Olimpiady Specjalne Polska

Oficjalne Przepisy Sportowe Olimpiad Specjalnych

PIŁKA SIATKOWA

WERSJA: Lipiec 2016 | © Special Olympics, Inc., 2016 | Wszelkie Prawa Zastrzeżone

www.OlimpiadySpecjalne.pl

PIŁKA SIATKOWA

1. PRZEPISY REGULUJĄCE

Oficjalne Przepisy Sportowe Olimpiad Specjalnych do piłki siatkowej regulują wszystkie zawody Olimpiad Specjalnych. Jako międzynarodowy program sportowy Olimpiady Specjalne stworzyły je w oparciu o przepisy Międzynarodowej Federacji Piłki Siatkowej (FIVB) i przepisy Narodowego Związku Piłki Siatkowej. Należy je stosować z wyjątkiem sytuacji, gdy stoją w sprzeczności z oficjalnymi Przepisami Sportowymi Olimpiad Specjalnych do piłki siatkowej lub Artykułem 1. W takich przypadkach stosuje Oficjalne Przepisy Sportowe Olimpiad Specjalnych.
Artykuł 1, zawiera więcej informacji odnoszących się do kodeksów postępowania, standardów szkolenia, wymagań medycznych i bezpieczeństwa, podziału na grupy sprawnościowe, zasad wręczania oficjalnych nagród, kryteriów awansu na wyższy poziom zawodówi i zasady Sportów Zunifikowanych.

2. OFICJALNE KONKURENCJE

Zakres tych konkurencji ma zapewnić udział zawodnikom na każdym poziomie sprawności. Program narodowy Olimpiad Specjalnych określa oferowane konkurencje, oraz, w razie potrzeby, wytyczne dotyczące ich przeprowadzenia. Trenerzy są odpowiedzialni za zapewnienie odpowiedniego treningu i wyboru konkurencji adekwatnie do możliwości i stopnia zainteresowania zawodnika.
Poniżej znajduje się lista oficjalnych konkurencji Olimpiad Specjalnych:

- **2.1. Piłka siatkowa – żonglowanie**
- **2.2. Piłka siatkowa – podawanie**
- **2.3. Piłka siatkowa – wyrzut piłki i uderzanie**
- **2.4. Indywidualny Konkurs Sprawności**
- **2.5. Piłka siatkowa – Umiejętności drużyny**
- **2.6. Rozgrywki Drużynowe**
- **2.7. Sporty Zunifikowane® – Rozgrywki Drużynowe**
- **2.8. Zmodyfikowane Rozgrywki Drużynowe**

3. BOISKO I WYPOSAŻENIE

3.1. Linia boiska

3.1.1. Linia boiska może być przeniesiona bliżej siatki, jednak nie bliżej niż 4,5 m. Uwaga: Nie będzie żadnych zmian dla Światowych Igrzysk Olimpiad Specjalnych.

3.2. Wysokość siatki:

3.2.1. Drużyny Męskie i mieszane 2.43 m
3.2.2. Drużyny Damskie 2.24 m
3.2.3. Drużyny zunifikowane
3.2.3.1. 2,43 m dla męskich i mieszanych
3.2.3.2. 2,24 m dla kobiecych

3.3. Piłki do siatkówki

3.3.1. Mogą być używane piłki lżejsze, skórzane.
3.3.2. Wielkość piłki nie powininna przekraczać 81 cm w obwodzie, a waga – 226 g.
3.3.3. Parametry używanych piłek powinny być jak najbardziej zbliżone do przepisowych związkowych wymagań wielkości piłki siatkowej.
3.3.4. Na Światowych Igrzyskach Olimpiad Specjalnych będą wykorzystane tylko piłki o wymiarach standardowych (zgodne z przepisami związkowymi).

3.4. Oficjalne wymiary boiska:

3.4.1. 18 metrów x 9 metrów, w otoczeniu 3-metrów szerokości na wszystkie strony obowiązuje wolna strefa.

Wszelkie Prawa Zastrzeżone
WERSJA: Lipiec 2016 © Special Olympics, Inc., 2016

3.4.2. Na Światowych Igrzyskach Olimpiad Specjalnych, strefa wolna wynosi minimum 5 metrów od boku i 8 m od linii końcowych.

3.5. Koszulki zawodników

3.5.1. Koszulki zwodników powinny mieć numeracje w przedziale 1-99, a zawodników startujących na Igrzyskach Światowych - w przedziale 1-20.

3.5.2. Numery muszą mieć minimum 10 cm wysokości z przodu koszulki i minimum 15 cm na plecach.

3.5.3. Zalecane jest (ale nie wymagane), żeby kapitan drużyny miał z przodu koszulki naszywkę podkreślającą numer, z jakim gra.

4. ZASADY WSPÓŁZAWODNICTWA – Rozgrywki drużynowe

4.1. Podział na grupy sprawnościowe

4.1.1. Przed przystąpieniem do zawodów, trener musi przedstawić wyniki oceny z czterech umiejętności w ramach Testu Oceny Sprawności Drużyny (TOSD). Wyniki TOSD służą do oceny, a nie są konkurencją w oficjalnej rywalizacji. Informacje dotyczące TOSD są w części D.

4.1.2. Trener główny musi też określić swoich sześciu najlepszych zawodników/zawodniczki pod względem ich umiejętności umieszczając gwiazdkę obok ich nazwisk na liście.

4.1.3. „Wynik drużyny" ustala się dodając wyniki ośmiu najlepszych zawodników TOSD, a następnie dzieląc tę sumę przez osiem.

4.1.4. Zespoły są wstępnie pogrupowane według punktacji TOSD.

4.1.5. Następnie zostanie przeprowadzona klasyfikacja jako narzędzie finalizujące process podziału na grupy. Proces podziału na grupy może (to tylko sugestie, można go dowolnie rozwinąć) wyglądać następująco:

4.1.5.1. Rundę gier obserwowanych, gdzie zespoły będą grać jeden lub więcej setówi, każdy trwający co najmniej pięć minut lub 10 punktów, w zależności od tego, co nastąpi wcześniej. Każdy zespół będzie zobowiązany do wystawienia wszystkich członków zespołu w czasie tej gry.

4.1.5.2. Stoworzenia rundy gier „grupowych", które doprowadzą do ustalenia ostatecznego podziału.

4.1.5.3. Organizator zawodów powinien zagwarantować, że wszyscy zawodnicy w rundzie gier obserwowanych będą brali aktywny udział przez minimalny czas (lub uzyskanie określonej liczby punktów), ustalony przez organizatora.

4.2. Zawodnik Libero

4.2.1. Zespoły mają możliwość wyznaczenia dwóch zawodników Libero w każdym meczu. Jeśli Libero jest kontuzjowany i nie może kontynuować to stosuje się Specjalne zasady. Gdy zawodnik Libero nie jest w stanie kontynuować gry, numer z jego koszulki należy umieścić na arkuszu spisu zawodników dla drużyny przy pierwszym składzie na mecz, obok numerów pozostałych graczy. Zawodnik Libero powinien nosić inny strój niż reszta drużyny po to, żeby można go było łatwo zlokalizować na boisku.

4.2.2. Opis funkcji Libero: Libero - gra: Libero może zastąpić dowolnego zawodnika z drugiej lini, z wyjątkiem sportów zunifikowanych, gdzie zawodnik może zastąpić wyłącznie zawodnika, a partner partnera. On/ona jest ograniczony do wystąpienia jako gracz drugiej lini i nie może wykonać uderzenia atakującego (z żadnego miejsca na boisku oraz wolnej strefy), gdy piłka jest całkowicie powyżej górnej taśmy siatki w chwili jego kontaktu z piłką. Gracz nie może zaatakować z wysokości powyżej siatki jeśli piłka pochodzi od libero uderzającego piłkę sposobem górnym i znajdującego się w polu ataku. Gracze mogą atakować piłkę na dowolnej wysokości, jeżeli libero wykonuje taką akcję, znajdując się w polu obrony.

Wszelkie Prawa Zastrzeżone
WERSJA: Lipiec 2016 © Special Olympics, Inc., 2016

4.2.3. Zastępowanie Libero: Kiedy Libero zmienia gracza w tylnej strefie, zmiany te nie są zaliczane do zmian regulaminowych, ich liczba nie jest ograniczona. Libero może być zastąpiony tylko przez gracza, którego zastąpił, wchodząc na boisko. Zmiana może nastąpić na początku seta, pot tym, jak drugi sędzia sprawdzi listę zawodników, lub kiedy nastąpi przerwa w grze, przed gwizdkiem wznawiającym ją.

