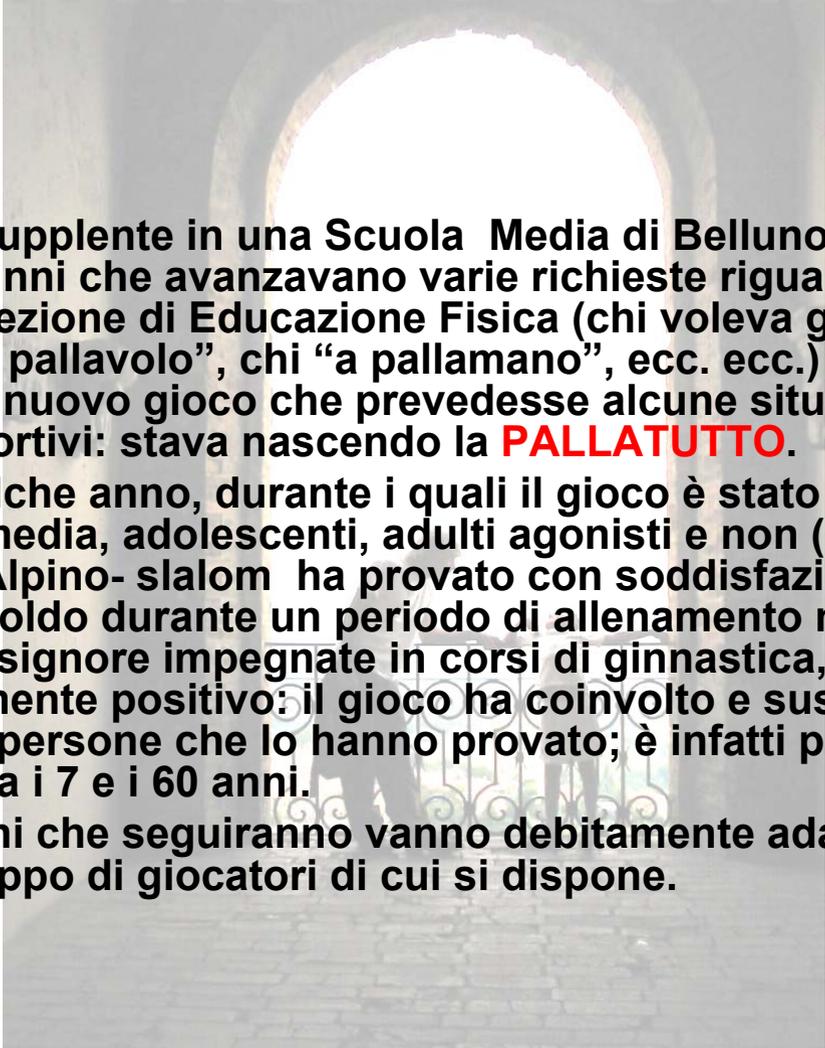


**IL GIOCO DEL 2000:**



**la PALLATUTTO,**

# INTRODUZIONE



- Nell'ottobre '95, supplente in una Scuola Media di Belluno, insistentemente pressato dagli alunni che avanzavano varie richieste riguardo l'attività ludica conclusiva della lezione di Educazione Fisica (chi voleva giocare "a calcio", chi "a basket", chi "a pallavolo", chi "a pallamano", ecc. ecc.) ho iniziato a fissare delle regole di un nuovo gioco che prevedesse alcune situazioni caratteristiche dei vari giochi sportivi: stava nascendo la **PALLATUTTO**.
- A distanza di qualche anno, durante i quali il gioco è stato proposto a gruppi di alunni di scuola media, adolescenti, adulti agonisti e non (si pensi che anche la Nazionale di Sci Alpino- slalom ha provato con soddisfazione la Pallatutto in quel di Forno di Zoldo durante un periodo di allenamento nel gennaio '96) ed infine a gruppi di signore impegnate in corsi di ginnastica, il bilancio che si può trarre è assolutamente positivo: il gioco ha coinvolto e suscitato vivo interesse nei vari gruppi di persone che lo hanno provato; è infatti proponibile alla fascia d'età compresa fra i 7 e i 60 anni.
- Tutte le indicazioni che seguiranno vanno debitamente adattate all'ambiente (palestra) e al gruppo di giocatori di cui si dispone.

