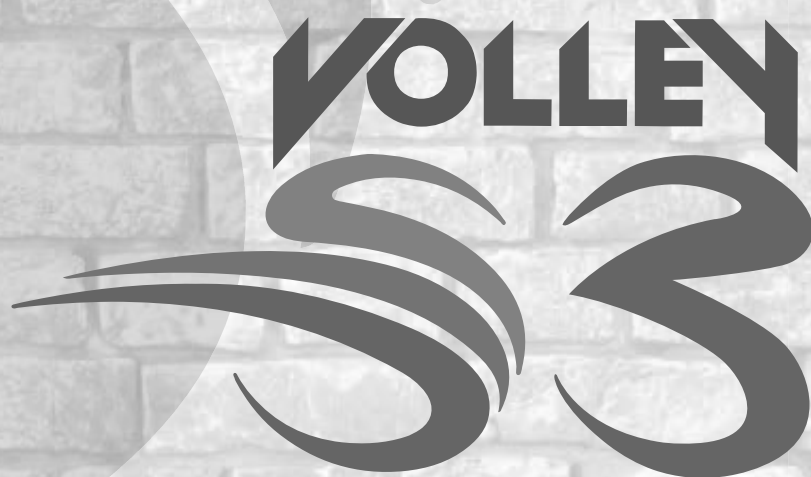




**ALL TOGETHER
WE CAN SPIKE!**



Main Partner Progetto Volley S3



Fornitore ufficiale
Progetto Volley S3

**GUIDA PRATICA
PER L'ATTIVITÀ PROMOZIONALE
in ambito federale e scolastico**

Anno Sportivo 2019/2020



MIKASA



IL GIOCO DELLA SCHIACCIATA

È possibile leggere i **codici QR** attraverso qualsiasi Tablet o Smartphone. Occorre solo disporre dell'applicazione: "Lettore di codici QR". Coloro che ne fossero sprovvisti possono collegarsi, attraverso lo Store del proprio device e cercare l'applicazione "Lettore di codici QR".

Il download dell'applicazione è gratuito.

Per visionare i video, occorre aprire, sul proprio Smartphone o Tablet, l'applicazione in grado di leggere il Qr-code, il "Lettore di codici QR", inquadrare il codice QR con la fotocamera del proprio dispositivo e sul display si avvierà, in modo automatico, il video che si vuole visionare.



CALZETTI & MARIUCCI
E D I T O R I

Coordinamento e realizzazione del progetto
a cura dell'Area Sviluppo e Formazione
Settore Scuola e Promozione FIPAV

Coordinatore del progetto: Dott. Stefano Bellotti,
Responsabile dell'Area Sviluppo e Formazione
Settore Scuola e Promozione FIPAV

Federazione Italiana Pallavolo
Area Sviluppo e Formazione
Settore Scuola e Promozione FIPAV
Via Vitorchiano 81, 00189 Roma
Tel. 06-3334 9548/9479/9478
e-mail: scuolaprom@federvolley.it
Sito Internet: www.federvolley.it



Tavole a fumetti e disegni
© **LUCKY DREAMS SRL**
ALL RIGHT RESERVED 2019

COPYRIGHT 2019
Roberto Calzetti Editore
Via Del Sottopasso, 7
06089 Ferriera di Torgiano (PG)
Tel/Fax (+39) 075 5997310
e-mail: info@calzetti-mariucci.it
www.calzetti-mariucci.it

Progetto grafico, impaginazione e copertina
Sara Belia

Fotografie
Sara Belia, Dino Festa

È severamente vietata la riproduzione totale
o parziale di questo volume anche con
supporti informatici senza l'autorizzazione
degli Autori e dell'Editore.

indice

Il logo	4
Livelli di gioco	5
<i>Attività federale e attività scolastica</i>	
Regole di gioco Volley S3	6
<i>Volley S3 White, Green, Red e Volley S3 Under 12</i>	
Regole di gioco Spikeball	11
<i>Spikeball White, Green e Red</i>	
La figura dello Smart Coach	15
Caratteristiche tecniche del Volley S3	16
Caratteristiche tecniche dello Spikeball	18
Lo spike team e i fondamentali	20
Glossario	22
Le norme	23
Tabella di riepilogo dell'attività giovanile 2019-2020	24

