
COMITATO TERRITORIALE DI VERONA

COMUNICATO

S3 #01

Del 01/09/2018



CONTATTI

COMITATO TERRITORIALE PALLAVOLO

FIPAV Verona



Sede

Stadio Bentegodi
Piazzale Olimpia, Cancelli E/20
37138 Verona
P.Iva 01382321006



Telefono & Email

Tel. 045/580192
Fax 045/580325
Email: segreteria@fipavverona.it
Web: www.fipavverona.it



Recapito corrispondenza

AGSM Forum
Piazzale Atleti Azzurri d'Italia, 1
37138 Verona



SOMMARIO

DALLA COMMISSIONE	3
COMMISSIONE ORGANIZZATIVA S3	3
DATE FESTE TERRITORIALI E CAMPIONATI	4
PRECISAZIONE PROGETTO S3	5
STEP	5
INDIZIONE SPIKEBALL WHITE	6
GIOCHI SPIKEBALL TRAINING	7
INDIZIONE VOLLEY S3 GREEN	9
INDIZIONE VOLLEY S3 RED	10
CAMPIONATO	11
FESTE TERRITORIALI	12
MODULO ELENCO ATLETI E SMART COACH	13
GRUPPO WHATSAPP Dirigenti-Allenatori	13
RIEPILOGO REGOLE DI GIOCO	14

DALLA COMMISSIONE

Orari apertura della segreteria:

Lunedì e Giovedì **16.00 - 22.00**

Orari Commissione S3:

Lunedì: **18.30 - 22.00 * su appuntamento**

Si ricorda che la corrispondenza va inviata al seguente indirizzo (o portata a mano):

**AGSM FORUM
PIAZZALE ATLETI AZZURRI D'ITALIA 1
37138 VERONA**

Attenzione!!! Non portare o inviare la posta allo stadio.

COMMISSIONE ORGANIZZATIVA S3

Responsabile commissione

Cristina Castellani

Componenti commissione

Vanni Zanoni - Marianna Ragno – Anna Fabrinetti

comm.minivolley@fipavverona.it

DATE FESTE TERRITORIALI E CAMPIONATI

DATE DI SVOLGIMENTO FESTE TERRITORIALI (tutte le categorie):

-16/12/2018	Festa 1:	Christmas Volley – Palazzetto Gavagnin (Verona)
-8/9/10 marzo 2019	Festa 2:	Sport Expò
-26/05/2019	Festa 3:	Festa Finale all'aperto (Area Poggi)

DATE DI SVOLGIMENTO CAMPIONATI SPIKEBALL WHITE (ex U9):

- 24/02/2019: Prima Giornata SPIKE
- 14/04/2019: Seconda Giornata SPIKE

DATE DI SVOLGIMENTO CAMPIONATI VOLLEY S3 GREEN/ VOLLEY S3 RED (ex U10/ U11):

- 25/11/2018: Prima Giornata S3
- 27/01/2019: Seconda Giornata S3
- 10/02/2019: Terza Giornata S3
- 31/03/2019: Quarta Giornata S3
- 05/05/2019: Quinta Giornata S3

GIORNO ED ORARIO DI GIOCO CAMPIONATI: Domenica (inizio partita tra ore 15 e 16); in casi particolari le società possono accordarsi per disputare le partite al sabato pomeriggio o alla domenica mattina, previo accordo scritto delle stesse inoltrato alla commissione S3, che lo dovrà poi accettare.

Riassunto degli eventi sportivi:

	data	SPIKEBALL WHITE (ex U9)	VOLLEY S3 GREEN (ex U10)	VOLLEY S3 RED (ex U11)
S3 Campionato_1	25/11/2018	-	X	X
Festa 1	16/12/2018	X	X	X
S3 Campionato_2	27/01/2019	-	X	X
S3 Campionato_3	10/02/2019	-	X	X
Campionato SPIKE_1	24/02/2019	X	-	-
Festa 2	8-9-10 marzo 2019	X	X	X
S3 Campionato_4	31/03/2019	-	X	X
Campionato SPIKE_2	14/04/2019	X	-	-
S3 Campionato_5	05/05/2019	-	X	X
Festa 3	26/05/2019	X	X	X

PRECISAZIONE PROGETTO S3

La Commissione S3, del Comitato Territoriale FIPAV Verona, per la prossima stagione ha deciso di cogliere e applicare durante le Feste Territoriali e i Campionati alcuni aspetti e regole presenti nel progetto Nazionale S3: ad esempio l'altezza della rete, il Volley S3, il gioco Spikeball e i giochi di Spikeball Training.

Il tutto per rendere più stimolante e divertente il “gioco” e far avvicinare alla pallavolo anche i più piccoli.

STEP

A seconda della categoria ci sarà un unico Step per tutta la durata della stagione:

-SPIKEBALL WHITE (ex U9): STEP 1

-VOLLEY S3 GREEN (ex U10): STEP2

-VOLLEY S3 RED (ex U11): STEP3

A **pagina 14** troverete il riepilogo delle regole di gioco.