# L'AMBIENTE DI GIOCO

- Va subito precisato che ***non esiste un campo di gioco, bensì un ambiente di gioco.***
- Le palestre piccole, anguste e prive di accessi laterali (tipo gradinate) con la rete di pallavolo che va da un muro all'altro sono l'ambiente ideale per lo svolgimento del gioco.
- In alternativa è sufficiente fissare una corda che colleghi il muro alla parte superiore della rete di pallavolo, di modo che **la palestra sia comunque divisa in due parti da una linea (corda o rete di pallavolo)** posta ad un'altezza variabile da m.2.25 a m.3.25 e che permetta in ogni caso la possibilità di passare sotto per spostarsi nel campo avversario.
- Nei palazzetti dello sport o altri ambienti con accessi laterali o gradinate, sarà opportuno, mediante delle corde appositamente evidenziate con striscioline colorate od altro, collegare la rete di pallavolo alle tribune laterali individuando i punti ideali di raccordo in modo che comunque si sia sempre in grado di stabilire esattamente se il pallone sia passato sopra o sotto tale corda tesa.

# IL GIOCO

- Va sottolineata l'esigenza che il gioco, per la sua struttura e le particolari situazioni che si possono creare, va costantemente seguito da un **arbitro**, specialmente nella fase di apprendimento del gioco stesso.
- Ma perché **PALLATUTTO**?
- Il nome sta ad indicare sostanzialmente gli aspetti fondamentali di questo gioco:
- **la palla si può colpire** (in modo netto, non si può trattenere o accompagnare) **con qualsiasi parte del corpo**;
- **la palla è sempre in gioco**, qualsiasi oggetto colpisca (soffitto, muri, materassi, attrezzi, eventuali spettatori, l'arbitro, ecc.).

# IL PUBBLICO PARTECIPA AL GIOCO!

- **A proposito dell'eventuale presenza di pubblico o di giocatori "spettatori" in attesa di partecipare al gioco (nel caso ad esempio di tre squadre, due giocano e una è fuori a turno) vi è la possibilità di un diretto coinvolgimento da parte degli stessi al gioco.**
- **Per regolamento essi fanno parte dell'"arredo" della palestra: qualora il pallone capitasse addosso a loro sono invitati a rilanciarlo in maniera che sia nuovamente giocabile e quindi in un certo senso partecipano in modo attivo pur essendo dei semplici spettatori.**
- **Il giocatore che ha colpito il pallone NON può riprenderlo per primo su rilancio del pubblico (commetterebbe doppio tocco).**
- **Attenzione! Specialmente a scuola, chi assiste "tende" a partecipare talmente tanto al gioco da confondersi con i giocatori stessi e questo va assolutamente evitato!**
- **Questo vale anche per chi assiste dalle gradinate: il pallone va rilanciato alla squadra che lo dovrebbe recuperare; bisogna comunque che entrambe le squadre siano sempre pronte ad intervenire dopo che il pallone è stato rimandato in campo dal pubblico( talvolta quello che intenzionalmente vorrebbe essere un aiuto può diventare a tutti gli effetti una complicazione...!).**

# DISPOSIZIONE DELLE SQUADRE

- **Le due squadre si dispongono liberamente** nelle rispettive metà campo e stabiliscono un ordine dei giocatori che si incaricheranno di “servire” il gioco (anche l’ordine alfabetico va bene); non vi sono posizioni fisse, ma tutto lo spazio a disposizione deve essere occupato.
- **Ogni giocatore dovrebbe disporre di almeno 20 mq. di superficie di gioco**, le squadre sono composte da un minimo di 4 ad un massimo di 10 giocatori, in relazione all’ampiezza della palestra (ed alle capacità dei giocatori).
- All’inizio del gioco, ogni squadra ha la **possibilità di modificare la sistemazione degli oggetti** secondo le proprie necessità (chiudere eventuali porte, spostare materassi, ecc.), senza ovviamente stravolgere l’arredo della palestra.

