



**“Didattica trasferibile negli sport di squadra”**

Aquila – Teramo – Chieti – Pescara 4-5-6-7 nov. 2013

*prof. Valter Durigon*

**ATTIVITÀ MOTORIE DI GRUPPO**

- A. Attività di collaborazione
  
- B. Attività di contrapposizione
  
- C. Attività di collaborazione e contrapposizione

## **LA CLASSIFICAZIONE DEI GIOCHI 1 (Moreno 1983; Cambone 1992 modificato)**

### Giochi di invasione:

- rugby
- calcio
- pallacanestro
- pallamano
- pallanuoto
- unihockey
- madball
- ecc.

### Giochi di rinvio:

- pallavolo
- tennis
- tennis tavolo
- badminton
- sepaktakraw
- squash
- ecc.

### Giochi misti:

- baseball
- softball
- ecc.

## **LA CLASSIFICAZIONE DEI GIOCHI 2 (Moreno 1983; Cambone 1992 modificato)**

### Giochi con attrezzi:

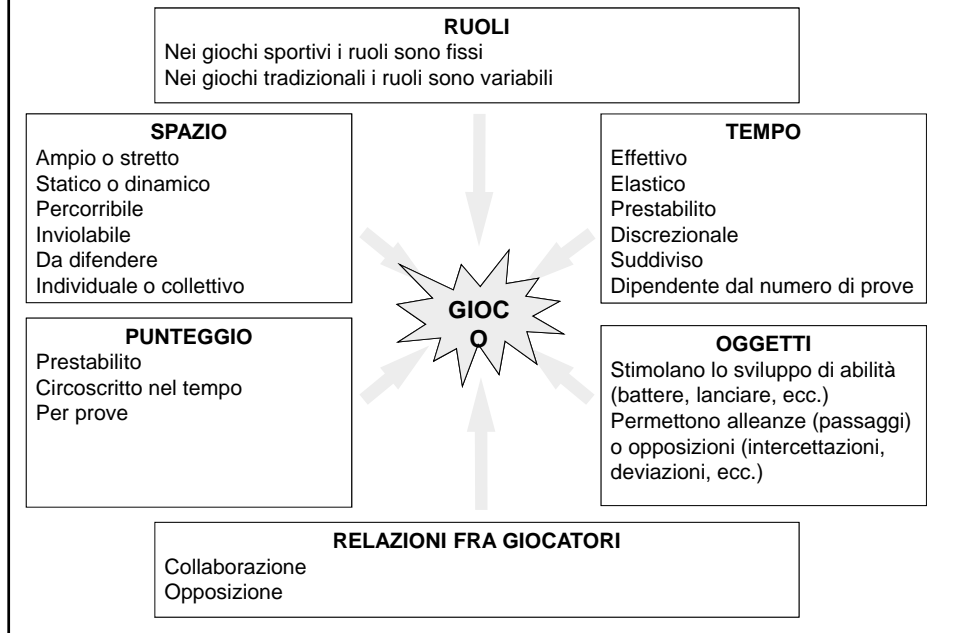
- baseball
- softball
- tennis
- badminton
- golf
- pelota
- tennis tavolo
- hockey
- squash
- ecc.

### Ambiente:

- Indoor
- Outdoor

### Durata o tempo di gioco

## GLI UNIVERSALI LUDICI (Parlebas 1997 modificato)



## UN NUOVO APPROCCIO METODOLOGICO PER L'INSEGNAMENTO DEI GIOCHI SPORTIVI

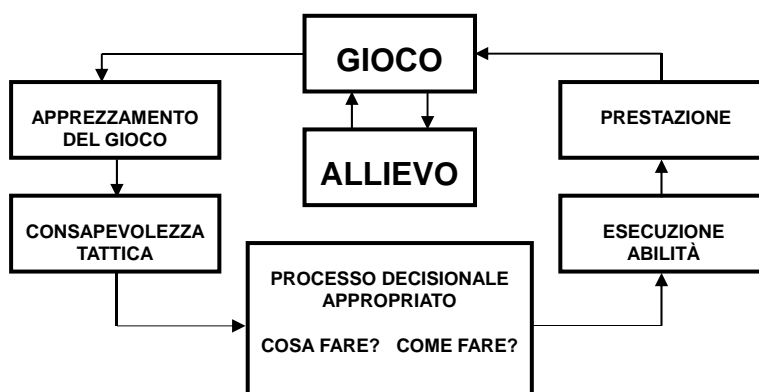
**Esiste un approccio ai giochi collettivi basato soprattutto sulla comprensione delle strategie da utilizzare durante il gioco?**

