



2018/2019

Volley S3 RED



F.I.P.A.V.

Comitato Territoriale

Vicenza

Commissione Struttura Giovanile

Viale Trento 288

36100 – Vicenza

Tel. 0444/291868 – Fax 0444/280773

www.fipavvicenza.it

giovanile@fipavvicenza.it



S3 Red 2018

con il seguente **REGOLAMENTO:**

- Art. 01 Possono partecipare all'attività del S3 RED squadre appartenenti a Società affiliate a Federazioni Sportive, Enti di Promozione, Istituti scolastici o Gruppi liberamente formati. Tutte le Società, Gruppi o Scuole che intendono partecipare devono essere affiliati alla F.I.P.A.V., osservando le norme e compilando i previsti moduli di tesseramento.
- Art. 02 **LIMITI D'ETA'**: Possono partecipare atleti/e nati/e nel 2008/09/10 in possesso del modulo di "Autocertificazione" e tesseramento FIPAV (pag.7).
- Art. 03 **LIMITI DI ISCRIZIONE**: Le società possono iscrivere al "Torneo Promozionale" un numero illimitato di squadre maschili, femminili o miste **con i seguenti obblighi**:
- a) una squadra può presentarsi al concentramento zonale con minimo 4 atleti, massimo 15. Essa, nell'arco dei due tempi da 10 minuti che saranno giocati durante i 3 incontri previsti in ogni Festa, può variare continuamente la composizione degli atleti in campo, la quale però **resterà fissa per tutto un set.**
ogni squadra, in campo, dovrà essere formata da 3 atleti e, si consiglia, o 3 o 2 o 1 fuori, pronti alla rotazione;
 - b) non sono ammesse squadre con tre soli atleti;
 - c) le squadre possono essere o tutte maschili o tutte femminili o miste (s'intende mista se è composta anche da un solo atleta di sesso diverso dagli altri);
 - d) **è obbligatorio ospitare in casa** tanti concentramenti da 4 squadre quante sono le proprie squadre iscritte, es: 2 squadre proprie = 2 feste da 4 sq. ciascuna, oppure 3 sq. iscritte = 3 feste da 4 squadre, cioè 12 squadre totali ospitate.
 - e) le funzioni di arbitro e segnapunti verranno espletate da appartenenti della Società ospitante che abbiano compiuto il **14° anno** di età e che ben conoscano le Regole di Gioco (vedi pag. 43);
 - f) ogni campo dovrà avere il proprio arbitro e il proprio segnapunti.
 - g) Per una migliore organizzazione della Festa, invitiamo le società ospitanti ad allestire **autonomamente** il rinfresco, senza il contributo delle società ospiti; nel caso in cui si voglia agire diversamente, le stesse si metteranno in contatto in congruo anticipo con le squadre ospitate per comunicazioni precise circa la preparazione del rinfresco finale.
- PER LA SOLA GIORNATA FINALE: squadre composte da MAX 6 ATLETI.**
- Art. 04 **TERMINE DI ISCRIZIONE: mercoledì 5 DICEMBRE 2018**
I sodalizi devono, entro il termine suddetto,
1. iscriversi al Torneo esclusivamente attraverso il portale Fipav (**un'iscrizione per ogni squadra**) e
 2. **pagare** l'iscrizione dovuta a mezzo carta di credito, con servizio di pagamento via web, disponibile attraverso il portale www.portalefipav.net. **Non necessita l'invio di nessun documento (neppure della ricevuta del pagamento)**
 3. **compilare il modulo a pag. 46-47 ai fini organizzativi/logistici (una sola copia per tutte le squadre iscritte) e inviarlo via mail a qs segreteria.**

Le iscrizioni dovranno pervenire a questa C.P.S.G. entro la data sopra indicata, a cura e sotto la responsabilità del Presidente della Società; alla Società che, entro i termini stabiliti, presentasse l'iscrizione incompleta verrà concessa una proroga di 5 giorni per completare la documentazione mancante, con pagamento di una sovrattassa pari al 50% della quota di iscrizione; le iscrizioni pervenute trascorso tale termine saranno **INDEROGABILMENTE RESPINTE**.



