



Comitato Territoriale Monti Iblei

INDIZIONE ATTIVITA' PROMOZIONALE VOLLEY S3 – STAGIONE 2025/26

La FIPAV ha emanato la nuova Guida Pratica “Tecnico-Didattica” per l’Attività Promozionale, che per la stagione in corso sarà un’attività sperimentale per eventuali suggerimenti che scaturiranno dal percorso tecnico-didattico proposto nella corrente stagione. In particolare, l’attività va riferita all’Under 12 e il Minivolley S3 nelle diverse categorie White, Green e Red per il gioco VOLLEY e gioco SPIKE.

Il Consiglio nel programmare l’avvio della suddetta attività ha determinato delle priorità in merito allo svolgimento delle stesse, partendo dal Minivolley S3 per poi passare all’Under 12, quest’ultima attività verrà avviata in attesa di conferme sul prosieguo della stessa, fino alla fase conclusiva con lo svolgimento della Festa Regionale, a cura del CR FIPAV Sicilia.

Gioco VOLLEY WHITE- Modalità di gioco: 2 vs 2 misti maschi e femmine

Numero atleti a CAMP3: 4 (maschi e femmine insieme)

Età di riferimento: 5-7 anni - nati 2020-2018

Misure campo: 4,5 x 9 m;

Altezza rete: 185 cm

Palloni: leggeri e ben gonfi, per garantire rimbalzi corretti e interventi facilitati.

Descrizione: il gioco ha inizio con una battuta WHITE o con un lancio a una o due mani dal basso. I due bambini in ricezione si dispongono affiancati vicino alla linea di fondo campo, in modo da avere un punto di riferimento per affrontare la palla in arrivo.

Quando parte la battuta, uno dei due bambini chiama la palla e corre a intercettarla, lasciandole fare un rimbalzo che in questa fase di ricezione è obbligatorio, cercando di mettersi in corretta relazione con l’attrezzo. Questo rimbalzo fa sì che il controllo avvenga abbastanza lontano dalla rete; non potendo camminare con la palla in mano, il ricevitore deve scegliere se provare ad attaccare direttamente oppure passare la palla al compagno, che nel frattempo si è avvicinato alla rete e si è messo in posizione “comoda” e funzionale per proseguire l’azione. Il passaggio non è obbligatorio, ma rappresenta un’opportunità strategica: permette di avanzare verso la rete, aumentare le possibilità di attacco e sperimentare concretamente l’utilità della collaborazione e del gioco di squadra.

Una volta ricevuta la palla, il compagno può decidere se attaccare direttamente il campo avversario oppure effettuare un’alzata, restituendo così la palla al ricevitore che nel frattempo si è trasformato in possibile attaccante e può completare l’azione. La scelta dipende da diversi fattori: la posizione in campo, la situazione di gioco e la disponibilità del compagno.

Il gioco prosegue con lo stesso principio. Quando la palla arriva dagli avversari, può essere lasciata rimbalzare prima di essere giocata, ma non è obbligatorio: i bambini imparano così a leggere lo spazio, il tempo e la traiettoria, a scegliere il momento giusto per intervenire e a costruire l’azione insieme. È un susseguirsi di movimenti, decisioni e collaborazione, dove ogni piccolo gesto contribuisce al risultato del gioco e all’apprendimento delle regole in modo naturale e divertente.

Gioco VOLLEY GREEN- Modalità di gioco: 3 vs 3 misti maschi e femmine

Numero atleti a CAMP3: 5 (maschi e femmine insieme)

Età di riferimento: 7-9 anni - nati 2018-2016

Misure campo: 4,5 x 9 m

Altezza rete: 185 cm

Palloni: S3 (vedi scheda tecnica dedicata al materiale)



Comitato Territoriale Monti Iblei

Descrizione: nel gioco Volley Green l'azione prende avvio con una battuta dal basso, eseguita da dietro la linea di fondo campo. Dall'altra parte, i tre bambini della squadra in ricezione si dispongono pronti ad affrontare la palla in arrivo (si invita a fare riferimento alla nota metodologica per la disposizione più adeguata al livello di apprendimento).