**È possibile ridurre l'importanza normalmente attribuita all'insegnamento delle abilità individuali? (tiro, passaggio, controllo e conduzione della palla, ecc.).**

**È possibile consentire agli allievi di praticare un gioco evitando un lungo periodo di addestramento basato sull'acquisizione ed il consolidamento delle abilità individuali ottenendo comunque risultati soddisfacenti in tempi ragionevolmente brevi?**

**È possibile prevedere linee guida comuni e progressioni didattiche trasversali per una serie di giochi sportivi che, seppur diversi, sono caratterizzati da strutture percettive simili?**

## Modello per l'insegnamento dei giochi (Bunker e Thorpe, 1982)



## **GIOCO: “FULCRO” DELLA LEZIONE**

### Apprezzamento del gioco

**Gli allievi operano delle scelte nell'ambito delle regole ricercando una progressiva integrazione fra i limiti del gioco e le soluzioni adottate.**

## **GIOCO: “FULCRO” DELLA LEZIONE**

### **Consapevolezza tattica**

L'acquisizione di una consapevolezza tattica permette anche ai giocatori meno abili di adottare delle soluzioni vantaggiose (ad esempio gestendo efficacemente lo spazio) e di partecipare con successo al gioco.

## **GIOCO: “FULCRO” DELLA LEZIONE**

### **Processi decisionali**

**Gli allievi sono indotti ad assumere decisioni proprie, su cosa fare, quando e come agire, ed a comprenderne il motivo.**

## **GIOCO: “FULCRO” DELLA LEZIONE**

### **Esecuzione di abilità**

**È concesso l'uso delle abilità tecniche per rispondere in maniera adeguata ai problemi posti dal gioco; gli allievi usano le abilità di cui sono in possesso e sono stimolati a svilupparne di nuove solo quando se ne presenta l'esigenza e la necessità.**

## **GIOCO: “FULCRO” DELLA LEZIONE**

### **Prestazione**

**Non è necessario possedere un livello tecnico elevato per partecipare al gioco.**



# TRANSFER

17

## Transfer

**Una didattica basata sul gioco, oltre a costituire un'abitudine alla ricerca autonoma di soluzioni e di strategie tattiche, permette di trasferire i concetti appresi da un gioco all'altro.**

## TRANSFER

- Similarità abilità e contesto  
(*identical elements theory*)
- Similarità richieste elaborative  
(*transfer-appropriate processing theory*)

