

MANUALE DI PICKLEBALL



FEDERAZIONE ITALIANA BADMINTON

INDICE

- Badminton e Pickleball: un'opportunità per tutte le ESD [pag.3](#)
- Pickleball: dagli Stati Uniti all'Italia [pag.4](#)
- Rete, campo, materiali: badminton vs pickleball [pag.5](#)
- Il regolamento del Pickleball e del Para-Pickleball [pag.6](#)
- Le impugnature [pag.11](#)
- I colpi principali [pag.12](#)
- Le strategie di gioco [pag.20](#)
- Le traiettorie della pallina [pag.24](#)
- La formazione che verrà (?) [pag.25](#)



BADMINTON e PICKLEBALL: UN'OPPORTUNITÀ PER TUTTE LE ESD

- Le "nostre" palestre hanno già i campi a disposizione
- Il servizio è giocato dal basso
- Si colpisce, spesso, al volo
- Il punteggio riprende le vecchie regole del badminton
- Il rettangolo di gioco è "praticamente" identico
- Più tesserati = più introiti economici
- Possibilità di praticare, nella stessa sessione d'allenamento, entrambe le discipline
- Possibilità di organizzare solo tornei di pickleball o tornei integrati di badminton e pickleball

REGOLAMENTO TORNEI

DOWNLOAD

PICK & BAD CHALLENGE

Pickleball e Badminton per la prima volta insieme

Giocatori di Pickleball e giocatori di Badminton potranno giocare il loro sport preferito e poi tutti insieme partecipare alla sfida finale PICK&BAD

TORNEO di PICKLEBALL

TORNEO di BADMINTON

"IMPARA & GIOCA"

Guidati dal Direttore Area Formazione della FIBA Fabio Morino, e con il supporto degli istruttori qualificati PB Milano, impareremo regole, tecnica e strategie di gioco di entrambe le discipline e saremo pronti per una sfida finale

TORNEO PICK&BAD

Tutte le gare sono di doppio senza distinzione di sesso o età. Ci si può iscrivere in coppia o individualmente (in questo caso l'organizzazione provvederà a formare la coppia)

Con il patrocinio di:

Evento organizzato dall'A.S.D. **PB MILANO** PICKLEBALL & BADMINTON

Link di iscrizione

25 APRILE 2024 PALABADMINTON MILANO

Di grande partner a Fabio Morino - autore del libro "Dorifatti nostri", che ci illustra per uso didattico sul Pickleball

www.pbmilano.it - info@pbmilano.it - facebook: PB Milano

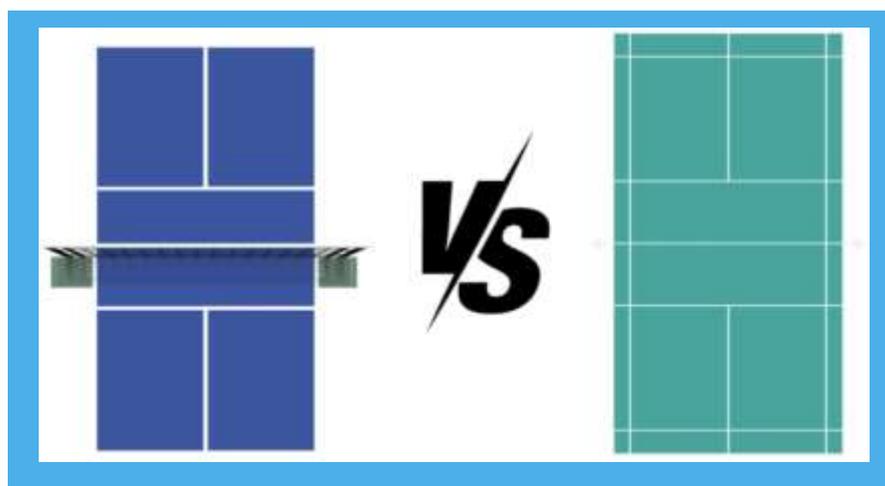
PICKLEBALL: DAGLI STATI UNITI ALL'ITALIA

- 1965: nasce negli Stati Uniti con l'intento di far divertire i bambini in vacanza
- 1976: vengono istituiti i primi tornei
- 1984: viene ufficializzato il regolamento
- 2024: oltre 36 milioni di giocatori negli Stati Uniti, circa 11000 location dove poter giocare e disciplina tra le più amate e diffuse nelle scuole
- 2017: in provincia di Pescara vengono costruiti i primi tre campi
- 2018: nasce l'AIP (Associazione Italiana Pickleball)
- 2023: primi Campionati Italiani Assoluti, non ufficiali, durante le Nitto ATP Finals
- 300 campi censiti in Italia e circa 5000 giocatori



RETE, CAMPO, MATERIALI: BADMINTON vs PICKLEBALL

BADMINTON	PICKLEBALL
ALTEZZA RETE	
1,52 m al centro 1,55 m ai paletti	86,36 cm al centro 91,44 cm ai paletti
LUNGHEZZA CAMPO	
13,4 m	13,41 m
LARGHEZZA CAMPO	
5,18 m per singolo 6,10 m sia per il doppio	6,10 m sia per singolo/doppio
AREA SOTTO RETE	
1,98 m	2,13 m
PESO VOLANO/PALLINA	
da 4,75 a 5,5 grammi	da 22,11 a 26,51 grammi
LUNGHEZZA RACCHETTA	
non superiore a 68 cm	non superiore a 43,18 cm



IL REGOLAMENTO DEL PICKLEBALL E DEL PARAPICKLEBALL

IL SERVIZIO

È giocato con entrambi i piedi dietro la linea di fondo del campo. I punti pari sono serviti da destra, i dispari da sinistra: in entrambi i casi il servizio va giocato in diagonale, sopra la rete, nell'area di servizio opposta. Il giocatore su sedia a rotelle deve avere entrambe le ruote posteriori dietro la linea di fondo.