Appena la battuta parte, uno dei tre chiama la palla e si muove per intercettarla, scegliendo se fermarla o giocarla direttamente al volo. Se decide di fermarla, sa che dovrà obbligatoriamente passarla a un compagno, perché il colpo che manda la palla nel campo avversario non può avvenire da una tecnica facilitata. Se invece sceglie di intervenire al volo, la palla può essere diretta anche verso il campo opposto, ma spesso è più conveniente costruire l'azione con i compagni per arrivare a un attacco più efficace.

La squadra ha a disposizione fino a tre tocchi per organizzarsi: la ricezione, un eventuale passaggio o alzata, e infine l'attacco. Chi riceve cerca di passare la palla ad un compagno in posizione favorevole, che può decidere di alzare o di colpire direttamente. In questo modo, i bambini imparano a collaborare, a comunicare "mia!" a scegliere il momento più opportuno per intervenire ecc.

Il colpo finale, quello che invia la palla nel campo avversario (attacco) deve sempre essere eseguito al volo, stimolando così prontezza, coordinazione e capacità di lettura della traiettoria. Mentre sta avvenendo l'attacco, l'altra squadra si prepara a sua volta a difendere e ricostruire l'azione, dando vita a un gioco continuo, dinamico e ricco di movimento, dove ogni scelta diventa parte della costruzione collettiva.

Gioco VOLLEY RED – Modalità di gioco: 4 vs 4 misti maschi e femmine

Numero atleti a CAMP3: 7 (maschi e femmine insieme)

Età di riferimento: 9-10 anni - nati 2016-2015

Misure campo: 6 x 12 m

Altezza rete: 195 cm

Palloni: S3 (vedi scheda tecnica dedicata al materiale)

Descrizione: l'avvio del gioco avviene tramite una battuta dal basso, eseguita da dietro la linea di fondo campo. Alla battuta, la squadra avversaria si contrappone disponendo tre giocatori in ricezione e uno in posizione più avanzata, pronto a intercettare eventuali palle che toccano la rete o che cadono corte. Il giocatore avanzato si rende disponibile per ricevere la palla proveniente dalla ricezione, per poi alzarla a un compagno o attaccare direttamente il campo avversario.

La chiamata della palla deve avvenire il prima possibile, per identificare con chiarezza chi assume la responsabilità della ricezione. In questo modo, gli altri compagni, non più coinvolti in quel fondamentale, possono posizionarsi in modo vantaggioso e prepararsi per l'attacco.

Dall'altra parte del campo, la squadra avversaria mantiene una posizione di attesa, osservando l'evolversi dell'azione e pronta a intervenire in difesa del proprio campo e a ricostruire per contrattaccare.

Regole principali:

- Avvio del gioco con battuta dal basso.
- Il giocatore che è in battuta o che ha appena finito il suo turno di servizio è in 2ª linea: non può effettuare il muro e attaccare dalla 1ª linea.
- Valgono le regole generali del settore S3



Comitato Territoriale Monti Iblei

Gioco SPIKE WHITE - Modalità di gioco: 2 vs 2 misti maschi e femmine

Numero atleti a CAMP3: 4 (maschi e femmine insieme)

Età di riferimento: 5-7 anni - nati 2020-2018

Misure campo: 4,5 x 9 m;

Altezza rete: 100-115 cm

Palloni: leggeri e ben gonfi, per garantire rimbalzi corretti e interventi facilitati.

Regole e facilitazioni: suggerite per la stagione 2025-2026 ed in vigore dalla stagione 2026-2027

- Avvio del gioco: attacco con schiacciata WHITE e/o lancio a una o due mani dall'alto
- Attacco: se la palla, anche se rimbalza dentro al campo poi esce lateralmente, è considerata errore
- La palla può sempre essere fermata e poi rigiocata con tecnica facilitata WHITE
- È vietato effettuare muro a due in occasione dell'attacco di avvio del gioco

