

*fpa**v**brescia*



CIRCUITO DI MAGGIO 2022
Attività promozionale 21/22



SEDI DI TAPPA.

15/05/2022

1^a Tappa 1 Sirmione CENTRO SPORTIVO DI LUGANA Via Leonardo da Vinci 24 Sirmione

22/05/2022

2^a Tappa 1 Cellatica ARENA BEACH Via Breda Vecchia Cellatica
 2 Botticino CAMPO DA RUGBY Via Caduti Piazza della Loggia Botticino
 3 Brescia PARCO FAVRIZIO DE ANDRE' presso Polivalente di San Polo Brescia
 4 Verolanuova PISCINA COMUNALE Viale Italia 9

INDICAZIONI ORGANIZZATIVE

Per organizzare una Tappa le Società devono garantire:

- a) una ambulanza con il proprio personale (si ricorda di utilizzare con anticipo il portale Games Areu: <https://games.areu.lombardia.it>);
- b) spogliatoio per atleti di entrambi i sessi;
- c) servizi igienici per gli atleti e per il pubblico;
- d) alcuni responsabili societari;
- e) i terreni di gioco e le attrezzature che dovranno essere disponibili dalle ore 08,30 alle ore 13,30;
- f) **Miniarbitri, scelti fra i propri tesserati, in quantità tale da coprire gli incontri di tutti i campi gara della tappa.**
- g) Ritiro dei campetti di gioco da concordare con la segreteria CT Fipav BS successiva riconsegna dei campetti al deposito del comitato

ORARI PRESENZA SUL CAMPO E INIZIO GARE

L'inizio delle gare per ogni singola tappa è previsto per le ore 9,30, pertanto le squadre dovranno essere presenti sulle sedi di tappa assegnate entro le ore 09.00

Età dei partecipanti:

possono essere iscritti a partecipare per l'anno 2022 gli atleti/e nati negli anni: 2016-2015-2014-2013-2012-2011-2010

Età indicative:

Spikeball WHITE	anni	2014-2015-2016
Volley S3 GREEN	anni	2012-2013-2014
Volley S3 RED	anni	2010-2011-2012

Tesseramento atleti e assicurazione:

E' obbligatorio per chi partecipa all'attività di Volley Promozionale il tesseramento alla **Federazione Italiana Pallavolo**

Devono essere tesserati , tramite il Tesseramento On Line (mod.F), tutti gli atleti (2010-2011-2012-2013-2014-2015-2016). Il tesseramento, come previsto dal Consiglio Federale nella seduta del 18-12-2014 è stabilito in euro 2,50 ad atleta

Le Società dovranno presentare, in fase di accreditamento di ogni tappa, un solo CAMP 3 debitamente compilato con l'intero elenco in ordine alfabetico degli atleti tesserati a disposizione del Volley S3 modificando di volta in volta i dati relativi alla partecipazione.

Gli atleti che non parteciperanno alla tappa verranno barrati manualmente.

REGOLAMENTO DI GIOCO

Spikeball WHITE:

- Numero di giocatori in campo: **2vs2**
- Dimensione del campo: **mt. 4,50 X 10,00 altezza rete da 1,00 m a 1,20 m**
- Avvio del gioco: si effettua con un lancio d'attacco da sopra il capo verso il campo avversario e può essere eseguito a una o due mani facendo passare la palla sopra la rete. (Tre avii fissi)
- 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: dopo il blocco della palla si effettua 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.
- Durata: **Ogni partita dura 7 minuti**

Volley S3 GREEN:

- Numero di giocatori in campo: **2 vs 2**
- Dimensione del campo: **mt. 4,50 X 9,00 altezza rete m. 1,70**
- Battuta: **si effettua con una battuta dal basso, da fuori il campo, verso il campo avversario. Sono obbligatorie tre battute consecutive indipendentemente dall'esito.**
- Gioco: **Ricezione: si effettua con un 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") verso il compagno**
Alzata: si effettua in palleggio o bagher diretto verso il compagno

Attacco: si effettua con un attacco libero verso il campo avversario (non è consentito bloccare la palla)

Durata: **Ogni partita dura 7 minuti**

Volley S3 RED:

Numero di giocatori in campo: **4 vs 4**

Dimensione del campo: **mt. 6,00 X 12,00 altezza rete m. 2,00**

Battuta: **si effettua con una battuta dal basso, da fuori il campo, verso il campo avversario. Sono obbligatorie tre battute consecutive, con assegnazione del punto in caso di errore alla squadra avversaria.**

Gioco: **Ricezione: si effettua in bagher o palleggio diretto verso il compagno**

Alzata: si effettua in palleggio o bagher diretto verso il compagno

Attacco: si effettua con un attacco libero verso il campo avversario

Durata: **Ogni partita dura 7 minuti**

In ogni livello è opportuno incentivare l'esecuzione del muro sull'attacco avversario

Le riserve **subentrano obbligatoriamente** al compagno che ha acquisito il diritto alla battuta, sino a completare la rotazione.

Le squadre possono essere **maschili, femminili o miste.**

Metodica delle Gare:

- **La giornata di gare E' a TEMPO, quindi tutte le squadre devono restare sui campi sino alla scadenza del tempo gare (ore 12,00 circa)**
- **Si gioca secondo il criterio del Rolling Point System, ogni azione di gioco comporta l'acquisizione di un punto.**

- I giocatori cambiano posto ogni tre battute ruotando in senso orario.
- **Ogni partita dura 7 minuti**
- Dall'inizio fino all'orario stabilito ogni squadra incontra per un set tutte le altre sistemate sullo stesso campo e terminato il giro si ricomincia dall'inizio

Successione incontri:

4 squadre : 1-2 3-4 1-3 2-4 1-4 2-3 **poi si ricomincia da 1-2**

5 squadre : 1-2 3-4 5-1 2-3 4-5 1-3 2-5 4-1 3-5 2-4
poi si ricomincia da 1-2

6 squadre: 1-2 3-4 5-6 1-3 2-5 4-6 1-4 3-5 2-6 1-5 2-3 4-5 1-6 2-4 3-6
poi si ricomincia

7 squadre 1-2 3-4 5-6 7-1 2-3 4-5 6-7 1-3 2-5 4-6 3-7 1-5 3-6 2-7 1-4 5-7
2-6 4-7 2-4 3-5 1-6 (**se c'è tempo si ricomincia**)

8 squadre 1-2 3-4 5-6 7-8 1-3 2-4 5-7 6-8 1-4 2-5 3-8 6-7 1-5 2-6 3-7 4-8
1-6 2-7 5-8 3-6 4-7 1-8 2-3 4-5 1-7 2-8 3-5 4-6 (**se c'è tempo si ricomincia**)

Per necessità organizzative è possibile effettuare set con durata diversa in caso di maltempo e secondo le decisioni della Commissione FIPAV in campo.

Classifica finale:

Il Comitato Territoriale di Brescia non intende stilare classifiche di merito legate ai risultati ottenuti sul campo.

Il pallone:

i palloni di gara dovranno essere quelli ufficiali Mikasa:

SKV5 S3 per il livello SpikeballWhite e Volley S3 GREEN

MVA123L S3 per il livello Volley S3 RED

E' consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV

In condizioni di campo particolarmente bagnato, al fine di evitare l'uso di pallone troppo pesante, le Società sono pregate di portare palloni di gomma.

Si invitano le Società partecipanti a portare almeno un pallone ufficiale per tipo. Il Comitato, metterà a disposizione delle tappe, i palloni se necessari.

L'arbitraggio:

Il gioco è diretto da un **miniarbitro la cui conoscenza delle metodiche gara è di responsabilità della società organizzatrice la sede di tappa.**

Possono essere utilizzati per questo ruolo anche atleti delle squadre giovanili.

L'arbitro fa osservare le regole del gioco.

Fischia l'inizio del gioco e le interruzioni conseguenti al mancato rispetto delle regole.

Le decisioni dell'arbitro sono decisive ed inappellabili.

L'arbitro inviterà i giocatori, gli allenatori e gli accompagnatori a tenere un comportamento sportivo

Varie:

Non verranno accettate Società al di fuori del Territorio di Brescia salvo richiesta specifica e motivata alla Commissione Promo Scuola.