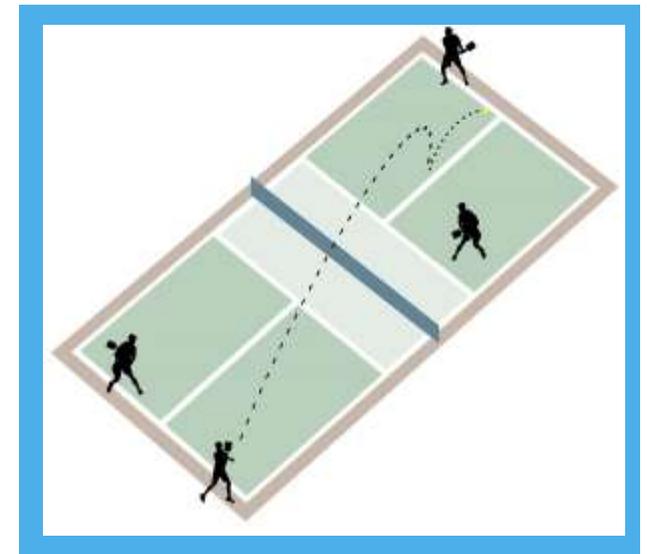
Chi serve deve annunciare il punteggio prima di servire e poi:

a) rilasciare la palla e colpirla al volo dal basso verso l'alto. Il punto di impatto della racchetta con la pallina deve avvenire sotto la vita del giocatore;

oppure

b) far rimbalzare la palla sul campo e poi colpirla al volo dal basso verso l'alto sempre sotto la vita.

La palla, dopo essere stata colpita dal giocatore al servizio, deve atterrare nell'area di servizio del ricevitore. Se la palla colpisce la rete, ma cade nell'apposita area di servizio dal lato del ricevitore, è in gioco. La linea della NVZ è considerata fuori mentre sono considerate valide la linea mediana, la linea laterale e la linea di fondo dell'area di servizio. È consentito un solo tentativo di servizio nel singolare e due nel doppio (ad inizio di ogni set solo un servizio come nel vecchio regolamento del badminton). Il ricevitore/i possono giocare la palla ovunque nel campo avversario e il servente/i devono farla rimbalzare obbligatoriamente una volta prima di ribatterla (fare serve and volley non è possibile). Se il servizio colpisce un avversario prima che la palla atterri nell'area di servizio specifica viene assegnato un punto alla coppia al servizio.

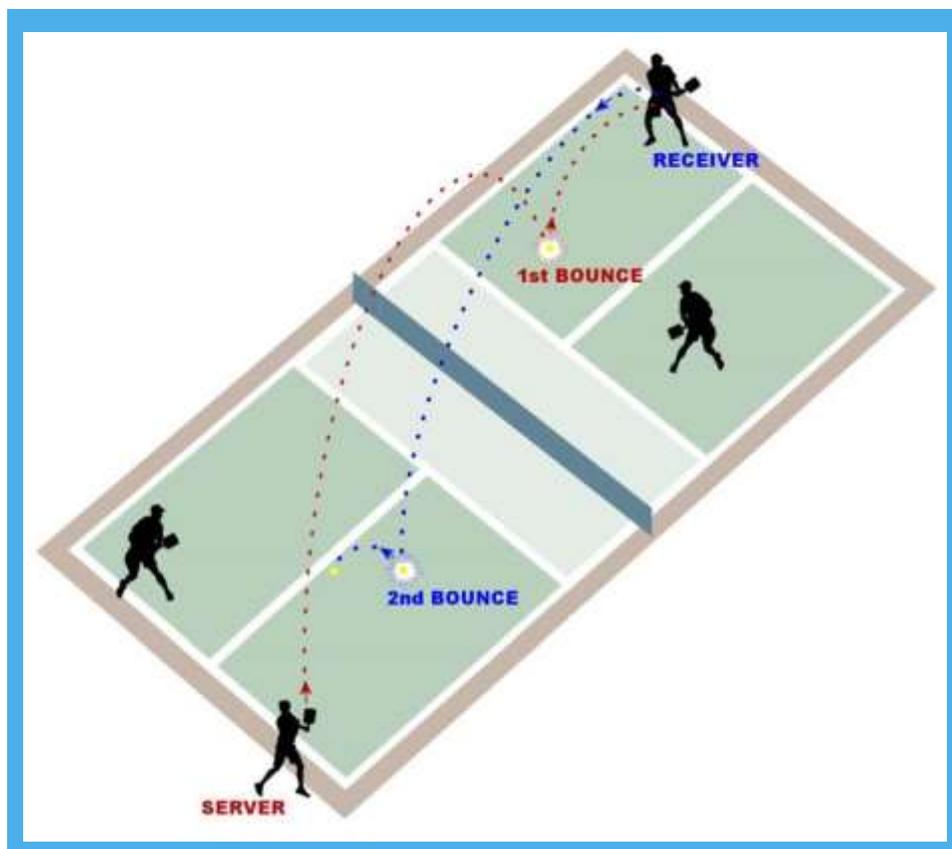


LA REGOLA DEL DOPPIO RIMBALZO

Chi riceve il servizio non può colpire la palla a volo così come chi serve non può colpire al volo la risposta del ricevitore.

Sono pertanto obbligatori due rimbalzi dopo il servizio dopodiché sarà possibile anche colpire al volo.

Un giocatore su sedia a rotelle può far rimbalzare la palla due volte prima di colpirla. In questo caso il primo rimbalzo deve avvenire sul campo di gioco mentre il secondo può avvenire in qualsiasi punto della area di gioco.

