto per ogni colpo non sbagliato (Regolarità).



A = Atleta **X** = Rimbalzo della palla
M = Maestro --- = Direzione della palla

Profondità Diritto e Rovescio		
colpi	n°	punti
Diritto	1	
Rovescio	2	
Diritto	3	
Rovescio	4	
Diritto	5	
Rovescio	6	
Diritto	7	
Rovescio	8	
Diritto	9	
Rovescio	10	
Tot. Parziale		
Regolarità		
Totale Profondità D. R.		

https://vimeo.com/289520911/caff34e88b
link al video dimostrativo di come preparare il campo per la valutazione ITN, livelli 4, 5, 6

Valutazione della Profondità: Volée di Diritto e Volée di Rovescio

8 Colpi: l'atleta, posizionato al centro della linea di servizio (metà campo), deve eseguire 4 volée di diritto e 4 volée di rovescio alternate.

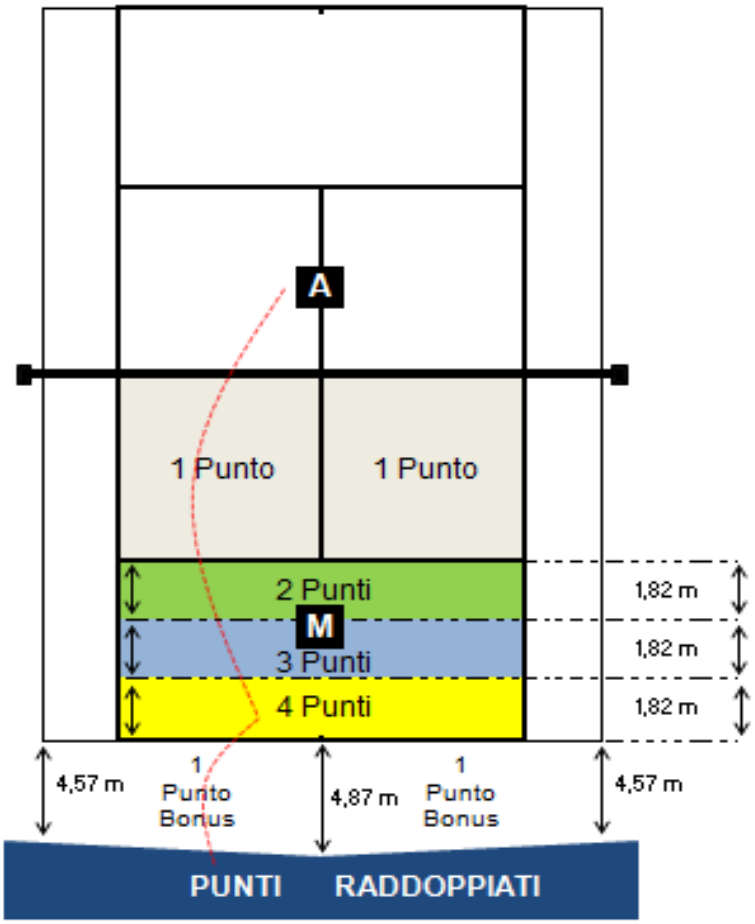
Punteggio:

il primo rimbalzo della palla determina i punti iniziali da 0 a 4 a seconda dell'area colpita (v. diagramma)

il secondo rimbalzo della palla offre la possibilità di ottenere punti bonus:

1 punto extra per la zona compresa tra la linea di fondocampo e la zona "blu" (v. figura), punti doppi per la zona "blu".

Inoltre, viene assegnato 1 Punto per ogni colpo non sbagliato (Regolarità).



A = Atleta **M** = Maestro --- = Direzione della palla

Profondità Volée		
colpi	n°	punti
Diritto	1	
Rovescio	2	
Diritto	3	
Rovescio	4	
Diritto	5	
Rovescio	6	
Diritto	7	
Rovescio	8	
Tot. Parziale		
Regolarità		
Totale Profondità Volée		

Valutazione della Precisione: Diritto e Rovescio

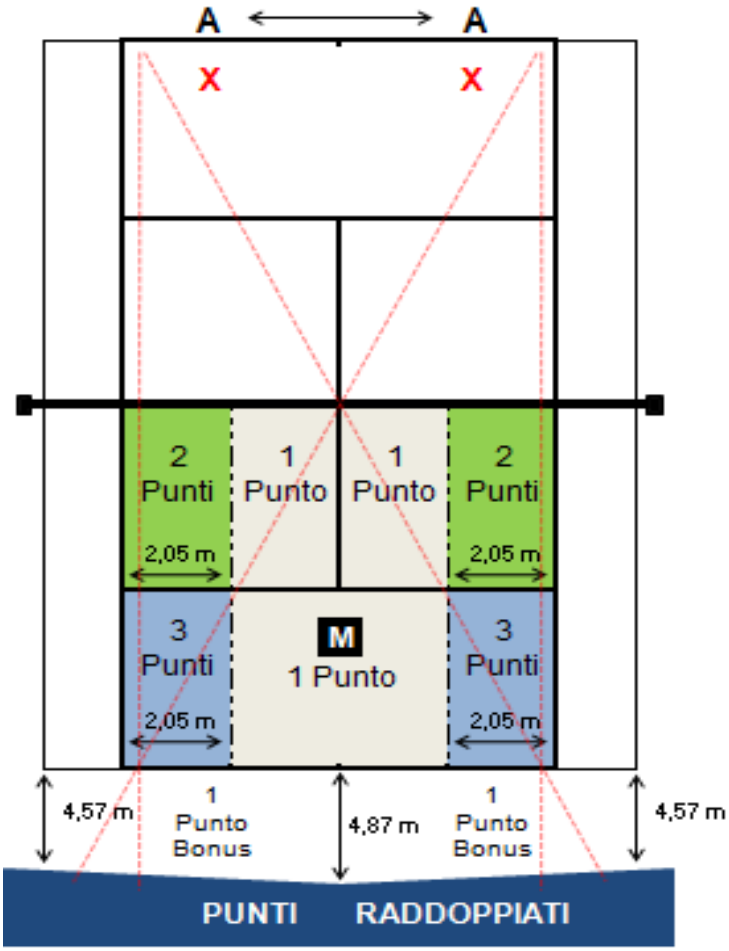
12 Colpi: il test di precisione consiste in 12 colpi di Diritto e Rovescio alternati, 6 direzionati in lungolinea e 6 in diagonale. L'atleta viene chiamato ad effettuare uno spostamento maggiore rispetto alle prove precedenti e deve avere sempre, a disposizione, il tempo necessario per tornare al centro .