Sempre rispettando i limiti di età: Una squadra che partecipa alle “Feste Territoriali” si può iscrivere di volta in volta nella categoria in cui vuole giocare, a seconda dello step che riesce a praticare; invece una squadra che partecipa ai Campionati si iscrive a inizio anno e mantiene la categoria, e quindi lo step, per tutte le giornate (sono 2 giornate per lo SPIKEBALL WHITE; sono 5 per il Volley S3 GREEN/ RED).

INDIZIONE SPIKEBALL WHITE

ETA' DEGLI ATLETI: Nati nel 2010/2011/2012/2013

FORMULA DI SVOLGIMENTO: la categoria SPIKEBALL WHITE potrà partecipare sia con la formula “Feste Territoriali”, sia con la formula “Campionato”.

SQUADRE: ognuna sarà composta da minimo 4 e massimo 9 giocatori

DIRETTIVE TECNICHE: ogni Campionato e Festa saranno caratterizzati da giochi Spikeball Training e da partite di Spikeball White 2vs2.

Per lo SPIKEBALL WHITE ecco il regolamento:

Campo:	4,5 x 9 m (area della schiacciata da delimitare 2 x 4,5 m)
H Rete:	da 1 m a 1,20 m (cioè l'altezza media delle spalle bambino)
Set:	Durante le Feste Territoriali: 10 minuti per 1 set. Campionato: 10 minuti di Spikeball, 10 minuti di “attacco al castello”, 10 minuti di “colpisci la palla”. Saranno 2 o 3 set per ogni gioco.
Palloni omologati:	Mikasa SKV5
In campo:	2 vs 2 a staffetta (cioè, a gioco fermo, ogni 2 minuti cambio coppia)
Servizio/rotazione:	Non c'è battuta, bensì si comincia con la schiacciata a terra. Il servizio sarà sempre della squadra che acquisisce e/o mantiene il punto. Ogni 2 minuti si cambia coppia di giocatori in ogni campo.
Punteggio:	Se la palla fa due rimbalzi a terra è un punto. Vince chi fa più punti. <u>(Ogni set non può mai finire in pareggio.</u> Nel caso il tempo fosse finito va sempre svolta un'ultima azione di spareggio.)
Perdita del punto:	Il punto viene assegnato all'avversario se: -la squadra non rispetta lo step 1 -Se lo schiacciatore non schiaccia dentro l'area preposta (ad eccezione della schiacciata d'inizio gioco) -Se il giocatore durante la schiacciata tocca la rete.
Camminare con palla ferma in mano:	non è permesso. Va incentivata l'anticipazione e lo spostamento verso rete SENZA la palla.

STEP 1: lo SPIKEBALL WHITE seguirà per l'intera stagione questo STEP, cioè il livello in cui è obbligatorio bloccare sempre la palla. Le squadre non potranno seguire gli STEP 2/3.

Battuta/inizio del gioco: si parte con la schiacciata (a 1 o 2 mani) dentro l'area avversaria preposta ed è obbligatorio lasciar fare il primo rimbalzo a terra. (Nel caso il giocatore non riuscisse a centrare l'area preposta si ripete la schiacciata iniziale.)

Difesa/1° tocco: dopo il rimbalzo della schiacciata si blocca la palla e si lancia (dal basso a 2 mani) al compagno.

Alzata-attacco/2°tocco: il compagno blocca la palla e sceglie se schiacciare subito nel campo avversario (dentro l'area preposta) o alzare la palla al compagno (lancio dal basso a 2 mani).

Attacco/3°tocco: si schiaccia la palla a 1 o 2 mani da sopra la testa, sopra la rete, dentro l'area avversaria preposta.

Muro: è permesso (con i piedi a terra).

ATTENZIONE!!! non è mai permesso respingere in modo diretto la palla, ma bisogna rispettare gli step dello Spikeball white, cioè bloccare sempre la palla e fare almeno due passaggi. Nei campionati e Feste è stata scelta questa formula per permettere a tutti i bambini di toccare palla e giocare. (In allenamento invece si è liberi di fare anche lo Spikeball Green o Red).

Per tutti i giochi Spikeball Training consultare “Il Manuale Tecnico dello Smart Coach”. A seguire, invece, si trova il regolamento dei 2 giochi Spikeball Training presenti alle Feste Territoriali e ai Campionati.