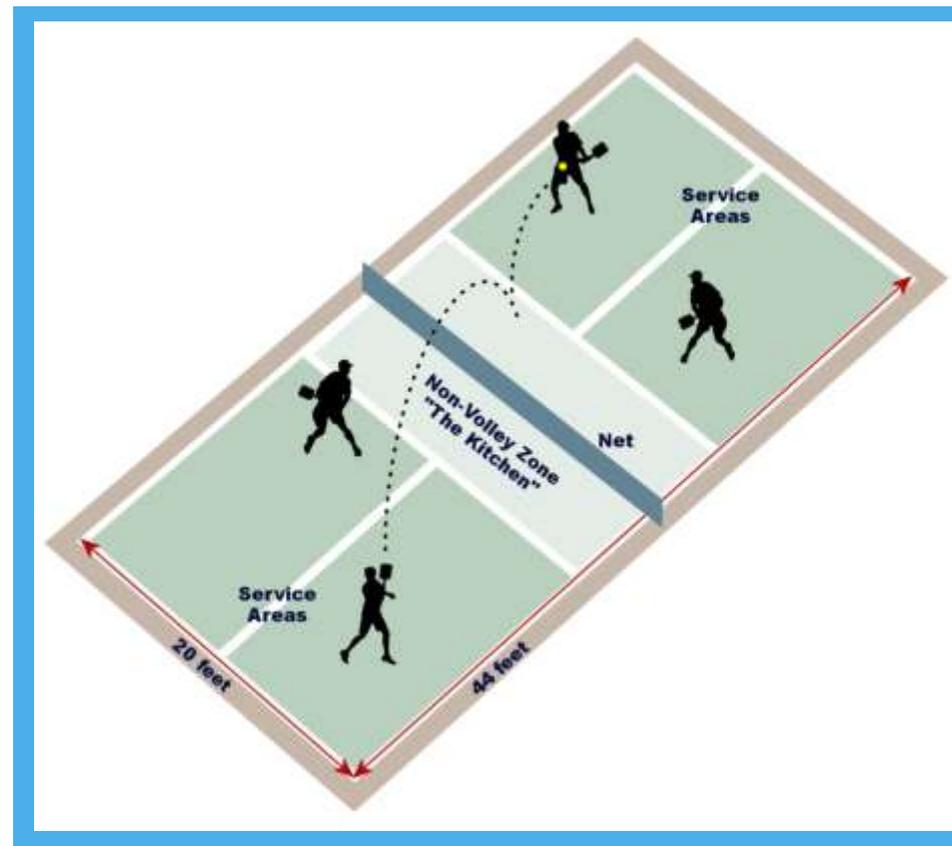


NO VOLLEY ZONE (NVZ)

Non è consentito effettuare un colpo al volo mentre il giocatore si trova all'interno della No Volley Zone (NVZ) chiamata anche dai giocatori "the kitchen" (la cucina).

È considerato fallo se il giocatore che effettua un tiro al volo entra in contatto con qualsiasi parte della NVZ, linee comprese.

La racchetta può entrare nella NVZ ma non deve toccare il terreno. Un giocatore può entrare nella NVZ e colpire una palla solo dopo che questa ha rimbalzato a terra. Un giocatore su sedia a rotelle può violare la NVZ purché le ruote posteriori della sedia rimangano all'esterno.



FALLI

- servire la palla sopra la vita
- servire fuori turno
- ricevere fuori turno
- servire dal lato sbagliato del campo
- ricevere dal lato sbagliato del campo
- colpire al volo invadendo la NVZ
- colpire dopo due (tre nel Para-Pickleball) rimbalzi consecutivi
- quando il giocatore/l'abbigliamento/racchetta entrano in contatto con la rete, i paletti o il campo dell'avversario con la palla ancora in gioco
- quando dopo il servizio la palla entra in contatto con un giocatore o qualsiasi abbigliamento/cosa il giocatore indossa/porti. È esclusa la racchetta o la mano/mani del giocatore che impugna la racchetta

N.B. È possibile colpire la palla due volte solo se ciò avviene in maniera involontaria e se il doppio colpo è continuo e monodirezionale.



PUNTEGGIO

- solamente il singolo/coppia al servizio può ottenere punti. Se chi serve non vince lo scambio il punteggio rimane invariato (il vecchio cambio palla) e il servizio passa alla coppia/singolo avversario;
- un set termina quando la coppia (o il giocatore nei singoli) raggiunge gli 11 punti e con un vantaggio minimo di 2 punti. In caso di parità, sul 10-10, il singolo/coppia dovrà avere almeno due punti di vantaggio. Una partita è vinta quando un singolo/coppia vince 2 set su 3;
- i singoli/coppia cambiano lato del campo al termine di ogni set. Nel terzo set si cambia il campo quando il singolo/coppia raggiunge il sesto punto;
- nei doppi, nel primo turno di battuta di ogni set, la coppia ha solamente una possibilità di servizio (come nel vecchio regolamento del badminton) mentre dal secondo turno ogni coppia ha due possibilità di servizio (una per giocatore);
- nei singolari ogni giocatore al servizio ha una sola possibilità di battuta. Se il giocatore al servizio vince lo scambio ottiene un punto e nello scambio successivo servirà dal lato opposto del campo;
- nei doppi, dopo che entrambi i giocatori della coppia hanno servito, tutti i giocatori devono mantenere la posizione. Si riprenderà a giocare con il servizio da parte della coppia che ha vinto lo scambio precedente, la quale inizierà a servire dal lato destro del campo anche con punteggio dispari. **N.B.** In doppio, il primo servizio della coppia, è sempre servito da destra;
- nei singolari il giocatore al servizio batte da destra se il suo punteggio è pari (0 è considerato pari), da sinistra se il suo punteggio è dispari.

IL REGOLAMENTO COMPLETO SUL SITO FIBa



LE IMPUGNATURE

ORIENTALE

(eastern)

È considerata un'impugnatura molto equilibrata e versatile. Genera topspin e consente aggiustamenti rapidi tra colpi di diritto e di rovescio. Facilita il passaggio rapido ai colpi di diritto e negli scambi veloci a rete ma, rispetto al grip continentale, può essere più difficile colpire di rovescio. È popolare e molto utilizzata sia dai giocatori di singolo sia da quelli di doppio.



CONTINENTALE

(continental)

È la più tradizionale e la sua presa neutrale e versatile consente di colpire di diritto e di rovescio senza dover cambiare impugnatura. Eccelle nei colpi di rovescio ed è uno dei grip preferiti per giocatori colpi difensivi nella "cucina". Non è sicuramente un'impugnatura ottimale per generare topspin sul diritto.



OCCIDENTALE

(western)

È la più estrema e consente colpi potenti di diritto con molto topspin ma risulta più difficoltoso giocare il rovescio costringendo i giocatori a farlo a due mani oppure a coprire spesso il lato di rovescio con il diritto (ideale quindi per giocatori agili e veloci). Questa presa è adatta a giocatori che dispongono di colpi di diritto potenti e che sono disposti a sacrificare il rovescio.