Il Transfer si applica su aspetti

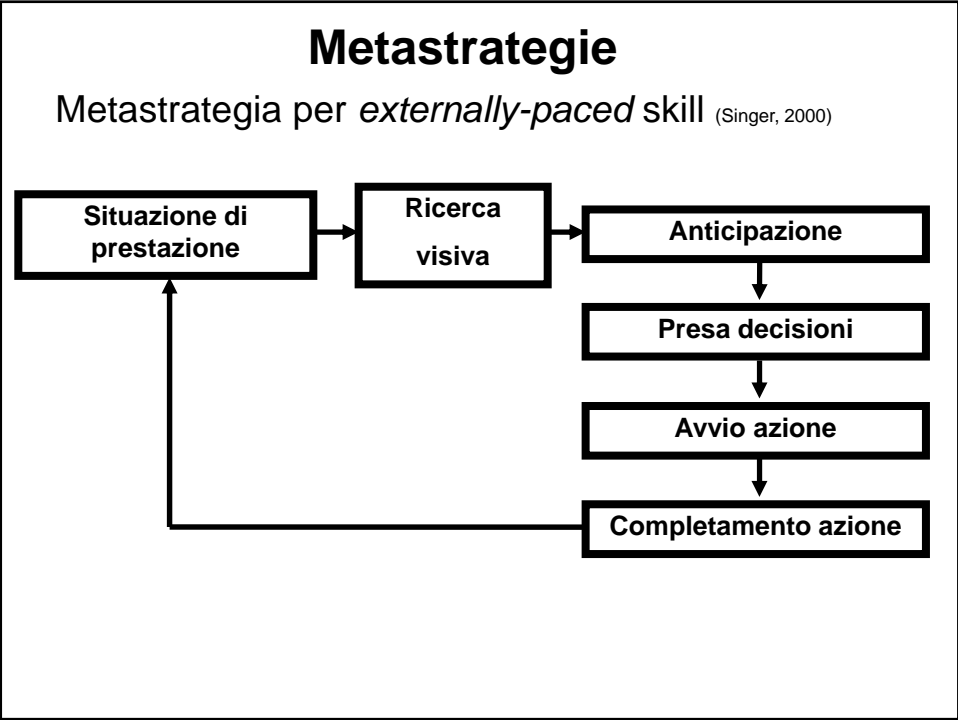
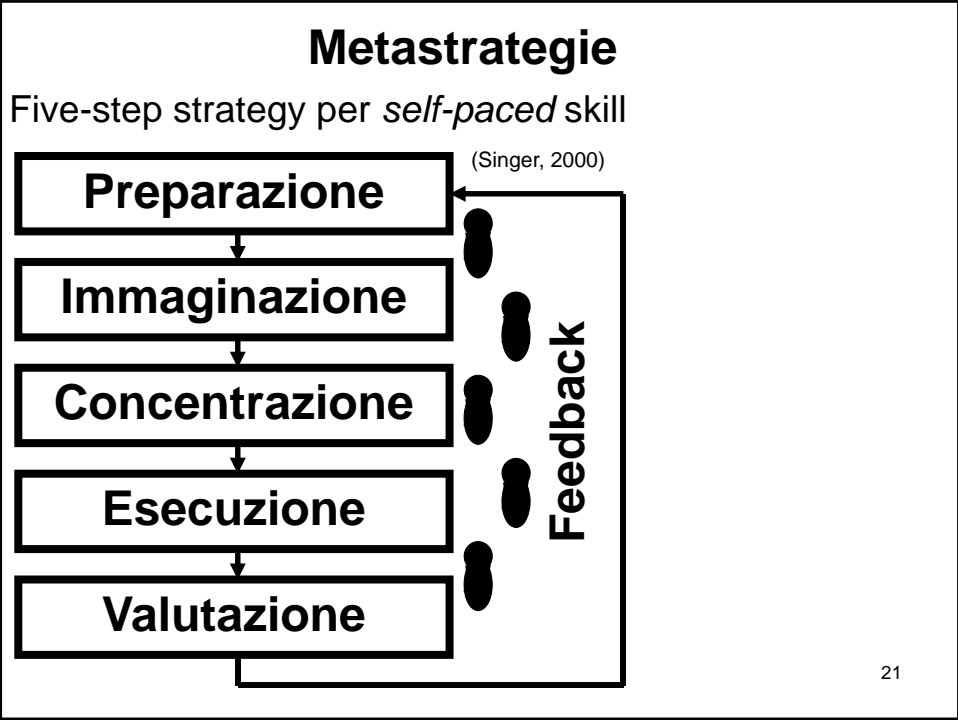
- percettivi (compito e contesto)
- motori
- concettuali



## METASTRATEGIE

Procedure di approccio e risoluzione di problemi non specifiche e trasferibili

20



## **RISULTATI DELLA RICERCA**

“Una significativa percentuale di capacità di riconoscimento dei modelli di abilità può essere trasferita fra sport diversi.”

Da Abernethy e coll. in uno studio condotto su giocatori di hockey, basket e netball sottoposti a varie scelte tecnico-tattiche (decision-making).

Abernethy, B., Côté, J. & Baker, J. (2000). Learning to be an expert: factors underpinning the development of exceptional decision-making skills in athletes. In: *Pre-Olympic Congress: International Congress on Sport Science, Sports Medicine and Physical Education*, p.73, Brisbane, QLD.

23

## **RISULTATI DELLA RICERCA**

Molti studi che hanno esaminato i comportamenti dei giocatori di diverse discipline nella ricerca delle informazioni visive confermano la tesi del transfer.

## **RISULTATI DELLA RICERCA**

Confronto giocatori basket – giocatori hockey

- I giocatori di basket possono riconoscere il 54% dei modelli appartenenti all'hockey.
- I giocatori di hockey sono in grado di riconoscere il 60% dei modelli caratteristici del basket.