4.3. Adaptacje przepisów (z przepisów FIVB)

4.3.1. Limit czasu 30 minut może być ustalony dla każdego seta (jeśli czas jest ograniczany).

4.3.2. Wielokrotne zmiany sa dopuszczalne (z wyjątkiem dla gracza Libero), i przebiegają w następujący sposób:

4.3.2.1. Przy dopuszczalnych dwunastu zmianach nie ma ograniczeń dla poszczególnych zastępstw w zespole.

4.3.2.2. W ciągu jednego seta można przeprowadzić maksymalnie 12 zmian w zespole.

4.3.2.3. Nieograniczona liczba graczy może zmieniać się na danej pozycji.

4.3.2.4. Gracz początkowego ustawienia może zejść z boiska tylko jeden raz i wrócić na boisko, ale wyłącznie w to miejsce ustawienia zespołu, które zajmował przed opuszczeniem boiska. Także zawodnik, który opuścił boisko, może na nie wrócić, ale tylko na tej pozycji, na jakiej grał przed zmianą.

4.3.3. Uprawnienia trenera zespołu

4.3.3.1. Trener ma prawo, wstać z ławki i poruszać się tak długo, jak chce, dopóki nie wpływa na wynik gry. Zabronione jest przebywanie trenera za linią końcową.

4.3.3.2. Trener może pomóc zawodnikowi przemieścić się do strefy zmian.

4.3.3.3. Trener ma prawo, poprosić o zmiane. Prośba jest uwzględniana przez sędziego, nawet jeśli gracz nie wszedł jeszcze do strefy zmian.

4.3.3.4. W przypadku złego zachowania, najpierw może zostać zastosowane ostrzeżenie werbalne, wraz z pokazaniem żółtej kartki. Jeśli to nastąpi, drużynie grożą dalsze sankcje, aż do zakończenia meczu. Poważniejsza kara, to pokazanie czerwonej kartki, co skutkuje odjęciem punktu ukaranej drużynie oraz stratą serwisu. Pokazanie przez sędziego żółtej i czerwonej kartki naraz wyklucza danego zawodnika z do końca seta, natomiast żółta i czerwona kartka pokazane po sobie, skutkują wykluczeniem z gry aż do końca meczu.

4.4. Podstawowe zasady gry.

4.4.1. Zawodnicy

4.4.1.1. Wszystkie drużyny rozgrywają swoje mecze w sześciu zawodników. W przypadku zawodów innych niż Igrzyska Światowe Olimpiad Specjalnych, jeśli podczas meczu wystąpi kontuzja, w wyniku której zespół został zredukowany do pięciu zawodników, drużyna może kontynuować turniej. 5 zawodników to minimum z jakim można rozgywać mecze siatkarskie.

4.4.1.2. Zunifikowane drużyny muszą składać się z trzech zawodników i trzech partnerów.

4.4.1.3. Skład zespołu, wraz z rezerwowymi, nie może przekroczyć 12 osób.

4.4.2. Zagrywanie

4.4.2.1. Pierwszym serwującym w każdym secie jest zawodnik z prawej strony drugiej linii. Drużyna odbierająca pierwszą zagrywkę rotuje po stracie piłki przez drużynę zagrywającą.

4.4.2.2. Zespół zagrywa aż popełni błąd albo nastapi zakończenie seta.

4.4.2.3. W przypadku utraty piłki, drużyna przeciwna wchodzi w jej posiadanie, wykonując rotacje (przejście) o jedną pozycję, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Wszelkie Prawa Zastrzeżone
WERSJA: Lipiec 2016 © Special Olympics, Inc., 2016

4.4.2.4. Zwycięzca rzutu monetą może wybrać zagrywkę, odbiór lub stronę boiska. Jeśli grają trzeci lub piąty decydujący set konieczne jest ponowne przeprowadzenie losowania.

4.4.2.5. Zagrywka musi być wykonana w odpowiedniej strefie. Osoba zagrywajaca nie może nadepnąć i przekroczyć linii końcowej boiska, w przeciwnym przypadku stanowi to błąd.

4.4.2.6. Gracz musi wykonać zagrywkę w ciągu ośmiu sekund od usłyszenia gwizdka sędziego.

4.4.3. Gra

4.4.3.1. Piłka może być odbita przez jakąkolwiek częścią ciała.

4.4.3.2. Zawodnicy nie mogą odbić piłki więcej niż trzy razy, zanim przeleci na stronę przeciwnika (z wyjątkiem blokowania, które nie liczy się jako jedno z tych trzech odbić).

4.4.3.3. Dotknięcie siatki podczas uderzania piłki jest faulem. Przekroczenie ponad linią środkową boiska jakąkolwiek częścią ciała oprócz stóp nie jest błędem do póki nie dojdzie do kontaktu. Całkowite przekroczenie linii środkowej stopą lub stopami jest faulem.

4.4.3.4. Każda piłka, która dotknie sufitu może być dalej rozgrywana przez drużynę, która do tego doprowadziła, chyba, że piłka przekroczy płaszczyznę siatki lub dotknęła sufitu po trzecim odbiciu.

4.4.3.5. Piłka, która dotknie ściany (tylnej lub bocznej), jest traktowana jako piłka autowa.

4.4.3.6. Linie zaliczane są do boiska, a każda piłka lądująca na lini jest w boisku.

4.4.3.7. Odbiór serwisu następuje poprzez jakiekolwiek dozwolone odbicie piłki (Odbicie dolne jest zalecane, jeżeli chce się poprawnie odebrać silny serwis)

4.4.4. Zmiany

4.4.4.1. Gracze zmieniają się według zmodyfikowanych przepisów FIVB (z wyjątkiem gracza Libero).

4.4.5. Punktacja

4.4.5.1. Mecz wygrywa zespół, który wygra w trzech lub pięciu setach. Każdy set w meczu jest wygrany przez zespół, po zdobyciu 15 (lub 25) lub więcej punktów (z przewagą dwóch punktów). Drużyny zmieniają strony, gdy jeden zespół zdobył osiem punktów, grając do 15 zdobytych punktów. Zmiana po zdobyciu 13 punktów odbywa się, kiedy sety rozgrywane są do 25 punktów. W przypadku remisu 1-1 lub 2-2 w setach, decydujący set (trzeci lub piąty) rozgrywany jest jako tie break z procedurami punktacji do 15 punktów z procedurą przewagi 2 punktów. Drużyny zmianiają strony, gdy jeden zespół zdobył osiem punktów.

4.4.5.2. Set jest wygrany przez zespół, który pierwszy zdobywa 25 punktów z minimalną przewagą dwóch punktów (z wyjątkiem decydującego seta trzeciego lub piątego). W przypadku równej liczby punktów 24-24, jest kontynuowany aż do dwupunktowej przewagi. W rundach gier obserwowanych trzysetowych, ostatni set nie jest traktowany jako decydujący i gra się go tak, jak pozostałe - do 25 punktów.

4.4.5.3. Jeżeli drużyna nieprawidłowo zagrywa lub popełnia inne błedy, przeciwnik wygrywa wymianę i zdobywa punkt. Gdy zespół zagrywający wygrywa wymianę, zdobywa punkt i serwuje dalej. Jeśli zespół odbierający zagrywkę wygrywa wymianę, zdobywa punkt i uzyskuje prawo do zagrywania.

Wszelkie Prawa Zastrzeżone
WERSJA: Lipiec 2016 © Special Olympics, Inc., 2016

4.4.5.4. Zaserwowana piłka, która dotknie siatki, jednak przeleci na drugą stronę boiska, pozostaje w grze, a zespół odbierający ma trzy odbicia, by ją spowrotem przebić.

4.4.5.5. System punktacji FIVB (na podstawie meczy wygranych, setów wygranych i proporcji punktów) będzie wykorzystywany do rozstrzygania remisów punktowych podczas zawodów.

4.4.6. Sędziowie

4.4.6.1. Sędziowie mają pełne kompetencje do stosowania i interpretacji przepisów. W przypadku wątpliwości przyznania punktu, sędziowie mogą się konsultować z organizatorami.

4.4.6.2. Piłka „noszona" będzie faulem w zależności od poziomu zdolności zawodników.

4.4.6.3. Powinno być co najmniej dwóch sędziów liniowych, którzy są umieszczoni na przeciwległych rogach w lewym, tylnym rogu każdej połowy. Każdy sędzia liniowy ma obowiązek ocenić, czy piłka wylądowała w polu, jak również ocenić właściwe połączenia zagrania zgodnie ze wskazówkami sędziego pierwszego. W niektórych sytuacjach dostępnych jest 4 sedziów liniowych, wtedy dwóch sędziów zajmuje linie końcowe, a dwóch linie boczne.

4.4.6.4. Ranking Sędziów Technicznych

4.4.6.4.1. Istnieją minimalne wymagania kwalifikacji dla sędziego w zależności od poziomu zawodów, Sędziowie o wyższych ocenach są akceptowalnina wszystkich poziomach zawodów.