# PASSAGGI E TOCCO DEL PALLONE

- Si possono fare fino ad un massimo di **95** (ricorda l'anno di nascita del gioco ed il numero sta a significare che in realtà non vi è un limite) **passaggi** prima di spedire il pallone nella metà campo avversaria.
- **Lo stesso giocatore non può colpire due volte consecutivamente il pallone.**
- A questo proposito, si considera doppio tocco anche quello del giocatore che colpisce nuovamente il pallone dopo che questo è stato rimandato in campo dal pubblico.
- Il doppio tocco, anche se involontario (ad esempio: un giocatore tira il pallone che colpisce il muro della palestra per poi ricadere addosso allo stesso giocatore), l'"**afferrare**" o "**accompagnare**" il pallone fanno perdere il punto.
- **Un giocatore può colpire nuovamente il pallone solo dopo che questo è stato colpito da un altro giocatore, compagno o avversario che sia, oppure solo dopo che il pallone abbia rimbalzato nel campo avversario** (per assurdo a Pallatutto potrebbe giocare in eterno un solo giocatore che riesca continuamente a buttare il pallone sul muro di fondo campo degli avversari facendolo rimbalzare sul campo per poi ritornare sopra la rete nel proprio!)
- **Quando il pallone rotola sul pavimento il punto è perso.**

# PALLA MORTA

- Se il pallone si ferma o si incastra in un qualsiasi punto della palestra- o si ferma sulle gradinate- senza essere a contatto col pavimento, è ancora in gioco e può essere trasformato in “palla viva” (sempre se non ha superato il numero di rimbalzi stabilito) e va rimosso nella maniera più comoda (quindi anche afferrato per una minima frazione di tempo) per essere poi rigiocato “al volo” ( il pallone cioè non deve toccare subito per terra) da un altro partecipante al gioco.
- Se il pallone viene rimesso in gioco dal pubblico non è obbligatorio colpirlo “al volo” per avere una situazione di palla “viva”.
- In questi casi si stabilisce un tempo massimo per il recupero del pallone fissato in un minuto.
- E' capitato ancora che il pallone finisca nel cestino delle immondizie: in questo caso il pallone è ancora in gioco!
- In ambienti particolarmente ampi dove esistano spazi al di fuori del controllo visivo dell'arbitro, conviene sospendere il gioco assegnando il punto alla squadra non responsabile dell'invio del pallone in tale spazio.
- Nel caso in cui siano presenti spazi laterali (spalti o gradinate o quant'altro) la regola da seguire è la seguente: quando il pallone va a finire sulle gradinate e non ritorna in campo -il pallone è ovviamente in gioco, in quanto non giace sul pavimento- e il recupero spetta alla squadra che lo ha tirato direttamente sugli spalti, se invece il pallone lanciato da una squadra va sopra la rete, rimbalza nel campo avversario e poi va sulle gradinate, spetta agli avversari il recupero.
- Il pallone recuperato dalle gradinate da un giocatore deve essere colpito al volo solo allora la palla ritornerà viva.
- Il giocatore che ha colpito il pallone che poi è finito sulle gradinate o si è incastrato o fermato in qualche punto dell'ambiente di gioco non può né recuperare né toccare il pallone per primo (altrimenti commette doppio tocco).

# LO SCOPO DEL GIOCO

- Lo scopo del gioco consiste nel **rimandare il pallone nel campo avversario colpendolo nettamente e facendolo passare sopra la rete prima che lo stesso abbia rimbalzato più di 3 volte** per terra (il numero dei rimbalzi è inversamente proporzionale all'abilità dei giocatori ed è per questo motivo che proponendo il gioco per la prima volta il numero possa essere relativamente alto –si può partire anche da 7 rimbalzi- per poi abbassarlo gradatamente con l'aumentata capacità dei giocatori).
- A questo proposito è indispensabile usare palloni ben gonfiati e che rimbalzino bene.
- **Per RIMBALZO si intende il pallone che tocca il pavimento della palestra** (muri, soffitto, panche, materassi, spettatori, termosifoni, lampadari, arbitro, gradinate e davanzali **NON** sono pavimento e quindi **NON** contano come RIMBALZO).
- Lo stesso concetto si applica anche per eventuali spazi giacenti al di sotto del livello del campo di gioco accessibili attraverso scalini in discesa o altro: il pallone che finisca in tali volumi sottostanti va recuperato con le stesse modalità previste per gradinate, spalti, ecc.