I COLPI PRINCIPALI

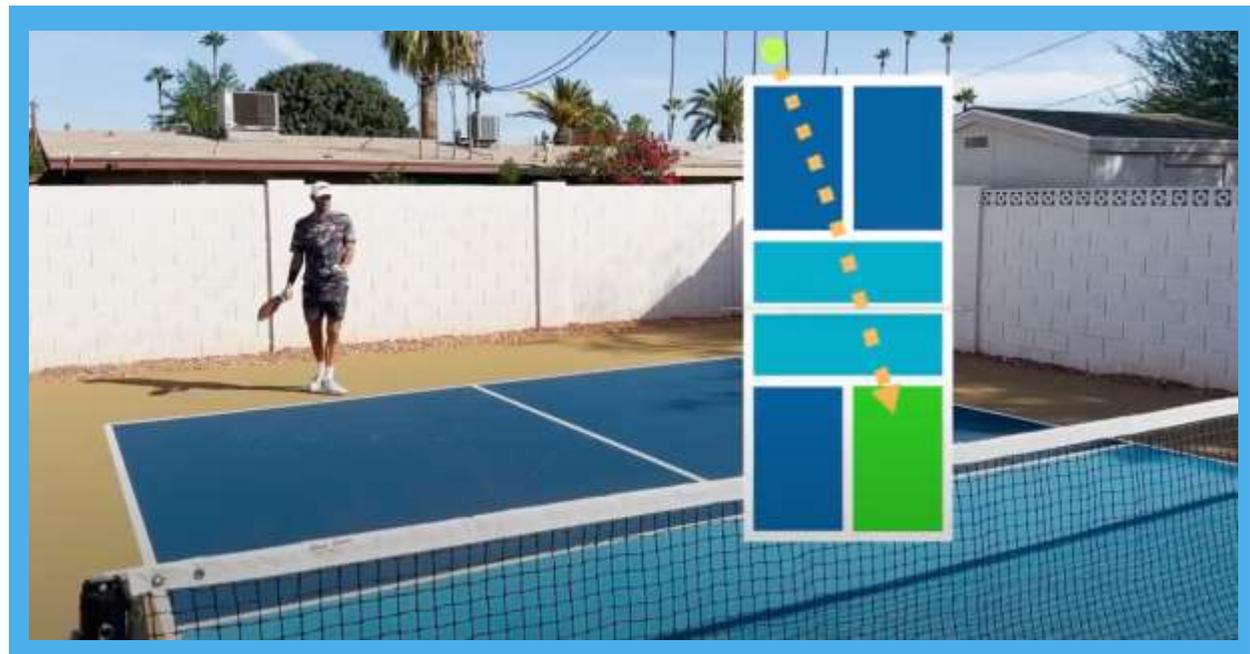
IL SERVIZIO

Il servizio è il colpo che dà inizio allo scambio.

Si deve servire sottomano colpendo la pallina al volo oppure dopo un rimbalzo a terra.

Suggerimenti

- servi profondo (primo colpo dello scambio) per mantenere l'avversario a fondo campo
- servi corto, RARAMENTE, solamente se l'avversario è posizionato molto oltre la linea di fondo campo
- servi verso il lato debole del ricevente (spesso il rovescio)
- per evitare errori in battuta evita di servire troppo vicino le linee
- servi in spin (tagliando la pallina) per aggiungere effetto alla palla e creare un rimbalzo irregolare



LA RISPOSTA



È il secondo colpo dello scambio ed è obbligatorio giocarlo dopo un rimbalzo.

Suggerimenti

- più profondo sarà il colpo e più performante sarà la tua risposta
- rispondi profondo e per evitare che il servente avanzi verso la rete
- se rispondi corto aumenti la probabilità di commettere un errore
- la risposta (secondo colpo dello scambio) profonda agevola l'avvicinarsi alla "cucina"
- i giocatori principianti forzano molto la risposta commettendo molti errori. Gioca una risposta sicura, profonda, ben al di sopra del net: questa è la migliore soluzione per aprire lo scambio



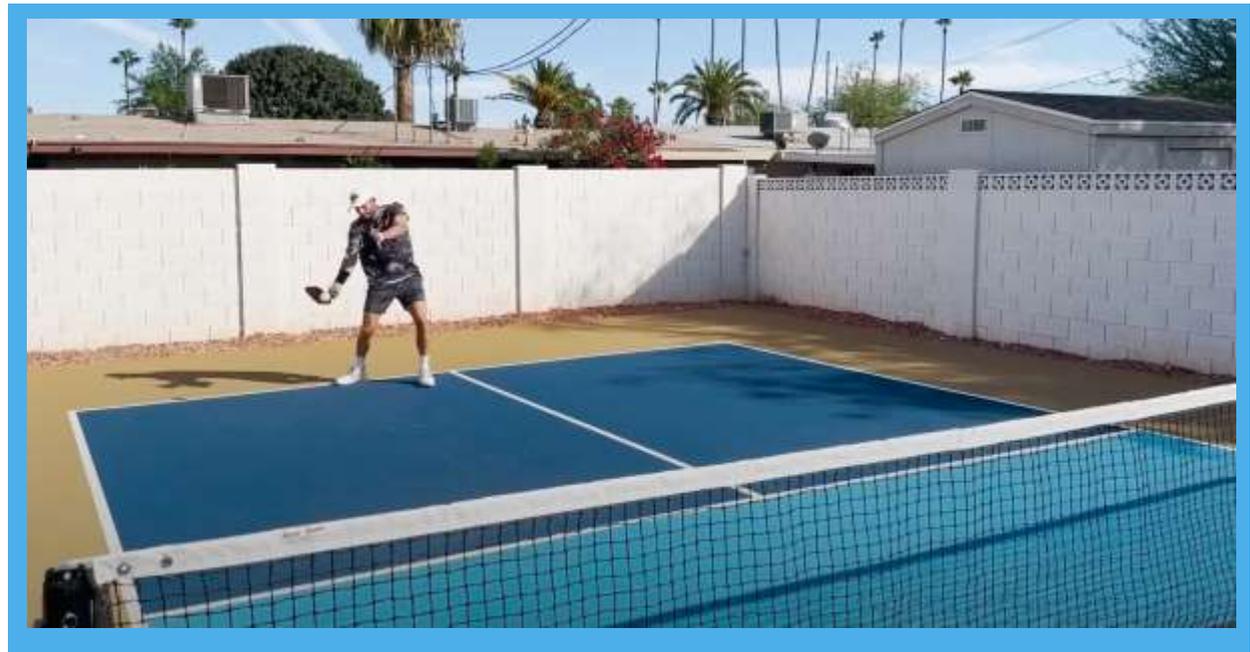
IL DRIVE



Il drive è un colpo veloce che può essere giocato in top spin (tecnica simile al tennis) per imprimere una traiettoria bassa e tesa alla pallina. I giocatori, per questo colpo, utilizzano spesso l'impugnatura orientale (eastern). Se spinto al 70-80% della potenza, per controllarlo al meglio, consente al giocatore di non commettere errori e mettere in difficoltà l'avversario oppure di chiudere lo scambio se giocato angolato o in diagonale ad uscire.