4.4.6.4.2. Igrzyska Światowe:

4.4.6.4.2.1. Minimalne wymagania: Krajowy certyfikat lub inne uprawnienie wydana przez Narodowy Związek Piłki Siatkowej. Preferowne kwalifikacje FIVB sędziego międzynarodowego.

4.4.6.4.3. Igrzyska Kontynentalne:

4.4.6.4.3.1. Wymagania minimalne: Krajowy certyfika, lub najwyższy odpowiednik certyfikatu wydawanego przez PZPS.

4.4.6.4.4. Igrzyska Narodowe:

4.4.6.4.4.1. Minimalne wymagania: - Krajowy certyfikat lub uprawnienia wydane przez narodowy związek sportowy dla piłki siatkowej w danym kraju.

4.4.6.4.5. Zawody poniżej poziomu Narodowego:

4.4.6.4.5.1. Minimalne wymagania: - Wszyscy sędziowie powinni posiadać uprawnienia dowolnego poziomu wydawane przez narodowy związek sportowy dla piłki siatkowej w danym kraju.

5. SPORTY ZUNIFIKOWANE – ROZGRYWKI DRUŻYNOWE

5.1. Skład

5.1.1. Zespół powinien składać się z proporcjonalnej liczby zawodników i partnerów.

5.1.2. Podczas Turnieju, skład nigdy nie może przekraczać limitu trzech zawodników i trzech partnerów. Jedyne układy dopuszczalen podczas gry to:
3 Zawodników i 3 partnerów
3 Zawodników i 2 partnerów (w przypadku kontuzji)

Wszelkie Prawa Zastrzeżone
WERSJA: Lipiec 2016 © Special Olympics, Inc., 2016

Nieprzestrzeganie wymaganego wskaźnika, skutkuje walkowerem.

5.1.3. Zmiany Libero: zawodnicy mogą wymieniać tylko zawodników i partnerzy tylko partnerów.

5.2. Trener

5.2.1. Każda drużyna musi mieć pełnoletniego, niegrającego, trenera odpowiedzialnego za prowadzenie zespołu podczas zawodów.

5.3. Kolejność serwisu

5.3.1. Kolejność serwowania i ustawienie na boisku w czasie gry powinnay być naprzemienne: raz zawodnik, raz partner.

5.3.2. Gdy zagrywający zdobył trzy kolejne punkty, jego/jej zespół wykonuje rotację do następnego zagrywającego i nadal zagrywa.

6. ZMODYWFIKOWANE ROZGRYWKI DRUŻYNOWE

6.1. Podział na grupy sprawnościowe

6.1.1. Przed przystąpieniem do rozgrywek, trener musi przedstawić ocenę z trzech konkurencji Indywidualnego Konkursu Sprawności (nie TOSD) tj. Zagrywka, odbicie sposobem górnym i dolnym, dla każdego gracza.

6.1.2. Trener główny też musi wskazać jego/jej sześciu najlepszych graczy pod względem ich umiejętności gry umieszczając gwiazdkę obok ich nazwiska na liście zgłoszeniowej do zawodów.

6.1.3. Wynik drużyny – oblicza się poprzez dodanie wyników IKS 8 najlepszych graczy i podzielenie przez osiem.

6.1.4. Zespoły są wstępnie pogrupowane według wyniku drużyny

6.1.5. Dalej odbywa się runda gier obserwowanych, która ma zakończyć proces podziału na grupy. Odbywa się ona wg następujących wytycznych:

6.1.5.1. W rundzie gier obserwowanych zespoły będą grać jeden lub więcej setów, z każdego seta co najmniej pięć minut lub 10 punktów, w zależności od tego, co nastąpi wcześniej.

6.1.5.2. W trakcie rundy gier obserwowanych każdy trener ma obowiązek wystawić wszystkich członków zespołu.

6.2. Adaptacje przepisów:

6.2.1. Linie boiska mogą zostać zmienione na 7,62 metrów szerokości i 15,24 m długości.

6.2.2. Siatka nie może być niższa niż 2,24 m.

6.2.3. Piłki lżejsze, skórzane, mogą być używane ich modyfikacje. Rozmiar piłki nie powinien przekraczać 81 cm w obwodzie i powinna ona ważyć nie więcej niż 226 g.

6.2.4. Gdy zagrywający zdobył trzy kolejne punkty, jego/jej zespół wykonuje rotację i kontynuuje zagrywanie.

6.2.5. Antenki są umieszczone nad linią boczną boiska.

6.2.6. Jedynie w lokalnych zawodach organizatorzy mogą zadecydować o tym czy przeprowadzać, czy nie, zmiane połowy boiska w środku trwania meczu.

6.3. Podstawowe przepisy

6.3.1. Takie same jak dla rozgrywek drużynowych w sekcji 4.4.

7. INDYWIDUALNY KONKURS SPRAWNOŚCI (IKS):

7.1. Indywidulane Umiejetności

7.1.1. Cel

7.1.1.1. Indywidualny Konkurs Sprawności nie jest przeznaczony dla zawodników, którzy mogą grać w rozgrywkach drużynowych.

Wszelkie Prawa Zastrzeżone
WERSJA: Lipiec 2016 © Special Olympics, Inc., 2016

7.1.2. Wynik

7.1.2.1. Końcowy wynik zawodnika jest sumą wyników z poszczególnych prób (konkurencji).

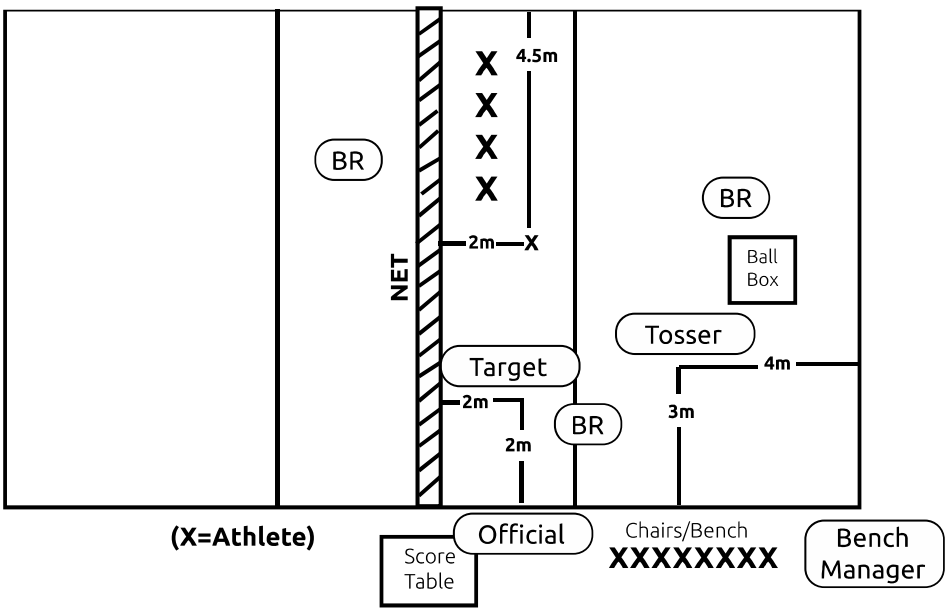
7.1.3. Wolontariusze

7.1.3.1. Każda próba (konkurencja) jest opisana na schemacie graficznym z proponowaną liczbą i rozmieszczeniem wolontariuszy, którzy pomagają i prowadzą daną próbę. Zaleca się również, aby przez całą próbę (konkurencję) piłki rozgrywał ten sam wolontariuszi (tosser), żeby zapewnić identyczne warunki próby (konkurencji) dla wszystkich zawodników.

7.1.4. Konkurencje IKS

7.1.4.1. Indywidualny Konkurs Sprwaności składa sie z 3 konkurencji: odbijanie sposobem górnym, serwowanie i odbijanie sposobem dolnym.

7.1.5. Indywidualny Konkurs Sprawności Konkurencja #1: Odbicie piłki sposobem górnym



7.1.5.1. Diagram terminy:
Athlete: zawodnik
Official: sędzia oceniający
Target: cel
Ball Retriever (BR): zbierający piłki/wolontariusz
Tosser: rozgrywający/rzucający piłki
Score Table: tablica wyników
Bench Manager: koordynator ławki
Chairs/Bench: Krzesła/ławka
Ball – piłka

7.1.5.1.1. Box - kosz na piłki

7.1.5.1.2. Net – Siatka

7.1.5.2. Cel

7.1.5.2.1. Sprawdzenie umiejętności odbicia piłki sposobem górnym przez zawodnika - liczy się powtarzalność i wysokość umożliwiająca "ścięcie".

7.1.5.3. Sprzęt

7.1.5.3.1. Regularnej wielkości boisko, które ma 18 metrów długości i 9 metrów szerokości, cztery piłki (dopuszczalne zmodyfikowane piłki),

Wszelkie Prawa Zastrzeżone
WERSJA: Lipiec 2016 © Special Olympics, Inc., 2016

wysokość siatki 2,24 m dla kobiet i 2,43 m dla mężczyzn, słupki, antenki i kosz na piłki.