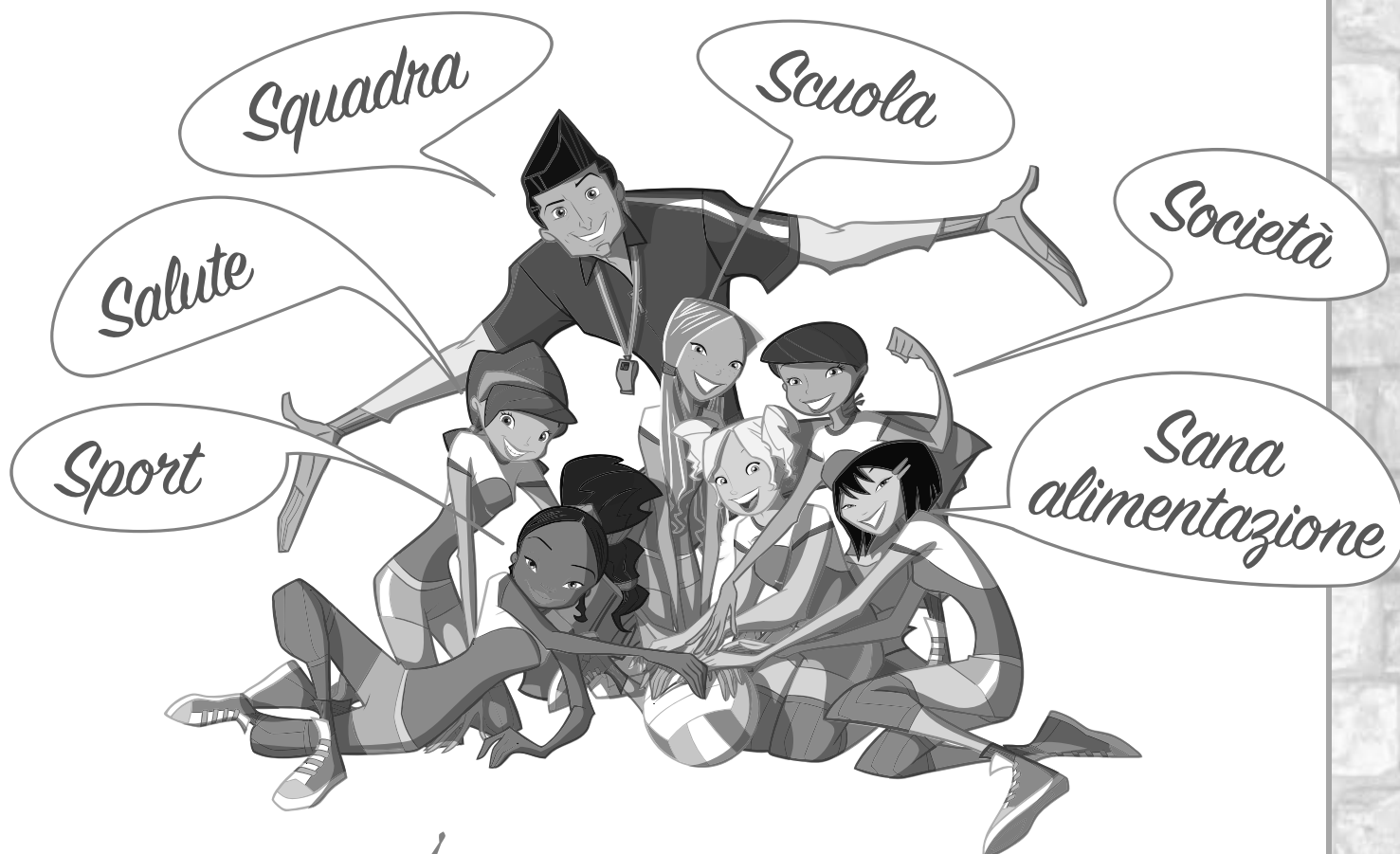




**ALL TOGETHER
WE CAN SPIKE!**

«S» dall'inglese «spike», che vuol dire «schiacciata»: è il gesto tecnico che il giocatore di pallavolo esegue per colpire la palla e fare punto nel campo avversario.

Con una rete idealmente infinita per unire razze, religioni e culture e per far divertire tutti giocando a pallavolo. 3 sono i tocchi della pallavolo, 3 sono le parole chiave del progetto: SPORT, SQUADRA e SALUTE. Ma non solo...



Kinder.

+ SPORT

Joy of moving



Affiancata dal suo partner storico Kinder+sport, la Federazione Italiana Pallavolo, con questo nuovo progetto Volley S3, intende accomunare l'attenzione alla crescita motoria, e non solo, dei nostri ragazzi – il divertimento, il gioco e la SCHIACCIATA sono il cuore pulsante del progetto tecnico – alla riflessione su alcuni importanti aspetti etico-valoriali, che proprio la "S" del nome vuole declinare.

LIVELLI DI GIOCO

- **WHITE:** livello in cui è consentito bloccare sempre la palla;
- **GREEN:** livello in cui è consentito bloccare una volta la palla all'interno della singola azione di gioco, escluso per il tocco di rinvio nel campo avversario (nello **Spikeball Green** è ammesso su terzo tocco, auto-alzarsi la palla);
- **RED:** livello in cui non è consentito bloccare la palla.

AMBITO FEDERALE		
ANNI DI RIFERIMENTO	ATTIVITÀ TORNEISTICA	ALTRE ATTIVITÀ
2012-13-14	Spikeball White	Spikeball White
2010-11-12	Volley S3 Green	Spikeball Green
2008-09-10	Volley S3 Red	Spikeball Green e/o Red
	Volley S3 Under 12 4vs4 - 6vs6	

AMBITO SCOLASTICO		
CLASSI DI RIFERIMENTO	ATTIVITÀ TORNEISTICA	
Scuola dell'infanzia 1° - 2° scuola primaria	Volley S3 White	Spikeball White
3° - 4° scuola primaria	Volley S3 Green	Spikeball Green
dalla 5° scuola primaria fino alla 3° scuola secondaria di primo grado	Volley S3 Red Scolastico	Spikeball Green e/o Red

REGOLE DI GIOCO VOLLEY S3



Guarda tutti i video
delle regole di gioco
del Volley S3

Il gioco che parte dalla battuta

Il gioco “**Volley S3**” ha la stessa struttura del gioco della pallavolo: battuta, ricezione,alzata, attacco, muro e difesa.