# INIZIO DEL GIOCO

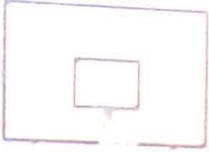
- Il gioco ha inizio con una battuta (o servizio) che si deve effettuare stando all'interno del cerchio dei tiri liberi del campo di pallacanestro ( comunque da una zona omologa).
- La battuta va effettuata con gli arti superiori colpendo in maniera netta il pallone.
- Ad ogni battuta va sempre cambiato colui che effettua il servizio.
- Si ricorda che non esiste il fallo di rete (net).
- La battuta è valida se il pallone dopo aver superato la linea della rete viene toccato da un avversario o rimbalza almeno una volta nella metà campo avversaria oppure ritorna nel campo di chi ha effettuato il servizio passando sotto rete : se ad esempio il pallone tocca il soffitto sopra il campo degli avversari e poi ritorna nel proprio campo, la battuta non vale, se invece il pallone tocca il soffitto sopra il campo degli avversari e poi ritorna nel proprio campo passando sotto la rete, la palla è in gioco e spetta agli avversari il recupero della stessa; se infine il pallone si ferma contro la rete oppure passa sotto, la battuta non vale.
- Lo stesso concetto vale anche per le varie azioni di gioco: ogniqualvolta si manda il pallone nel campo avversario e rimbalza oppure viene toccato da un avversario, si annulla automaticamente il conto dei rimbalzi e il doppio fallo (se invece il pallone ritorna nel nostro campo passando sopra la rete senza essere toccato dagli avversari e senza aver rimbalzato sul pavimento del campo avversario, si continua a giocare ma anche a contare ulteriori rimbalzi e il pallone non può essere ripreso dallo stesso giocatore).

# IL PALLONE SOTTO LA RETE

- Quando il pallone viene indirizzato nel campo avversario, ma passando al di sotto della linea della rete o corda tesa, la squadra che ha “sbagliato” il tiro, ha il **diritto di invadere il campo avversario per**
- **cercare di riportare il pallone nel proprio campo facendolo passare sotto la linea della rete e quindi continuare il gioco per rispedito il pallone sopra la rete nel campo avversario.**
- **cercare di colpire al volo uno degli avversari: in questo (raro ma avvincente) caso si assegnano tre punti.**
- Perché ciò avvenga il giocatore che invade deve necessariamente trovarsi nella metà campo avversaria, zona che può raggiungere solo dopo che è passato il pallone (altrimenti è in “**fuorigioco**” come nel gioco dell’hockey).
- **Tutto ciò deve essere permesso dall’altra squadra che non può in nessun modo contrastare il tentativo di recupero del pallone (non è oltremodo conveniente perché si rischia di essere colpiti!).**
- **Anche un semplice avvicinamento alla palla costituisce un’ostruzione per gli avversari che invadono il campo.**
- **Se un giocatore tocca intenzionalmente il pallone arrivato sotto la linea della rete prima che ci sia stato il quarto rimbalzo perde il punto, mentre se il pallone gli rovina addosso (spedito dagli avversari e passato sotto la rete) e l’arbitro rileva l’impossibilità del giocatore stesso ad evitare l’impatto con la palla si **continua a giocare.****
- **Il recupero del pallone o il tentativo di colpire gli avversari avviene tenendo sempre conto del numero dei rimbalzi e dei passaggi (i rimbalzi del pallone dopo che lo stesso è passato al di sotto della rete vanno ovviamente addebitati alla squadra che sta invadendo)**
- **L’esperienza insegna che è opportuno fino a diventare indispensabile prevedere l’utilizzo di casacche o maglie cromaticamente diverse per distinguere i giocatori delle varie squadre.**

## IL PALLONE "SOPRA" E "DIETRO" LA RETE

- Per quanto riguarda "il gioco a rete" bisogna seguire questa indicazione: se la rete è molta alta il problema non si pone (perché non vi è la possibilità di arrivare sopra la linea della rete), mentre, come spesso accade, **se la rete consente che due giocatori intervengano contemporaneamente sul pallone vale la regola che l'eventuale doppio tocco (vedi azione di "muro" nella pallavolo) non fa perdere il punto.**
- Una particolare forma di "invasione" non consentita si ha **quando si tocca il pallone che si trova nel campo degli avversari "dietro la rete".**
- Tutto ciò dovrebbe consigliare i giocatori a non insistere nel gioco sotto rete.