7.1.5.4. Opis

7.1.5.4.1. Zawodnik ma 10 prób z pozycji środkowego przedniego czyli 2 m od siatki i 4,5 m od linii bocznej.

7.1.5.4.2. Zawodnik wykonuje 10 odbić piłki, oburącz sposobem górnym. Piłki, oburącz z dołu, rzuca rozgrywający, który znajduje się w polu obrony, 4 metry od linii końcowej i 3 m od linii bocznej w lewym, tylnym położeniu.

7.1.5.4.3. Zawodnik odbija rzuconą piłkę w kierunku celu (celem jest osoba mająca ręcę nad głową i stojąca 2 metry od siatki i 2 metry od linii bocznej w pozycji lewego ataku).

7.1.5.4.4. Rzuty, które nie są wystarczająco wysokie dla zawodnika są powtarzane. Celem jest odbicie każdej piłki tak, aby punkt szczytowy łuku, po którym przemieszcza się piłka, był ponad wysokością siatki.

7.1.5.5. Punktacja

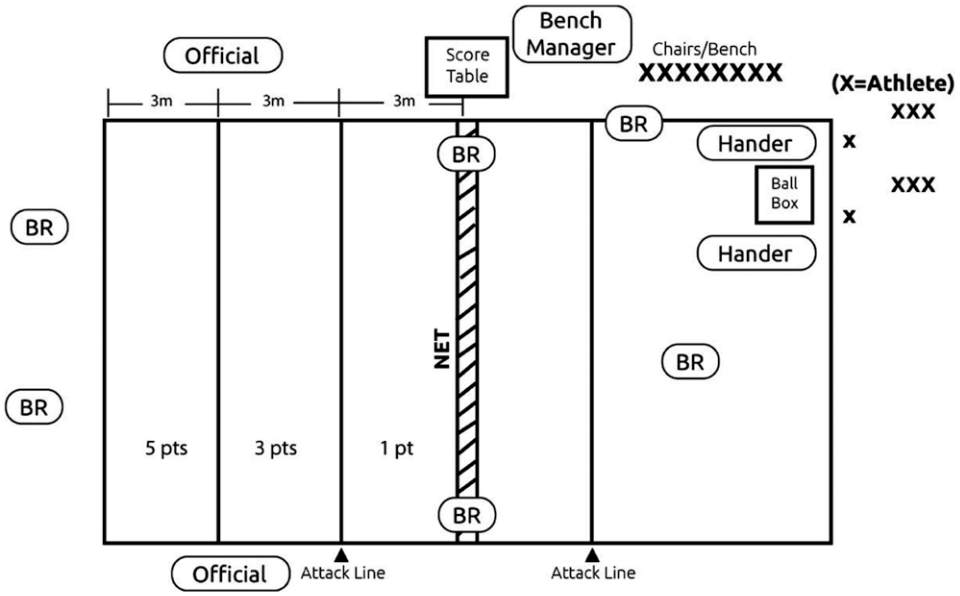
7.1.5.5.1. Mierzony jest punkt szczytowy łuku, po którym przemieszcza się piłka w kierunku celu.

7.1.5.5.2. Zawodnik otrzymuje jeden punkt za odbicie piłki 1 metr nad jego / jej wysokość głowy i trzy punkty za odbicie piłki ponad wysokość siatki.

7.1.5.5.3. Zero punktów otrzymuje się za: niedozwolony kontakt z piłką, piłki odbite poniżej głowy, piłki przechodzące nad siatką i piłki odbijane poza boisko.

7.1.5.5.4. Końcowy wynik zawodnika to suma punktów z każdej z 10 prób. (Zaleca się, aby oceniający stał na krześle/podwyższeniu, aby ocenić wysokość każdego odbicia).

7.1.6. Indywidualny Konkurs Sprawności – konkurencja # 2 : Zagrywka



7.1.6.1. Diagram terminy
Athlete – zawodnik
Official – sędzia oceniający

Wszelkie Prawa Zastrzeżone
WERSJA: Lipiec 2016 © Special Olympics, Inc., 2016

Ball Retriever (BR) – zbierający piłki / wolontariusz
Score Table – tablica wyników
Bench Manager – koordynator ławki - wolontariusz
Chairs/Bench – Krzesła/ławki
Ball – piłka
Box – kosz na pilki
Net – siatka
Attack line – linia ataku
Hander – podający piłki / wolontariusz
Zbierający piłki, podają je, tocząc po ziemi, do zbierających piłki przy koszu z piłkami.

7.1.6.2. Cel

7.1.6.2.1. Sprawdzenie umiejętności serwowania zawodnika ponad siatką, w pole gry przeciwnika.

7.1.6.3. Sprzęt

7.1.6.3.1. Regularnej wielkości wielkości boisko, które ma 18 metrów długości i 9 metrów szerokości, pięć piłek (dopuszczalne zmodyfikowane piłki), siatka, słupki, antenki, miarka, taśmy do wyznaczenia linii boiska lub kreda i kosz na piłki.

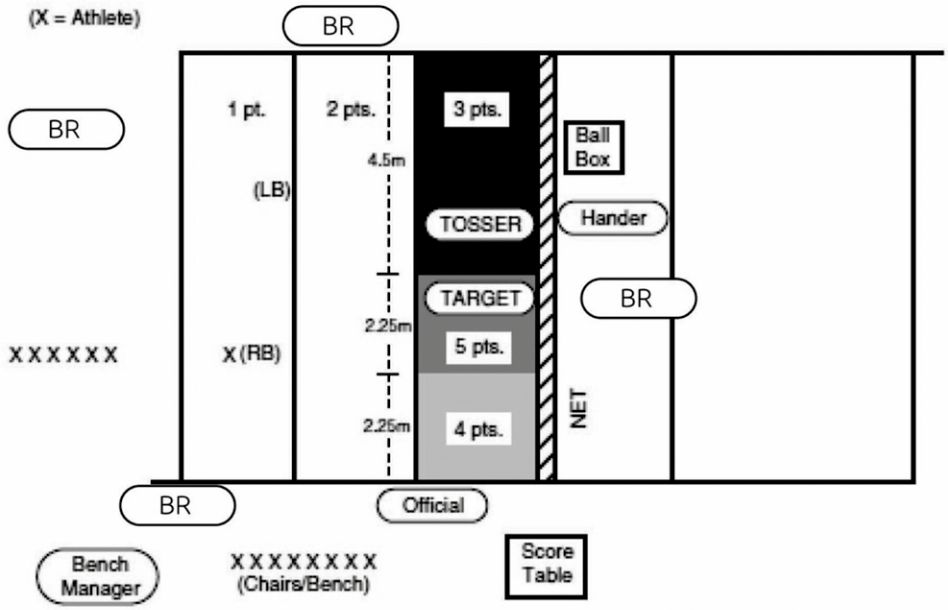
7.1.6.4. Opis

7.1.6.4.1. Zawodnik stoi 1,5 m za linią końcową i ma 10 zagrywek, po jednej na raz, na pole gry przeciwnika.

7.1.6.5. Punktacja

7.1.6.5.1. Boisko jest podzielone na trzy równe części - 3 m szerokości każda. Każdemu z tych obszarów jest przypisana inna wartość punktowa. Wynik zawodnika to suma punktów ze wszystkich 10 zagrywek. Piłka, która ląduje na linii jest przyporządkowywana do obszaru o wyższej wartości punktowej.

7.1.7. Indywidualny Konkurs Sprawności – Próba # 3: odbicie piłki sposobem dolnym.



Wszelkie Prawa Zastrzeżone
WERSJA: Lipiec 2016 © Special Olympics, Inc., 2016

7.1.7.1. Diagram terminy
Athlete – zawodnik
Official – sędzia oceniający
Target – cel
Score Table – tablica wyników
Ball Retriever (BR) – zbierający piłki / wolontariusz
Tosser – rozgrywający/rzucający piłki
Hander – podający piłki / wolontariusz
Bench Manager – koordynator ławki – wolontariusz
Chairs/Bench – Krzesła/ławki
Ball – piłka
Box – kosz na pilki
Net – siatka
LB (lewy tył) – lewy obrońca
RB (prawy tył) – prawy obrońca

7.1.7.2. Cel

7.1.7.2.1. Sprawdzenie umiejętności odbicia piłki sposobem dolnym przez zawodnika – liczy się dokładność podania, wysokość i powtarzalność.

7.1.7.3. Wyposażenie

7.1.7.3.1. Regularnej wielkości boisko, które ma 18 metrów długości i 9 metrów szerokości, pięć piłek (dopuszczalne zmodyfikowane piłki), siatka, słupki, miarka, taśmy do wyznaczenia linii i kosz na piłki.