GIOCHI SPIKEBALL TRAINING

Per il gioco “COLPISCI LA PALLA” ecco il regolamento:

ETA' DEGLI ATLETI: Nati nel 2010/2011/2012/2013

SQUADRE: ognuna sarà composta da minimo 4 e massimo 9 giocatori

DIRETTIVE TECNICHE:

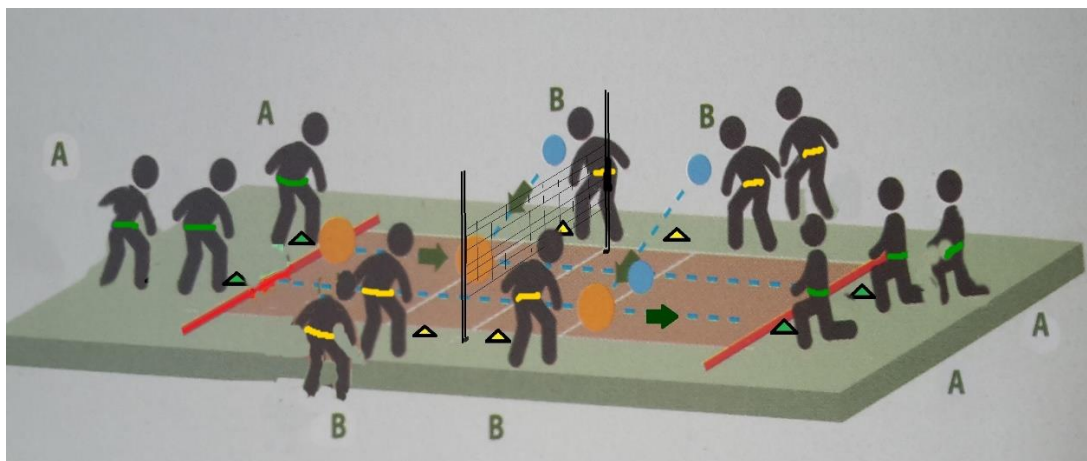
Campo: **4,5 x 9 m (area della schiacciata da delimitare 2 x 4,5 m)**

H Rete: **da 1 m a 1,20 m (cioè l'altezza media delle spalle bambino)**

Set: 10 minuti per 1 set (ogni 2 minuti c'è il cambio squadra attacco-difesa)

Materiale richiesto: **4 Palloni Mikasa SKV5 (2 per squadra); rete; 8 cinesini per indicare le file.**

In campo: La squadra A è in difesa e disposta su quattro file, 2 per lato corto del campo. Il suo obiettivo sarà quello di riuscire a fare più passaggi possibili, facendo rotolare la palla rasoterra e sotto la rete, senza essere intercettata dalla squadra B. (Ogni volta che un bambino ha lanciato si mette in coda nella sua fila.)
La squadra B è in attacco e sarà disposta su 4 file, 2 per lato lungo del campo, vicino all'area centrale della schiacciata, e dovrà colpire (lanciando a 2 mani da sopra la testa) i palloni che la squadra A si passa. (Ogni volta che un bambino ha lanciato si mette in coda nella sua fila.) La squadra B non potrà spostarsi lungo il campo per lanciare e colpire, ma dovrà sempre rimanere vicino l'area della schiacciata (in questo modo si tutelano i componenti della squadra A da possibili colpi della palla).



Ogni due minuti di gioco ci sarà il cambio squadra: la squadra A va in attacco e si posizionerà vicino l'area della schiacciata e dovrà colpire i passaggi che la squadra B cercherà di fare; la squadra B si posizionerà in difesa nel lato corto del campo e cercherà di passarsi la palla senza essere intercettata.

Punteggio:

Ogni volta che la squadra in attacco colpisce una palla è un punto. Vince chi fa più punti. Ogni set non può mai finire in pareggio. Nel caso il tempo fosse finito vince la squadra che ha cominciato per prima in difesa.

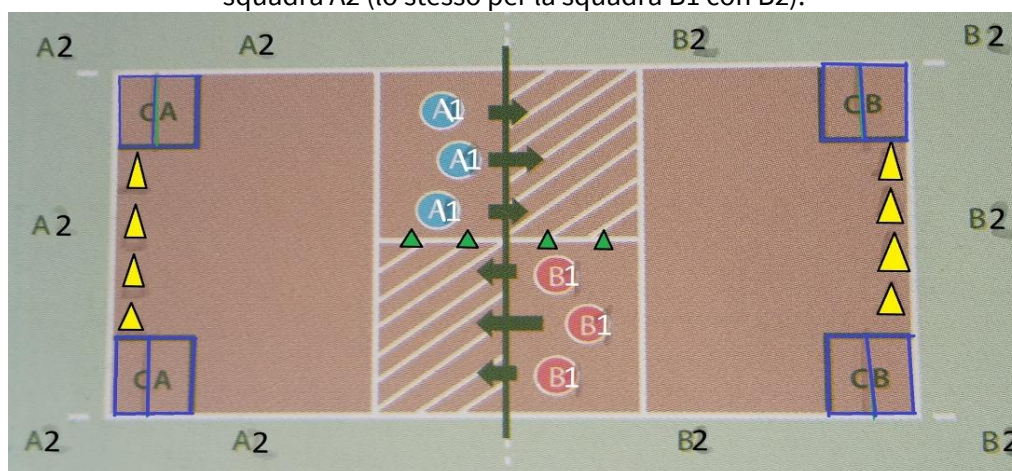
Per il gioco “ATTACCO AL CASTELLO” ecco il regolamento:**ETA' DEGLI ATLETI:** Nati nel 2010/2011/2012/2013**SQUADRE:** ognuna sarà composta da minimo 4 e massimo 9 giocatori**DIRETTIVE TECNICHE:**Campo: **4,5 x 9 m (area della schiacciata da delimitare 2 x 4,5 m)**H Rete: **da 1 m a 1,20 m (cioè l'altezza media delle spalle bambino)**