S3 RED 2019
Atleti/e nati/e 2010/2009/2008
Scadenza Iscrizione: 5 dicembre 2018



Art. 05 **MODALITÀ' E SVOLGIMENTO DELLA FASE PROMOZIONALE:** verranno formati più concentramenti a 4 squadre (qualcuno sarà, per forza di cose, anche a 3 squadre) e le squadre si incontreranno tutte fra loro secondo il prospetto sotto riportato.

Prima di iniziare la prima gara, due squadre si confronteranno nel gioco "SPIKEBALL GREEN" (vedi pag.15 Manuale Tecnico Smart Coach), che avrà la funzione di "riscaldamento". Il gioco durerà al massimo 10 minuti; poi giocheranno le altre due squadre e, scaduto questo termine, s'inizieranno le partite di S3 Red (vedi scheda tecnica a pag.43). L'importante è che ogni squadra abbia modo di effettuare **ALMENO PER 1 VOLTA** il gioco suddetto.

Alla fine tutti i punti fatti nelle gare di S3 Red (non quelli del gioco di riscaldamento) saranno trascritti in un apposito cartellone (vedi esempio a pag. 42) e saranno premiate tutte le squadre consegnando ad ognuna un attestato di partecipazione (un esempio nelle ultime pagine di qs vademecum) .

I concentramenti varieranno di domenica in domenica per dar modo alle squadre di incontrarsi fra loro il più possibile. Ogni Società, nell'arco del Torneo Promozionale, ospiterà un concentramento comprendente 6 incontri successivi nel medesimo campo **per ogni squadra iscritta.**

CONCENTRAMENTO A 4 SQUADRE

A : _____ C : _____
 B : _____ D : _____

INCONTRO			
1°	A _____	Incontra	C _____
2°	B _____	Incontra	D _____
3°	C _____	Incontra	B _____
4°	D _____	Incontra	A _____
5°	B _____	Incontra	A _____
6°	C _____	Incontra	D _____

CONCENTRAMENTO A 3 SQUADRE

A _____ B _____ C _____

INCONTRO			
1°	A _____	Incontra	B _____
2°	C _____	Incontra	A _____
3°	B _____	Incontra	C _____
4°	B _____	Incontra	A _____
5°	A _____	Incontra	C _____
6°	C _____	Incontra	B _____



S3 RED 2019
Atleti/e nati/e 2010/2009/2008
Scadenza Iscrizione: 5 dicembre 2018



Art. 06 **DATE DI SVOLGIMENTO:** Nella fase promozionale sono previsti dei concentramenti a 3 o 4 squadre nei pomeriggi delle seguenti DOMENICHE del 2018:

27 GENNAIO - 24 FEBBRAIO - 24 MARZO - 05 MAGGIO

Festa Finale Provinciale di S3 Red (Minivolley): 2 giugno 2019

Art. 07 **RESPONSABILE DEL CONCENTRAMENTO:** per ogni FESTA la Società ospitante delegherà un dirigente capace ed esperto all'espletamento dei seguenti compiti, distinti in tre momenti:

1 – ACCOGLIENZA – ore 15.00:

- ❖ provvedere all'ospitalità delle squadre (spogliatoi puliti e in ordine, panchine in campo, tabelle segnapunti, posto per il pubblico.....);
- ❖ preparare un cartellone in ogni campo, in cui sono riportati i vari incontri tra le squadre;
- ❖ sistemare l'attrezzatura necessaria per lo svolgimento delle partite;
- ❖ assicurare 1 arbitro e 1 segnapunti in ogni campo. Le funzioni di arbitro e segnapunti verranno espletate da appartenenti alla Società che ospita la FESTA che abbiano compiuto il **14° anno di età** e che ben conoscano le Regole del S3 Red (pag. 36 e 43);
- ❖ controllare il Camp 3 degli atleti delle singole società, provvedendo al riconoscimento degli stessi tramite il modello di Autocertificazione posseduto da ogni atleta (**non accettare atleti che non ne sono in possesso!!!**), se fossero presenti atleti scritti a penna, chiedere eventuali deroghe, o la motivazione, **eventuali irregolarità di questo genere dovranno essere segnalate nel verbale della Festa;**
- ❖ sorteggiare gli abbinamenti degli incontri;
- ❖ coordinare il saluto alle squadre e il saluto reciproco tra i partecipanti;
- ❖ allestire il rinfresco finale.