# CANESTRO!

- Vi è un'ultima situazione particolare che sottolinea l'elemento casuale, fortuito e comunque imprevedibile sempre presente nella pratica del gioco della PALLATUTTO: l'effettuazione **(assolutamente casuale)** di un canestro!
- Qualora una squadra, durante una fase di gioco, riesca in maniera assolutamente casuale a infilare il pallone in uno dei canestri (se presenti):
  - **se il pallone entra nel proprio canestro, la squadra aggiunge 3 punti al proprio punteggio e si continua a giocare;**
  - **se invece il pallone entra nel canestro degli avversari, la partita viene automaticamente VINTA (qualunque sia il punteggio parziale) dalla squadra che è riuscita in questa improbabile impresa!**
- Vista la rarità e l'eccezionalità dell'avvenimento, lo stesso va vissuto in modo positivo da entrambe le squadre; è un segnale benaugurante che va opportunamente festeggiato insieme!

# PORTE DA CALCETTO

- Qualora siano presenti in palestra le porte da calcetto ( o siano comunque disegnate sul muro di fondo campo) si può inserire questa regola: **qualora il pallone finisca nella porta o sbatta sul muro all'interno della porta ivi disegnata (goal) si assegna un punto alla squadra avversaria senza peraltro interrompere il gioco.**
- Ovviamente il punto (goal) è assegnabile solo se il pallone entra nella porta indirizzato correttamente sopra la linea della corda tesa, altrimenti se arriva da sotto la squadra per regolamento non può intervenire e quindi non può neanche impedire il goal.
- L'"auto-goal" è altresì previsto: una squadra che durante il gioco spedisca il pallone nella propria porta fa fare un punto agli avversari.



# SCHEMA RIASSUNTIVO DEL GIOCO DELLA PALLATUTTO

- **AMBIENTE DI GIOCO:** palestra divisa a metà da una corda o rete di pallavolo posta all'altezza variabile da m.2.25 a m.3.25 e che permetta in ogni caso di poter passare sotto agevolmente;
- **NUMERO GIOCATORI:** da 4 a 10 per squadra (calcolare circa 20 mq. a disposizione di ogni giocatore);
- **ETA' GIOCATORI:** da 7 a 60 anni;
- **PALLONE:** un normalissimo pallone di gomma che rimbalzi bene;
- **SCOPO DEL GIOCO:** mandare il pallone sopra la rete nel campo avversario prima del quarto rimbalzo;
- **RIMBALZO:** ogni tocco del pallone sul pavimento della palestra;
- **SERVIZIO:** si effettua dall'interno del cerchio dei tiri liberi – si può lanciare il pallone- si cambia il battitore ogni volta- tutti devono battere;
- **PUNTI:** vince la squadra che arriva prima a 12 punti ( con qualsiasi scarto); ogni battuta un punto ( Rally Point System );
- **PASSAGGI E TOCCO DEL PALLONE:** si può colpire il pallone con qualsiasi parte del corpo, ma non due volte consecutivamente; non si può afferrare o accompagnare; si possono fare max 95 passaggi prima di mandare il pallone nel campo avversario;
- **PALLA SOTTO RETE:** quando il pallone indirizzato verso il campo avversario vi giunge passando al di sotto della linea della rete, la squadra che ha sbagliato può invadere il campo avversario per riportare il pallone nel proprio campo (sotto la rete) e rispedirlo (sopra) in maniera corretta, oppure per tentare di colpire un avversario e conquistare tre punti!
- **CANESTRO:** se una squadra indirizza casualmente il pallone nel proprio canestro si aggiungono 3 punti e si continua a giocare; se invece lo indirizza nel canestro degli avversari SI VINCE automaticamente la partita!

