



COMITATO TERRITORIALE
BRESCIA



Prot.44/26

SEDI DI TAPPA.

01/05/2026

NUVOLERA Complesso Sportivo E. Saleri, Via Camprelle 24

10/05/2026

RONCADELLE Campo Rugby, Via Carlo Alberto Dalla Chiesa
OSPITALETTO Campo Rugby, Via Martiri della Libertà 171
GOTTOLENGO Campo Sportivo, Via Grammatica 1
LONATO Parco delle Pozze / Via Lombardia 22 (**sede da confermare**)

17/05/2026

ADRO Campo Comunale, Via Tullio Dandolo 55
VEROLANUOVA Piscina Comunale, Viale Italia 9
BARBARIGA Centro Sportivo Comunale, Via Arturo Benedetti Michelangeli
MANERBA Campo Sportivo Rolli, Via del Rio

24/05/2026

CAZZAGO S.M. Parco Arcobaleno, Via Verdi 21
MONTIRONE Centro Sportivo Comunale, Via Borgosatollo 29
CALCINATO Oratorio di Ponte San Marco, Via Don Rovetta
SIRMIONE Piscina Villaggio dei Fiori, Via Leonardo da Vinci 17

In caso di maltempo, l'evento sarà annullato



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>) inserendo l'evento per verificare la necessità del mezzo di soccorso e di presentare al Comitato il riscontro;
- 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 e informati sulle regole di gioco come previsto di seguito.**
- g) *il ritiro delle attrezzature per l'allestimento dei campi da gioco (pali e reti) dovrà avvenire nella sede di riferimento contestualmente a conclusione di tutte le attività della giornata alle ore 12:30 secondo lo schema seguente:*

CSCR PALLAVOLO RONCADELLE ritira a Nuvolera venerdì 01/05	ASD BASSA BRESCIANA VOLLEY ritira a Roncadelle domenica 10/05	ASD PALLAVOLO MONTIRONE ritira a Barbariga domenica 17/05
JUVOLLEY ASD ritira a Nuvolera venerdì 01/05	VOLLEY VEROLE ritira a Gottolengo domenica 10/05	REAL VOLLEY SSD ARL utilizza i campi in deposito
VOLLEY OSPITALETTO ritira a Nuvolera venerdì 01/05	ISEO VOLLEY ritira a Ospitaletto domenica 10/05	SSD TEAM VOLLEY CAZZAGO SM ritira a Adro domenica 17/05
POL. LONATO DEL GARDA ASD ritira a Nuvolera venerdì 01/05	ASD VALTENESI ritira a Lonato domenica 10 maggio	SIRMIONE VOLLEY ritira a Manerba domenica 17/05

Le società VOLLEY VEROLE, ASD PALLAVOLO MONTIRONE, SSD TEAM VOLLEY CAZZAGO SM, SIRMIONE VOLLEY si racconteranno con il Sig. Ernesto Bianchini, Presidente della società Real Volley, per la consegna delle attrezzature.

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 il circuito di maggio 2026 gli atleti/e nati negli anni: 2020-2019-2018-2017-2016-2015-2014

Età indicative:

GIOCO SPIKE WHITE	anni 2018-2019-2020
GIOCO VOLLEY GREEN	anni 2016-2017-2018
GIOCO VOLLEY RED	anni 2014-2015-2016

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 (2020-2019-2018-2017-2016-2015-2014). La quota di tesseramento, come previsto dalla Guida Pratica Tesseramento Stagione Sportiva 2025/2026, è stabilito in euro 5,00 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

GIOCO SPIKE WHITE:

Numero di giocatori in campo: **2vs2**

Dimensione del campo: **mt. 4,50 X 9,00 altezza rete da a 1,10-1,15 m**
Avvio del gioco: si effettua con un lancio d'attacco eseguito a una o due mani facendo passare la palla sopra la rete da sopra il capo verso il campo avversario. (Tre avii fissi)

Difesa: la palla che arriva dal campo avversario può rimbalzare una volta sul terreno di gioco ed essere bloccata. Viene passata con un lancio dal basso verso l'alto, a due mani, o con un gesto tecnico (bagher o palleggio) 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 o con un gesto tecnico (bagher o palleggio), verso il compagno/a.

Attacco: si effettua con un lancio o un colpo a una o due mani, da sopra il capo, verso il campo avversario, facendo passare la palla sopra la rete.

Divieto di camminare con la palla in mano

Durata: **Ogni partita dura 7 minuti**

GIOCO VOLLEY GREEN:

Numero di giocatori in campo: **3 vs 3**

Dimensione del campo: **mt. 4,50 X 9,00** **altezza rete m. 1,90**

Battuta: si effettua con una battuta dal basso verso l'alto a mano aperta o con il pugno, da fuori campo, verso il campo avversario; ogni tre battute consecutive, indipendentemente dall'esito, la battuta passa all'altra squadra.

Ricezione: si effettua in bagher o palleggio diretto o facilitato (esecuzione del palleggio o del bagher dopo un auto lancio della palla dal basso verso l'alto).

Alzata: si effettua in palleggio o bagher facilitato (solo se nel primo tocco la palla non sia già stata bloccata) diretto verso il compagno.

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

Divieto di camminare con la palla in mano



COMITATO TERRITORIALE
BRESCIA



Il bagher o il palleggio facilitato sono consentiti o al 1° o al 2° tocco ma non in entrambi

Durata: **Ogni partita dura 7 minuti**

GIOCO COLLEY 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 campo, verso il campo avversario. Sono obbligatorie tre battute consecutive, con assegnazione del punto in caso di errore alla squadra avversaria. Il giocatore al servizio è in 2^a linea.

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)**
- 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 assegnate allo stesso campo: 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**)



COMITATO TERRITORIALE
BRESCIA



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.

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

Il pallone:

E' consentito l'uso di palloni omologati Fipav come specificati nella guida pratica del settore promozionale

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 **mini arbitro 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 all'insegna del fairplay e dello spirito dell'iniziativa

Varie:

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