2 – ATTIVITA' LUDICA – ore 15.30:

- ❖ invitare le squadre a portarsi sui rispettivi campi di gioco;
- ❖ **preparare il campo per il gioco-riscaldamento** ("Spikeball Green") cronometrando la durata (10 minuti max)
- ❖ **far rispettare il programma delle gare**, evitando ritardi e contrattempi; è indispensabile organizzarsi (dando il compito specifico a una persona dello staff) affinché si possa segnalare l'inizio e la fine di ogni set, perché giocando 2 set a tempo, **è indispensabile che tutte le gare partano assieme e finiscano assieme.**
- ❖ provvedere all'eventuale rotazione di arbitri e segnapunti;
- ❖ dirigere **con fermezza e cortesia** eventuali discussioni;
- ❖ verificare che durante le gare non siano utilizzati giocatori diversi da quelli risultanti nel Camp 3;
- ❖ omologare i risultati delle gare, compilando in ogni sua parte il VERBALE DELLA FESTA (pag.45), **riportando tutte le eventuali anomalie riscontrate.**

3 – MOMENTO RICREATIVO SOCIALIZZANTE – ore 17.30 (circa):

- ❖ far concludere la FESTA con un breve saluto;
- ❖ consegnare ad ogni atleta l'attestato di partecipazione ed eventuali altre premiazioni;
- ❖ terminare con un semplice e gradito RINFRESCO (**a carico della soc. ospitante**);
- ❖ inviare, entro le 24 ore successive alla FESTA

1. VERBALE DELLA FESTA debitamente compilato
2. Il CAMP 3 di ogni squadra partecipante
3. Il Mod. CAMPRISOC

previa scansione a bassa risoluz. all'indirizzo e-mail: giovanile@fipavvicenza.it



S3 RED 2019
Atleti/e nati/e 2010/2009/2008
Scadenza Iscrizione: 5 dicembre 2018



- Art. 08 **ORARI DI INIZIO:** Le squadre dovranno presentarsi in campo alle ore 15.00. Il sorteggio degli incontri è previsto per le ore 15.15, mentre l'inizio delle gare viene fissato per le ore 15.30. L'intervallo tra un incontro e l'altro non deve superare i 10 minuti. Se la Società dispone di spazio in palestra, **è VIVAMENTE consigliato allestire anche un campo supplementare** suddividendo così gli incontri in programma in più campi (vedi schema a pag.42). Al termine delle gare la Società ospitante, se il tempo lo consente, può coinvolgere tutti i ragazzi in un gioco finale a squadre miste.
- Art. 09 **RICONOSCIMENTO ATLETI/E:** Prima di ogni Festa tutti/e gli/le atleti/e devono essere riconosciuti presentando al Dirigente Responsabile della Società ospitante:
1. Modulo Camp 3 compilato in forma telematica, in ogni sua parte, no scritto a penna (!)
 2. Modello di Autocertificazione per ogni atleta (pag.7)
- Art. 10 **CAPITANO DI SQUADRA:** La gestione della squadra è affidata al CAPITANO la cui identificazione sarà evidenziata da un nastro colorato al braccio.
- Art. 11 **ACCOMPAGNATORI E RESPONSABILI DI SQUADRA:** ogni squadra deve essere accompagnata da uno Smart Coach che ben conosca le regole del S3 Red riportate a pag. 43
- Art. 12 **CAMPO DI GARA:** Gli incontri delle partite di S3 Red si svolgeranno in terreni di gioco con misura: m. 4,50 x m. 9,00,
L'altezza della rete sarà di m. 2.00.
Il gioco "Spikeball Green" verrà realizzato in un campo 4,5 x 6,00 ca., altezza della rete da 1,10 a 1,30 m.
- Nella stessa palestra possono essere allestiti anche più campi purché:
- a) sia espressamente richiesto dalla società all'atto dell'iscrizione al Torneo;
 - b) vi sia una distanza di almeno 2 m. fra un campo e l'altro;
 - c) sia osservata una zona di rispetto di almeno 2 m. fra le linee perimetrali ed eventuali ostacoli;
 - d) ogni campo sia dotato di panchine, tavolo, 1 referto per ogni gara (pag.44) e tabelle segnapunti rivolte al pubblico;
 - e) gli arbitri siano provvisti di fischietti di diversa tonalità e non siano vicini tra loro.