Set: 10 minuti per 1 set (ogni 2 minuti c'è il cambio squadra attacco-difesa)

Materiale richiesto: **8 materassini (o 4 materassi grandi, o 4 cesti per palloni); 8 coni; 4 Palloni Mikasa SKV5 (2 per squadra); rete; 4 cinesini per dividere l'area A1 dalla B1.**In campo: La squadra A è divisa in due gruppi: un gruppo A1 starà dentro l'area della schiacciata e sarà in attacco, l'altro gruppo A2 sarà a fondo campo, dietro il proprio castello, in difesa a raccogliere palloni.

L'obiettivo del gruppo A1 sarà quello di schiacciare la palla (a 2 mani da sopra la testa) dentro l'area avversaria della schiacciata per cercare di colpire con il rimbalzo (o anche più di un rimbalzo) il castello avversario. Il castello sarà composto da materassini (o cesti dei palloni) e coni disposti a fondo campo, lungo tutto il lato corto e negli angoli; è importante che siano obiettivi grandi e facili da colpire.

L'obiettivo del gruppo A2 è quello di rimanere dietro il proprio castello a raccogliere i palloni, lanciati dalla squadra B1, per poi passarli ai compagni di gruppo A1 che aspettano dentro la loro area. E' importante che nessun giocatore A1-A2 entri in campo per recuperare i palloni o bloccare i lanci avversari, pena la perdita di un punto.

Ogni due minuti di gioco si invertono i ruoli, cioè la squadra A1 si cambia con la squadra A2 (lo stesso per la squadra B1 con B2).La squadra B è anch'essa suddivisa in due gruppi B1 e B2 e giocherà contemporaneamente e in modo speculare rispetto la squadra A: quindi B1 starà nell'area della schiacciata in attacco per colpire col rimbalzo il castello avversario A; B2 sarà in fondo al campo, dietro al proprio castello, per recuperare palloni e passarli al gruppo B1. E' importante che nessun giocatore B1-B2 entri in campo per recuperare i palloni o bloccare i lanci avversari, pena la perdita di un punto.**Punteggio:** Ogni volta che la squadra in attacco colpisce il castello avversario di rimbalzo è un punto. Il punto è valido solo se il giocatore ha schiacciato la palla dentro l'area della schiacciata. Ogni set non può mai finire in pareggio. Nel caso il tempo fosse finito va sempre svolta un'ultima azione di 10 secondi di spareggio: chi colpisce per primo il castello avversario si aggiudica il set.**Perdita del punto:** Il punto viene assegnato all'avversario se un bambino entra volutamente in campo per proteggere il suo castello o bloccare i palloni avversari.

INDIZIONE VOLLEY S3 GREEN

ETA' DEGLI ATLETI: Nati nel 2009/2010/2011

FORMULA DI SVOLGIMENTO: la categoria Volley S3 GREEN potrà partecipare sia con la formula “Feste Territoriali”, sia con la formula “Campionato”.

SQUADRE: ognuna sarà composta da minimo 3 e massimo 7 giocatori.

DIRETTIVE TECNICHE:

Campo:	4.5x 9 m
H Rete:	da 1,60 m a 1,70 m
Set:	Durante le Feste Territoriali :10 minuti per 1 set. Campionato: 10 minuti per set, per 3 set.
Palloni omologati:	Mikasa SKV5 volleyball, Molten PRBV70/ PRBV140/ PRBV21
In campo:	3 vs 3
Servizio/rotazione:	Il servizio sarà sempre della squadra che acquisisce e/o mantiene il punto (previa rotazione degli atleti. Chi entra in campo deve battere)
Punteggio:	<u>Ogni set non può mai finire in pareggio.</u> Nel caso il tempo fosse finito va sempre svolta un'ultima azione per consentire l'attribuzione del set ad una squadra.
Perdita del punto:	Il punto viene assegnato all'avversario: -Se la squadra non rispetta lo step 2 -Se i giocatori della squadra camminano con palla ferma in mano.
Classifica:	Verrà stilata una classifica delle squadre a fine anno in cui ogni set vinto corrisponde ad un punto. <u>ATTENZIONE:</u> la classifica sarà possibile solo se saranno raccolti e consegnati tutti i referti costantemente durante l'anno; basta un referto mancante per annullare la stesura della classifica.

STEP 2: il Volley S3 GREEN seguirà per l'intera stagione questo STEP, cioè il livello in cui è consentito bloccare una volta la palla, cioè o al primo o al secondo tocco. (La squadra che non rispetta lo step perde il punto).

Battuta: si effettua con una battuta dal basso da fuori campo verso il campo avversario.