Suggerimenti

- considera che la pallina rimbalza meno rispetto quella del tennis: preparati assumendo una posizione laterale (closed stance=linea delle spalle perpendicolari alla rete), rimanendo più basso (flettere le ginocchia) e colpendo la pallina con un fase di backswing corta e veloce.
- i migliori giocatori di pickleball eseguono il drive posizionandosi con un baricentro basso, collocandosi lateralmente la pallina e, durante il colpo, continuando a mantenere un centro di gravità basso



IL DROP

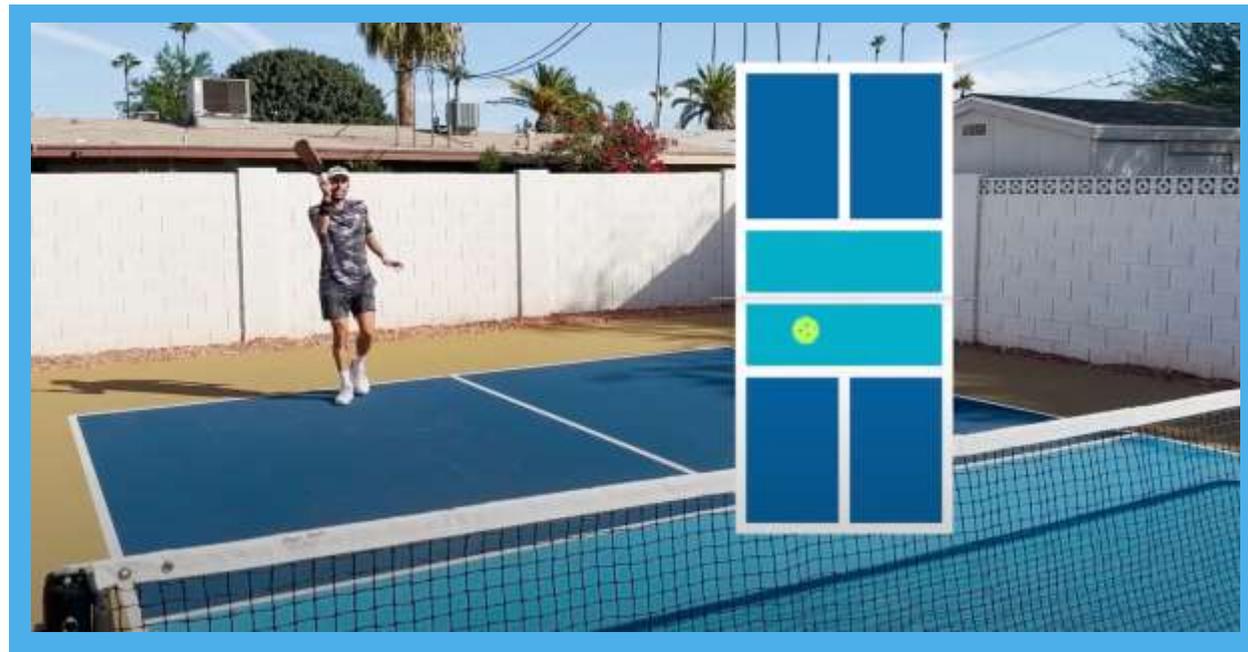
Video



È spesso utilizzato per eseguire il terzo colpo, quindi dopo il servizio e la risposta, con lo scopo di indirizzare la pallina all'interno della "cucina" o sulla linea della NVZ (no volley zone). Ha una traiettoria ad arco: la pallina parte dal basso, sale e scende verso il basso.

Suggerimenti

- la tecnica è come lanciare una boccia, con un semplice swing dal basso verso l'alto, senza utilizzare il polso;
- questo colpo consente al giocatore di singolo, o alla coppia in doppio, di seguire la pallina e posizionarsi vicino la linea della cucina;
- può anche essere utilizzato nel gioco a rete per indirizzare la pallina subito al di là del nastro.



IL DINK



È un colpo morbido, eseguito con una tecnica simile al drop, giocato dopo che la pallina ha rimbalzato nella NVZ. La traiettoria, come nel drop, è ad arco sopra la rete per cercare di far atterrare la pallina all'interno della cucina avversaria.

Suggerimenti

- la tecnica, anche in questo caso come lanciare una boccia, è di spalla con un semplice e lento swing dal basso verso l'alto, senza utilizzare il polso e con un backswing minimo;
- più il dink sarà vicino la rete più difficile sarà da ribattere per l'avversario;
- il dink incrociato è più semplice da eseguire perché la rete al centro è più bassa e costringerà l'avversario a uscire verso l'esterno del campo;
- quando si gioca una contesa nella cucina con i colpi dink bisogna avere pazienza sino a che l'avversario non commetterà un errore oppure giocherà un colpo alto che sarà possibile attaccare.



L'ATP Video

È l'acronimo di Around The Post, ovvero intorno al palo. Questo colpo è spesso utilizzato su dink incrociati e lo scopo è quello di indirizzare la pallina, profonda nel campo avversario, facendola passare lateralmente il palo della rete e ad altezza inferiore del nastro. Solitamente è un colpo immediatamente vincente.

Suggerimenti

- il colpo si esegue in affondo con la stessa gamba della racchetta, molto simile ad un affondo a rete di un giocatore di badminton mentre esegue un net sotto pressione;
- attenzione, dopo aver eseguito l'ATP, a non invadere il campo avversario con la racchetta, il corpo o indumenti...cappellino compreso. Anche invadere la linea immaginaria di estensione laterale della rete viene considerata invasione.



L' ERNE



Prende il nome da Erne Perry, professionista di Pickleball specializzato in questo colpo. Quando un giocatore colpisce fuori equilibrio, oltre la linea dell'NVZ, spesso eseguirà un dink con traiettoria alta che l'avversario potrà attaccare con una sorta di schiacciata vicino la rete. Come l'ATP anche questo è un colpo immediatamente vincente.

Suggerimenti

- se esegui l'erne dovrai saltare e non atterrare nella zona della cucina per non commettere invasione;
- il colpo di diritto, come il kill nel badminton, può essere giocato utilizzando un'impugnatura a padella;
- i giocatori che eseguono l'erne sono pazienti nell'aspettare il momento opportuno ma anche rapidi, audaci e con una spiccata capacità di anticipazione.