# SI CONQUISTA UN PUNTO QUANDO:

- il pallone **rotola o si ferma** sul pavimento;
- il pallone ha fatto il quarto rimbalzo;
- un giocatore ha toccato il pallone **due volte consecutivamente**, oppure lo ha **afferrato o accompagnato**;
- un giocatore colpisce intenzionalmente il pallone indirizzato dalla squadra avversaria, ma arrivato passando **SOTTO** la linea della rete oppure impedisce agli avversari il recupero facendo azione di **ostruzione**;
- in battuta il pallone non va direttamente oltre la linea della rete oppure ritorna nel proprio campo sopra la stessa linea senza aver rimbalzato in quello degli avversari o essere stato toccato da uno di loro.
- si è arrivati al 96° passaggio (ovviamente non succede mai!).
- il pallone non viene colpito **al volo** dopo il recupero (dalle gradinate, dal cestino dell'immondizia, dalla spalliera, ecc.)
- si è commessa "**invasione**" dietro la rete

fpm '99

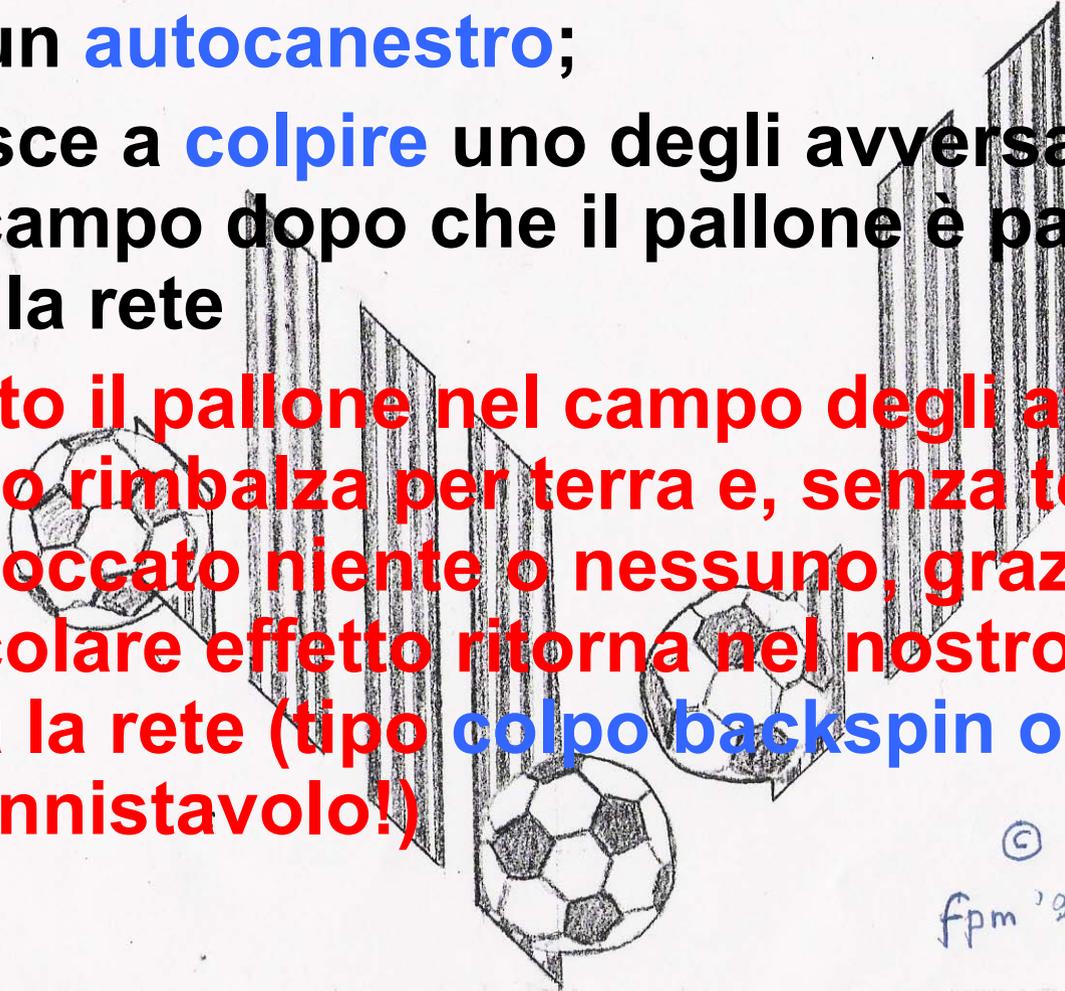
# SI CONQUISTANO DUE PUNTI QUANDO

1. durante un'azione di gioco oltre al punto si effettua **un goal** nella porta da calcetto.