CONSIGLIAMO COMUNQUE VIVAMENTE DI ALLESTIRE UNO O PIU' CAMPI SUPPLEMENTARI OLTRE A QUELLI STRETTAMENTE NECESSARI, ALLO SCOPO DI POTER CONCLUDERE LA FESTA NON OLTRE LE 17,30.

In caso di bel tempo ed assenza di vento possono essere allestiti anche campi all'aperto.



S3 RED 2019
Atleti/e nati/e 2010/2009/2008
Scadenza Iscrizione: **5 dicembre 2018**



- Art 13 **REGOLA DEI 5 PUNTI:** "ogni qualvolta una squadra acquisisce **5 punti consecutivi**, questa effettua una rotazione (conservando il diritto alla battuta), e gli avversari, allo stesso modo, effettuano a loro volta un giro, preparandosi alla fase di ricezione"
- Art. 14 **PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI:** sono previsti (vedi anche a pag.5): diffida, multa o esclusione dalla Giornata Finale) ad inderogabile giudizio della C.P.S.G. a seconda della gravità dell'infrazione nei casi di: mancata presentazione in campo, presentazione in campo di 3 soli atleti, irregolarità del tesseramento o del Camp 3 o comportamento antisportivo da parte di genitori, dirigenti, istruttori, atleti.....
- Art. 15 La FIPAV declina qualsiasi responsabilità per danni a persone e cose che dovessero verificarsi prima, durante e dopo le gare.

CARTELLONE RIASSUNTIVO FESTE DEL S3 RED

NOMI SQUADRE	GARA 1	GARA 2	GARA 3
	punti partita	punti partita	punti partita
A			
B			
C			
D			

**ROTAZIONE FESTA A 4 SQUADRE CON 2 CAMPI A DISPOSIZIONE
(TUTTE LE 4 SQUADRE GIOCANO CONTEMPORANEAMENTE)**

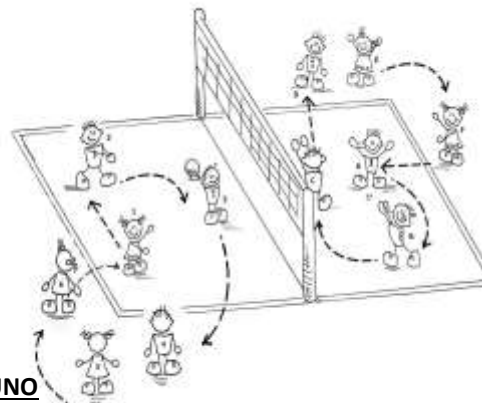
A : _____ C : _____
B : _____ D : _____

rotazione				
1°	A	Incontra	C	campo n° 1
1°	B	Incontra	D	campo n° 2
2°	C	Incontra	B	campo n° 1
2°	D	Incontra	A	campo n° 2
3°	B	Incontra	A	campo n° 1
3°	C	Incontra	D	campo n° 2



REGOLE DI GIOCO S3 RED

- Data di nascita atleti/e: 2008 – 2009 - 2010 (5° - 4° - 3° classe della scuola primaria)
- Atleti in campo: 3 (tre)
- Atleti in attesa fuori dal campo: 1 o 2 o 3
- Cambio (rotazione) dei giocatori: ad ogni cambio palla + vedi regola "5 punti"
- Misure campo di gioco: m. 4,5 x 9,00
- Altezza della rete: m. 2,00
- Pallone: Mikasa123L o Mikasa SVK5
- SET: **DUE DELLA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO**
- Servizio: con una mano dal basso
- Zona battuta: libera oltre la linea di fondo
- Time-out: abolito
- Punteggio: il risultato dell'incontro è determinato dalla somma dei punti conseguiti in totale nei due set.



SCOPO DEL GIOCO: Due squadre si disputano un pallone al di sopra della rete. Ogni squadra tenta di inviare e far cadere la palla nel campo avversario. La squadra avversaria tenta di impedirlo.

LE SQUADRE: Ogni squadra è costituita da 3 giocatori in campo; gli altri compagni aspettano fuori e a turno subentrano obbligatoriamente al compagno che ha riacquisito il diritto della battuta.