7.1.7.4. Opis

7.1.7.4.1. Zawodnik stoi na prawej tylnej pozycji. 3 m od prawej bocznej linii boiska i 1 metr od linii końcowej boiska. Piłka jest rzucana oburącz znad głowy przez rozgrywającego, który stoi po tej samej stronie siatki na pozycji przedniej środkowej, 2 m od siatki. Zawodnik odbija piłkę sposobem dolnym w kierunku celu (celem jest osoba trzymająca ręce nad głową, stojaca po tej samej stronie siatki co zawodnik - 2 metry od siatki i 4 m od linii bocznej boiska w pewnym oddaleniu od zagrywającego piłki do zawodnika. Docelowe obszary o różnej wartości punktowej są oznaczone na przedniej części boiska. Próba jest powtarzana na pozycji lewej tylnej pozycji - 3 m od lewej linii bocznej i 1 metr od linii końcowej.

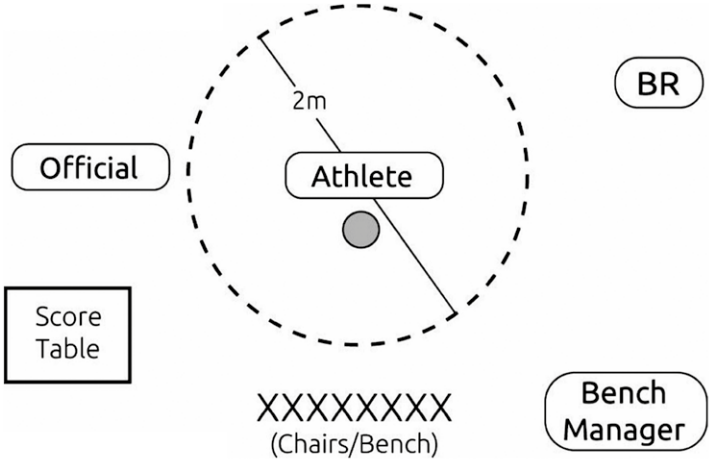
7.1.7.5. Punktacja

7.1.7.5.1. Aby otrzymać maksymalną liczbę punktów, zawodnik musi podać piłkę tak, żeby punkt szczytowy łuku, po krótym porusza się piłka był co najmniej na wysokości siatki. Piłka, która wyląduje na linii jest przyporządkowana do obszaru o wyższej wartości punktowej. Za piłkę, która jest odbijana poniżej wysokości siatki, otrzymuje się tylko jeden punkt, niezależnie od tego gdzie ląduje. Końcowy wynik zawodnika jest sumą punktów otrzymanych z jego/jej pięciu prób zarówno z prawej jak i lewej pozycji tylnej. Zaleca się aby oceniający stał na krześle/podwyższeniu aby ocenić wysokość każdego odbicia.

Wszelkie Prawa Zastrzeżone
WERSJA: Lipiec 2016 © Special Olympics, Inc., 2016

7.2. Inne konurnecje

7.2.1. Żonglowanie Piłką Siatkową



7.2.1.1. Diagram terminy:
Athlete – zawodnik
Official – sędzia oceniający
Ball Retriever (BR) – zbierający piłki / wolontariusz
Bench Manager – koordynator ławki – wolontariusz
Score Table – tablica wyników
Chairs/Bench – Krzesła/ławki

7.2.1.2. Sprzęt

7.2.1.2.1. Plastikowe piłki do zabawy, które mają 60 cm w obwodzie lub skórzane, zmodyfikowane piłki do siatkówki mające 81 centymetrów w obwodzie i ważące nie więcej niż 227 gram masy.

7.2.1.2.2. Stoper

7.2.1.2.3. Miarka

7.2.1.2.4. Taśma do wyklejania lub kreda

7.2.1.2.5. Gwizdek

7.2.1.3. Ustawienie:

7.2.1.3.1. Wyznaczyć okrąg na podłodze o 2-metrowej średnicy.

7.2.1.4. Zasady

7.2.1.4.1. Zawodnik rozpoczyna stojąc lub siedząc w środku kręgu i trzymając piłkę.

7.2.1.4.2. Zawodnik zaczyna żonglowanie na dźwięk gwizdka.

7.2.1.4.3. Zawodnik może używać tylko rąk i ramion podczas żonglowania piłką.

7.2.1.4.4. Zawodnik stara się uchronić piłkę przed upadkiem na ziemię.

7.2.1.4.5. Maksymalny limit czasu to 60 sekund.

7.2.1.4.6. Żonglowanie kończy się, gdy zawodnik złapie piłkę, kiedy piłka dotknie ziemi lub, gdy czas 60 sekund został osiągnięty.

7.2.1.5. Punktacja

7.2.1.5.1. Policzyć, ile razy zawodnik odbił piłkę w powietrzu.

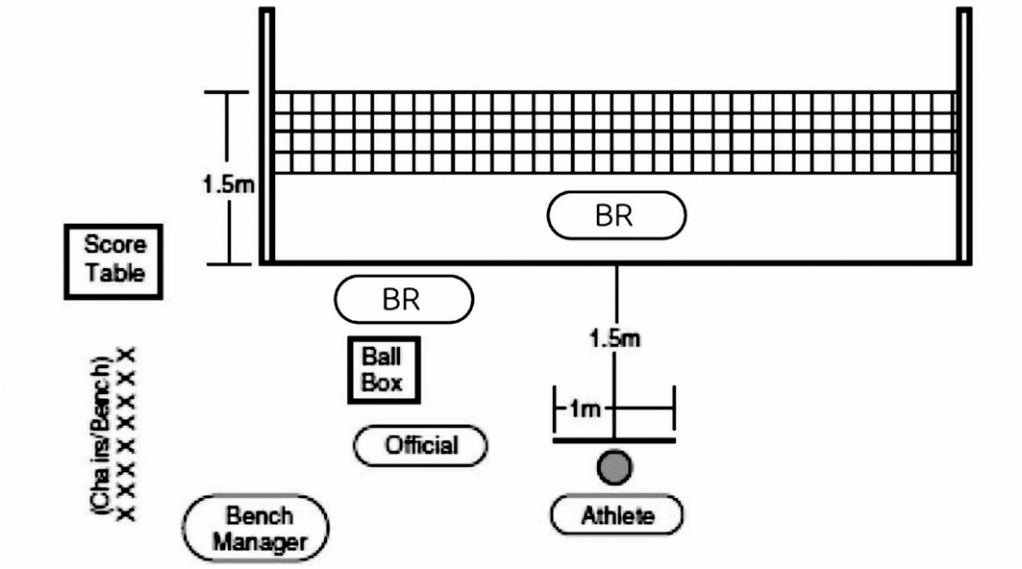
7.2.1.5.2. Zawodnik otrzymuje jeden punkt, za każde odbicie piłki w powietrzu.

7.2.1.5.3. Zawodnik otrzymuje dodatkowe pięć punktów za utrzymanie piłki w powietrzu przez pełne 60 sekund.

Wszelkie Prawa Zastrzeżone
WERSJA: Lipiec 2016 © Special Olympics, Inc., 2016

7.2.1.5.4. Wynikiem końcowym zawodnika jest liczba trafień w ciągu 60s i ewentualne punkty bonusowe.

7.2.2. Podawanie



7.2.2.1. Diagram treminy:
Athlete – zawodnik
Official – sędzia oceniający
Ball Retriever (BR) – zbierający piłki / wolontariusz
Bench Manager – koordynator ławki - wolontariusz
Score Table – tablica wyników
Chairs/Bench – Krzesła/ławki
Ball Box – pojemnik na piłki

7.2.2.2. Sprzęt

7.2.2.2.1. Plastikowe piłki do zabawy, które mają 60 cm w obwodzie lub skórzane, zmodyfikowane piłki do siatkówki mające 81 centymetrów w obwodzie i ważące nie więcej niż 227 gram masy.