IL LOB



È il pallonetto spesso utilizzato per scavalcare l'avversario durante una contesa in dink vicino la cucina. Il colpo può essere utilizzato come attacco oppure in situazione di difesa per guadagnare maggior tempo e spezzare il ritmo del gioco.

Suggerimenti

- la tecnica, simile al drop e al dink, utilizza maggiormente la spinta della gambe e della spalla per indirizzare la pallina verso l'alto;
- gioca il lob quando sei vicino alla NVZ;
- calcola bene la traiettoria e la profondità altrimenti potrai essere attaccato da uno smash avversario;
- indirizza il lob verso il braccio dell'avversario che non tiene la racchetta per costringerlo ad un recupero più difficoltoso.



LE STRATEGIE DI GIOCO

Le strategie nel pickleball sono ciò che rende i giocatori veramente competitivi. In fin dei conti, il gioco del pickleball, non riguarda la forza bruta.

Il campo è praticamente la stessa metratura del badminton ma la pallina si muove molto più lentamente, può rimbalzare e le partite si giocano principalmente in doppio, quindi c'è molto meno terreno da percorrere. Tutto ciò rende la tattica e dove si indirizza la palla molto più importante della semplice capacità di colpire forte o correre veloce.

Giocare in modo strategico migliora la comunicazione tra i compagni di squadra poiché sarà necessario pianificare ed eseguire le strategie in modo coerente.

Suggerimenti

AGGIUNGI PROFONDITA' AL TUO SERVIZIO

Aggiungi più potenza al tuo servizio e indirizzalo in profondità. Un servizio profondo manterrà i tuoi avversari dietro la linea di fondo campo fornendoti più tempo per metterti in posizione ottimale e pensare e preparare il terzo colpo.

AL SERVIZIO AVVERSARIO RISPONDI PROFONDO

Quando rispondi al servizio sperimenta risposte profonde e arcuate per rendere difficile, al tuo avversario, l'avanzata verso la cucina: scendere verso la NVZ è quello che il tuo avversario cercherà subito di fare!

NON GIOCARE TROPPI LOB

I pallonetti sono alti e con traiettoria ad arco. Giocarli sopra e al di là dei tuoi avversari interrompe il loro ritmo e li forza ad allontanarsi dalla linea NVZ.

In difesa sono utili perché ti danno il tempo di muoverti mentre la palla è in aria. Tuttavia, i pallonetti, sono anche rischiosi poiché possono provocare una risposta aggressiva del tuo avversario. Varia dunque i pallonetti con drive, drop e dink.

EFFETTUA IL TERZO COLPO SUL ROVESCIO DELL'AVVERSARIO

Il drop, giocato come terzo colpo, è una strategia comune e molto funzionale nel pickleball. Giocato da fondo campo, colpito dolcemente e con traiettoria verso l'alto, dovrebbe indirizzare e far rimbalzare la pallina nella NVZ in modo che l'avversario non sia in grado di attaccarla. Questa strategia fornirà maggior tempo per avanzare verso la cucina. Indirizzare il colpo verso il rovescio dell'avversario è un plus.

GIOCA DINK TRA I TUOI AVVERSARI

Un dink è un colpo destinato ad atterrare nella zona NVZ dell'avversario. Se lo indirizzi tra di loro, mantenendo la palla bassa, entrambi potrebbero spostarsi verso il centro del campo: ti si apriranno varchi laterali dove poterli punire.

MIRA AI PIEDI DEL TUO AVVERSARIO

Mirare ai piedi presenta alcuni vantaggi. Per prima cosa, un colpo puntato ai loro piedi, costringe gli avversari a impiegare alcuni movimenti veloci di gambe e contemporaneamente dover colpire la pallina. In secondo luogo dovranno ribattere il colpo con uno, verso l'alto, di scarsa qualità: questo ti porrà in una situazione offensiva.

MANTIENI GLI AVVERSARI LONTANI DALLA CUCINA

La NVZ è un'area cruciale: cerca di mantenere gli avversari sempre lontani dalla linea dell'NVZ. Continua a mirare sul giocatore a fondo campo costringendolo a spostarsi da un lato all'altro del campo. Se gli avversari si avvicinano alla cucina potrai sempre giocare un lob facendo attenzione che non sia attaccabile da un loro smash.

COLPISCI AL VOLO I DINK

I giocatori principianti spesso lasciano rimbalzare i dink, ma non è necessario. Se possibile colpisci al volo un dink avversario prima che abbia la possibilità di atterrare: ribalterai la situazione di gioco.

MUOVITI INSIEME AL PARTNER

In doppio il lavoro di squadra e la cooperazione sono fondamentali. Cerca di rimanere in sincronia con il tuo partner posizionandoti insieme a lui vicino la cucina e mantenendo una distanza costante. Quando non ci si muove insieme si aprono pericolosi varchi per gli avversari.

Immagina uno scambio in cui il tuo partner si muove verso la linea laterale mentre tu rimani fermo sul posto: si aprirà uno spazio centrale che i tuoi avversari potranno prendere di mira.

GIOCA VERSO IL BASSO

Tieni spesso la pallina il più bassa possibile. Un colpo che passa appena sopra la rete è più difficile da rispondere e aumenta la probabilità che il tuo avversario risponda con un tiro alto e più difensivo.

MIRA DIETRO L'AVVERSAIO

Portare la pallina dietro l'avversario è sempre vantaggioso poiché lo costringe a spostarsi all'indietro per aggirare la palla, gesto non sempre facile da eseguire.

Utilizzare pallonetti, colpi incrociati o rasoterra sul lato del rovescio sono ottime strategie per portare la pallina dietro l'avversario che sarà costretto a giocare un colpo meno offensivo.

UTILIZZA SWING CORTI

Una tecnica di colpo corta e veloce (come nel badminton) ti aiuterà a dedicare meno tempo ed energia al tuo colpo. Riduci al minimo il backswing e il follow through posizionando velocemente la racchetta in posizione di guardia.

SII PAZIENTE

Man mano che aumenti di livello scoprirai che, nella sua essenza, il pickleball è un gioco di strategia e precisione. I giocatori abili non perdono gli scambi commettendo, di frequente, semplici errori non forzati pertanto contrastali con tanta pazienza e tecnica...esattamente come nel badminton!

Concentrati sul controllo del colpo, riprendi la posizione, e cerca di far muovere i tuoi avversari.

Dirigi i tuoi colpi verso i lati e aree diverse del campo avversario ed accelera solo quando si manifesta una chiara occasione per chiudere lo scambio.

