



Comitato Territoriale Monti Iblei

MANIFESTAZIONE "VOLLEY^{S3} e SPIKEBALL" TAPPA DEL 3 FEBBRAIO 2019

1. Il Comitato Territoriale Monti Iblei a seguito iscrizioni pervenute dalla Società che prendono parte alla prima tappa del circuito **VOLLEY^{S3}** e **SPIKEBALL** che avrà inizio domenica 3 febbraio nelle sedi per le quali le Società hanno fatto richiesta di caricarsi l'onere organizzativo, per consentire alla cetinaia di mini-atleti/e di partecipare all'attività per la quale svolgono attività di preparazione per tutta la stagione sportive.
2. Le sedi di svolgimento della prima tappa sono **Santa Croce Camerina**, presso la struttura Geodetica Comunale "lo gioco legale" sita in c.da Santa Rosalia (Stadio Comunale) e **Ragusa**, presso la Palestra Comunale "Pappalardo" sita in via Aldo Moro.
3. Le squadre partecipanti sono attese presso l'impianto per ogni categoria di gioco, alle ore 9.30 per la consegna dei CAMP3 ed il ritiro del calendario gare.
4. Inizio gare è previsto alle ore 10 e la conclusione alle ore 13 circa.
5. Gli atleti/e partecipanti alla manifestazione dovranno essere riportati sul CAMP3 per categoria ed è consentito far giocare squadre miste.

SOCIETA'	VOLLEY S3 GREEN	VOLLEY S3 RED	SPIKEBALL WHITE	SPIKEBALL GREEN	SEDE COMUNE
GREEN SPORT Modica	0	3	4	3	Santa Croce Camerina Struttura Geodetica sita in C.da Santa Rosalia
GS MOTUKA Modica	0	2	0	0	
FREE VOLLEY Vittoria	0	1	4	4	
RAGUSA VOLLEY	0	2	0	0	
KAMARINA Vittoria	3	1	0	0	
LIBERTAS Santa Croce	3	0	0	0	
I SOCI VITTORIA	0	2	0	0	
ATHLON Ispica	3	2	1	1	
Squadre presenti	9	13	9	8	
VOLLEY CLUB Avola	1	3	4	0	Ragusa Palestra Comunale "Pappalardo" sita in Via Aldo Moro
FITNESS Solarino	2	2	0	0	
POL.AKRAI Palazzolo A.	2	4F + 1M	4	0	
HOLYMPIA PAOMAR	4	2	2	0	
ANTARES ARSA Ragusa	0	1	3	0	
Squadre presenti	9	13	13	0	

Si invitano le Società a presentarsi fornite di palloni di gara VolleyS3 123, in quanto le Società organizzatrici non hanno il quantitativo necessario per lo svolgimento della manifestazione.

Inoltre, si ricorda ai tecnici ed accompagnatori, che nel corso della manifestazione dovranno fattivamente collaborare con la Società organizzatrice nella gestione delle gare e del calendario, in quanto sarà quasi impossibile avere la presenza di giovani atleti/e che possano collaborare nella gestione dell'arbitraggio delle gare.

Si rimanda comunque al buon senso degli Smart Coach e dei Tecnici presenti per la buona riuscita delle manifestazioni.



Comitato Territoriale Monti Iblei

LIVELLO DI GIOCO ED ETA' DI RIFERIMENTO PER IL "VOLLEY S3"

LIVELLO	ETA' di RIFERIMENTO	PALLONE	N° giocatori	Campo	Altezza rete
GREEN	2009-10-11	Pallone ufficiale Mikasa SKV5S3 È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV	2 vs 2	4,5m x 9m	180 cm circa
RED	2007-08-09	Pallone ufficiale Mikasa 123LS3 È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV	4 vs 4	6m x 12m	200 cm circa

GUIDA TECNICA E REGOLE DI GIOCO PER IL "VOLLEY S3"