7.2.2.2.2. Siatka i słupki

7.2.2.2.3. Miarka

7.2.2.2.4. Taśma podłogowa lub kreda

7.2.2.2.5. Gwizdek

7.2.2.3. Ustawienie

7.2.2.3.1. Zawieszenie siatki na wysokości 1,5 m.

7.2.2.3.2. Oznaczenie linii rzutu, o długości 1 metra, równolegle do siatki, a 1,5 m od siatki.

7.2.2.4. Zasady

7.2.2.4.1. Zawodnik rozpoczyna w pozycji siedzącej lub stojącej za linią rzutu.

7.2.2.4.2. Zawodnik próbuje przerzucić piłkę nad siatką.

7.2.2.4.3. Zawodnik może rzucać piłkę jedną lub dwiema rękami.

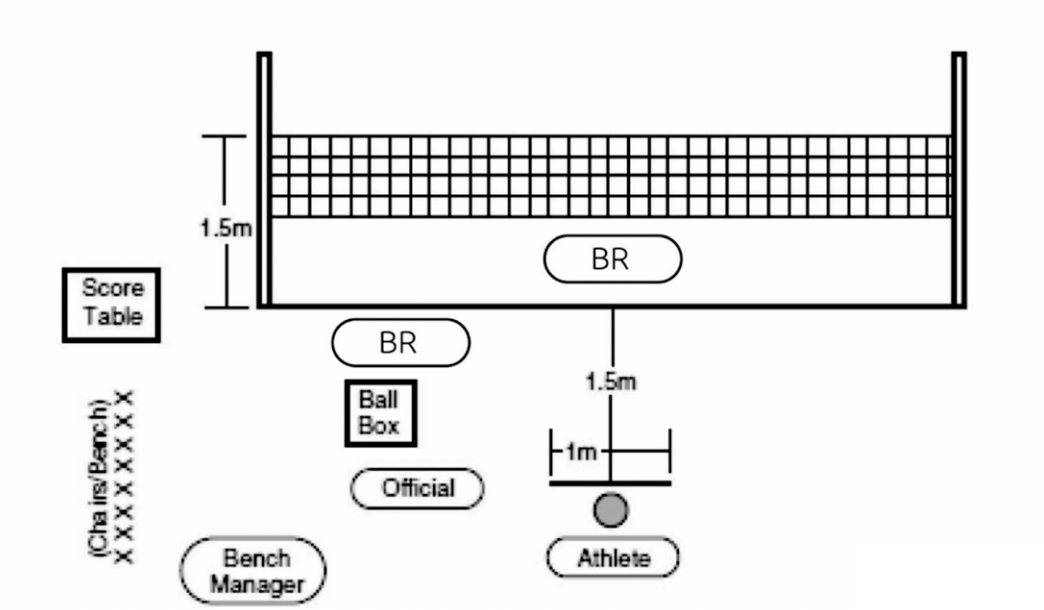
7.2.2.4.4. Zawodnik otrzymuje pięć prób przerzucenia piłki nad siatką.

7.2.2.5. Punktacja

7.2.2.5.1. Przyznaje się jeden punkt za każde udane przerzucenie piłki ponad siatką

Wszelkie Prawa Zastrzeżone
WERSJA: Lipiec 2016 © Special Olympics, Inc., 2016

7.2.3. Rzut i odbicie



7.2.3.1. Diagram treminy:
Athlete – zawodnik
Official – sędzia oceniający
Ball Retriever (BR) – zbierający piłki / wolontariusz
Bench Manager – koordynator ławki – wolontariusz
Score Table – tablica wyników
Chairs/Bench – Krzesła/ławki
Ball Box – pojemnik na piłki

7.2.3.2. Sprzęt
- 7.2.3.2.1. Plastikowe piłki do zabawy, które mają 60 cm w obwodzie lub skórzane, zmodyfikowane piłki do siatkówki mające 81 centymetrów w obwodzie i ważące nie więcej niż 227 gram masy.
- 7.2.3.2.2. Siatka i słupki
- 7.2.3.2.3. Miarka
- 7.2.3.2.4. Taśma podłogowa lub kreda
- 7.2.3.2.5. Gwizdek

7.2.3.3. Ustawienie
- 7.2.3.3.1. Zawieszenie siatki na wysokości 1,5 m.
- 7.2.3.3.2. Oznaczenie linii rzutu, o długości 1 metra, równolegle do siatki, a 1,5 m od siatki.

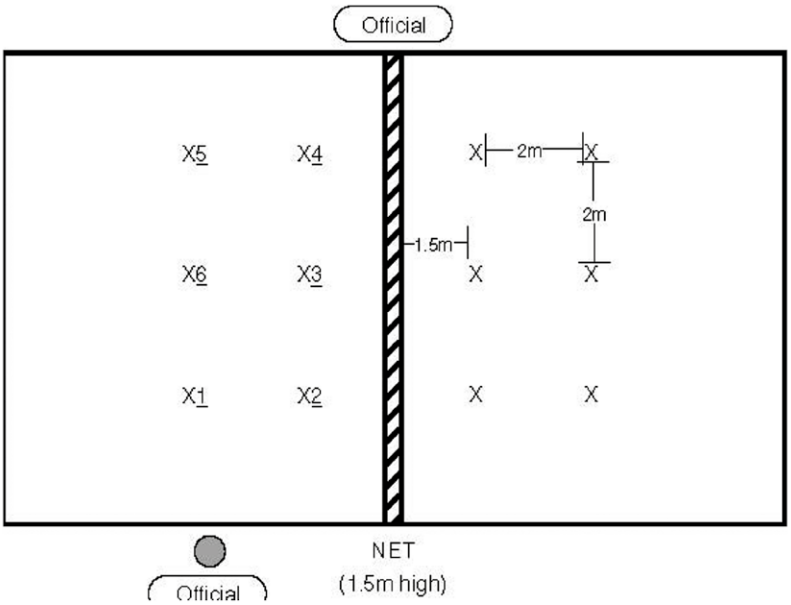
7.2.3.4. Zasady
- 7.2.3.4.1. Zawodnik rozpoczyna w pozycji siedzącej lub stojącej za linią rzutu.
- 7.2.3.4.2. Zawodnik próbuje przebić pięć piłek, po jednej na raz, ponad siatką.
- 7.2.3.4.3. Zawodnik może przebijać piłkę jedną lub dwiema rękami.
- 7.2.3.4.4. Zawodnik ma dwie próby przebicia każdej piłki ponad siatką.

Wszelkie Prawa Zastrzeżone
WERSJA: Lipiec 2016 © Special Olympics, Inc., 2016

7.2.3.5. Puntacja:

7.2.3.5.1. Przyznaje się jeden punkt za każde udane przebicie piłki ponad siatką.

7.2.4. Piłka siatkowa – Umiejętności Drużynowe



7.2.5. Diagram treminy:

7.2.5.1. Official – sędzia oceniający

7.2.5.2. Net – siatka

7.2.5.3. High – Wysokość

7.2.5.4. Score Table – Tablica wyników

7.2.6. Sprzęt

7.2.6.1. Dwie regularne piłki albo skórzane, modyfikowane – 81 cm w obwodzie i 227 gram masy na drużynę.

7.2.6.2. Regularnej wielkości boisko – 18 metrów długości i 9 metrów szerokości.

7.2.6.3. Wysokość słupków i siatki ustawić na wysokości 1,5 m

7.2.6.4. Miarka.

7.2.6.5. Taśma podłogowa lub kreda.

7.2.6.6. Gwizdek.

7.2.7. Ustawienie

7.2.7.1. Oznacz sześć pozycji na boisku, tak jak pokazano na rysunku. Gracze powinni być usytuowani 2 metry od siebie, gracze z pierwszej linii powinni być 1,5 m od siatki. Gracze w drugiej linii powinni być 2 metry od zawodników w pierwszej linii.

7.2.7.2. Zespoły powinny podać skład przed rozpoczęciem gry.

7.2.7.3. Członkowie zespołu powinni mieć stroje i koszulki z numeracją.

7.2.8. Zasady

7.2.8.1. Dwie sześcioosobowe drużyny, są ustawiane po przeciwniej stronie siatki.

Wszelkie Prawa Zastrzeżone
WERSJA: Lipiec 2016 © Special Olympics, Inc., 2016

7.2.8.2. Gra składa się z sześciu rund. Zawodnik będzie miał możliwość zagrania na każdej z 6 pozycji. Aby wygrać mecz, drużyna musi wygrać dwa z trzech setów. Organizator ma prawo do zmiany liczby rozgrywek.

7.2.8.3. Oceniający wręcza piłkę zawodnikowi na pozycji # 1. Gra rozpoczyna się od gwizdka sędziego.

7.2.8.4. Zawodnik na pozycji # 1 musi podać piłkę do gracza na pozycji # 2. Zawodnik na pozycji # 2 stara się przebić piłkę nad siatką na stronę przeciwnika.

7.2.8.5. Drużyna przeciwna może próbować przebić piłkę z powrotem. Zespół zagrywający nie może odbijać tej piłki.

7.2.8.6. Jeżeli drużyna przeciwna nie przebije piłki nad siatką lub nie trafi w boisko, nie otrzymuje karnych punktów.

7.2.8.7. Sędzia wręcza piłkę zawodnikowi na pozycji # 6. Zawodnik podaje piłkę sposobem górnym do gracza na pozycji # 3. Zawodnik na pozycji # 3 próbuje przebić piłkę nad siatką i trafić w boisko przeciwnika.

7.2.8.8. Następnie, oceniający podaje piłkę zawodnikowi na pozycji # 5. Gracz na pozycji # 5 podaje piłkę sposobem górnym do gracza na pozycji #4, który następnie próbuje ją przebić nad siatką.

