

# INDIZIONE XMAS VOLLEY 2018

La FIPAV Verona – Commissione Volley S3 indice il



## **CHRISTMAS VOLLEY**

**Location:** Palazzetto Gavagnin,  
via Montelungo, 7, Verona (B.go Venezia)

**Categorie:** SPIKEBALL WHITE(ex U9) –  
VOLLEY S3 GREEN(ex U10) – VOLLEY S3 RED(ex U11)

**Data:** Domenica 16 dicembre 2018

### Orari di Gioco:

Domenica mattina 9.30 – 11.50 (accrediti entro le 9.00)

Domenica pomeriggio 14.00 – 16.25 (accrediti entro le 13.30)

### **AVVISI IMPORTANTI:**

Si avvisa di far cambiare gli atleti solamente negli spogliatoi assegnati.

Durante la festa territoriale l'altezza della rete non sarà regolamentare; inoltre per la categoria SPIKEBALL WHITE saranno previsti i giochi dello Spikeball (White) e "colpisci la palla" (in allegato le regole).

Nota bene: 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.

Sul CAMP 3 dovrà essere specificato MINIMO un nominativo SMART COACH per società, che potrà essere **COADIUVATO** da altre persone purché siano tesserate FIPAV (dirigenti o atleti) in caso di più squadre in campo. La persona interessata dovrà essere messa a referto con il numero di tessera.

# MODULO ISCRIZIONE FESTE TERRITORIALI



## CHRISTMAS VOLLEY 16/12/2018

Nome della Società: \_\_\_\_\_

Nome Responsabile: \_\_\_\_\_ Cell: \_\_\_\_\_

Email per la confermata iscrizione: \_\_\_\_\_

### Iscrizioni SPIKEBALL WHITE (ex U9)

DOMENICA MATTINA		DOMENICA POMERIGGIO	
Nome Squadra	N° bambini	Nome Squadra	N° bambini

### Iscrizioni VOLLEY S3 GREEN (ex u10)

DOMENICA MATTINA		DOMENICA POMERIGGIO	
Nome Squadra	N° bambini	Nome Squadra	N° bambini

### Iscrizioni VOLLEY S3 RED (ex U11)

DOMENICA MATTINA		DOMENICA POMERIGGIO	
Nome Squadra	N° bambini	Nome Squadra	N° bambini

**Quota di iscrizione:** l'importo della tassa di iscrizione è in base alle squadre iscritte: 1/10€-2/20€-3/30€-4/35€-5/40€-6/45€-7/50€-8/55€-9/60€-10/70€. Il totale delle squadre è dato dalla somma di squadre per categoria.

Il pagamento deve essere effettuato sul portale FIPAV tramite carta di credito **solamente dopo aver ricevuto la conferma da parte della Commissione Volley S3.**

Obbligo di invio dell'iscrizione via mail solamente all'indirizzo [comm.minivolley@fipavverona.it](mailto:comm.minivolley@fipavverona.it)

**Scadenza:** le iscrizioni chiuderanno il **10/12/2018** o comunque al raggiungimento del numero massimo di squadre possibili.

*La Commissione Volley S3*

# REGOLE 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:	<b>4,5 x 9 m (area della schiacciata da delimitare 2 x 4,5 m)</b>
H Rete:	<b>da 1 m a 1,20 m (cioè l'altezza media delle spalle bambino)</b>
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:	<b>2 vs 2 a staffetta (cioè, a gioco fermo, ogni 2 minuti cambio coppia)</b>
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; quando questi rientreranno in campo nel turno successivo dovranno aver invertito la loro posizione.
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).

## REGOLE DEL GIOCO “COLPISCI LA PALLA”

**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)**

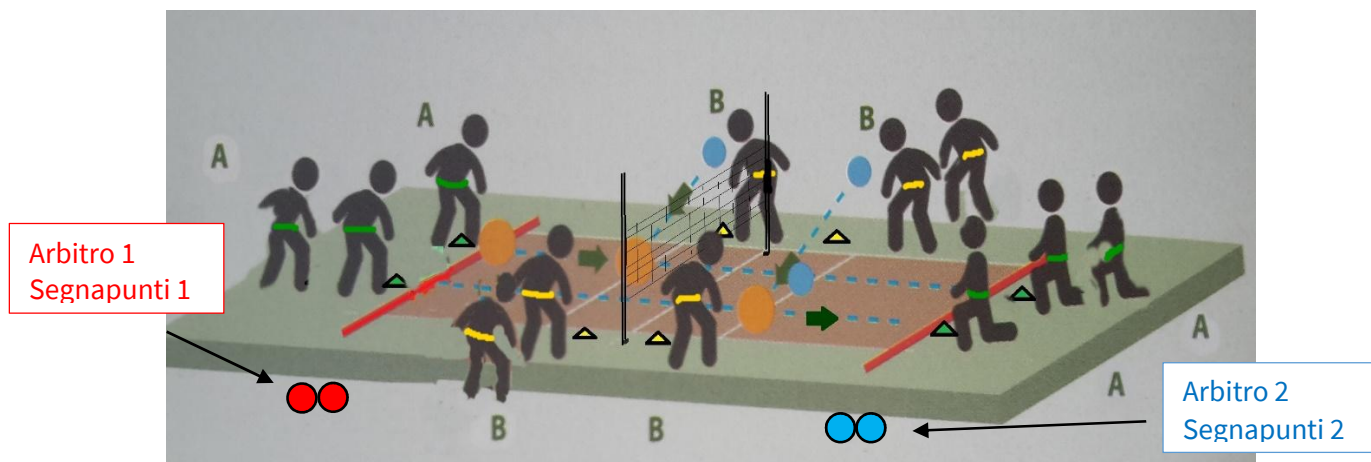
H Rete: **da 1 m a 1,20 m (cioè l'altezza media delle spalle bambino)**

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). Il punto è valido solo se la palla viene colpita dentro l'area della schiacciata.



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; il punto è valido solo se la palla è stata colpita dentro l'area della schiacciata. Vince chi fa più punti. Ogni set non può mai finire in pareggio. Nel caso il tempo fosse finito si eseguono gli ultimi 2 lanci della squadra A (andata e ritorno); poi farà lo stesso la squadra B. Vince chi riesce a colpire più volte i palloni che passano. Nel caso ancora di pareggio vince la squadra che ha cominciato per prima in difesa.