Le aree del punteggio che riguardano il primo rimbalzo della palla sono così ripartite:

1 punto - aree grigie **2 punti** - aree verdi **3 punti** - aree azzurre

Punteggio secondo rimbalzo:

1 punto extra per la zona compresa tra la linea di fondocampo e la zona "blu" (v. figura), punti doppi per la zona "blu". Inoltre, viene assegnato 1 Punto per ogni colpo non sbagliato (Regolarità).



A = Atleta **X** = Rimbalzo della palla
M = Maestro --- = Direzione della palla

Precisione Diritto e Rovescio		
colpi	n°	punti
Diritto Lungolinea	1	
Rovescio L.	2	
Diritto L.	3	
Rovescio L.	4	
Diritto L.	5	
Rovescio L.	6	
Diritto Diagonale	7	
Rovescio D.	8	
Diritto D.	9	
Rovescio D.	10	
Diritto D.	11	
Rovescio D.	12	
Tot. Parziale		
Regolarità		
Totale Precisione D. R.		

Valutazione del Servizio

12 Servizi: ogni atleta ha a disposizione (come in una partita) la prima e la seconda palla di servizio per 3 tentativi dal lato destro del campo verso il "1° Box area esterna", 3 tentativi dal lato destro del campo verso il "1° Box area interna", 3 tentativi dal lato sinistro del campo verso il "2° Box area interna", 3 tentativi da sinistra verso il "2° Box area esterna" (v. diagramma).

Il punteggio viene assegnato come segue:

Primo servizio:

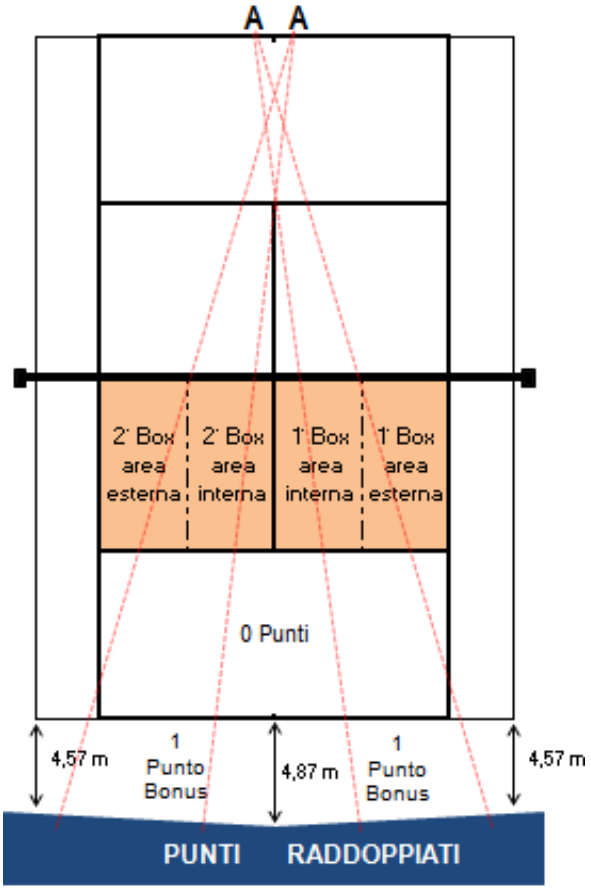
2 punti - ogni volta che la palla atterra nell'area corretta del servizio ma non nella zona specificata.

4 punti - ogni volta che la palla atterra nell'area corretta specifica del servizio (box area interna o box area esterna).

Secondo servizio (se viene sbagliato il primo):

1 punti - ogni volta che la palla atterra nell'area corretta del servizio ma non nella zona specificata.

2 punti - ogni volta che la palla atterra nell'area corretta specifica del servizio (box area interna o box area esterna).