## **CONCLUSIONI**

Più similitudini  
percettive  
fra sport diversi



Maggior livello di relazione  
strutturale fra attribuzioni  
(modelli di riconoscimento)

Efficacia tattica  
espressa nel  
proprio sport



Transfer delle abilità  
ad altri sport

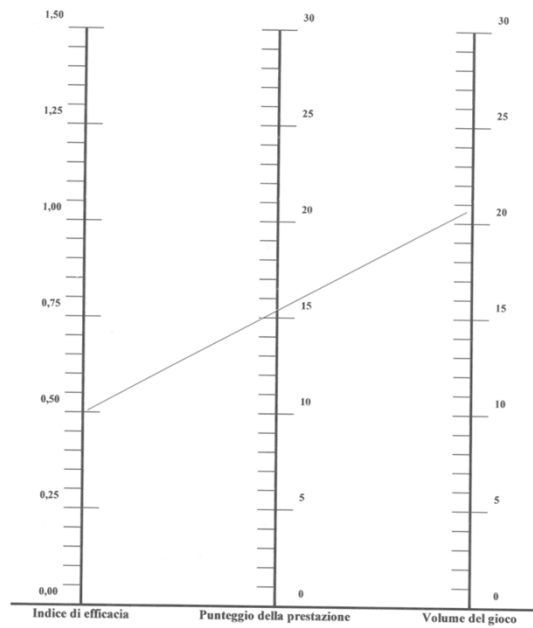
Esempio di griglia di osservazione per la raccolta dei dati

Attività: _____		Modalità: _____		Tempo di gioco: _____		
Rilevatore: _____		Giocatore N°: _____		Nome giocatore: _____		
Frazione di gioco N° _____		Data: _____		Squadra / Classe: _____		
Colonna 1		Colonna 2		Colonna 3		Anno agonistico o scolastico: _____
PC	PR	PN	PP	PO	TE	
						1. PC = Palla Conquistata
						2. PR = Palla Ricevuta
						3. PN = Palla Neutra
						4. PP = Palla Persa
						5. PO = Palla Offensiva
						6. TE = Tiro Efficace
						7.
						8.
						9. VG = Volume di Gioco
						10. NA = Numero di Attacchi
						11.
						12.
						13. $Indice\ efficienza = (PC + NA) / (10 + PP)$
						14. <span style="border: 1px dashed black; display: inline-block; width: 100px; height: 15px;"></span>
						15.
						16.
VG =				NA =		Totale
						Segnare con una X

N.B. La rilevazione può essere fatta da un allievo non impegnato nell'incontro (Valutazione reciproca)

Durigon, V. (2005). La valutazione della prestazione negli sport di squadra. Venezia: SSIS 7° Modulo OL, 9.

Nomogramma per la valutazione della prestazione negli sport di squadra



Durigon, V. (2005). La valutazione della prestazione negli sport di squadra. Venezia: SSIS 7° Modulo OL, 10.

## LA GESTIONE DELLA PALLA

- Attraverso la palla un individuo può controllare lo spazio attorno a sé e trasferire gli effetti delle proprie azioni in qualsiasi parte del campo; la palla è lo strumento che permette di stabilire una relazione tattica fra i giocatori.
- Gli aspetti tecnico-tattici legati al rapporto con l'attrezzo (tiro, passaggio e ricezione) sono comuni a tutti i giochi di squadra.

## PIANO DI FUNZIONAMENTO DEL GIOCO

**GENERALE**



**PARTICOLARE**

STADIO I – Logica interna di funzionamento (codici, regole e principi generali del gioco)



STADIO II – Logica della fase di gioco in cui si colloca l'azione (tattica)



STADIO III – Identificazione di un elemento particolare dell'azione necessario per anticipare le intenzioni dell'avversario

LOGICA INTEGRATIVA VISUALE IN FASE DI  
ATTACCO – ANALISI DEL GIOCO

**1° Stadio:** manipolazione della palla (l'informazione è di natura visiva, tattile e propriocettiva).

**2° Stadio:** costruzione dell'attacco al bersaglio (solo nella direzione frontale).

**3° Stadio:** analisi della posizione e delle azioni dell'avversario e la scelta della risposta (1 vs 1).

**4° Stadio:** interazione con il compagno di squadra (passaggio e scambio di posizione nel 2 vs 2).

**5° stadio:** analisi dell'insieme delle azioni prodotte dagli avversari e dai compagni di squadra (3 vs 3; 4 vs 4; 6 vs 6).

ORIENTAMENTO DELL'ATTENZIONE  
PUNTI DI ESTRAZIONE DELLE INFORMAZIONI

<b>1° Stadio</b>	Palla	AUMENTO DELLE ALTERNATIVE DECISIONALI E MOTORIE
<b>2° Stadio</b>	Palla + Bersaglio	
<b>3° Stadio</b>	Palla + Bersaglio + Avversario	
<b>4° Stadio</b>	Palla + Bersaglio + Avversari + Compagno	
<b>5° Stadio</b>	Palla + Bersaglio + Avversari + Compagni	

Ripoll, H. (1987). Comprendere e agire. Trad. it. in *Rivista di Cultura Sportiva – SDS*, **17**, 22-28, 1989, **18**, 38-43, 1990.