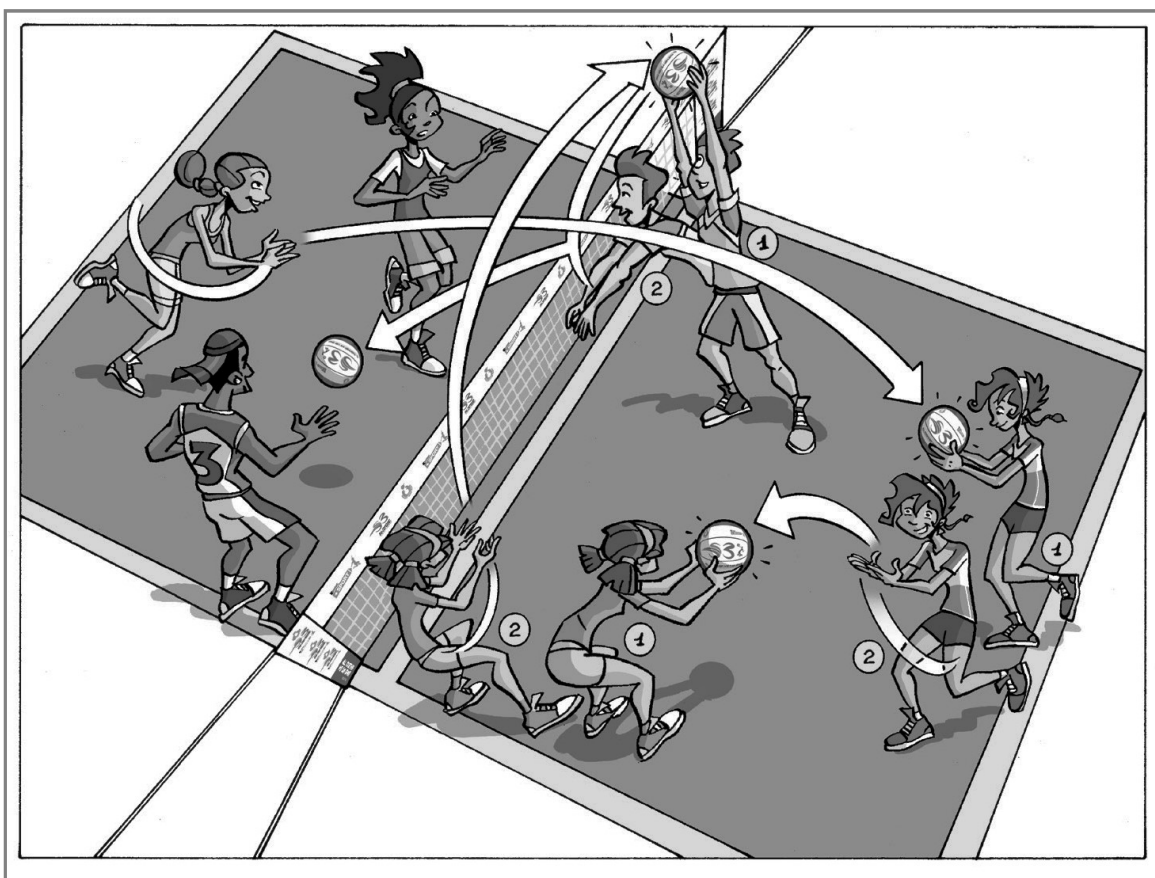
La conquista del punto avviene ogni volta che la palla cade a terra nel campo avversario o si commette un errore. Nei tre livelli è possibile giocare con un numero variabile di giocatori (1vs1,2vs2, 3vs3) e dimensioni del campo.

La rotazione è obbligatoria ogni volta che si acquisisce il diritto al servizio.



● REGOLE DI GIOCO VOLLEY S3 WHITE

livello in cui è sempre consentito bloccare la palla



**Guarda il video delle regole
di gioco del Volley S3 White**

Battuta: si effettua con un lancio dal basso a una mano o due mani da dentro o fuori campo verso il campo avversario.

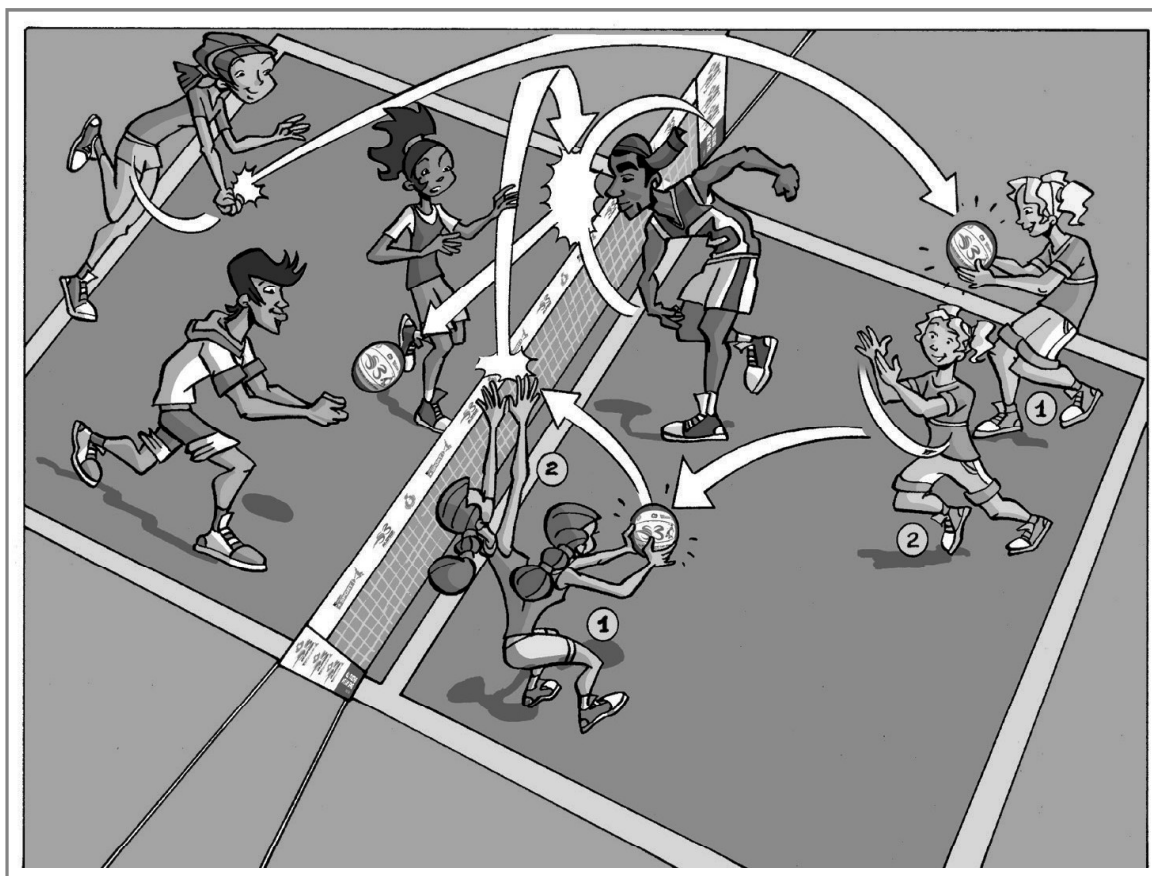
Ricezione: si effettua con un lancio dal basso verso l'alto a due mani verso il compagno.