A = Atleta **M** = Maestro --- = Direzione della palla

Servizio		
colpi	n°	punti
1° box zona est.	1	
1° box zona est.	2	
1° box zona est.	3	
1° box zona int.	4	
1° box zona int.	5	
1° box zona int.	6	
2° box zona int.	7	
2° box zona int.	8	
2° box zona int.	9	
2° box zona est.	10	
2° box zona est.	11	
2° box zona est.	12	
Tot. Parziale		
Regolarità		
Totale Servizio		

Punti Mobilità

Tempo	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15
Punti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12	14	15	16	18	19	21	26	32	39	45	52	61	76

Il Punteggio Finale è il risultato della somma dei punti ottenuti con i colpi e con la prova di mobilità; con il punteggio ottenuto si può individuare il corrispettivo International Tennis Number *(v. tabella sottostante).*

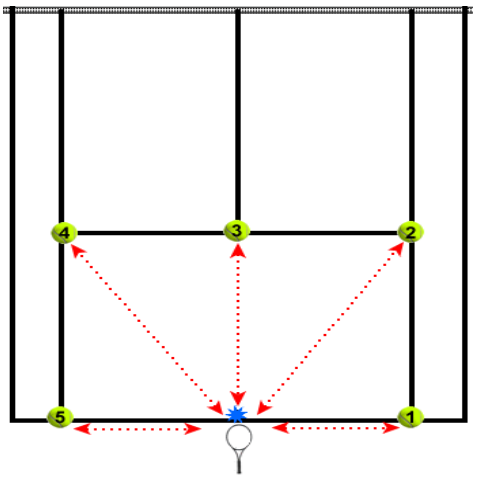
Punteggio - F -	57-79	80-108	109-140	141-171	172-205	206-230	231-258	259-303	304-344	345-430
Punteggio - M -	75-104	105-139	140-175	176-209	210-244	245-268	269-293	294-337	338-362	363-430
ITN	ITN 10	ITN 9	ITN 8	ITN 7	ITN 6	ITN 5	ITN 4	ITN 3	ITN 2	ITN 1

https://vimeo.com/289519201/48bf99adf6
link al video dimostrativo della valutazione dei livelli 4 (campo tradizionale in terra rossa – palla verde)
5, 6 (campo tradizionale in terra rossa – palla gialla)

https://vimeo.com/289517598/a32620c8c1
link al video dimostrativo della valutazione dei livelli 4 (campo tradizionale "veloce" – palla verde)
5, 6 (campo tradizionale "veloce" – palla gialla)

ITN - VALUTAZIONE DELLA MOBILITÀ *(test unico per tutti i livelli)*

Questo test misura il tempo impiegato dal giocatore per raccogliere cinque palle da tennis e collocarle singolarmente in una zona specificata. I punti vengono assegnati in base ai secondi impiegati per completare questa attività. Minore è il tempo, maggiore è il punteggio conferito all'atleta.



Procedura:
Mettere una racchetta da tennis con la testa della racchetta dietro il segno centrale della linea di fondocampo; il manico della racchetta è puntato verso la recinzione posteriore (v. figura).
Posizionare 5 palline sul campo come mostrato nel diagramma. A partire dal centro della linea di fondocampo, ogni palla deve essere recuperata e posizionata sulle corde della racchetta, una palla alla volta procedendo in senso antiorario, ciò significa che tutti devono iniziare ad afferrare la palla dal lato destro. Il tempo verrà registrato usando un cronometro dopo aver dato il comando "pronti – partenza -via". Non appena l'ultima palla viene posizionata sulle corde della racchetta, il tempo verrà fermato.

Punteggio: la riga superiore contiene una sequenza di incrementi di tempo pari a intervalli di 1 secondo, la riga inferiore rappresenta la quantità di punti assegnati per ogni incremento di tempo.

Tabella Mobilità

Tempo	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15
Punti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12	14	15	16	18	19	21	26	32	39	45	52	61	76

Più veloce è il tempo, più punti vengono assegnati. Nell'esempio qui sopra il giocatore ha completato la valutazione della mobilità in 22 secondi e ha ricevuto 21 punti.

Le Valutazioni, in definitiva, individuano differenti modalità di allenamento e di partita per far esprimere al meglio le abilità degli atleti.

I livelli e le modalità di gara qui consigliate rappresentano la direttiva del Regolamento Internazionale Special Olympics. Nelle competizioni nazionali, regionali o locali, si potranno apportare modifiche solamente se stabilite o concordate con la Direzione tecnica nazionale di tennis Special Olympics Italia.

LIVELLI E MODALITÀ DI GARA

Livello	Valutazione	Modalità di Gara	Campo	Palla
1	Skills (Modulo A)	Skills (Gare individuali di abilità)	Corto Tradizionale	Red Ball Green Ball
2	ITN 10.1	Partita 2 Set a 4 Giochi *(no-ad)* *4 giochi pari: tie-break (ad)* 3° Set: super tie-break *(ad)*	Corto	Red Ball
3	ITN 10	Partita 2 Set a 4 Giochi *(no-ad)* *4 giochi pari: tie-break (ad)* 3° Set: super tie-break *(ad)*	Intermedio	Orange Ball
4	ITN 9	Partita 2 Set a 4 Giochi *(no-ad)* *4 giochi pari: tie-break (ad)* 3° Set: super tie-break *(ad)*	Tradizionale	Green Ball
5	ITN 8, 7	Partita 2 Set a 4 Giochi *(no-ad)* *4 giochi pari: tie-break (ad)* 3° Set: super tie-break *(ad)*	Tradizionale	Yellow Ball
6	ITN 6, 5, 4	Partita 2 Set a 6 Giochi *(no-ad)* *6 giochi pari: tie-break (ad)* 3° Set: super tie-break *(ad)*	Tradizionale	Yellow Ball

LIVELLI - DISCIPLINE - MODALITÀ DI GARA

LIVELLO 1

Disciplina: Skills
Modalità di Gara: Skills a campo corto: 7 prove di abilità individuale (v. pag. 3)
Skills a campo tradizionale: 7 prove di abilità individuale (v. pag.4)

LIVELLI 2*, 3, 4, 5, 6

Discipline: Singolare, Doppio, Doppio Misto, Doppio Unificato (v. pag. 19)
Modalità di Partita – Livelli 2, 3, 4, 5
Due set corti a quattro giochi. In ogni set vince chi arriva prima a quattro giochi, con un margine di due giochi tra gli avversari. In caso di parità a tre giochi si dovrà arrivare a cinque. In caso di parità a quattro giochi si disputerà un tie-break a sette punti per decidere il set.
In caso di un set pari si giocherà un super tie-break a dieci punti per decidere le sorti del match.
Prima del super tie-break si deve rispettare un periodo di pausa di tre minuti in cui il coaching è permesso.