- Informazioni visive di tipo SEMANTICO sono informazioni di sostegno all'attività decisionale che permettono all'individuo di interpretare la situazione e di comprenderne il significato.
- Informazioni visive di tipo SENSOMOTORIO costituiscono il supporto funzionale del movimento in quanto provvedono al controllo assistito della risposta che consiste nel spostarsi, ricevere, colpire, ecc. Garantiscono le funzioni di interazioni motoria fra individuo e ambiente, favoriscono il controllo e l'efficacia del movimento, consentono di stabilire i parametri esecutivi della risposta.

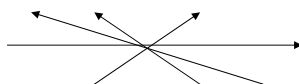


Durante il gioco la visione periferica viene utilizzata per l'analisi delle informazioni semantiche e la visione centrale per l'analisi delle informazioni sensomotorie.

*La maggior difficoltà per i soggetti che si trovano nelle fasi iniziali dell'apprendimento sportivo sta nel fatto che, nelle normali operazioni quotidiane, le funzioni visive centrali e periferiche vengono utilizzate con modalità diverse rispetto al modello sportivo.*

### **Caratteristiche delle esercitazioni utilizzate nella fase di avvio della lezione (fase di attivazione)**

1. Devono riprodurre situazioni che permettano agli allievi di rievocare con facilità le strategie cognitive normalmente utilizzate per la percezione delle informazioni visive.



**Caratteristiche delle esercitazioni  
utilizzate nella fase di avvio della lezione  
(riscaldamento)**

2. Le difficoltà tecniche devono essere ridotte al minimo per consentire ai giocatori di orientare l'attenzione verso le fonti d'informazione che sostengono l'attività decisionale.

**Caratteristiche delle esercitazioni  
utilizzate nella fase di avvio della lezione  
(riscaldamento)**

3. Devono utilizzare movimenti e azioni che abbiano coincidenza e similarità (totale e/o parziale) dal punto di vista biomeccanico con i gesti tecnici specifici enfatizzando, se possibile, alcuni aspetti (instabilità, rapidità, fasi eccentriche, ecc.).

**Caratteristiche delle esercitazioni  
utilizzate nella fase di avvio della lezione  
(riscaldamento)**

4. L'impegno fisiologico deve essere possibilmente progressivo ma complessivamente inferiore a quello della partita o della parte centrale dell'allenamento.

**Caratteristiche delle esercitazioni  
utilizzate nella fase di avvio della lezione  
(riscaldamento)**

5. Devono stimolare la comunicazione fra i giocatori.

**Caratteristiche delle esercitazioni  
utilizzate nella fase di avvio della lezione  
(riscaldamento)**

6. La durata delle singole esercitazioni deve essere piuttosto contenuta (pochi minuti per la stessa proposta, varianti comprese).

**Caratteristiche delle esercitazioni  
utilizzate nella fase di avvio della lezione  
(riscaldamento)**

7. Devono essere strutturate in modo da favorire l'immediata comprensione delle regole e delle modalità di svolgimento attraverso brevi spiegazioni o semplici dimostrazioni.

**Caratteristiche delle esercitazioni  
utilizzate nella fase di avvio della lezione  
(riscaldamento)**

8. Devono coinvolgere contemporaneamente tutti i partecipanti.

**Caratteristiche delle esercitazioni  
utilizzate nella fase di avvio della lezione  
(riscaldamento)**

9. Devono prevedere un'adeguata progressività del numero d'informazioni da gestire o la possibilità d'inserire delle variazioni dei compiti senza aumentare eccessivamente la complessità esecutiva.

**Caratteristiche delle esercitazioni  
utilizzate nella fase di avvio della lezione  
(riscaldamento)**

10. Per mantenere alta l'attenzione è opportuno variare i contenuti evitando esercizi noiosi, banali o ripetitivi.

**Caratteristiche delle esercitazioni  
utilizzate nella fase di avvio della lezione  
(riscaldamento)**

11. È importante utilizzare esercizi che facilitino la gestione delle 4 dimensioni dell'attenzione secondo la prospettiva psicosociale (ampia – ristretta – interna – esterna).

**Caratteristiche delle esercitazioni  
utilizzate nella fase di avvio della lezione  
(riscaldamento)**

12. Ogni allievo dovrebbe acquisire gradualmente la capacità di gestire autonomamente la fase di attivazione ed in caso di necessità dovrebbe essere in grado di guidare il riscaldamento collettivo.