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 verso il campo avversario.

● REGOLE DI GIOCO VOLLEY S3 GREEN

livello in cui è consentito bloccare una volta la palla, ad esclusione di qualsiasi tocco di rinvio nel campo avversario



**Guarda il video delle regole
di gioco del Volley S3 Green**

Battuta: si effettua con una battuta dal basso da fuori campo verso il campo avversario.

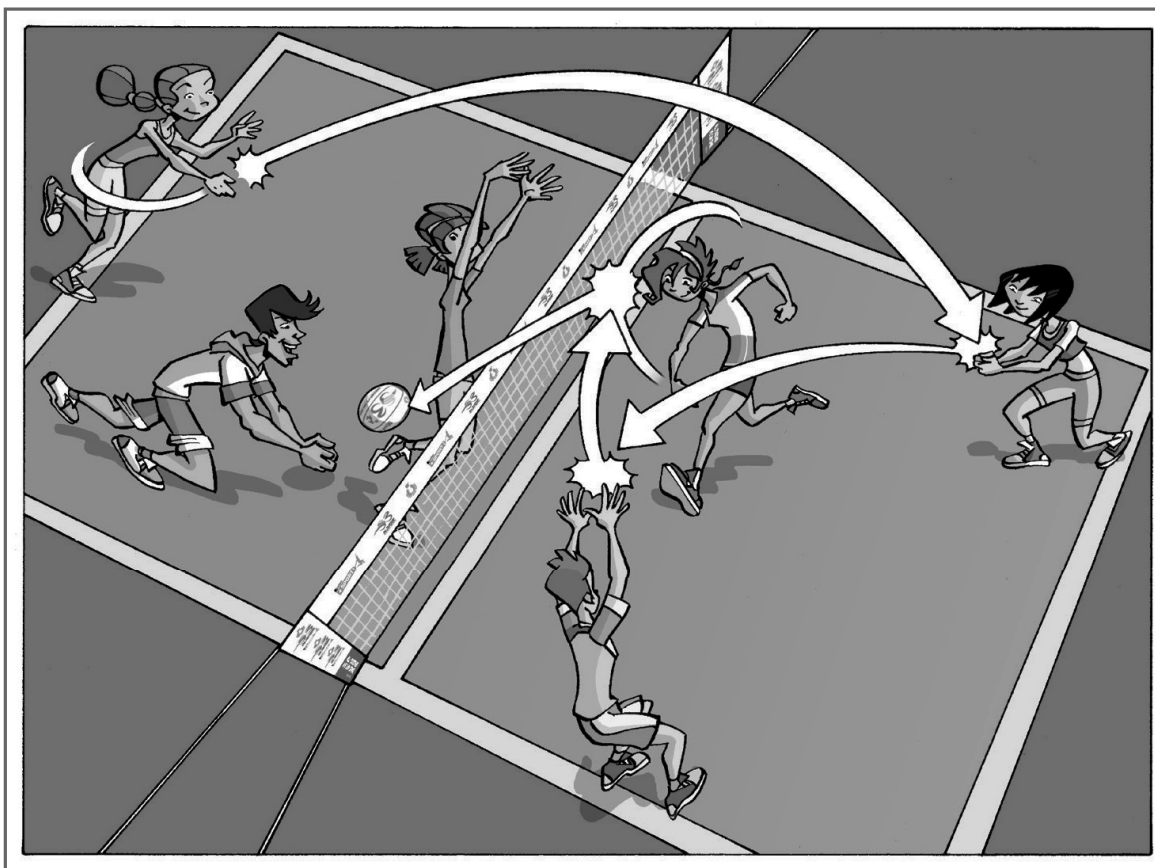
Ricezione: si effettua in bagher o palleggio diretto o facilitato (esecuzione del palleggio o del bagher dopo un lancio della palla a due mani dal basso verso l'alto: "auto-lancio").

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).