IL SERVIZIO: La palla è messa in gioco dal giocatore di turno che si pone dietro la linea di fondo campo. Il giocatore colpisce la palla con la mano (battuta dal basso) in modo che passi sopra la rete (può anche toccarla) e cada nel campo avversario. Per essere valida la palla del servizio:

- Il giocatore non può entrare in campo né toccare la linea di fondo prima di aver colpito la palla;
- La palla non deve toccare un compagno, né un altro ostacolo (ad eccezione della rete che può essere toccata), né cadere fuori dal campo.

TOCCO DELLA PALLA: Il contatto del giocatore con la palla può avvenire con ogni parte del corpo. Dopo un massimo di tre tocchi (senza contare il tocco del muro) la palla deve essere inviata nel campo avversario. La palla non deve essere toccata per due volte consecutive da parte del medesimo giocatore, salvo il muro. La palla deve essere colpita, non fermata e/o lanciata.

INTERRUZIONE DI GIOCO: Dopo la battuta la palla è considerata in gioco fino al fischio dell'arbitro (palla morta). **Giocando a tempo, NON SI PUO' RICHIEDERE NESSUN TEMPO DI RIPOSO**

PUNTEGGIO: REGOLA DEL TIE BREAK: ogni palla è punto per una squadra o per l'altra. Il diritto di battuta è sempre della squadra che ha effettuato il punto. Se c'è stato il cambio palla la squadra che acquisisce il diritto di battuta, prima di battere, deve effettuare la rotazione dei propri atleti in senso orario guardando la rete con l'entrata in campo di uno dei giocatori in attesa (1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 1). Il risultato dell'incontro è determinato dalla somma dei punti conseguiti in totale nei due set.


ROTAZ.NE OBBLIGATORIA: Ogni 5 punti consecutivi la squadra, pur mantenendo il diritto di battuta, dovrà eseguire una rotazione (cambiando così il battitore). Allo stesso modo ruoterà anche la squadra in ricezione.

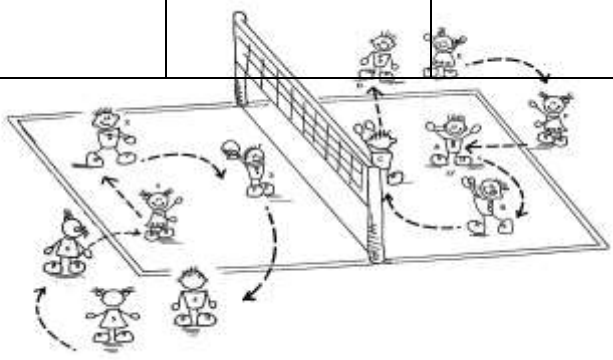
- regola dei 5 punti -



REFERTO GARA S3 RED



Festa n° _____	del _____ a _____	
SQUADRE PARTECIPANTI:	SQUADRA:	SQUADRA:
A: _____	1 40	1 40
B: _____	2 41	2 41
ARBITRO: SIG.:	3 42	3 42
_____	4 43	4 43
SEGNAPUNTI: SIG.:	5 44	5 44
_____	6 45	6 45
	7 46	7 46
Risultato finale:	8 47	8 47
SQUADRA:	9 48	9 48
tot. Punti	10 49	10 49
SQUADRA:	11 50	11 50
tot. Punti	12 51	12 51
	13 52	13 52
	14 53	14 53
	15 54	15 54
	16 55	16 55
	17 56	17 56
	18 57	18 57
	19 58	19 58
	20 59	20 59
	21 60	21 60
	22 61	22 61
	23 62	23 62
	24 63	24 63
	25 64	25 64
	26 65	26 65
	27 66	27 66
	28 67	28 67
	29 68	29 68
	30 69	30 69
	31 70	31 70
	32 71	32 71
	33 72	33 72
	34 73	34 73
	35 74	35 74
	36 75	36 75
	37 76	37 76
	38 77	38 77
	39 78	39 78





VERBALE della Festa

Promozionale n° _____ di

S3 RED 2019



(Da far pervenire quanto prima **CON** i Camp 3 di ogni squadra, **SENZA** i referti gara,
alla Comm. Prov.le Struttura Giovanile presso la FIPAV - Comitato di Vicenza
via e-mail a giovanile@fipavvicenza.it)

Società ospitante:

Data

Località

Responsabile organizzativo: Sig.