**Caratteristiche delle esercitazioni  
utilizzate nella fase di avvio della lezione  
(riscaldamento)**

13. È opportuno prevedere routine di esercizi individualizzati e personalizzati.

**Caratteristiche delle esercitazioni  
utilizzate nella fase di avvio della lezione  
(riscaldamento)**

14. A volte è necessario modificare il programma della fase di attivazione per adattarlo alle variabili ambientali (temperatura, condizioni del terreno, spazi disponibili, ecc.).

**Caratteristiche delle esercitazioni  
utilizzate nella fase di avvio della lezione  
(riscaldamento)**

15. Se la lezione prevede un gioco di contatto (rugby, pallamano, ecc.) è opportuno inserire nella fase di attivazione alcuni esercizi di contatto, contrasto e caduta.



**La molteplicità degli elementi da considerare e della scarsità del tempo a disposizione inducono a supporre che il riscaldamento (o fase di attivazione) necessiti di una precisa strutturazione e di un adeguato piano di attuazione.**

## INCROCI

*(1 percorso trasversale rispetto a 3-4-5 percorsi paralleli)*

### 1. A – R e consegna della palla (palla consegnata al compagno in attesa sul punto di partenza):

Percorsi paralleli	Percorso trasversale
a) A – R corsa avanti	Stesse andature degli esercizi su percorsi paralleli ma la consegna avviene a ½ percorso partendo quando il compagno con la palla gira per tornare indietro.
b) A – R in passo saltellato	
c) A – R in galoppo laterale (senza cambio fronte)	
d) A palleggio basket – R corsa indietro senza pall.	
e) A – R con palla ai piedi (almeno 3+3 tocchi)	

### 2. A palla in mano – passaggio e R senza palla:

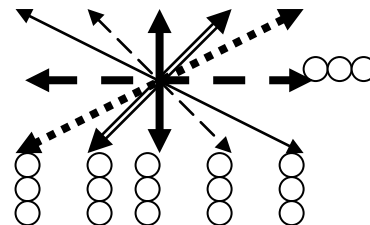
File parallele	Fila trasversale
a) A palla in mano, appoggio a terra R senza palla	Es. a: appoggio andata 1 ½ tratto, andata 2 fine del tratto, ritorno 3 ½ tratto, ritorno 4 consegna.
b) Palla consegnata a ½ del tratto di R	Es. b: la consegna avviene a ½ percorso, la partenza avviene quando il compagno con la palla gira per tornare indietro.
c) Passaggio teso	
d) Passaggio a parabola e presa in salto	Es. c-d-e-f-g: la palla viene passata facendola rotolare a terra.
e) Passaggio schiacciato a terra (1 rimbalzo)	
f) In palleggio (Pallavolo)	
g) Da seduti a terra	Es. h-i: la palla viene passata con una traiettoria alta (a parabola)
h) Facendo rotolare la palla a terra	
i) Passare con i piedi	

### 3. Percorsi con traiettorie incrociate (vedi figura):

a) palla consegnata sul punto di partenza	Consegna sempre a ½ percorso; si parte quando il compagno con la palla gira per tornare.
f) Palla consegnata a ½ del tratto di R	

*Valter Durigon*

Percorsi incrociati:



## GIOCHI SU “MICROCAMPI”

1. Cacciatore con palla, chi viene catturato diventa cacciatore al posto di colui che lo ha catturato.
2. Cacciatore con palla, chi viene catturato si blocca sul posto a braccia in fuori e può essere liberato se un altro giocatore gli passa sotto un braccio.
3. Cacciatore che caccia a mani nude, la palla è una specie di “salvacondotto” in quanto non si può catturare chi ha la palla.
4. 2 cacciatori ma con una sola palla (la palla può essere passata e/o consegnata), chi viene catturato diventa cacciatore al posto di colui che lo ha catturato.
5. 1 cacciatore munito di palla, coloro che vengono catturati diventano anch'essi cacciatori però dal secondo cacciatore in poi chi ha la palla non può muoversi (ammessi solo spostamenti usando il “piede perno” tipo basket).

### Modalità di cattura:

- toccare con la palla i glutei senza lanciaarla (una preda è catturata anche se esce dallo spazio delimitato);
- la preda non può difendersi usando le braccia (può solo scappare), né sedersi a terra e neppure mettersi schiena contro schiena con un compagno;
- i cacciatori non possono trattenere le prede.