*La Direzione del torneo potrà stabilire, soprattutto per gli atleti del livello 2, di far giocare la modalità di partita che prevede *un set a sei giochi*, in cui si vince sempre con un margine di due giochi tra gli avversari; in caso di parità a cinque giochi si dovrà arrivare a sette, e in caso di parità a sei giochi si disputerà un tie-break a sette punti per decidere il match.

Modalità di Partita – Livello 6
Due set a sei giochi. In ogni set vince chi arriva prima a sei giochi, con un margine di due giochi tra gli avversari. In caso di parità a cinque giochi si dovrà arrivare a sette. In caso di parità a sei giochi si disputerà un tie-break a sette punti per decidere il set.
In caso di un set pari si giocherà un super tie-break a dieci punti per stabilire il vincitore.
Prima del super tie-break si deve rispettare un periodo di pausa di tre minuti in cui il coaching è permesso.

NB:
ordine di battuta in doppio: la coppia che inizia a servire nel primo gioco di ogni set decide quale giocatore deve servire in quel gioco. Analogamente, nel secondo gioco, gli avversari decidono quale giocatore deve servire in quel gioco. Questo ordine di battuta continuerà per tutto il set.

ordine di risposta in doppio: la coppia che risponde nel primo gioco di ogni set decide quale giocatore risponde nel primo punto in quel gioco. Analogamente, nel secondo gioco, gli avversari decidono quale giocatore risponde nel primo punto in quel gioco. Questo ordine di risposta al servizio continuerà per tutto il set.

PUNTEGGIO NO-ADVANTAGE (senza vantaggi)

Il sistema *No-Advantage*, è utilizzato in tutte le partite.
In tutti i giochi di un set, sul punteggio di 40 pari, non ci sono i vantaggi e si gioca un punto decisivo (*deciding point*): chi si aggiudica questo punto vince il gioco.

Nelle Partite di Singolo:
l'atleta che riceve sul punteggio di 40 pari ha l'opportunità di scegliere, e deve dichiarare, se rispondere sul lato destro o sinistro del campo.

Nelle Partite di Doppio:
la coppia che riceve sul punteggio di 40 pari, senza cambiare le posizioni dei giocatori, sceglie il lato dove rispondere al servizio; di conseguenza la coppia decide se a rispondere è il giocatore che si trova sul lato destro o quello posizionato sul lato sinistro del campo.

Nelle Partite di Doppio Misto:
sul punteggio di 40 pari l'atleta che serve ha l'obbligo di battere verso il giocatore/giocatrice dello stesso sesso. La coppia che risponde non può modificare la propria posizione.

Nelle Partite di Doppio Unificato:
sul punteggio di 40 pari è obbligatorio che l'atleta riceva dall'atleta avversario ed il partner riceva dal partner avversario. La coppia che risponde non può modificare la propria posizione.

TIE-BREAK

Nel Tie-Break i punti vengono chiamati "zero", "1", "2", "3", ecc. Il giocatore/coppia che conquista per primo 7 punti vince il "gioco" e il set, purché vi sia un margine di 2 punti sull'avversario/i. Se necessario, il tie-break continua fino al raggiungimento di questo margine (es. 7-5, 8-6, 9-7, ecc.).
Il giocatore cui tocca il turno di battuta batte il primo punto del tie-break. I due punti successivi sono battuti dall'avversario/i (in doppio, dal giocatore della coppia avversaria cui spetti di battere dopo). A seguire, ogni giocatore/coppia batte alternativamente per due punti consecutivi fino alla fine del tie-break (in doppio la rotazione della battuta fra i due compagni continua nello stesso ordine tenuto in quel set). Il cambio campo nel tie-break è previsto ogni 6 punti. Il giocatore/coppia che ha battuto per primo nel tie-break andrà in risposta nel primo gioco del set successivo.

SUPER TIE-BREAK

Segue le stesse regole del Tie-Break fatta eccezione per il punteggio finale: il giocatore/coppia che ottiene per primo 10 punti vince il Match, purché vi sia un margine di 2 punti sull'avversario/i. Se necessario, il Super Tie-Break continua fino al raggiungimento di questo margine (es. 10-8, 11-9, 12-10, ecc.). Il Super Tie-Break quando è giocato come 3° set (come nelle suddette regole) deve far valere le stesse regole degli altri set per quanto concerne l'ordine di battuta e di ricezione. Nel caso particolare dei doppi, all'inizio di ogni set, i giocatori all'interno della propria coppia possono modificare la loro posizione in ricezione (destra o sinistra e mantenerla per tutto il set), oppure, scegliendo un ordine diverso per chi andrà in battuta.

SPECIAL OLYMPICS E LO SPORT UNIFICATO

Mezzo milione di persone in tutto il mondo prendono parte agli Unified Sports, abbattendo gli stereotipi sulle persone con disabilità intellettiva in un modo davvero divertente.