Ricezione/ 1° tocco: al volo in bagher/palleggio diretto al compagno; oppure si può bloccare la palla, fare autoalzata e palleggio/bagher al compagno. (Non sono permessi passi con palla ferma in mano; altrimenti perdita del punto).

Alzata/ 2° tocco: al volo in bagher/palleggio al compagno; oppure si può bloccare la palla solo se non si è già fermato il primo tocco. Poi fare autoalzata e palleggio/bagher diretto al compagno. (Non sono permessi passi con palla ferma in mano; altrimenti perdita del punto).

Attacco/ 3° tocco: si effettua al volo con un attacco libero (palleggio, bagher, pallonetto, schiacciata) verso il campo avversario.

Muro: è permesso.

Si consiglia di favorire i tre passaggi, qualora non accadesse e avvenisse la rimessa diretta (sia al primo che secondo tocco), si ritiene l'azione valida e pertanto la stessa deve proseguire.

INDIZIONE VOLLEY S3 RED

ETA' DEGLI ATLETI: Nati nel 2008/2009/2010

FORMULA DI SVOLGIMENTO: la categoria Volley S3 RED potrà partecipare sia con la formula “Feste Territoriali”, sia con la formula “Campionato”.

SQUADRE: ognuna sarà composta da minimo 4 e massimo 9 giocatori .

DIRETTIVE TECNICHE:

Campo:	6x12 m
H Rete:	da 1,70 m a 1,80 m
Set:	Durante le Feste Territoriali :10 minuti per 1 set. Campionato: 10 minuti per set, per 3 set.
Palloni omologati:	Mikasa MVA 350 L, Molten V5M 1500, Mikasa 123 L
In campo:	4 vs 4
Servizio/rotazione:	Il servizio sarà sempre della squadra che acquisisce e/o mantiene il punto (previa rotazione degli atleti. Chi entra in campo deve battere). Anche chi perde il punto deve compiere una rotazione.
Punteggio:	<u>Ogni set non può mai finire in pareggio.</u> Nel caso il tempo fosse finito va sempre svolta un'ultima azione per consentire l'attribuzione del set ad una squadra.
Perdita del punto:	Il punto viene assegnato all'avversario se la squadra non rispetta lo step 3.
Classifica:	Verrà stilata una classifica delle squadre a fine anno in cui ogni set vinto corrisponde ad un punto. <u>ATTENZIONE:</u> la classifica sarà possibile solo se saranno raccolti e consegnati tutti i referti costantemente durante l'anno; basta un referto mancante per annullare la stesura della classifica.

STEP 3: il Volley S3 RED seguirà per l'intera stagione questo STEP, cioè il livello in cui è vietato bloccare la palla. Le squadre non potranno eseguire lo STEP 2. (La squadra che non rispetta lo step perde il punto. La squadra che perde il punto dovrà anch'essa effettuare una rotazione).

Battuta: si effettua con una battuta dal basso da fuori campo verso il campo avversario.

Ricezione/ 1° tocco: al volo in bagher/palleggio diretto al compagno.

Alzata/ 2° tocco: al volo in bagher/palleggio al compagno.

Attacco/ 3° tocco: si effettua al volo con un attacco libero (palleggio, bagher, pallonetto, schiacciata) verso il campo avversario.

Muro: è permesso.

Si consiglia di favorire i tre passaggi, qualora non accadesse e avvenisse la rimessa diretta (sia al primo che secondo tocco), si ritiene l'azione valida e pertanto la stessa deve proseguire.

CAMPIONATO

La FIPAV – Comitato Territoriale di Verona indice ed organizza, per il tramite della Commissione Organizzativa Gare Territoriale, per conto della commissione territoriale S3, i CAMPIONATI SPIKEBALL WHITE e VOLLEY S3 GREEN/RED, secondo le seguenti modalità:

CATEGORIE: SPIKEBALL WHITE, VOLLEY S3 GREEN, VOLLEY S3 RED

FORMULA/LUOGO DI SVOLGIMENTO: Si organizzeranno dei micro-concentramenti (gironi) nei quali il numero delle squadre dipenderà dalle iscrizioni. Le compagini di ogni girone si incontrano nelle date indicate nei calendari in casa della società ospitante, per poi procedere alle gare con la formula del tutte contro tutte, fino a stilare una classifica (solo per VOLLEY S3 GREEN/RED).

La disponibilità degli impianti sarà richiesta al momento dell'iscrizione.

La squadra che si iscrive ad un campionato deve mantenerlo per tutte le giornate (2 giornate di SPIKEBALL, 5 giornate di VOLLEY S3 GREEN/RED), non sarà possibile cambiare categoria durante l'anno.

PUNTEGGIO GARE SPIKEBALL WHITE: i campionati SPIKEBALL WHITE saranno caratterizzati da giochi Spikeball Training e da partite di Spikeball White 2vs2. Ogni gioco verrà ripetuto per 2 o 3 set della durata di dieci minuti ciascuno; chi fa più punti all'interno del set se lo aggiudica. In caso di parità di punteggio si deve svolgere un'ultima azione di spareggio (vedi regolamento dei singoli giochi).