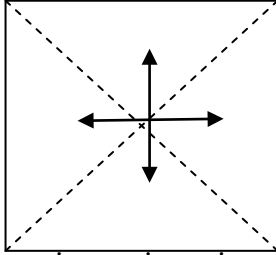
*Valter Durigon*

## DALLA PALLA RILANCIATA ALLA PALLAVOLO

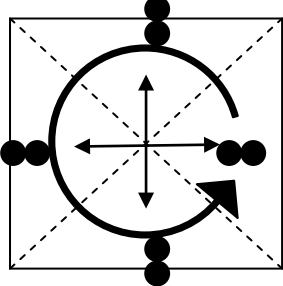
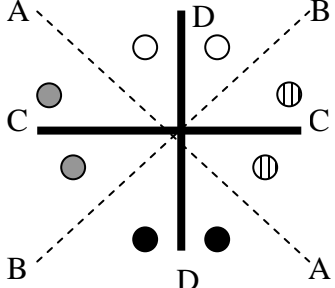
1. Palla rilanciata: palla messa in gioco da centro campo o su lancio dell'insegnante.
2. Palla rilanciata con obbligo di 3 tocchi (nel 3° tocco la palla deve essere rinviata da dietro la linea dei 3 m.).
3. Come es. 2 ma tutti i giocatori della squadra che ha rinvio la palla devono uscire dal campo (oltre la linea di fondo) quando la palla supera la rete.
4. 1° tocco al volo, 2° e 3° fermando la palla.
5. Palla messa in gioco con lancio da fondo campo.
6. 2° tocco al volo, 1° e 3° fermando la palla.
7. 1° e 3° tocco al volo; nel 2° afferrare la palla e chiamare (dire il nome) il giocatore a cui si vuole dare la palla oppure chiamare la zona del campo in cui si trova il compagno (il 3° tocco deve avvenire dietro la linea dei 3 m.).
8. Come es. 7 ma la palla deve essere messa in gioco mediante una battuta da sotto.
9. 1° e 2° tocco liberi (palla respinta o bloccata), 3° tocco obbligatoriamente al volo.
10. Tutti tre i tocchi senza fermare la palla ma in caso di difficoltà si torna al 1° e 3° tocco al volo e 2° fermando la palla (es. 7).

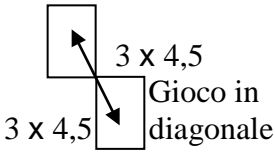
*Valter Durigon*

### GIOCHI DI RINVIO

N	N° giocatori	Dimensioni campo	Tipo di attrezzo	Regole
1	1 vs 1	4,5 x 9 altezza rete 1 m.	Mani	Obbligo di rimbalzo. È possibile afferrare la pallina con entrambe le mani ma bisogna rilanciarla con una soltanto dal punto in cui è stata presa.
2	1 vs 1	4,5 x 9 altezza rete 1 m.	Mani	Come gioco precedente ma bisogna afferrare la pallina con una sola mano.
3	1 vs 1	4,5 x 9 altezza rete 1 m.	Mani	Come gioco precedente ma bisogna afferrare la pallina con la stessa mano con cui ha lanciato l'avversario. È poi possibile rilanciarla con qualsiasi mano.
4	1 vs 1	4,5 x 9 altezza rete 1 m.	Mani	Si gioca con 2 palline simultaneamente (non è possibile detenere entrambe le palline contemporaneamente). La pallina può essere afferrata con entrambe le mani.
5	1 vs 1	4,5 x 9 con 2 settori dove far passare la pallina: primo settore 1 m. - 2,10 m. secondo settore 2,10 m. - 3,20 m.	Mani	Il giocatore al servizio decide attraverso quale settore inviare la pallina, l'avversario deve rispondere utilizzando il medesimo settore.
6	1 vs 1 + 1 vs 1	9 x 9 suddiviso in 4 triangoli per mezzo di 2 nastri incrociati sollevati da terra di circa 1 m. (vedi figura)	Mani	 <p>4 giocatori giocano contemporaneamente (si utilizzano 2 palline) rinviano sul campo opposto secondo la direzione delle frecce (è obbligatorio lasciar rimbalzare la pallina una volta).</p>