Dedicato a promuovere l'inclusione sociale attraverso lo sport condividendo allenamenti ed esperienze di gara, **Unified Sport unisce le persone con e senza disabilità intellettiva nella stessa squadra**.
E' stato ispirato da un principio semplice: allenarsi insieme e giocare insieme, un percorso di amicizia e comprensione.

Esistono tre modelli all'interno di Unified Sports:

Sport Unificato Competitivo
Sport Unificato Sviluppo del Giocatore
Sport Unificato Ricreativo

I tre i modelli forniscono 3 diversi tipi di esperienze, sia negli sport di squadra come basket, calcio e pallavolo, sia in sport individuali come tennis, bocce e golf. Unified Sports è proposto in tutto il mondo fin dal 1989.

Tutti e tre i modelli indicati nello schema hanno come fine ultimo l'inclusione sociale, tuttavia varia la struttura e la funzione di ciascun modello.

Special Olympics Unified Sports promuove l'inclusione sociale attraverso esperienze di allenamento e di gara per persone con e senza disabilità intellettiva. Unified Sports ha dimostrato di essere altamente efficace nel raggiungere un buon livello di inclusione sociale. Gli atleti sentono un senso di appartenenza, possono significativamente interagire con gli altri, sviluppare reciprocamente relazioni gratificanti, sono riconosciuti come collaboratori e sono accolti con l'accettazione e il rispetto. Unified Sports è efficace nel diminuire i comportamenti problematici delle persone con disabilità intellettiva e migliorare gli atteggiamenti delle persone senza disabilità verso i partecipanti con disabilità.
Unified Sports aiuta ad aumentare le competenze necessarie per le persone con disabilità intellettiva per poter essere accettate e rispettate socialmente (sviluppo di relazioni significative ed essere meglio preparati per la vita della comunità).

LO SPORT UNIFICATO NEL TENNIS: IL DOPPIO UNIFICATO

Nel Doppio Unificato la coppia è formata da una persona con disabilità intellettiva "Atleta" ed una persona senza disabilità intellettiva "Partner".
E' consigliabile, per lo sviluppo dell'atleta, che un programma di Sport Unificato, sia preceduto da un programma di allenamento tra il partner e l'atleta di almeno 8 settimane prima della gara.
Il Torneo di Doppio Unificato è il "finale felice" di un percorso vissuto insieme, tra l'atleta ed il partner.
Una significativa esperienza per il giocatore nel Doppio Unificato dipende dal livello del partner: migliore è il comportamento del partner migliore sarà l'esperienza per il giocatore.

Il *modello competitivo*, il *modello di sviluppo del giocatore* e i *modello ricreativo* hanno tutti e tre, come fine ultimo, l'inclusione sociale, tuttavia varia la struttura e la funzione di ciascun modello.

❖ MODELLO COMPETITIVO

In questo modello, gli atleti e i partner devono avere età ed abilità simili (si preferisce la simile età e si richiede la simile abilità).
Tutti gli atleti e partner devono aver raggiunto le abilità necessarie specifiche e le tattiche di gioco senza apportare modifiche alle attuali Regole Ufficiali sportive di S.O.
Solo le coppie che partecipano a questo modello sono ammesse ai giochi Europei e Mondiali.
Le premiazioni sono basate sul piazzamento nel girone/tabellone assegnato dopo il divisioning.

❖ MODELLO DI SVILUPPO DEL GIOCATORE

In questo modello, gli atleti e i partner non devono avere necessariamente pari abilità, ma devono essere di età simile. I giocatori con maggiore abilità dovranno far attenzione a non dominare il gioco, assistere i compagni nello sviluppo delle loro abilità e trasmettere e far vivere pienamente lo spirito di squadra. A causa delle differenze di capacità, il Direttore di Gara, coadiuvato dal Giudice di Sedia, avrà il compito di osservare e garantire un significativo coinvolgimento di tutti i partecipanti, di far rispettare le regole di comportamento e di fair play.
Le premiazioni in questo modello prevedono lo stesso riconoscimento per tutti.

❖ MODELLO RICREATIVO

Questo modello consiste in un insieme di opportunità sportive ricreative e inclusive per gli atleti e i partner; promuove l'inclusione sociale ed incrementa le abilità specifiche per ogni sport.
La composizione dei team è meno strutturata di quella degli altri due modelli di Sport Unificato.
Queste opportunità possono tenersi in scuole, club, comunità o anche in organizzazioni pubbliche o private, eventi di una giornata promozionale, dimostrazioni o manifestazioni, lezioni di educazione fisica.
Il Modello Ricreativo non richiede che le coppie siano composte da atleti e partner di età e abilità simili; non si effettuano competizioni ufficiali, ma eventi dimostrativi, e non è destinato a giochi regionali, nazionali, europei, mondiali. Non sono previste premiazioni, tuttavia, può essere dato un riconoscimento per la partecipazione.
Criteri per il successo: 1) Lo Sport Unificato Ricreativo deve essere controllato da un allenatore o un leader che conosca Special Olympics e la sua filosofia sportiva relativamente allo Sport Unificato.
2) Partner e atleti devono partecipare in maniera significativa e appropriata, gli atleti devono essere impegnati in modo attivo. 3) Lo Sport Unificato Ricreativo dovrebbe avvenire in un quadro in cui la partecipazione sia regolarmente programmata. Anche se l'attività è meno strutturata, le opportunità devono essere di alta qualità.