Descrizione: il gioco ha inizio con un attacco WHITE o con un lancio eseguito a una o due mani dall'alto verso il basso effettuato dal bambino che in rotazione è colui che deve avviare il gioco. I due bambini dall'altra parte della rete sono da considerare in difesa ma si dispongono uno a muro e l'altro in posizione arretrata, con i piedi oltre la linea di fondo campo, così da avere un chiaro punto di riferimento per affrontare la palla in arrivo. Il giocatore a muro cerca di ostacolare l'attacco del bambino avversario che sta avviando il gioco; se il muro riesce a respingere la palla, l'azione di copertura e ricostruzione la svolgerà di nuovo la squadra che aveva avviato il gioco, i due bambini possono lasciar rimbalzare la palla prima di rigiocarla, e una volta intercettata, cercheranno quindi, di costruire una nuova azione d'attacco. Se invece la palla supera il muro, può comunque rimbalzare a terra (anche dopo un eventuale tocco del muro) e poi essere giocata da uno dei due giocatori in base a chi riesce ad intercettarla per primo e da lì riparte di nuovo un'altra azione di contrattacco fino a quando una delle due squadre conquista il punto.

Gioco SPIKE GREEN - Modalità di gioco: 3 vs 3 misti maschi e femmine

Numero atleti a CAMP3: 5 (maschi e femmine insieme)

Età di riferimento: 7-9 anni - nati 2018-2016

Misure campo: 4,5 x 9 m

Altezza rete: 110-125 cm

Palloni: leggeri e ben gonfi, per garantire rimbalzi corretti e interventi facilitati.

Regole e facilitazioni:

- Avvio del gioco: attacco con schiacciata GREEN e/o lancio a una o due mani dall'alto
- È consentito fermare la palla una volta (sul 1° o 2° tocco) e rigiocarla con tecnica facilitata GREEN
- È consentito un secondo stop di palla, solo se finalizzato a una schiacciata GREEN
- È vietato effettuare muro a due o tre in occasione dell'attacco di avvio del gioco

Descrizione: nello Spike Green il gioco si avvia sempre con una schiacciata facilitata Green: i lanci non sono più consentiti e tutti i colpi devono essere eseguiti al volo o tramite tecniche facilitate GREEN, rendendo il gioco più autentico e situazionale. Proprio perché la direzione e la precisione della palla diventano meno controllabili rispetto al livello White, non servono più i delimitatori laterali: ogni palla che rimbalza all'interno del campo, inteso come zona di rimbalzo, è da considerarsi valida e il gioco deve proseguire. L'ingresso del terzo giocatore amplia le possibilità tattiche ma introduce anche maggiori esigenze di organizzazione. La disposizione in campo è libera, ma esiste un assetto più funzionale sul piano didattico:



Comitato Territoriale Monti Iblei

- sull'avvio del gioco: la squadra in difesa si posiziona con un giocatore in posizione avanzata vicino alla rete, incaricato del muro e delle palle più corte e due giocatori arretrati, oltre la linea di fondo, impegnati a difendere gli attacchi lunghi e pronti a muoversi in avanti quando necessario. La squadra in attacco si dispone con il giocatore in attacco in posizione avanzata per avviare il gioco con una schiacciata GREEN e gli altri due in posizione media pronti ad intervenire in copertura in caso in cui l'attacco venisse intercettato e respinto dal muro avversario.
- Durante lo svolgersi del gioco: non vi è nessun obbligo ma nell'ottica di una corretta e graduale progressione didattica verso il livello Red si consiglia di posizionare due giocatori in posizione avanzata ognuno pronto a murare l'eventuale attacco sul secondo tocco avversario e se questo non dovesse avvenire pronti ad andare, ciascuno, a marcare il corrispondente attaccante avversario e uno posizionato arretrato già pronto a difendere al quale poi andrà in assistenza il giocatori di muro non coinvolto in tale fondamentale per quell'azione.

Gioco SPIKE RED – Modalità di gioco: 4 vs 4 misti maschi e femmine

Numero atleti a CAMP3: 7 (maschi e femmine insieme)

Età di riferimento: 9-10 anni - nati 2016-2015

Misure campo: 6 x 12 m

Altezza rete: 120-135 cm

Palloni: leggeri e ben gonfi, per garantire rimbalzi corretti e interventi facilitati.

Regole e facilitazioni:

- Avvio del gioco: attacco con schiacciata RED
- È consentito fermare la palla una volta, poi continuare con una tecnica facilitata RED
- È vietato effettuare muro a due e/o a tre in occasione dell'attacco di avvio del gioco.