*V. Durigon*

7	1 vs 1 + 1 vs 1 (4 file di giocatori) contemporaneamente e 2 palline.	9 x 9 suddiviso in 4 triangoli per mezzo di 2 nastri incrociati sollevati da terra di circa 1 m. (vedi figura).	Mani	 <p>4 giocatori giocano contemporaneamente (si utilizzano 2 palline) e dopo il rinvio sul campo opposto (vedi direzione frecce) si spostano sul campo accanto (passando sotto il nastro e seguendo il senso antiorario) disponendosi poi in coda alla fila (è obbligatorio lasciar rimbalzare la pallina una volta).</p>
8	2 vs 2 + 2 vs 2 4 coppie di giocatori si affrontano contemporaneamente giocando in doppio.	9 x 9 suddiviso in 8 triangoli per mezzo di 2 nastri incrociati (linee tratteggiate A e B) sollevati da terra di circa 1 m. e 2 linee incrociate segnate sul pavimento (linee marcate C e D).	Mani	 <p>Ogni giocatore deve rimanere dentro il proprio triangolo giocando in doppio contro la coppia del campo opposto. È obbligatorio utilizzare la mano più vicina al nastro (è obbligatorio lasciar rimbalzare la pallina una volta).</p>
9	1 vs 1	4,5 x 9 altezza rete 1 m.	Coni segnalatori	Ogni giocatore utilizza un cono per prendere la pallina inviata dall'avversario e contemporaneamente tiene in mano una pallina da lanciare (il giocatore che effettua il servizio possiede 2 palline: una dentro il cono ed una in mano). È necessario ricevere la pallina inviata dall'avversario prima di lanciare la propria.

10	Palleggi a due	4,5 x 9 altezza rete 1 m.	Go Back	Effettuare il maggior numero di palleggi rinviando la pallina dopo un rimbalzo.
11	1 vs 1	4,5 x 9 altezza rete 1 m.	Go Back	Gioco con obbligo di rimbalzo.
12	1 vs 1	3 x 9 (corridoio stretto)	Go Back	Gioco con obbligo di rimbalzo.
13	1 vs 1	 3 x 4,5 Gioco in diagonale	Go Back	Gioco con obbligo di rimbalzo.
14	2/3 vs 2/3	6 x 9 altezza rete 1 m.	Go Back	Si gioca vincolati al compagno/i tenendosi per mano.
15	2/3 vs 2/3	6 x 9 altezza rete 1 m.	Go Back	Si gioca vincolati al compagno/i tenendosi per mano. Dopo aver rinvio la pallina ci si sposta nel campo opposto attendendo il proprio turno in coda dietro le altre coppie/terne. È un gioco ad eliminazione:, accumulato un certo numero di errori si esce.
16	3/4/5 vs 3/4/5	6 x 9 altezza rete 1 m.	Go Back	Si parte da 1 vs 1. Chi fa punto fa entrare un giocatore della propria squadra ed elimina un avversario (se gli avversari sono almeno 2). Se un giocatore che si trovi a giocare da solo riesce a realizzare un punto contro tutti gli avversari in campo, elimina tutti gli avversari eccetto 1 ed il gioco riprende 1 vs 1. <b>N.B.</b> La pallina può essere respinta anche al volo.

*V. Durigon*

17	6 vs 6	18 x 9 con rete altezza pallavolo	Go Back	<p>Obbligo di 3 tocchi (2 passaggi) prima di rinviare la pallina nel campo avversario. I passaggi possono essere effettuati sia al volo che con rimbalzo. Nel servizio la pallina deve essere ricevuta dopo un rimbalzo. Si effettua una rotazione dei giocatori ad ogni cambio di servizio (come nella pallavolo).</p> <p>Varianti: con possibilità di un solo rimbalzo durante i 2 passaggi – solo passaggi al volo – con uscita oltre linea di fondo dopo rinvio.</p>
18	2 vs 2	4,5 x 9 altezza rete 2,30 m.	Badminton	Doppio secondo le regole del ping pong (alternanza dei giocatori)
19	2 vs 2	4,5 x 9 altezza rete 2,30 m.	Badminton	Gioco al punto: 1 vs 1 e ad ogni punto si cambiano i giocatori in campo (punteggio cumulativo).
20	2/3 vs 2/3	4,5 x 9 altezza rete 2,30 m.	Badminton	Si gioca con una sola racchetta per squadra che viene ceduta dal giocatore che ha appena rinvio il volano al compagno che gli subentra.
21	3/4 vs 3/4	4,5 x 9 altezza rete 2,30 m.	Badminton	"Americana". Giocatori disposti su 2 file (una per ogni metà campo). Dopo il rinvio del volano il giocatore deve spostarsi nel campo opposto ed attendere il proprio turno. Ogni errore commesso dai giocatori equivale ad 1 punto di penalità.
22	2 vs 2	4,5 x 9 altezza rete 2,30 m.	Badminton	Doppio tipo tennis (il volano può essere rinvio più volte consecutivamente dallo stesso giocatore).

*V. Durigon*