7.2.8.9. Po tym jak zawodnicy na pozycjach # 1, # 6 i # 5 zakończają swoją kolej, runda jest zakończona.

7.2.8.10. Swoją rundę rozpoczyna drużyna przeciwna, która kończy się gdy zawodnicy na pozycjach # 1, # 6 i # 5 zakończą swoją kolej.

7.2.8.11. Rozpoczynając każdą rundę drużyna powinna wykonać rotację (jak przy zagrywce), zmieniając pozycję o jedno miejsce zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

7.2.8.11.1. Zawodnik na pozycji #1 idzie na pozycję #6

7.2.8.11.2. Zawodnik na pozycji #6 idzie na pozycję #5

7.2.8.11.3. Zawodnik na pozycji #5 idzie na pozycję #4

7.2.8.11.4. Zawodnik na pozycji #4 idzie na pozycję #3

7.2.8.11.5. Zawodnik na pozycji #3 idzie na pozycję #2

7.2.8.11.6. Zawodnik na pozycji #2 idzie na pozycję #1

7.2.8.12. Gra trwa do czasu, gdy każdy zawodnik grał na każdej z sześciu pozycji.

7.2.8.13. Zmiany są dopuszczalne tylko po zakończeniu rundy.

7.2.8.14. Trenerzy muszą pozostawać poza boiskiem, 4 m od graczy na pozycji # 1 lub # 5. Gesty lub ustne instrukcje trenerów są dopuszczalne. Głusi zawodnicy mogą otrzymać pomoc w ustawianiu się na pozycji.

7.2.9. Punktacja

7.2.9.1. Zespół zagrywający otrzymuje jeden punkt za każdym razem gdy:

7.2.9.1.1.1. Piłka jest właściwie zagrana przez gracza z tyłu do odpowieniego gracza z przodu.

7.2.9.1.1.2. Zawodnik z przedniej linii odbije piłkę.

7.2.9.1.1.3. Zawodnik z przedniej linii przebija piłkę nad siatką i w boisko.

7.2.9.2. Drużyna broniąca się otrzymuje jeden punkt, jeśli z powrotem przebije piłkę w boisko w ciągu nie więcej niż dwóch odbić.

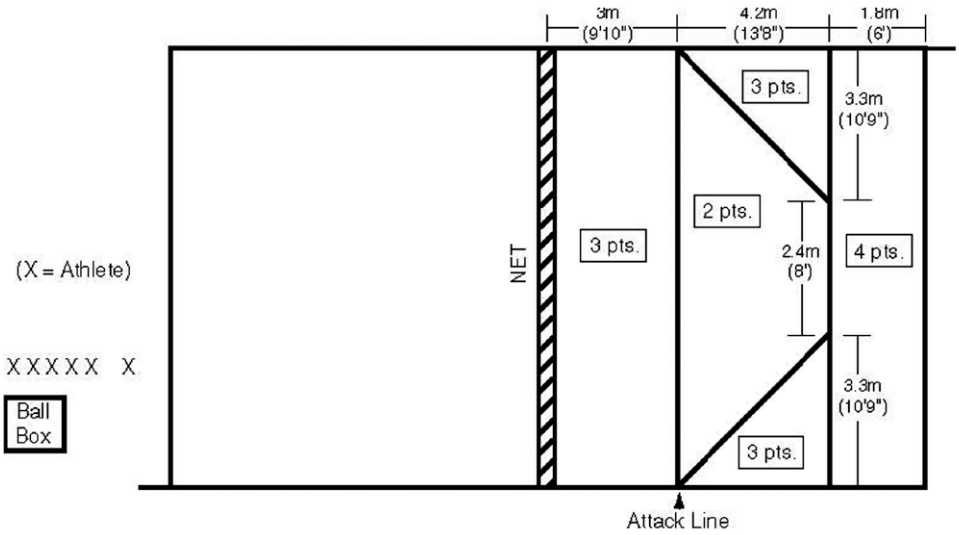
7.2.9.3. The Maksymalna liczba punktów możliwa do zdobycia w czasie sześciu rund to 72 punkty.

7.2.9.4. Aby wygrać mecz, drużyna musi mieć przewagę dwóch punktów. Dodatkowe rundy są prowadzone, aż margines zwycięstwa będzie osiągnięty.

Wszelkie Prawa Zastrzeżone
WERSJA: Lipiec 2016 © Special Olympics, Inc., 2016

8. TEST OCENY SPRAWNOŚCI DRUŻYNY (TOSD)

8.1. TOSD – Zagrywka



8.1.1. Diagram treminy:

8.1.1.1. Athlete – zawodnik

8.1.1.2. Net – siatka

8.1.1.3. Attack line – linia ataku

8.1.1.4. Pts. (points) – Punkty

8.1.1.5. Ball Box – kosz z piłkami

8.1.2. Ustawienie

8.1.2.1. Regularnej wielkości wielkości boisko, które ma 18 metrów długości i 9 metrów szerokości, dziesięć piłek (dopuszczalne zmodyfikowane piłki), wysokość siatki ustawić na 2,24 m dla kobiet i 2,43 metrów dla mężczyzn, słupki, antenki, miarki, taśma do wyklejania, kosz na piłki.

8.1.3. Test

8.1.3.1. Zawodnik ma 10 prób ze strefy zagrywki.

8.1.3.2. Zawodnik może zagrywać z góry lub z dołu.

8.1.3.3. Taśmą lub kredą oznacz linie, które przedstawiają docelowe obszary, punktowane od 2 do 4 punktów.

8.1.4. Punktacja

8.1.4.1. Piłka trafiające w linię sa punktowane z obszaru, który ma większa wartość punktową.

8.1.4.2. Piłki, które dotkną siatki, antenki lub lądują poza granicami boiska nie otrzymują punktów.

8.1.4.3. Końcowy wynik zawodnika to suma punktów ze wszystkich 10 prób.

8.1.5. Usawtianie Zawodników

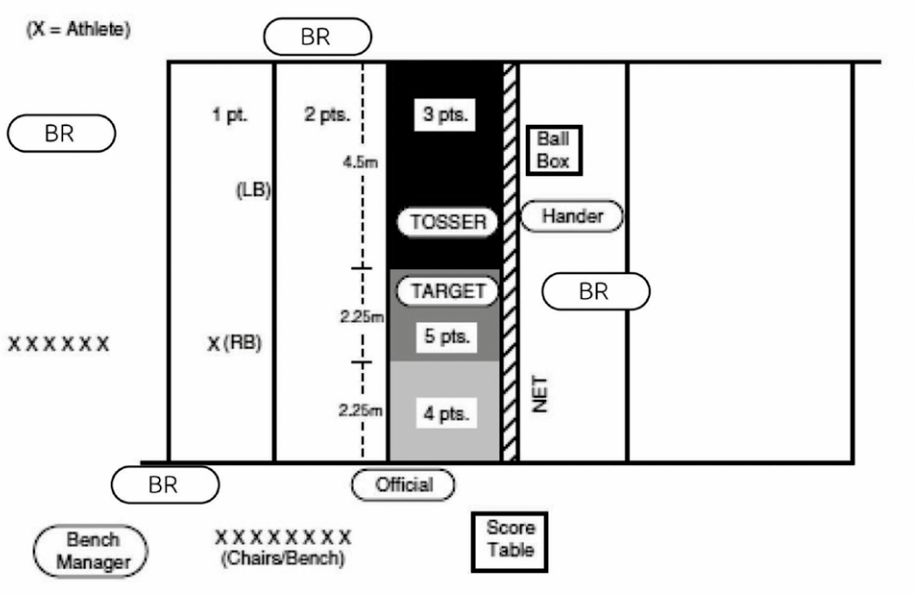
8.1.5.1. Wolontariusze nadzorujący przebieg testu nie mogą przeszkadzać zawodnikom, którzy wykonują próby.

8.1.5.2. Wolontariusz „A" instruuje grupę wykonującą test, podczas gdy wolontariusz „B" demonstruje czynności do wykonania. Wolontariusz „A" podaje piłkę zawodnikowi wykonującemu próbę. Wolontariusze zbieraja piłki, które wyle-

Wszelkie Prawa Zastrzeżone
WERSJA: Lipiec 2016 © Special Olympics, Inc., 2016

ciały poza boisko. Po skończonej próbie zawodnika, wolontariusz „A” Podaje wynik wolontariuszowi „C”, który je zapisuje. Każdy wolontariusz nadzoruje przebieg testu i kontroluje tylko swój obszar.

8.2. TOSD – podanie sposobem dolnym



8.2.1. Diagram treminy:
Athlete – zawodnik
Target – cel
Tosser – rzucający piłki
Net Attack Line – linia ataku siatki
Pts. (points) – punkty
Ball box – kosz na piłki
RB – prawy tył
LB – lewy tył

8.2.2. Cel

8.2.2.1. Sprawdzić dokładność podawania zawodnika, wysokość odbicie i powtarzalność przy użyciu techniki odbicia dolnego.