Coinvolgimento Significativo nello Sport Unificato

Un coinvolgimento significativo si ha quando si ottimizza la partecipazione di tutti i membri di una squadra (atleti e partner) basandosi sul principio che ogni giocatore deve contribuire al successo del team. La composizione di ogni squadra deve contemplare giocatori con le necessarie abilità nello sport scelto. I team non dovrebbero avere al loro interno giocatori che dominano il gioco, che escludono gli altri giocatori e non permettono loro di contribuire al successo della squadra o ancora che rappresentino un rischio alla salute e sicurezza in campo. Un giocatore che domina il gioco va contro lo spirito, l'intento, e la filosofia dello Sport Unificato Special Olympics.

Doppio Unificato: il Partner di successo

Soprattutto nel Modello di Sviluppo del Giocatore e nel Modello Ricreativo (situazioni in cui le abilità dei partecipanti potrebbe essere differente) si consiglia di tenere in considerazione i seguenti aspetti:
il partner dovrà CONDIVIDERE il gioco in modo da potersi focalizzare sugli sforzi dell'atleta ed il fair play.
Quando diciamo Doppio Unificato parliamo di un atleta che sta avendo una crescita personale attraverso il gioco del Tennis.

IL LIVELLO del gioco è stabilito dalla capacità dell'atleta avversario.
Il livello deve essere conservato fino alla fine del match. Si richiede "gentilezza" con le proprie abilità.

IL SUCCESSO è determinato dalla qualità di gioco e dallo sforzo dell'atleta, non del partner.

ASSISTERE l'atleta essendo il "Coach on-court" include:

- ✓ Aiutare l'atleta nelle posizioni in campo
- ✓ Spiegare le regole necessarie
- ✓ Dimostrare buoni modi e sportmanship nel campo
- ✓ Incoraggiare l'atleta avversario
- ✓ Provvedere ad un ambiente di gioco sicuro, stimolante e divertente

COMUNICARE deve essere *semplice* mentre si gioca la partita. Più di una spiegazione può essere necessaria. L'atleta ha bisogno di ripetizioni, ripetizioni, ripetizioni …

SUPPORTARE tutti gli atleti, energia positiva e rispetto per il gioco, sono gli elementi chiave per ogni atleta in generale che sta facendo la sua globale esperienza nel gioco del Tennis.

CHIAMARE gli atleti con il loro nome.

Le premiazioni o riconoscimenti di partecipazione devono essere rivolte sia agli atleti che ai partner.

Atleti e partner partecipano insieme alla cerimonia di premiazione per avere il giusto riconoscimento al risultato di squadra.

IL TORNEO

DIVISIONING (FASI PRELIMINARI)
Il Divisioning, in un torneo Special Olympics, è uno strumento fondamentale per gli atleti e per la Direzione tecnica: gli atleti hanno modo di ambientarsi, allenarsi e conoscersi; la Direzione di apprezzare le abilità dei partecipanti, di valutarne il livello di gioco, e decidere, nella maniera più adeguata, i raggruppamenti per il torneo.

- Livello di Gara 1. Gli atleti che si iscrivono con Valutazione 1 partecipano agli Skills (prove di abilità individuali - pagg. 3, 4); in queste fasi preliminari hanno il modo di esercitarsi e prendere confidenza con tutta una serie di situazioni che potrebbero risultare "nuove" e poco familiari.
  In queste esercitazioni vengono utilizzate le schede previste per gli Skills e i punteggi possono servire per formare i gironi del torneo.
- Livelli di Gara 2, 3, 4, 5, 6. Gli atleti che si iscrivono con un punteggio di valutazione dal livello 2 al 6, quindi con punteggio ITN dal 10.1 al 4, dichiarano la modalità di gioco in cui sono soliti allenarsi e gareggiare, e scelgono la disciplina o le due discipline in cui vogliono partecipare; la Direzione tecnica del torneo prende in carico tali informazioni e pianifica le divisioni tenendo conto delle pari abilità, età e genere. In questi gruppi gli atleti si confrontano in brevi partite (es. super tie-break).

Le fasi preliminari offrono quindi ulteriori verifiche sul campo per decidere gli accoppiamenti più appropriati alle abilità di ogni singolo atleta e per scegliere la *struttura del torneo* più adatta.

STRUTTURA DEL TORNEO
- Nel Livello di Gara 1 il Torneo prevede Prove di Abilità Individuali all'interno di uno o più raggruppamenti, dove, in base ai risultati conseguiti si stilerà una classifica finale.
- In tutti gli altri Livelli di Gara il Torneo si sviluppa in *Gironi all'italiana* o in *Tabelloni a doppia direzione*.

Ogni formula è studiata per dare la possibilità a tutti gli atleti di giocare *almeno due partite per ogni disciplina* a cui è iscritto.

Quando il Torneo lo prevede gli atleti possono partecipare e iscriversi a due discipline diverse (esempio: singolare e doppio tradizionale - non due discipline di doppio).

Gli atleti competono in un unico Livello. Nel doppio, se i giocatori che compongono la coppia hanno un punteggio di valutazione differente dovranno competere nel livello di gara del giocatore con il punteggio più alto.