Note del Responsabile Organizzativo

Inizio gare: ore

Termine gare: ore

Controllo Camp 3 e Autocertificazioni:

Comportamento Atleti:

Comportamento Istruttori e Dirigenti:

Comportamento Pubblico:

Svolgimento degli incontri (*ritardi, assenze, sospensioni, infortuni, etc.*):

E' stato consegnato l'attestato di partecipazione ad ogni atleta? **SI** **NO**

E' stato sviluppato il tema fantastico proposto dalla C.P.S.G.? **SI** **NO** **IN PARTE**

perché?:

Eventuali problematiche logistiche riscontrate:

Note aggiuntive o particolari:

Data

Firma del Responsabile Organizzativo



(RICORDARE DI EFFETTUARE ANCHE L'ISCRIZIONE A PORTALE!)



scadenza iscrizione: 5 dicembre 2018

La Società _____ cod. FIPAV _____

Con sede in _____

chiede di iscriversi al **"TORNEO PROM. S3 RED"**

con N° _____ Squadre maschili

con N° _____ Squadre femminili e/o miste

In campo (si consiglia) n° 5-6 atleti/e e in distinta obbligatoriamente max n°15 atleti/e

Raccomandiamo inoltre di verificare eventuali concomitanze con eventi religiosi, impegni famigliari e quant'altro mettesse in forse la partecipazione degli atleti/e.

dichiarando di essere disponibile ad ospitare 1 festa per ogni squadra iscritta

PUO' OSPITARE la festa del giorno (contrassegn. con una **X** tre possibilità)

<input type="checkbox"/>	27 gennaio '19	<input type="checkbox"/>	24 febbraio '19	<input type="checkbox"/>	24 marzo '19	<input type="checkbox"/>	05 maggio '19
--------------------------	-----------------------	--------------------------	------------------------	--------------------------	---------------------	--------------------------	----------------------

Preferenze e raccomandazioni:

Note importanti:

Indirizzo campo di gioco

denominazione palestra: _____

via/piazza/frazione: _____

città: _____ C.A.P. _____

Responsabile organizzativo

Sig. _____ Telefono: _____ / _____

E-mail: _____ @ _____

Data: _____ Firma del Presidente _____

Timbro della società _____



SOLUZIONE PREFERITA PER LE FESTE INTERNE (da allegare alla domanda d'iscrizione)



se è ISCRITTA solo 1 propria squadra	<input type="radio"/> 1 campo DISPONIBILE (consigliamo tutte le società di allestire un secondo campo supplementare per accelerare lo svolgimento del programma)
Se sono ISCRITTE 2 proprie squadre	<input type="radio"/> 1 campo DISPONIBILE (la seconda squadra gioca in trasferta) <input type="radio"/> 2 campi DISPONIBILI in contemporanea (entrambe le squadre giocano in casa, più in concentramenti diversi) (consigliamo tutte le società di allestire un campo supplementare per accelerare lo svolgimento del programma)
se sono ISCRITTE 3 proprie squadre	<input type="radio"/> 1 campo DISPONIBILE (due squadre giocano in trasferta) <input type="radio"/> 2 campi DISPONIBILI in contemporanea (la terza squadra gioca in trasferta) <input type="radio"/> 3 campi DISPONIBILI in contemporanea (tutte le squadre giocano in casa, in concentramenti diversi) (consigliamo tutte le società di allestire un campo supplementare per accelerare lo svolgimento del programma)
se sono ISCRITTE 4 proprie squadre	<input type="radio"/> 1 campo DISPONIBILE (tre squadre giocano in trasferta) <input type="radio"/> 2 campi DISPONIBILI in contemporanea (due squadre giocano in trasferta) <input type="radio"/> 3 campi DISPONIBILI in contemporanea (una squadra gioca in trasferta) <input type="radio"/> 4 campi DISPONIBILI in contemporanea (tutte le squadre giocano in casa, in concentramenti diversi) (consigliamo tutte le società di allestire un campo supplementare per accelerare lo svolgimento del programma)

RACCOMANDAZIONI PARTICOLARI:

DATA

FIRMA DEL PRESIDENTE