# SI CONQUISTANO TRE PUNTI QUANDO:

- si fa un **autocanestro**;
- si riesce a **colpire** uno degli avversari nel loro campo dopo che il pallone è passato sotto la rete
- spedito il pallone nel campo degli avversari questo rimbalza per terra e, senza toccare o aver toccato niente o nessuno, grazie ad un particolare effetto ritorna nel nostro campo sopra la rete (tipo **colpo backspin o slice** nel tennistavolo!)



©  
fpm '99

# SI VINCE IMMEDIATAMENTE LA PARTITA QUANDO:

1. si effettua un canestro nel campo degli avversari in maniera assolutamente casuale.



©  
fpm '99

# FINALITA' DEL GIOCO DELLA PALLATUTTO

- La pratica del gioco della PALLATUTTO favorisce lo sviluppo delle capacità coordinative, affina le funzioni senso-motorie e potenzia le capacità condizionali.
- Le varie situazioni di gioco (ad esempio: la traiettoria del pallone in continua evoluzione soggetta a ripetute variazioni, rimbalzi e modificazioni) costituiscono una serie di stimoli di tipo ottico, statico-dinamico e cinestesico tali da indurre il giocatore ad **elaborare una serie di risposte motorie sempre nuove** per agire nella maniera più utile colpendo ed indirizzando il pallone con una qualsiasi parte del corpo.
- Un altro aspetto da non sottovalutare riguarda **l'organizzazione spazio-temporale**: la disposizione libera delle squadre e la varietà di situazioni di gioco comportano la possibilità di intervenire più di uno alla volta sul pallone e quindi la necessità di organizzare gli interventi dei giocatori per non ostacolarsi a vicenda.



©  
fpm '23

- Per quanto concerne le **capacità condizionali** il gioco favorisce lo sviluppo della funzione cardio-circolatoria e delle qualità fisiche quali velocità, rapidità e resistenza.
- Le **capacità coordinative** sono sollecitate praticamente in maniera costante: bisogna organizzare continuamente tutte le sequenze motorie necessarie per avvicinare, colpire e indirizzare il pallone usando praticamente tutte le parti del corpo, ovvero ricercare soluzioni motorie personali per raggiungere lo scopo.
- Vi è anche un'importante componente psicologica del gioco: il fatto di avere a disposizione più rimbalzi allontana la frustrazione derivante dal pallone che dopo aver toccato terra è perso, offrendo la possibilità di rimediare più volte ad un errore.
- Un altro possibile "utilizzo" di questo imprevedibile gioco potrebbe riguardare la necessità di consolidare determinati "fondamentali" del calcio o della pallavolo: ad esempio, prendendo il colpo di testa, stabiliamo che ogni squadra può inviare il pallone nel campo degli avversari solo dopo aver effettuato un certo numero di colpi di testa; oppure il bagher, si gioca solo colpendo il pallone di bagher, ecc.
- Va infine ricordata la finalità di sviluppo della socializzazione, comune peraltro a tutti i giochi di squadra e a tal proposito suggerisco le seguenti variazioni:
- consentendo tanti rimbalzi quanti sono i giocatori di una squadra si rimandi il pallone nel campo degli avversari solo dopo che tutti i componenti della squadra abbiano toccato il pallone almeno una volta.( favorisce l'inserimento dei meno abili e quindi meno interessati)
- assegnare dei "mini-punti" quando una squadra riesce a rispedire il pallone senza averlo fatto rimbalzare neanche una volta ( ci si avvicina alla pallavolo)
- obbligare a colpire il pallone solo in un determinato modo (ripasso fondamentali,ecc.)

# GIOCATE A PALLATUTTO!!!!

**Vi assicuro che durante le partite si creano situazioni di gioco davvero coinvolgenti e divertenti: un augurio a tutti di scoprirle al più presto!!!**



**P.S.**

Esiste anche un gruppo su facebook "amici della pallatutto"

# Il logo della pallatutto

- A quando la federazione????????