● REGOLE DI GIOCO VOLLEY S3 RED E VOLLEY S3 UNDER 12

livello in cui non è consentito bloccare la palla



**Guarda il video delle regole di gioco
del Volley S3 Red e Volley S3 Under 12**

Battuta: si effettua con una battuta dal basso da fuori campo verso il campo avversario.

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.

Muro: incentivare l'esecuzione del muro sull'attacco avversario.

GIOCO: "VOLLEY S3"

TIPOLOGIA DI GIOCO	AVVIO DEL GIOCO	1° TOCCO	2° TOCCO	ATTACCO
Volley S3 White	Lancio dal basso	È sempre consentito bloccare la palla		Blocco e attacco
Volley S3 Green	Battuta dal basso	È consentito bloccare la palla una sola volta		Attacco libero
Volley S3 Red	Battuta dal basso	Non è consentito bloccare la palla		Attacco libero
Volley S3 Under 12	Battuta dal basso	Non è consentito bloccare la palla		Attacco libero

Per tutte le tipologie di gioco **rotazione obbligatoria** ogni volta che si acquisisce il diritto al servizio.



REGOLE DI GIOCO SPIKEBALL



Guarda tutti i video
delle regole di gioco
dello Spikeball

Lo **Spikeball** è il **gioco della Schiacciata**: un gioco didattico, propedeutico al gioco del Volley S3, immediato e coinvolgente che, partendo dal gesto più rappresentativo e vigoroso della pallavolo, rivoluziona il percorso d'apprendimento ponendo l'attacco e l'attaccare il campo avversario come momento centrale del gioco stesso. È un percorso didattico che parte da gioco "individuale" trasformandolo pian piano in gioco di "squadra". Nei tre livelli è possibile coinvolgere un numero variabile di giocatori (1vs1, 2vs2, 3vs3) e dimensioni del campo.

Per tutte le tipologie di gioco rotazione obbligatoria ogni volta che si acquisisce il diritto all'attacco di avvio dell'azione di gioco.

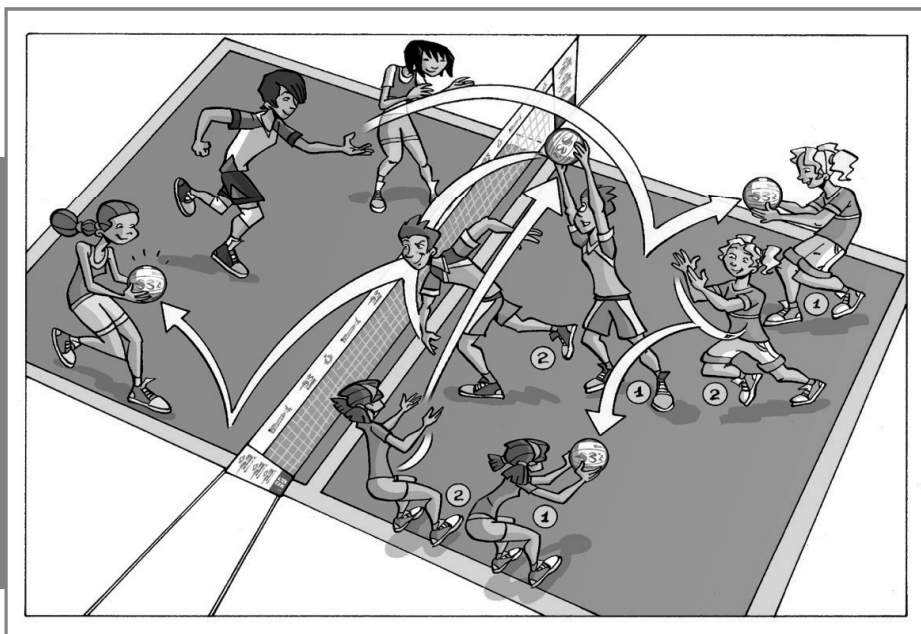
● REGOLE DI GIOCO SPIKEBALL WHITE livello in cui è sempre consentito bloccare la palla

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.



Guarda il video
delle regole
di gioco dello
Spikeball
White

REGOLE DI GIOCO SPIKEBALL GREEN

livello in cui è consentito bloccare una volta la palla all'interno della singola azione di gioco

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.

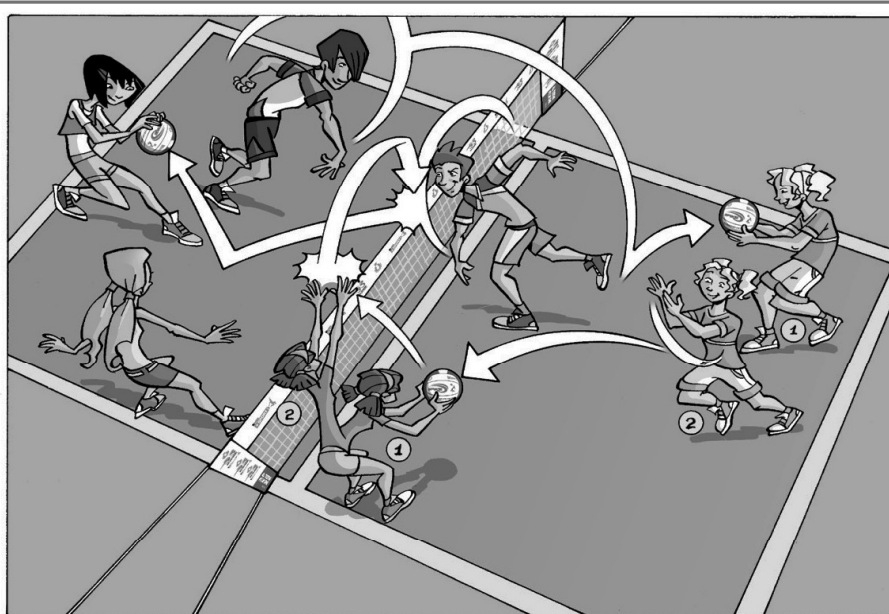
Alzata: si effettua con un palleggio o un bagher diretti (o facilitati nel caso in cui la palla non è stata bloccata sul primo tocco) verso il compagno.

