

# ***“TOUR SCIPIONE”***

## ***S3 2019-2020***

Si invitano le società a visionare le pagine web della Federazione FIPAV “Volley S3 – Regole di Gioco” (<https://www.federvolley.it/volley-s3-regole-di-gioco>) e “Guida Pratica Attività Promozionale” (<https://guidapratica.federvolley.it/scuola-e-promozione>).

**Per tutta la durata della manifestazione è obbligatoria la presenza di un defibrillatore e un addetto abilitato al suo funzionamento.**

La società che organizza deve scegliere una formula che permetta a tutte le squadre di giocare almeno 5/6 partite per il maggior numero possibile di società.

Si raccomanda, nell'indizione di ogni torneo, di indicare sempre la richiesta di **autorizzazione** ad effettuare foto e video e la diffusione delle stesse attraverso i canali di diffusione. Inoltre, si suggerisce di inserire, in ogni indizione, la manleva per eventuali danni a cose o smarrimento di oggetti personali.

Sarà compito della società organizzatrice della singola tappa di occuparsi del gadget ricordo per ogni atleta iscritto/a.

Regolamento

### **SPIKE WHITE**

Annate: 2012/13/14

Misure campo: facoltativo 9 mt x 4.5mt se si vuole tracciare per dare una indicazione ai bambini

Altezza rete: 1.30 mt ± 10 cm

Giocatori in campo: 3 vs 3

Giocatori squadra: da 3 a 6

Pallone: in gomma leggera (giallo/azzurro)

Rotazione: ad ogni azione per entrambe le squadre

Inizio del gioco: il gioco inizia con il colpo di attacco a 1 o 2 mani. La palla deve rimbalzare dentro (vicino) al quadrato di circa 1 metro disegnato nel campo, vicino alla rete.

Rete: non deve essere mai toccata, questo per far capire il fallo di rete.

Passaggi: importante da far capire ai bambini è che chi ha la palla in mano non può muoversi per il campo

Blocchi: si può bloccare sempre la palla

## **GREEN:**

Annate: 2010 – 11– 12

Misure campo: 9 mt x 4.5mt

Altezza rete: 1.70 mt ± 10 cm

Giocatori in campo: 3 vs 3

Giocatori squadra: da 3 a 6

Pallone: in gomma leggera (giallo/azzurro)

Rotazione: alla conquista del servizio

Battuta: dal basso con una mano

Passaggi: la palla che oltrepassa la rete deve essere al volo. Si può bloccare il primo tocco, e poi si gioca al volo, oppure si può bloccare il secondo, se non è stato bloccato il 1° tocco. Possibile SOLO un blocco.

Squadre: segnalare all'iscrizione il livello delle squadre

## **RED**

Annate: 2008 – 09 – 10

Misure campo: 9 mt x 4.5mt

Altezza rete: 1.80 mt ± 10 cm

Giocatori in campo: 3 vs 3

Giocatori squadra: da 3 a 6

Pallone: in gomma leggera (giallo/blu)

Rotazione: alla conquista del servizio

Battuta: dal basso con una mano

Blocchi: non permessi

Squadre: segnalare all'iscrizione il livello delle squadre