PUNTEGGIO GARE VOLLEY S3 GREEN/RED: le partite si giocheranno su 3 set. Ogni set vinto costituisce un punto. A fine set, IN CASO DI PARITÀ NEL PUNTEGGIO, si effettuerà un'ultima azione di gioco per consentire l'attribuzione del set ad una squadra.

La squadra che non rispetta lo step perderà il punto (e solo nel caso del VOLLEY S3 RED effettuerà comunque la rotazione); inoltre, nel caso del VOLLEY S3 GREEN, perde il punto anche la squadra che cammina con palla ferma in mano.

ARBITRI: Le gare dovranno essere arbitrate dagli atleti/allenatori/istruttori della squadra in pausa

CLASSIFICHE (SOLO PER IL VOLLEY S3 GREEN/RED): Verrà stilata una classifica delle squadre S3 GREEN/RED a fine anno in cui ogni set vinto corrisponde ad un punto. In caso di parità dei set, verranno presi in considerazione i quoziente punti dei set. ATTENZIONE: la classifica sarà possibile solo se saranno raccolti e consegnati tutti i referti costantemente durante l'anno; basta un referto mancante per annullare la stesura della classifica.

COMUNICAZIONE RISULTATI: Sarà compito della squadra di casa inviare alla sede Fipav di Verona entro 5 (cinque) giorni dallo svolgimento del concentramento i risultati e i referti delle gare via mail (comm.minivolley@fipavverona.it), a meno che non si portino i referti originali entro una settimana. I referti in originale dovranno essere consegnati in federazione entro un mese. In caso di mancato consegna dei referti originali verrà applicata una multa pari a € 10,00 per ogni referto non consegnato.

COMPOSIZIONE SQUADRE E GIORNATE DI CAMPIONATO

(SPIKEBALL WHITE): ognuna sarà composta da minimo 4 a massimo 9 giocatori (in campo 2vs2).

- 24/02/2019: Prima Giornata SPIKE
- 14/04/2019: Seconda Giornata SPIKE

(VOLLEY S3 GREEN): ognuna sarà composta da minimo 3 e massimo 7 giocatori (in campo 3vs3).

(VOLLEY S3 RED): ognuna sarà composta da minimo 4 e massimo 9 giocatori (in campo 4vs4).

- 25/11/2018: Prima Giornata S3
- 27/01/2019: Seconda Giornata S3
- 10/02/2019: Terza Giornata S3
- 31/03/2019: Quarta Giornata S3
- 05/05/2019: Quinta Giornata S3

GIORNO ED ORARIO DI GIOCO: Domenica (inizio partita tra ore 15 e 16); in casi particolari le società possono accordarsi per disputare le partite al sabato pomeriggio o alla domenica mattina, previo accordo scritto delle stesse inoltrato alla commissione S3, che lo dovrà poi accettare.

TASSA DI ISCRIZIONE: l'importo della tassa di iscrizione è di **€ 20 per lo SPIKEBALL WHITE** (comprensiva di diritti di segreteria, premio assicurativo e contributi gare) per ciascuna squadra iscritta. L'iscrizione ed il pagamento del Campionato è unica a stagione ed è riferita alle due giornate in calendario. **Per il VOLLEY S3 GREEN/RED è di € 50** (comprensiva di diritti di segreteria, premio assicurativo e contributi gare) per ciascuna squadra iscritta. L'iscrizione ed il pagamento del Campionato è unica a stagione ed è riferita alle cinque giornate in calendario.

I Pagamenti saranno effettuati sul nuovo Portale FIPAV tramite carta di credito, non appena si riceverà la conferma da parte della Commissione S3.

SCADENZA ISCRIZIONI: 31.10.2018.

MANCATA PRESENTAZIONE, CANCELLAZIONE CON PREAVVISO:

In caso di cancellazione e/o mancata presentazione il giorno stesso della Gara di Campionato, la società verrà sanzionata con €20,00 di multa per ogni squadra cancellata/non presentata. Oltre alla sanzione verrà conteggiata la sconfitta come 3-0 (parziali 25-0/25-0/25-0).

In caso di cancellazione con preavviso (massimo una settimana prima della data del campionato), verrà conteggiata la sconfitta come 3-0 (parziali 25-0/25-0/25-0).

FESTE TERRITORIALI

La FIPAV – Comitato Territoriale di Verona indice ed organizza, per il tramite della Commissione Organizzativa Gare Territoriale, per conto della commissione territoriale S3, le FESTE TERRITORIALI con le seguenti modalità:

SQUADRE PARTECIPANTI: In base al numero di iscrizioni

CATEGORIE: SPIKEBALL WHITE, VOLLEY S3 GREEN, VOLLEY S3 RED

FORMULA/LUOGO DI SVOLGIMENTO: la commissione S3 sceglierà un luogo in cui fare un macro-concentramento e far giocare contemporaneamente tutte le società del territorio veronese iscritte alla festa.