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.

(ATTENZIONE: la palla di rinvio-attacco nel campo avversario può essere schiacciata direttamente o a seguito di auto-alzata senza che quest'ultima venga conteggiata come tocco bloccato).



il video
delle regole
di gioco dello
Spikeball
Green



● REGOLE DI GIOCO SPIKEBALL RED

livello in cui non è consentito bloccare la palla

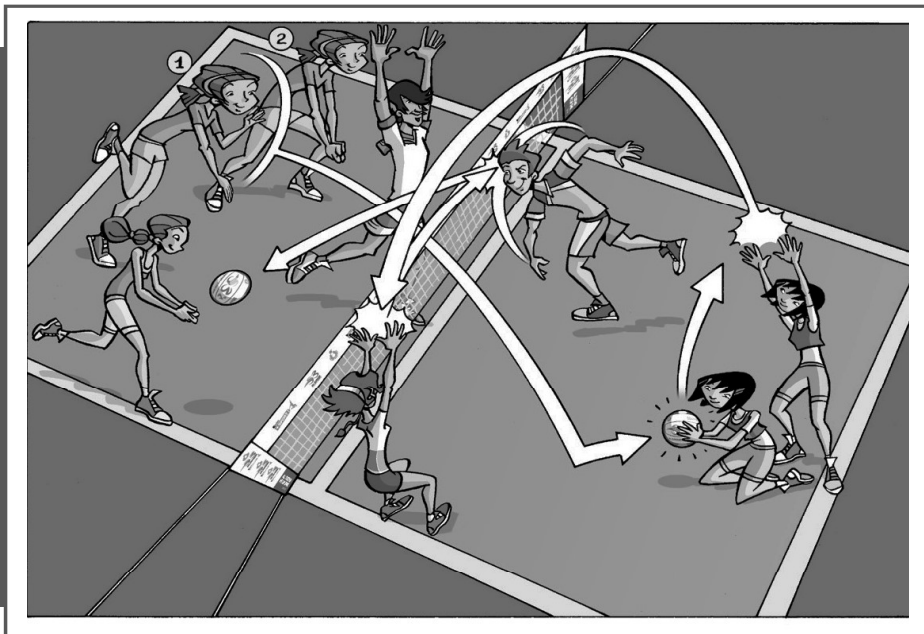
Attacco (avvio del gioco): si effettua con auto-alzata e schiacciata verso il campo avversario, facendo passare la palla sopra la rete.

Difesa: la palla che arriva dal campo avversario può rimbalzare ed essere poi passata al compagno con un bagher o palleggio diretto, il quale respinge al volo scegliendo se effettuare un'alzata o attaccare lui stesso il campo avversario.

Alzata: si effettua con un palleggio o con un bagher diretto verso il compagno.

Attacco: si effettua con una schiacciata diretta verso il campo avversario, facendo passare la palla sopra la rete.

Muro: incentivare l'esecuzione del muro sull'attacco avversario.



**Guarda il video
delle regole
di gioco dello
Spikeball Red**

GIOCO: "SPIKEBALL"

TIPOLOGIA DI GIOCO	AVVIO DEL GIOCO	1° TOCCO	2° TOCCO	ATTACCO
Spikeball White*	Lancio di attacco a 1 o 2 mani	È consentito il rimbalzo della palla che arriva dal campo avversario. È sempre consentito bloccare la palla tra i due tocchi		Lancio di attacco a 1 o 2 mani
Spikeball Green*	Schiacciata con autoalzata	È consentito il rimbalzo della palla che arriva dal campo avversario. È consentito bloccare la palla massimo 1 volta tra i due tocchi		Attacco diretto a 1 mano o con autoalzata**
Spikeball Red*	Schiacciata con autoalzata	Non è consentito bloccare la palla, ma è consentito un rimbalzo a terra		Attacco diretto a 1 mano

*Per tutte le tipologie di gioco **rotazione obbligatoria** ogni volta che si acquisisce il diritto all'attacco di avvio dell'azione di gioco.

**Facilitazione ad uso esclusivo dello Spikeball Green



LA FIGURA DELLO SMART COACH

● CHI È LO “SMART COACH”?

Con il progetto **Volley S3** nasce la figura dello *Smart Coach*, che ha il compito importante di trasmettere un nuovo modo di intraprendere il percorso formativo per arrivare a giocare a pallavolo attraverso il GIOCO e il DIVERTIMENTO. Lo *Smart Coach* deve essere innanzitutto un **ANIMATORE** e un **MOTIVATORE** capace di coinvolgere tutti i giocatori, farli divertire e appassionare, stimolando il senso di appartenenza al gruppo/squadra e la voglia di apprendere. Alla figura dello *Smart Coach* si associa anche l'importante ruolo di **EDUCATORE**, che accompagna il bambino nel suo percorso di crescita emotiva, fisica e socio-relazionale; inoltre egli deve essere un **FACILITATORE**, creando le condizioni perché il bambino/ragazzo sia protagonista in autonomia nel gioco.

