

Torneo per le scuole «It's Shuttle Time!»

«It's Shuttle Time!» è un torneo per le scuole che può essere effettuato nel quadro di una giornata sportiva oppure anche una sera o un pomeriggio. È molto utile se una scuola e una società organizzano il torneo insieme.

Il vantaggio più importante di questa forma di torneo è la facilità di adattamento al tempo disponibile e al numero di partecipanti. Inoltre, tutti i partecipanti avranno la stessa durata di gioco a disposizione e così, anche i meno forti potranno fare delle esperienze positive.

Idea di fondo

Si giocano diversi gironi. Ogni girone consiste in tre compiti da svolgere a coppie:

1. Un singolo di badminton in una metà campo durante un periodo determinato (uno contro l'altro).
2. Una postazione accanto ai campi da gioco (uno contro l'altro) (vedi download).
3. Conteggio e arbitraggio di un'altra partita (insieme).

Chi vince il singolo ottiene un punto. Chi riesce a vincere alla postazione riceve un mezzo punto. Per la funzione di conteggio e arbitraggio non sono assegnati punti.

Non appena si conclude un compito, la coppia continua in base alla sequenza fissata (p. es. singolo → conteggio → postazione).

Si giocano diversi gironi. Prima di ogni girone, si tira a sorte per ricomporre le coppie. Tuttavia, si creano coppie di persone che hanno lo stesso o un numero simile di vittorie nel badminton (sistema Schoch). Chi ha, per esempio, il punteggio più alto dopo cinque giri?

Campi	Giocatore A	Giocatore B	Compito
1	14 Martino	04 Andrea	<p>Conteggio/arbitraggio (campi 1-3)</p> <p>Partita di singolo (campi 1-3)</p> <p>Postazione (accanto ai campi)</p>
2	05 Remo	09 Lisa	
3	08 Fabio	18 Susanna	
1	17 Anna	02 Filippo	
2	03 Raffaele	06 Noah	
3	16 Sandra	07 Elisa	
1	01 Giulia	02 Nicola	
2	12 Silvia	15 Mattia	
3	11 Massimiliano	10 Petra	

Esempi di postazioni

Eeguire i seguenti compiti durante 30 secondi:

- Servizio in zona: chi riesce a far entrare il volano più spesso in un carrello da una distanza di 4 metri?
- Giocolare: chi riesce a tirare in aria e riprendere un volano più spesso dal lato di diritto e/o da quello di rovescio?
- Bilanciare: chi riesce a tenere un volano sulla racchetta e nel contempo stendersi per terra e rialzarsi più volte?
- Colpire le lattine: chi riesce a colpire più lattine (tubi per i volani) da una distanza di circa 3 metri?
- Trasporto del volano: chi riesce a tenere in equilibrio il volano sulla racchetta e nel contempo svolgere un percorso con ostacoli più a lungo o più volte?

Possibilità di adattamento

Dimensione del campo: Se c'è abbastanza spazio, è possibile giocare su un intero campo da singolo. Altrimenti, giocare su delle metà campo.

Durata delle partite: È possibile modificare la durata a piacimento. Si raccomanda tuttavia di estendere un po' la durata a ogni girone. In questo modo, le coppie diventano più equilibrate. Per esempio: 1° girone: 3 minuti, 2° girone: 4 minuti, 3° girone: 5 minuti, ecc. Adattare anche la durata presso le postazioni oppure svolgere il compito due volte.

Compiti: In caso di numero di partecipanti ridotto, è possibile tralasciare il compito conteggiare/arbitraggio per incrementare l'intensità.

Postazioni: È possibile organizzare le postazioni anche in modo collaborativo, ovvero senza punteggio.

Badminton: La forma di gioco può essere adattata a ogni girone. Si può giocare solo con la mano debole oppure si contano unicamente i punti in cui l'avversario non è riuscito a toccare il volano.

Esempio

Per una classe di 24 allievi, occorrono:

Spazio: 2 campi da badminton (gioco su una metà campo) e posto a sufficienza per le postazioni.

Materiale: 16 racchette, almeno 24 volani, materiale per le postazioni (p.es. carrello, tubi per i volani, ostacoli), lavagna per il conteggio, cronometro.

Gironi: max. 5 giorni, affinché sia possibile definire chiaramente un vincitore.

Durata: 120 minuti: tempo di gioco più introduzione/preparazione, cambio di compito, tiraggio a sorte/organizzazione e ritorno alla calma/riordinare.

Consigli organizzativi

In caso di numero dispari, la persona in più gioca a badminton e nelle postazioni contro una persona che è nella fase di conteggio/arbitraggio. Se la persona supplementare vince ottiene un punto, l'altra, invece, non ne riceve.

La gestione del torneo avviene tramite un semplice sistema a schede (vedi download). Ogni allievo ha una scheda di questo tipo. Si tirano a sorte le coppie prima di ogni girone con le schede e su queste si annotano direttamente i risultati. Alla fine, grazie alle schede si può anche calcolare il punteggio per la classifica.

	Nome	Avversario		Punti	Rango
1	Andrea	3	5	1,5	24
		0	1		
		0,5	0		

Punti dalle partite di badminton
1 = vittoria, 0 = sconfitta

Punti dal duello alla postazione
0,5 = vittoria, 0 = sconfitta

Download

- [Schede per le postazioni](#) (pdf)
- [Bozza per le schede](#) (doc)