STRATEGIA DEL DOPPIO VS SINGOLO

Le strategie, in entrambe le specialità, variano e saper coprire efficacemente il campo fa la differenza. Nel doppio i giocatori hanno meno campo da gestire di conseguenza raggiungere la palla è meno difficile: questo aspetto influisce molto sui fondamentali del gioco.

COLPIRE

Nel singolo potresti provare a indirizzare i colpi lontano dal tuo avversario e tenerlo in movimento. Nel doppio, invece, i giocatori hanno più facilità a raggiungere la palla quindi questa strategia è meno efficace.

Viceversa, le coppie di doppio, dovrebbero concentrarsi sul variare angoli/traiettorie e colpi per mettere in difficoltà gli avversari. Tieni presente se il tuo avversario è mancino o destro e se il suo diritto o rovescio è più debole. Se ha difficoltà a colpire da un particolare lato, insisti in quella direzione.

SERVIRE

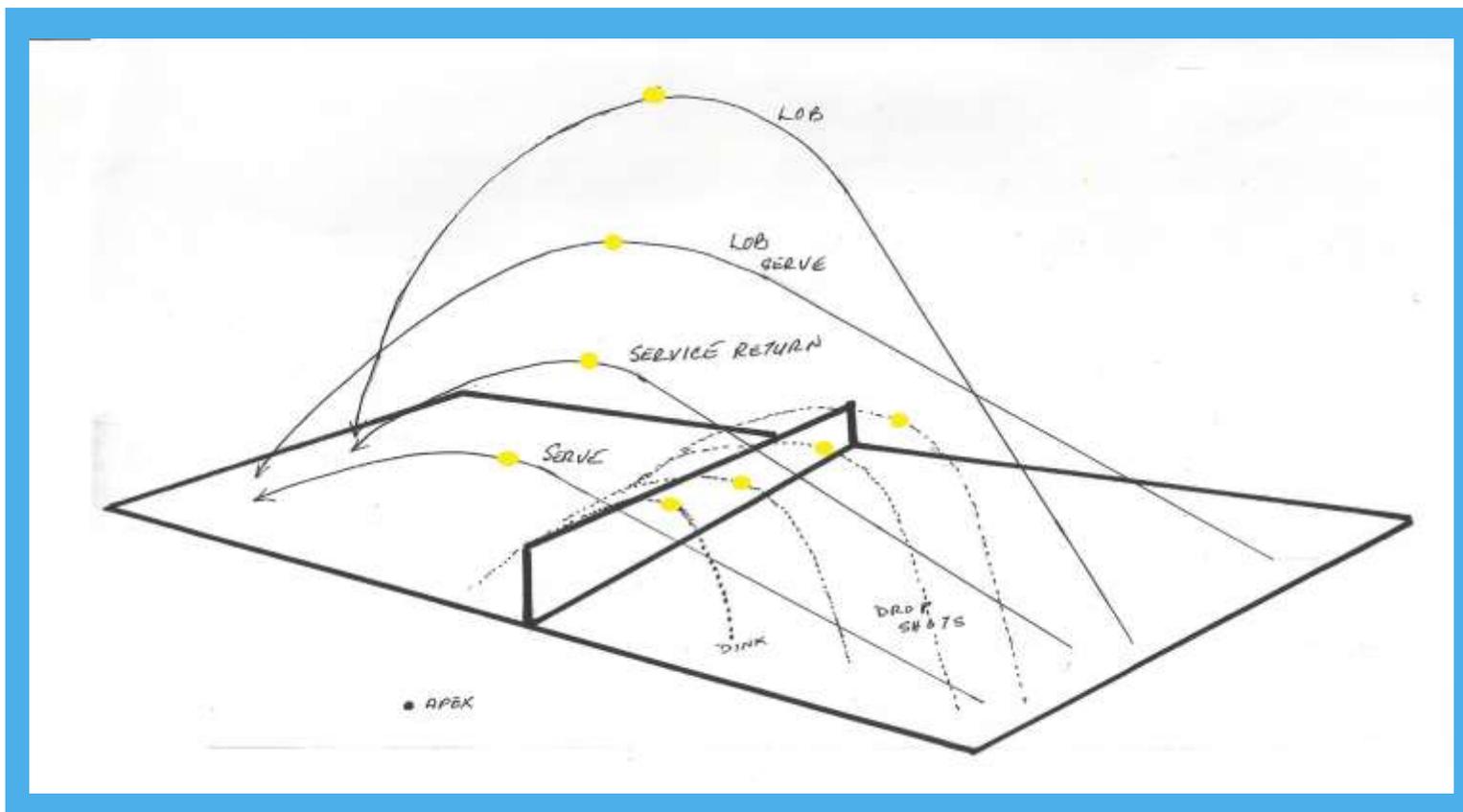
In singolare è importante giocare servizi verso la linea di fondo. I servizi più profondi ti forniscono maggior tempo per muoverti e reagire alla risposta del servizio avversario. Nel doppio, invece, puoi permetterti di variare maggiormente il servizio. Il partner del giocatore che serve, a differenza del tennis, si posiziona a fondo campo per attendere il doppio rimbalzo obbligatorio.

RISPOSTA AL SERVIZIO

Come per il servizio anche nel singolare la risposta dovrebbe essere profonda. In doppio, spesso, si trae vantaggio nell'indirizzare la risposta tra i tuoi due avversari per creare confusione e interrompere la loro discesa verso la cucina. Il partner del giocatore che riceve, a differenza del tennis, si posiziona vicino la NVZ.