Lo *Smart Coach* ha inoltre il compito di stimolare e arricchire il patrimonio degli schemi motori di base di ciascun giocatore, avvalendosi, qualora ne fosse in possesso, delle proprie competenze specifiche in ambito sportivo, motorio e pallavolistico.

● COME COMUNICA LO SMART COACH

Una buona comunicazione è necessaria per la corretta gestione dei gruppi nell'attività del **Volley S3**. In questa fascia d'età, infatti, il bambino acquisisce capacità logiche significative, che modificano il modo di ragionare e di emozionarsi, e inizia a far maggior uso del pensiero astratto. Nel comunicare le proprie emozioni, il bambino abbandona il linguaggio rivolto a se stesso e cerca di dare un senso al proprio pensiero. Per comunicare con i bambini è necessario essere espliciti e stimolanti, chiedendo il loro punto di vista, favorendo in essi l'espressione dei ragionamenti, sia per ciò che riguarda il modo di vivere l'attività sportiva, sia per quanto concerne il modo di relazionarsi con l'istruttore e i compagni. È bene pertanto rivolgersi loro utilizzando un linguaggio semplice e periodi del discorso brevi.

Lo *Smart Coach* deve proporsi in modo positivo, dando maggiore rilievo a “ciò che si può fare” ed evitando di porre l'accento in continuazione su “ciò che non si deve fare”. La positività del messaggio trasmette maggiore sicurezza e serenità ai bambini, che devono essere coinvolti in un ambiente ludico attraverso il relazionarsi con essi in modo autorevole, sicuro e giocoso. È importante saper comunicare con efficacia, strutturando una relazione empatica con i bambini, fornendo le istruzioni e le indicazioni più opportune, facilitando l'apprendimento e creando in tal modo un clima di lavoro ottimale. Gli strumenti da utilizzare sono il tono di voce ferma e squillante e l'utilizzo di esempi e immagini, con una sintesi espositiva breve, chiara, immediata e semplice da comprendere.

caratteristiche tecniche del VOLLEY S3

AMBITO FEDERALE

	ATTIVITÀ SOCIETÀ SPORTIVE	NUMERO GIOCATORI IN CAMPO	DIMENSIONE METÀ CAMPO	ALTEZZA RETE	PALLONI DI GARA
Volley S3 Green	2010-11-12	2vs2 3vs3	4,5 m x 4,5 m	1,70 m	Pallone ufficiale Mikasa SKV5S3 <i>È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV</i>
Volley S3 Red	2008-09-10	2vs2 3vs3	4,5 m x 4,5 m	1,80 m	Pallone ufficiale Mikasa 123LS3 <i>È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV</i>
Volley S3 Under 12	2008-09-10	4vs4 6vs6	6x6 m 8x8 m	1,90 m	Pallone ufficiale Mikasa 123LS3 <i>È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV</i>

Per esigenze organizzative è possibile unificare, con il campo 4,5X4,5, l'altezza della rete ad una misura intermedia fra quelle proposte (1,70 m – 1,80 m)

caratteristiche tecniche del VOLLEY S3

AMBITO SCOLASTICO

	ATTIVITÀ SCOLASTICA	NUMERO GIOCATORI IN CAMPO	DIMENSIONE METÀ CAMPO	ALTEZZA RETE	PALLONI DI GARA
Volley S3 White	1° - 2° classe scuola primaria	1vs1 2vs2 3vs3	4,5 m x 4,5 m	1,60 m	Pallone ufficiale: Mikasa SKV5S3 <i>È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV</i>
Volley S3 Green	3°- 4° classe scuola primaria	2vs2 3vs3	4,5 m x 4,5 m	1,70 m	Pallone ufficiale Mikasa SKV5S3 <i>È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV</i>
Volley S3 Red scolastico	dalla 5° scuola primaria fino alla 3° scuola secondaria di primo grado	2vs2 3vs3	4,5 m x 4,5 m	1,80 m	Pallone ufficiale Mikasa 123LS3 <i>È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV</i>
Volley S3 Red scolastico	dalla 5° scuola primaria fino alla 3° scuola secondaria di primo grado	4vs4 6vs6	6x6 m 8x8 m	1,90 m	Pallone ufficiale: Mikasa 123LS3 <i>È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV</i>

Per esigenze organizzative è possibile unificare, con il campo 4,5X4,5, l'altezza della rete ad una misura intermedia fra quelle proposte (1,60 m – 1,80 m)

caratteristiche tecniche dello SPIKEBALL

AMBITO FEDERALE

	ATTIVITÀ SOCIETÀ SPORTIVE	NUMERO GIOCATORI IN CAMPO	DIMENSIONE METÀ CAMPO	ALTEZZA RETE	PALLONI DI GARA
Spikeball White	2012-13-14	1vs1 2vs2 3vs3	4,5 m (larghezza) X 5 m (lunghezza)	Altezza media spalle bambino da 1,00 m a 1,20 m	Pallone ufficiale: Mikasa SKV5S3 <i>È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV</i>
Spikeball Green	2010-11-12	2vs2 3vs3	4,5 m (larghezza) X 6 m (lunghezza)	Altezza media spalle bambino da 1,10 m a 1,30 m	Pallone ufficiale Mikasa SKV5S3 <i>È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV</i>
Spikeball Red	2008-09-10	2vs2 3vs3	4,5 m (larghezza) X 7 m (lunghezza)	Altezza media spalle bambino da 1,20 m a 1,40 m	Pallone ufficiale Mikasa 123LS3 <i>È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV</i>
		2vs2 3vs3	4,5 m (larghezza) X 8 m (lunghezza)		