GIRONI ALL'ITALIANA (ROUND ROBIN)

Nei Gironi all'italiana, gli atleti gareggiano tutti contro tutti; ogni singolo partecipante gioca tante partite quanti sono gli avversari, sfidandoli a uno a uno. Al termine di tutte le partite vince chi ha ottenuto il maggior numero di vittorie. Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di vittorie, vince chi:

1. Ha il minor numero di set persi in tutti i match
2. Ha il maggior numero di game vinti in tutti i match
3. Ha il minor numero di game persi in tutti i match
4. Ha vinto lo scontro diretto

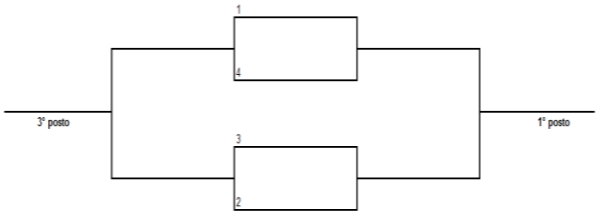
Nelle discipline di Doppio e Doppio Unificato si osservano gli stessi parametri.

Atleta	1	2	3	№ di Vittorie	Set Persi	Giochi Vinti	Giochi Persi	Scontro Diretto	Classifica Finale
1									
2									
3									

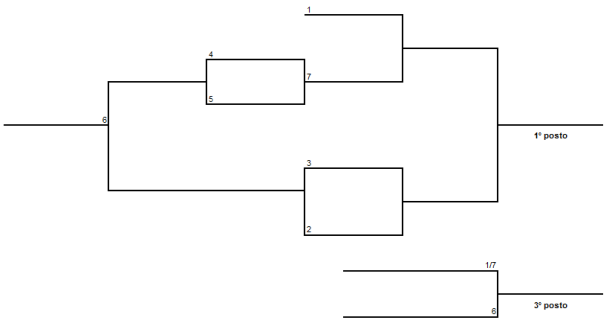
Esempio di un Girone da 3 giocatori

TABELLONI A DOPPIA DIREZIONE

Nei Tabelloni a doppia direzione (qui di seguito due esempi di tabelloni composti da 4 e da 5 giocatori) l'atleta avrà la possibilità di giocare almeno 2 partite.
Esempio: nel tabellone da 4 giocatori, l'atleta farà il 1° turno e la finale 1°-2° posto oppure la finale 3°-4° posto; in altri tabelloni con più di 4 giocatori qualche atleta potrà fare anche più di 2 partite.



Esempio di un Tabellone da 4 giocatori



Esempio di un Tabellone da 5 giocatori

La Direzione del torneo sceglierà la formula migliore rispetto al numero degli atleti partecipanti e alle tempistiche del torneo; in caso di situazioni straordinarie potrà apportare modifiche al sistema dei punteggi e al numero di partite da giocare per poter garantire uno svolgimento completo delle competizioni.

REGOLE PER TUTTI I LIVELLI

In una partita si devono applicare queste tempistiche e queste regole:

prima del riscaldamento preliminare	sorteggio del campo e della battuta
riscaldamento (warm-up)	5 minuti prima dell'inizio della partita suddivisi in: 3 minuti → allenamento di diritto e rovescio, volée, smash 2 minuti → allenamento del servizio
durante il gioco	25 secondi fra un punto e l'altro 90 secondi nei cambi campo nessuna pausa quando finisce il 1° gioco 3 minuti dopo il secondo set, prima del Super Tie-Break
a fine partita	i giocatori arrivano a rete e si stringono la mano, successivamente la stringono al giudice di sedia (il gesto sportivo della stretta di mano simboleggia che entrambi i giocatori sono d'accordo sul vincitore e sul punteggio)

Le partite avranno un giudice di sedia, che seguirà lo svolgimento del match, in tutte le sue parti, facendo attenzione agli elementi tecnici, sportivi e di condotta; si occuperà della gestione della partita rispettando i regolamenti ufficiali, e di far osservare le regole sportive Special Olympics.

Il giudice di sedia considererà inadempiente un giocatore/squadra se non si presenta in campo entro 15 minuti dalla chiamata e ora di inizio della partita. Non ci sarà provvedimento/squalifica se, a giudizio del Direttore di gara, il ritardo è causato dalle condizioni del torneo.

ISTRUZIONI AI GIOCATORI (COACHING)

Istruire il giocatore (coaching) significa comunicare con lui, consigliarlo in qualunque maniera udibile o visibile. Un atleta/coppia può ricevere consigli dal coach, preventivamente registrato come tale, solo nelle pause di cambio campo e durante il periodo di 3 minuti di riposo tra il 2° e il 3° set. Il coach potrà stare in campo, al di fuori della superficie di gioco, nella postazione del proprio giocatore/giocatrice, accanto all'arbitro di sedia. Il coaching è invece vietato nel cambio campo del primo gioco del set, durante lo svolgimento della partita, durante tutto il tie-break e il super tie-break.
Per far osservare la regola del coaching, come per le altre regole di comportamento, il giudice di sedia applicherà il sistema di <u>punteggio penalizzato cumulativo</u>:

- 1^ infrazione: avvertimento
- 2^ infrazione: punto all'avversario
- 3^ infrazione e successive: gioco all'avversario

Dopo la 3^ infrazione il giudice di sedia decide se ogni successiva violazione costituisce motivo di espulsione. Il coaching fatto da uno spettatore è considerato una violazione del codice e il giocatore sarà penalizzato seguendo la stessa procedura. Il direttore di gara, se presente durante le infrazioni, potrà operare di concerto con il giudice di sedia e intervenire di conseguenza.

REGOLA DELLO SFORZO ONESTO

Se il direttore di gara stabilisce che un atleta o una squadra non abbia gareggiato con il massimo dello sforzo nelle prove preliminari, con il chiaro intento di acquisire un vantaggio ingiusto e sleale, potrà sanzionare l'atleta o la squadra.