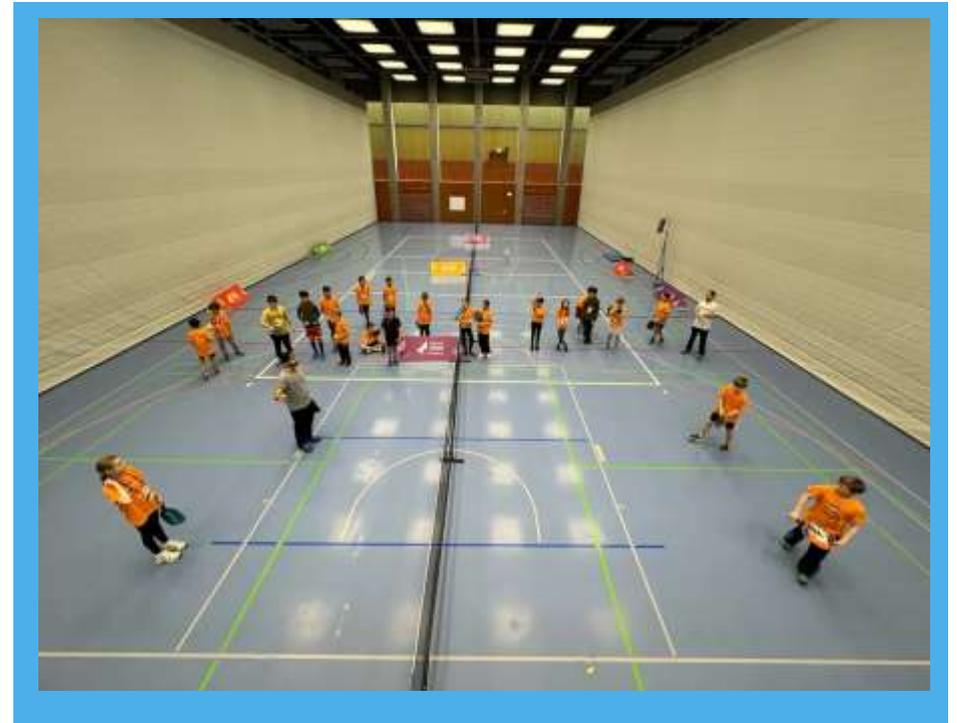
In generale scoprirai che dirigere la palla al centro è più efficace nel doppio rispetto il singolo ed è vero anche il contrario ovvero che vincerai più scambi mirando a bordocampo e angoli nel singolo piuttosto che nel doppio.

LE TRAIETTORIE DELLA PALLINA



LA FORMAZIONE CHE VERRÀ (?)

- VOLAconNOi arancione integrato badminton e pickleball
- VOLAconNOI arancione solo pickleball
- (D)istanti di B@dinton con contenuti di pickleball
- Seminari online e pratici con giocatori esperti
- Camp VOLA IN ESTATE



10 SCAMBI SPETTACOLARI

Video 

FABIO MORINO

Tecnico piemontese, classe 1977, è originario di Acqui Terme (AL).

Scopre il badminton a scuola all'età di 12 anni e l'anno seguente si iscrive e tesserava per l'Acqui Badminton.

Ex atleta della nazionale è stato P.O. (Probabile Olimpico) per Sidney 2000 e Atene 2004, raggiungendo i massimi livelli dell'agonismo in Italia tra il 2000 e 2004. Nel suo palmares tre scudetti vinti con il suo club (2001-2002-2003), quattro Coppe Italia (1996, 2001, 2005, 2006) e i bronzi conquistati nei Campionati Italiani Assoluti nel 2001 (singolare e doppio misto), 2002 (singolare e doppio maschile) e 2004 (doppio maschile). Ha iniziato la sua carriera da tecnico come Allenatore Giovanile dell'Acqui Badminton dal 1998 al 2003 e dal 2003 al 2006 come Allenatore Capo ricoprendo, in questi ultimi anni, il doppio ruolo di coach e atleta. Dal 2006 al 2007 è stato tecnico del Centro Regionale Lombardia di Badminton. Nel 2006 è autore di una tesi sperimentale sul Badminton (3 DVD) in occasione della Laurea triennale in Scienze Motorie. Completa e integra la sua formazione professionale con diversi corsi indetti dalla FIBa tra i quali: Istruttore di Badminton, Allenatore di Livello C, B, B specializzato e A. Nel 2007 ha seguito un intenso corso personale di due settimane ad Aalborg (Danimarca) con Kenneth Larsen direttore della World Coaching Academy. Presso la Scuola dello Sport del CONI segue dal 2007 ad oggi tutti i corsi dedicati ai tecnici sportivi oltre a quelli effettuati al CONI Provinciale di Alessandria sulla metodologia d'insegnamento negli anni 2005 e 2006. Entra in Federazione il 1 luglio 2007 come Allenatore della Nazionale Giovanile. Nel 2012 è il primo tecnico italiano a partecipare ad una Olimpiade (XXX Giochi Olimpici di Londra) e nello stesso anno diviene Direttore Tecnico Giovanile (DTG). Dal settembre 2014 è tecnico di IV Livello Europeo e da novembre 2014 Coach e Tutor Level 1 e 2 BWF. Nell'ottobre 2015 è nominato Direttore Area Formazione della FIBa (DAF). Nel 2016 il CONI lo ha insignito dell'onorificenza Palma di Bronzo al Merito Tecnico per l'anno 2015 in riconoscimento dei risultati ottenuti in qualità di tecnico sportivo. Svolge un'intensa attività di formazione all'interno della Federazione essendo il Docente Titolare dei corsi per Tecnici di I, II e III livello e coordinatore nazionale del progetto SHUTTLE TIME.

Nel 2016 è formatore, per la parte dedicata al Badminton, nei corsi PF1 e PF2 della Federazione Italiana Tennis, responsabile per TALENTI2020 e testimonial/supervisore per RACCHETTE DI CLASSE. Ideatore e responsabile dei progetti VOLAconNOi, VOLA IN AZZURRO, VOLA IN ESTATE. Nel 2019 è autore di una tesi dal titolo: "BADMINTON ITALIA: cambiamento e miglioramento delle prestazioni dentro e fuori dal campo" in occasione della Laurea Magistrale in Scienze dell'Esercizio Fisico per il Benessere e la Salute. Nel 2020 ha conseguito il master di I livello in "EDUCATORE MUSICALE PROFESSIONALE: esperto in didattica musicale per la scuola primaria e secondaria di primo grado" e nello stesso anno inizia la carriera di professore di Scienze Motorie presso la scuola secondaria di secondo grado.

Dal 2021 è ideatore e responsabile del progetto di sviluppo "SWITCH badminton".

Nel settembre 2022 apre il canale YOUTUBE "Il sogno di Angelica" che racconta il percorso sportivo della figlia a partire dal suo primo allenamento di badminton dopo tre anni di giocosport: proprio da questa attività nasce nel 2023 il corso FUNdamentali© promosso dalla FIBa per la scuola e nello stesso anno il CONI gli consegna la Palma d'argento al Merito Tecnico in riconoscimento dei risultati ottenuti in qualità di tecnico e formatore.

È formatore della Formazione Olimpica CONI - Elenco 2023/24

EMAIL: fabiorino@badmintonitalia.it

CELL: 3939962514