Ad ogni Festa saranno istituiti nuovi calendari.

Una squadra che partecipa alle “feste territoriali” si può iscrivere di volta in volta nella categoria in cui vuole giocare, a seconda dello step che riesce a praticare. (Sempre rispettando i limiti di età – cfr. indicazioni per categoria)

DATE DI SVOLGIMENTO:

-16/12/2018	Festa 1: Christmas Volley – Palazzetto Gavagnin (Verona)
-8/9/10 marzo 2019	Festa 2: Sport Expò
-26/05/2019	Festa 3: Festa finale all'aperto (area Poggi)

GIORNO ED ORARIO DI GIOCO: Domenica, a scelta tra MATTINO (9.30-12.30) e POMERIGGIO (15.00-18.00)

ARBITRI: In base ai giochi che si svilupperanno, le squadre non impegnate faranno da arbitro e segnapunti.

REGOLE DELLE PARTITE: Vedi gli step per ogni categoria. La squadra che non rispetta lo step perde il punto (e solo nel caso del VOLLEY S3 RED effettua comunque la rotazione); inoltre, nel caso del VOLLEY S3 GREEN, perde il punto anche la squadra che cammina con palla ferma in mano.

TASSA DI ISCRIZIONE: Sarà prevista una quota di iscrizione che verrà comunicata di volta in volta. Il Pagamento sarà effettuato sul nuovo Portale FIPAV tramite carta di credito, non appena si riceverà la conferma da parte della Commissione S3.

SCADENZA ISCRIZIONI: 10 giorni prima della data indicata per la festa.

MODIFICHE/CANCELLAZIONI, MANCATA PRESENTAZIONE:

Per le modifiche/Cancellazioni alle iscrizioni effettuate fino a 4 giorni prima delle Feste Territoriali non comporta nessuna penalità. Per modifiche /Cancellazioni a partire da 3 giorni prima delle Feste Territoriali la società verrà sanzionata con €5,00 di multa per ogni squadra che viene cancellata. In caso di cancellazione e/o mancata presentazione il giorno stesso delle feste territoriali, la società verrà sanzionata con €15,00 di multa per ogni squadra cancellata/non presentata.

Per quanto non contemplato nella presente indizione valgono le norme contenute nel Regolamento Generale dei Campionati 2018/2019, nella Guida Pratica 2018/2019 della FIPAV nazionale e nei Regolamenti Affiliazioni, Tesseramento e Gare.

MODULO ELENCO ATLETI E SMART COACH

DOCUMENTAZIONE DA PRESENTARE DA PARTE DELLE SOCIETÀ ALLE GARE (la società ospitante dovrà controllare la veridicità del camp 3 o ATL2 F/M rispetto agli atleti presenti durante la gara)

Elenco partecipanti alle gare (modulo CAMP3 o ATL2 F/M)

Le società dovranno presentare l'elenco di tutti i propri tesserati presenti alla gara completo dei numeri di matricola, della data di nascita e degli estremi dei documenti di riconoscimento e di quanto altro richiesto, che deve essere redatto SOLTANTO direttamente dal Tesseramento on-line – Sezione “Elenco Atleti Partecipanti”. Le società che non presenteranno il modulo CAMP3 o ATL2 F/M redatto on-line incorreranno in una sanzione pecuniaria da parte del Giudice Unico per ogni gara.

Il CAMP3 dovrà essere consegnato ad ogni concentrazione, sia che si tratti di Festa Territoriale, sia durante i Campionati.

Nota bene (solo per le feste provinciali): per le categorie di SPIKEBALL WHITE, VOLLEY S3 GREEN, VOLLEY S3 RED gli atleti/e possono essere spostati da una squadra all'altra (sempre rispettando i limiti di età indicati per ogni categoria, e gli step di gioco) in base alle necessità delle singole società e per questo motivo sarà possibile consegnare un CAMP3 o ATL 2 F/M unico.

Si ricorda che dalla stagione 2018/2019 sul CAMP 3 dovrà essere specificato il nominativo dello SMART COACH, unica e sola figura che potrà accompagnare le squadre S3, non più dirigenti/accompagnatori quindi. (Ricordiamo che vale la stessa regola anche per l'U12.)

GRUPPO WHATSAPP Dirigenti-Allenatori

E' stato creato un gruppo WhatsApp per dirigenti e allenatori delle società veronesi; lo scopo del gruppo è quello di fornire informazioni su Campionati, Feste Territoriali, scadenze iscrizioni, varie ed eventuali.

Chi fosse interessato a entrare nel gruppo scriva una mail alla commissione minivolley (comm.minivolley@fipavverona.it) fornendo nome cognome, mail, la società di appartenenza e il numero di telefono da inserire.