LIVELLO E TIPOLOGIA DI GIOCO	N. GIOCATORI	AVVIO DEL GIOCO	NOTE REGOLAMENTARI
GREEN	2 vs 2	☐ Servizio dal basso 3 servizi fissi	Battuta: si effettua con una battuta dal basso da fuori campo verso il campo avversario. Ricezione: si effettua in bagher o palleggio diretto o facilitato (esecuzione del palleggio o del bagher dopo un lancio della palla a due mani dal basso verso l'alto: "auto-lancio"). Alzata: si effettua in palleggio o bagher diretto o facilitato (sempre che nel primo tocco la palla non sia già stata già bloccata) verso il compagno. Attacco: si effettua con un attacco libero verso il campo avversario (non è consentito bloccare la palla)
RED	4 vs 4	☐ Servizio dal basso ☐ 3 servizi fissi	☐ Non si può fermare la palla

DURATA DELLE GARE	LIVELLO E TIPOLOGIA DI GIOCO	SPECIFICA SISTEMA DI GIOCO
1 SET n. 19 azioni	VOLLEY S3GREEN	Le gare relative alla categoria GREEN avranno la durata con numero massimo di 19 azioni.
1 SET n. 25 azioni	VOLLEY S3 RED	Le gare relative alla categoria RED avranno la durata di 25 azioni.



Comitato Territoriale Monti Iblei

LIVELLO DI GIOCO ED ETA' DI RIFERIMENTO PER LO "SPIKEBALL"

LIVELLO	ETA' di RIFERIMENTO	PALLONE	N° giocatori	Campo	H rete
WHITE	2011-12-13	Pallone ufficiale: Mikasa SKV5S3 È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV	2 vs 2	4,5m x 10m	100/120 cm circa
GREEN	2009-10-11	Pallone ufficiale: Mikasa SKV5S3 È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV	3 vs 3	4,5m x 12m	110/130 cm circa

GUIDA TECNICA E REGOLE DI GIOCO PER LO "SPIKEBALL"

LIVELLO E TIPOLOGIA DI GIOCO	GIOCATORI N.	AVVIO DEL GIOCO	NOTE REGOLAMENTARI
WHITE	2 vs 2	Attacco (avvio del gioco): si effettua con lancio d'attacco da sopra il capo verso il campo avversario può essere eseguito a una o due mani facendo passare la palla sopra la rete.	Attacco (avvio del gioco): si effettua con lancio d'attacco da sopra il capo verso il campo avversario, può essere eseguito a una o due mani facendo passare la palla sopra la rete. Difesa: la palla che arriva dal campo avversario può rimbalzare ed essere bloccata e passata con un lancio dal basso verso l'alto a due mani al compagno che la blocca e sceglie se effettuare un'alzata o attaccare lui stesso il campo avversario. Alzata: si effettua con un lancio dal basso verso l'alto a due mani verso il compagno. Attacco: si effettua con un lancio a una o due mani da sopra il capo verso il campo avversario facendo passare la palla sopra la rete.
GREEN	3 vs 3	Attacco (avvio del gioco): si effettua con auto-alzata e schiacciata verso il campo avversario, facendo passare la palla sopra la rete.	Attacco (avvio del gioco): si effettua con auto-alzata e schiacciata verso il campo avversario, facendo passare la palla sopra la rete. Difesa: la palla che arriva dal campo avversario può rimbalzare ed essere poi passata al compagno con un bagher o palleggio diretto o facilitato, il quale può scegliere se effettuare un'alzata o attaccare lui stesso il campo avversario. Alzata: si effettua con un palleggio o un bagher diretti (o facilitati nel caso in cui la palla non è stata bloccata sul primo tocco) verso il compagno. Attacco: si effettua con un attacco diretto o a seguito di auto-alzata (facilitazione ad uso esclusivo dello Spikeball Green), verso il campo avversario facendo passare la palla sopra la rete.



Comitato Territoriale Monti Iblei

DURATA DELLE GARE	LIVELLO E TIPOLOGIA DI GIOCO	SPECIFICA SISTEMA DI GIOCO
1 SET da 10 minuti	SPIKEBALL WHITE	Le gare relative alla categoria WHITE avranno una durata a tempo.
1 SET da 15 minuti	SPIKEBALL GREEN	Le gare relative alla categoria GREEN avranno una durata tempo.

Ragusa, 1 febbraio 2019

*Comitato Territoriale Monti Iblei
Settore Scuola e promozione*