Le sanzioni possono includere: avvertimento verbale all'atleta e/o all'allenatore, collocazione nella giusta divisione, collocazione all'ultimo posto o squalifica per comportamento antisportivo.

SOSPENSIONE PER TRATTAMENTO MEDICO E PAUSE FISIOLOGICHE

Un Timeout medico può essere richiesto per ogni nuova condizione medica, o aggravamento di una condizione pre-esistente, nel riscaldamento o durante la partita; le condizioni mediche devono essere trattabili. Le patologie trattabili includono, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, lesioni, malesseri, condizioni legate al caldo.

Una volta data comunicazione all'arbitro, l'allenatore o il personale medico deve raggiungere il campo e dichiarare che la condizione sia trattabile, da quel momento il tempo di trattamento è di 3 minuti.

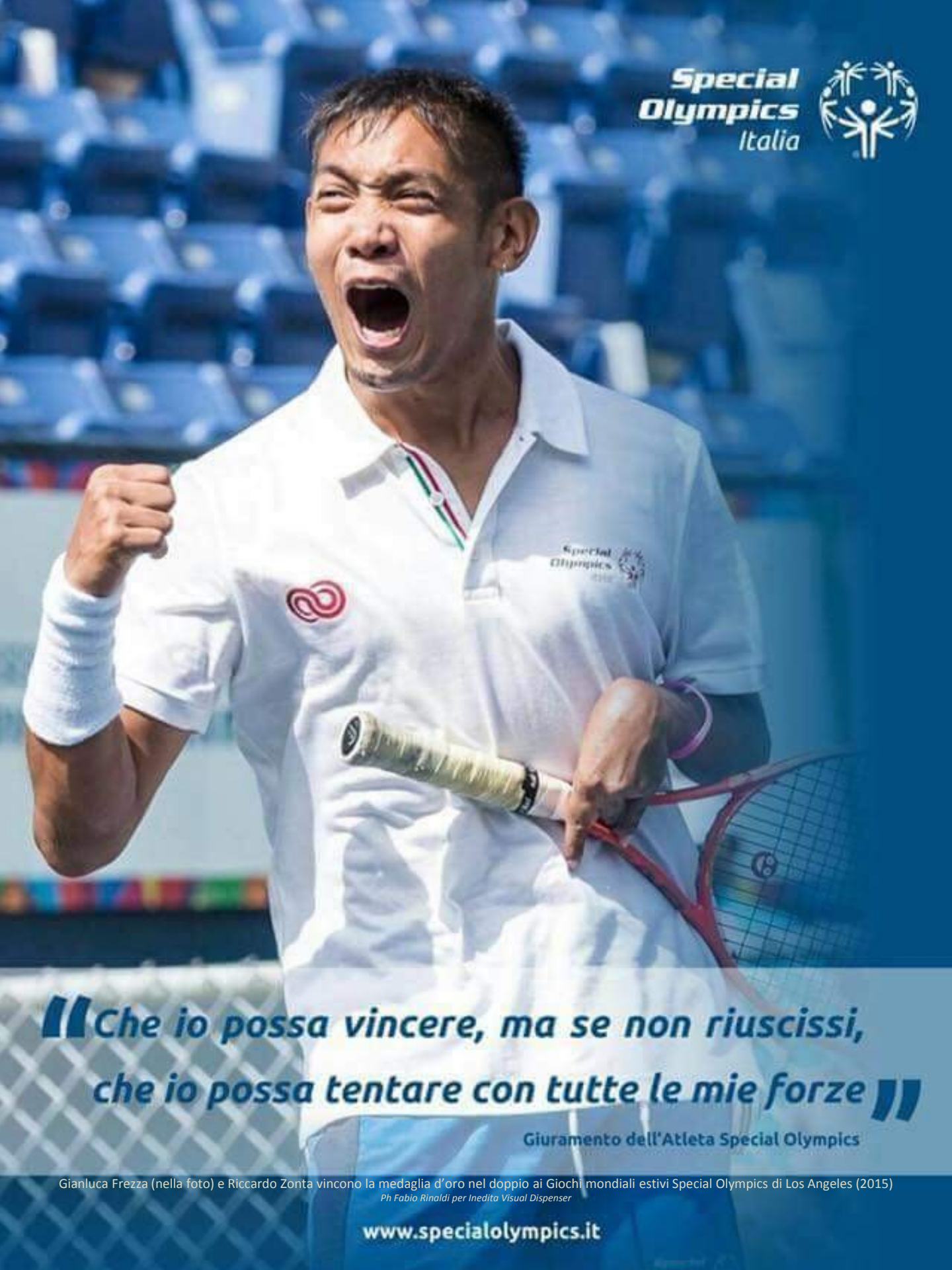
Un giocatore può chiedere di lasciare il campo, per un tempo ragionevole, per andare in bagno/per cambiare l'abbigliamento (per le donne) durante il riposo.

Il giocatore verrà accompagnato in tali pause.

Il coaching non è consentito durante le sospensioni mediche o fisiologiche.

Varie:
- Nessun telefono cellulare è ammesso in campo.
- Gli spettatori sono invitati ad inserire in modalità silenziosa il telefono.
- Sono vietate le fotografie con il flash quando la palla è in gioco.

NB: per tutte le regole non scritte finora valgono le regole internazionali Special Olympics e quelle della Federazione Internazionale di Tennis (ITF).



Gianluca Frezza (nella foto) e Riccardo Zonta vincono la medaglia d'oro nel doppio ai Giochi mondiali estivi Special Olympics di Los Angeles (2015)

Ph Fabio Rinaldi per Inedita Visual Dispenser