RIEPILOGO REGOLE DI GIOCO

	VOLLEY S3 GREEN	VOLLEY S3 RED		SPIKEBALL WHITE
	FIPAV VERONA	FIPAV VERONA		FIPAV VERONA
campo	4,5x 9m	6x 12 m	campo	4,5 x 9m (partendo da rete area della schiacciata di 2 x 4,5m)
altezza rete	da 1.60m a 1.70m	da 1.70m a 1.80m	altezza rete	altezza media delle spalle bambino (da 1 a 1,20m)
n.giocatori per squadra	da 3 a 7	da 4 a 9	n.giocatori per squadra	da 4 a 9
età atleti	2009/2010/2011	2008/2009/2010	età atleti	2010/2011/2012/2013
giocatori in campo	3 vs 3	4 vs 4	giocatori in campo	2vs2 a staffetta (ogni 2minuti cambio coppia)
tempo di gioco	10 minuti	10 minuti	tempo di gioco	10' spikeball (a seguire 10' attacco al castello, 10' colpisci la palla)
set di gioco	3	3	set di gioco	2 o 3 (x ogni gioco)
palla	Mikasa SKV5 volleyball, Molten PRBV70/ PRBV140/ PRBV21	Mikasa MVA 350 L, Molten V5M 1500, Mikasa 123 L	palla	mikasa SKV 5
battuta	obbligo di battuta da fuori campo	obbligo di battuta da fuori campo	battuta/inizio del gioco	si parte con la <u>schiacciata</u> (a1 o 2 mani) dentro l'area preposta ed è obbligatorio far fare il primo rimbalzo a terra
servizio e rotazione in campo	Il servizio sarà sempre della squadra che acquisisce e/o mantiene il punto (previa rotazione degli atleti. Chi entra in campo deve battere)	Il servizio sarà sempre della squadra che acquisisce e/o mantiene il punto (previa rotazione degli atleti. Chi entra in campo deve battere). Anche chi perde il punto deve compiere una rotazione.	servizio e rotazione in campo	Non c'è battuta, bensì si comincia con la schiacciata a terra. Il servizio sarà sempre della squadra che acquisisce e/o mantiene il punto. Ogni 2 minuti si cambia coppia di giocatori in ogni campo
1° tocco	al volo; oppure si può bloccare, poi fare autoalzata e palleggio/bagher	al volo	1° tocco	<u>difesa</u> : blocco della palla e lancio (dal basso a 2 mani) al compagno.
2° tocco	al volo; oppure si può bloccare solo se non si è già fermato il primo tocco. Eseguire poi autoalzata e palleggio/bagher	al volo	2° tocco	<u>alzata/attacco</u> : il compagno sceglie se schiacciare subito nel campo avversario (dentro l'area preposta) o alzare la palla al compagno (lancio dal basso a 2 mani).
3° tocco	al volo (in palleggio, bagher, pallonetto o schiacciata)	al volo (in palleggio, bagher, pallonetto o schiacciata)	3° tocco	<u>attacco</u> : si schiaccia la palla a 1 o 2 mani da sopra la testa, sopra la rete, dentro l'area avversaria preposta.
muro	sì, è permesso	sì, è permesso	muro	sì, è permesso (con piedi a terra)
arbitraggio	autoarbitraggio o delle squadre in pausa	autoarbitraggio o delle squadre in pausa	arbitraggio	autoarbitraggio o delle squadre in pausa
attribuzione punteggio per la classifica	ogni set vinto è un punto	ogni set vinto è un punto	attribuzione punteggio	se la palla fa due rimbalzi è un punto. Vince chi fa più punti.
in caso di parità di punteggio a tempo scaduto	si deve effettuare un'ultima azione di gioco per consentire l'attribuzione del set ad una squadra	si deve effettuare un'ultima azione di gioco per consentire l'attribuzione del set ad una squadra	in caso di parità di punteggio a tempo scaduto	si svolge un'ultima azione di spareggio
perdita del punto	1. se non si rispettano gli step. 2. se si cammina con palla ferma in mano	se non si rispetta lo step. (Chi perde il punto deve compiere una rotazione.)	perdita del punto	1. se non si rispetta lo step. 2. se si tocca la rete durante la schiacciata. 3. se il giocatore non schiaccia dentro l'area preposta.
camminare con palla ferma in mano	non è permesso	non è permesso	camminare con la palla ferma in mano	non è permesso; va incentivata l'anticipazione e lo spostamento verso rete SENZA la palla
se non fatti i tre passaggi	Si consiglia di favorire i tre passaggi, qualora non accadesse e avvenisse la rimessa diretta (sia al 1° che 2° tocco), si ritiene l'azione valida e pertanto la stessa deve proseguire.	Si consiglia di favorire i tre passaggi, qualora non accadesse e avvenisse la rimessa diretta (sia al primo che secondo tocco), si ritiene l'azione valida e pertanto la stessa deve proseguire.		

Affisso in sede il 01/09/2018

Il Presidente Territoriale
Stefano Bianchini

Commissione S3
Cristina Castellani

Commissione Organizzativa Gare
Federico Ceschi