Descrizione: la disposizione dei giocatori è formalmente libera. Tuttavia, in un'ottica di continuità didattica dal livello White al Green e ora al Red, è consigliabile proporre assetti che aiutino i bambini a comprendere meglio il gioco e le sue evoluzioni.

L'avvio del gioco avviene con una schiacciata RED, affidata a rotazione al giocatore mediano avanzato. La squadra avversaria contrasta l'attacco con un muro a uno. Il giocatore opposto al mediano avanzato (colui che ha avviato il gioco), si trova in seconda linea e non può intervenire né a muro né in attacco dalla prima linea, ma può attaccare regolarmente dalla seconda.

Durante lo svolgimento dell'azione, la squadra in difesa posiziona tre giocatori a rete, che, in base all'evoluzione del gioco, decidono chi esegue il muro, mentre gli altri, a seconda che il muro sia a uno o a due, si spostano in difesa insieme al quarto giocatore, già arretrato in seconda linea posizionato fuori dal campo molto lontano dalla rete.

Al fine di poter uniformare la metodologia di apprendimento del Gioco Volley e Gioco Spike, si invitano i Tecnici e Smart Coach a fare riferimento alle indicazioni riportate nella Guida Pratica per l'Attività Promozionale, con particolare riferimento al GLOSSARIO delle Tecniche Facilitate ed alle Regole Generali, in vigore dalla stagione 2025/2026.

Per quanto concerne l'attività Under 12 (5vs5) riservato a ragazzi/e di 10-11 anni, il C.T. provvederà a predisporre l'indizione a parte, seguendo le Linee Guida Federali e predisponendo un campionato con le stesse modalità dell'Under 13.



Comitato Territoriale Monti Iblei

NORME ORGANIZZATIVE – STAGIONE 2025/2026

Il C.T. organizzerà nel corso della stagione delle tappe territoriali, utilizzando la stessa formula delle precedenti stagioni, riservate alle singole categorie di *“Gioco VOLLEY”* e *“Gioco SPIKE”*. Intendimento del Comitato è di avviare l’attività tra la ***prima e la seconda domenica di Marzo*** organizzando giornate per il Gioco VOLLEY e giornate per il Gioco SPIKE. Considerata la novità dell’attività proposta dalla FIPAV saranno le Società, di concerto con i propri Tecnici e Smart Coach, *ad iscrivere le proprie squadre alle singole categorie proposte, entro il lunedì precedente ad ogni singola Tappa*; successivamente la COGT ricevute le adesioni provvederà a verificare i numeri delle squadre iscritte nelle varie categorie, per poter procedere alla programmazione delle manifestazioni.

L’intendimento del Consiglio è quello di proporre quattro tappe per categoria indoor, suddividendo il Gioco Volley dal Gioco Spike e per ogni categoria suddividere il Withe dalla Green e Red che verranno organizzate insieme.

Alla conclusione delle attività Indoor si procederà all’organizzazione delle feste all’aperto, con la collaborazione di Società e Comuni.

Per quanto concerne le modalità di svolgimento delle singole gare, verrà comunicato in fase di stesura del calendario di ogni singola manifestazione, al fine di poter ottimizzare i tempi a disposizione che sono subordinati al numero di campi ed al numero di squadre partecipanti, seguendo le indicazioni riportate nella Guida Pratica.

Si desidera ricordare che l’attività proposta dalla federazione ha l’obiettivo di far sì che i bambini si autogestiscano e quindi è importante che in fase di preparazione vengano sviluppate le conoscenze delle regole nelle diverse categorie del gioco, applicando il sistema di autogestione degli incontri (autoarbitraggi) ed abituare i bambini al fair-play.

Si ricorda alle Società, di inviare le proprie candidature per l’organizzazione delle tappe, indicando la data e l’impianto a disposizione, al fine di poter predisporre un calendario di massima, tenendo presente delle richieste ricevute e soprattutto della disponibilità dell’impianto.

Il calendario dovrebbe avere la cadenza quindicinale alternando una tappa Gioco Volley ed una Gioco Spike. Per qualsiasi chiarimento, si invitano le Società a scrivere a volleys3@fipavmontiblei.it

Ragusa, 16 febbraio 2026

IL CONSIGLIERE DELEGATO
Adriana Bazzano

IL PRESIDENTE DEL C.T.
Giovanni Giurdanella