8.2.3. Sprzęt

8.2.3.1. Regularnej wielkości wielkości boisko, które ma 18 metrów długości i 9 metrów szerokości, pięć piłek, wysokość siatki ustawić na 2,24 m dla kobiet i 2,43 metrów dla mężczyzn, słupki, antenki, miarki, taśma do wyklejania, kosz na piłki

8.2.4. Opis

8.2.4.1. Zawodnik stoi na pozycji prawej w drugiej linii - 3 metry od prawej lini bocznej i metr od linii końcowej. Piłka jest rzucana oburącz z zagłowy przez trenera/sędziego, który stoi po tej samej stronie siatki na pozycji środkowego pierszej linni, dwa metry od siatki. Zawodnik odbiera piłkę i podaje ją do celu, (osoba trzymające ręce nad głową, stoi po tej samej stronie siatki dwa metry od siatki i cztery metry od linii bocznej przeciwnej od rzucającego). Docelowe strefy

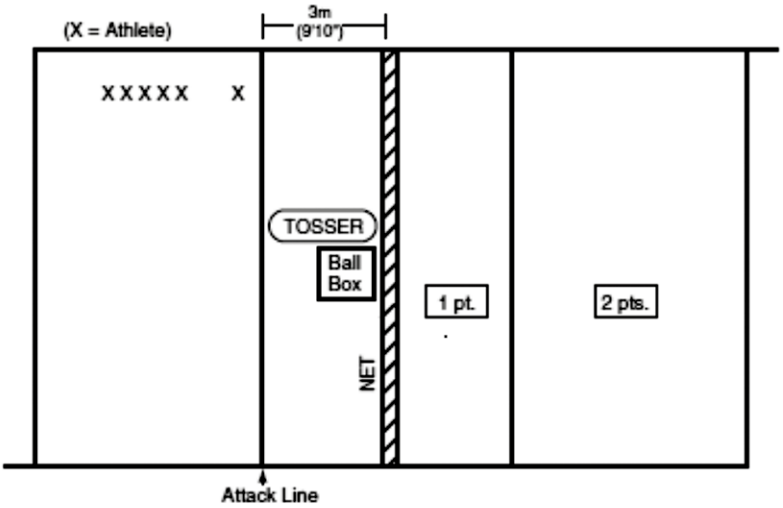
Wszelkie Prawa Zastrzeżone
WERSJA: Lipiec 2016 © Special Olympics, Inc., 2016

różniące się wartością punktową są wyznaczone w przedniej strefie boiska. Sytuacja się powtarza z zawodnikiem stojącym po lewej tylnej stronie boiska – trzy metry od lewej linii bocznej i metr od końcowej boiska.

8.2.5. Punktowanie

8.2.5.1. Zawodnik musi podać piłkę, tak by szczyt łuku lotu piłki był przynajmniej na wysokości szczytu siatki, aby otzymac max punktów. Piłka, która ląduje na linii jest zaliczana do strefy wyżej punktowanej. Piłka która leci poniżej górnej wysokości siatki otrzymuje tylko jeden punkt niezależnie od tego gdzie upadnie. Ostateczny wynik zwodnika to w sume pięciu prób z obu (lewa tylna i prawa tylna) pozycji. Sugerowane jest aby sędzia stał na krześle aby móc ocenić wysokość każdego podania.

8.3. TOSD – odbicie „ścięcie”



8.3.1. Diagram treminy:
Athlete – zawodnik
Tosser – rzucający piłki
Net – siatka
Attack line – linia ataku
Pts. (points) – Punkty
Ball Box – kosz z piłkami

8.3.2. Ustawienie

8.3.2.1. Regularnej wielkości wielkości boisko, które ma 18 metrów długości i 9 metrów szerokości, pięć piłek, wysokość siatki ustawić na 2,24 m dla kobiet i 2,43 metrów dla mężczyzn, słupki, antenki, miarki, taśma do wyklejania, kosz na piłki

8.3.3. Test

8.3.3.1. Rzucający piłki, wyrzuca piłkę przed zawodnika, 2 m powyżej siatki. Rzuty, które nie są na odpowiedniej wysokości są powtarzane. Zawodnik stoi na boisku, 3.05 - 4.57 m od siatki, zbliża się do siatki i ścina piłkę nad siatką trafiając w boisko po drugiej stronie. Każdy zawodnik ma 10 takich prób.

8.3.4. Punktacja

8.3.4.1. Zawodnik otrzymuje dwa punkty za każdy atak, który ląduje w polu obrony i jeden punkt za każdy atak, pomiędzy siatką a linią ataku. Piłki tylko dotknię-

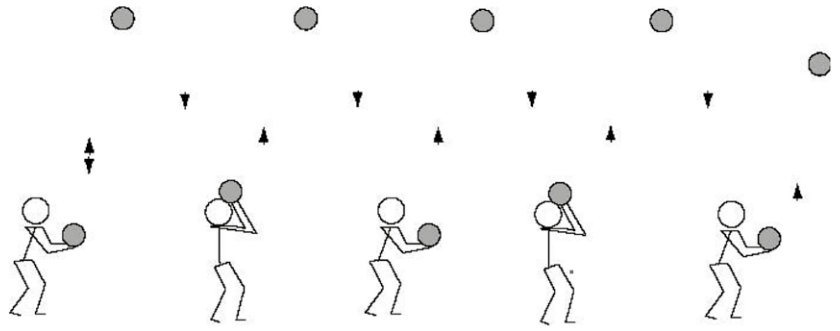
Wszelkie Prawa Zastrzeżone
WERSJA: Lipiec 2016 © Special Olympics, Inc., 2016

te/przerzucone albo lecące z połową prędkości nie są traktowane jako ścięcie. Wynik końcowy to suma punktów ze wszystkich 10 prób.

8.3.5. Ustawianie Zawodników

8.3.5.1. Wolontariusze nadzorujący przebieg testu nie mogą przeszkadzać zawodnikom, którzy wykonują próby. Wolontariusz „A" instruuje grupę wykonującą test, podczas gdy wolontariusz „B" demonstruje czynności do wykonania. Wolontariusz „A" podaje piłkę zawodnikowi wykonującemu próbę. Wolontariusze zbieraja piłki, które wyleciały poza boisko. Po skończonej próbie zawodnika, wolontariusz „A" Podaje wynik wolontariuszowi „C", który je zapisuje. Każdy wolontariusz nadzoruje przebieg testu i kontroluje tylko swój obszar.

8.4. TOSD – Odbijanie piłki



8.4.1. Wyjaśnienie diagramu:

8.4.1.1. Podrzucenie piłki i odbicie sposobem dolnym

8.4.1.2. Odbicie sposobem górnym

8.4.2. Ustawienie

8.4.2.1. Konkurencja rozgrywana jest na połowie boiska do piłki siatkowej, siatka o minimalnej wysokości 2,24 m (7 stóp, 4 1/8 cala) i trzy piłki.

8.4.3. Test

8.4.3.1. Zawodnik naprzemiennie odbija piłkę sposobem górnym i dolnym.

8.4.3.2. Zawodnik najpierw wyrzuca piłkę w powietrze, a następnie odbija.

8.4.3.3. Zawodnik musi się poruszać „pod" piłką, aby kontynuować naprzemienne odbicia.

8.4.3.4. Zawodnik musi pozostać w obrębie połowy boiska.

8.4.4. Punktacja

8.4.4.1. Zawodnik ma 4 próby i liczy się najlepszy wynik.

8.4.4.2. 50 to maksymalna liczba punktów (25 odbić sposobem dolnym i 25 odbić sposobem górnym).

8.4.4.3. Każde prawidłowe odbicie daje 1 punkt, jeśli piłka jest odbita ponad poziom siatki.

8.4.4.4. Próba jest skończona, gdy zawodnik odbije dwa razy pod rząd w ten sam sposób, odbije w niedozwolony sposób, wyjdzie poza linię boiska albo osiągnie wynik 50 punktów.

8.4.5. Ustawienie Zawodników

8.4.5.1. Wolontariusze nadzorujący przebieg testu nie mogą przeszkadzać zawodnikom, którzy wykonują próby. Wolontariusz „A" instruuje grupę wykonującą test, podczas gdy wolontariusz „B" demonstruje czynności do wykonania. Wolontariusz „A" podaje piłkę zawodnikowi wykonującemu próbę. Wolontariusze zbieraja piłki, które wyleciały poza boisko. Po skończonej próbie zawodnika, wolontariusz „A" Podaje wynik wolontariuszowi „C", który je zapisuje. Każdy wolontariusz nadzoruje przebieg testu i kontroluje tylko swój obszar.

Wszelkie Prawa Zastrzeżone
WERSJA: Lipiec 2016 © Special Olympics, Inc., 2016