Si invita a porre in rilievo l'attività di promozione dello Spikeball attraverso l'organizzazione di eventi, tornei, manifestazioni, con particolare riferimento al livello white e green.

caratteristiche tecniche dello SPIKEBALL

AMBITO SCOLASTICO

	ATTIVITÀ SCOLASTICA	NUMERO GIOCATORI IN CAMPO	DIMENSIONE METÀ CAMPO	ALTEZZA RETE	PALLONI DI GARA
Spikeball White	1°-2° classe scuola primaria	1vs1 2vs2 3vs3	4,5 m (larghezza) X 5 m (lunghezza)	Altezza media spalle bambino da 1,00 m a 1,20 m	Pallone ufficiale: Mikasa SKV5S3 <i>È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV</i>
Spikeball Green	3°-4° classe scuola primaria	2vs2 3vs3	4,5 m (larghezza) X 6 m (lunghezza)	Altezza media spalle bambino da 1,10 m a 1,30 m	Pallone ufficiale: Mikasa SKV5S3 <i>È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV</i>
Spikeball Red	5° classe scuola primaria 1° classe scuola secondaria 1° grado	2vs2 3vs3	4,5 m (larghezza) X 7 m (lunghezza)	Altezza media spalle bambino da 1,20 m a 1,40 m	Pallone ufficiale Mikasa 123LS3 <i>È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV</i>
	2°-3° classe scuola secondaria di 1° grado	2vs2 3vs3	4,5 m (larghezza) X 8 m (lunghezza)		



Battuta

È il primo colpo per iniziare il gioco!

Fissa un punto e centralo come vuoi tu!

Mano rigida, dal basso, dall'alto o in salto, un buon colpo e subito in campo!

Ricezione

Occhi sulla mano del battitore e segui la palla!

Ricevila come puoi, non farla cadere mai, se serve bloccala!

Palla sopra l'ombelico, hai un palleggio amico, sotto l'ombelico vai di bagher e sei un figo!

Giocala al meglio e passala al compagno che l'alzerà!

Seguila, pronto, e preparati all'attacco!



Alzata

Gioca per la squadra mettendo in gioco 5 dita: su ciascuna mano, tre per sostenere e due per direzionare!

Guarda la palla "in mezzo al cuore" fino a che non arriva allo schiacciatore!

Tieni la palla quanto basta, ma non l'accompagnare mai!

Non ti soffermare: corri a coprire lo schiacciatore.



Attacco

Schiaccia, colpisci la palla più in alto che puoi!

Carica il braccio, apri bene la mano e cerca il campo!

Rincorsa: piede sinistro-destro-sinistro e, se sei mancino, piede destro-sinistro-destro!

Schiaccia se puoi, altrimenti un pallonetto, gran bel colpo d'astuzia!

E se ti difendono, preparati: muro, difesa e contrattacco!

Metti la palla a terra: SPIKE IT!



Muro

Osserva l'azione avversaria e segui l'alzata!

Spostati con la palla e affronta lo schiacciatore!

Salta più che puoi e metti le mani aperte sulla palla!



Difesa

Occhio fisso sulla mano dello schiacciatore!

Preparati basso, braccia aperte avanti e difendi la palla!

Difendi la palla e, se necessario, tuffati e vai, non farla cadere mai!

Provaci sempre, difendi il tuo spazio e tieni in gioco la palla!



- **Attacco:** ricerca del punto attraverso l'invio della palla nel campo avversario con una mano (lancio o schiacciata) o due mani (lancio da sopra la testa)
- **Bagher:** respinta della palla con l'avambraccio, effettuata a braccia tese e unite avanti
- **Bagher bloccato:** blocco della palla con le mani utilizzando la tecnica del bagher
- **Bagher facilitato:** esecuzione del bagher dopo un lancio della palla a due mani dal basso verso l'alto (auto-lancio)
- **Battuta:** azione di lancio della palla nel campo avversario. Può essere effettuata con un lancio a due mani, oppure a una mano (battuta facilitata) con colpo dal basso o dall'alto
- **Difesa:** intervento per evitare che l'attacco avversario realizzi il punto
- **Green:** gioco di livello medio
- **Muro:** azione eseguita con un salto a braccia protese in alto e parallele, sopra la rete, per intercettare l'attacco avversario
- **Palleggio:** respinta della palla con le mani aperte poste sopra al capo
- **Palleggio bloccato:** presa, blocco e lancio con la tecnica del palleggio
- **Palleggio facilitato:** esecuzione del palleggio dopo un lancio della palla a due mani dal basso verso l'alto (auto-lancio)
- **Pallonetto a una mano:** esecuzione del tocco di attacco a una mano da sopra il capo
- **Red:** gioco di livello avanzato
- **Ricezione:** intervento per intercettare la battuta avversaria utilizzando il palleggio o il bagher
- **Volley S3:** il gioco della pallavolo, che contrappone due squadre, divise da una rete, e che inizia con una battuta, per poi proseguire con i tre tocchi che si concludono con la schiacciata
- **Schiacciata:** colpo effettuato verso il campo avversario con braccio in alto e mano aperta
- **Schiacciata facilitata:** esecuzione della schiacciata, dopo un lancio della palla a due mani, dal basso verso l'alto (auto-lancio)
- **Spikeball - Il gioco della schiacciata:** il nuovo gioco, che contrappone due squadre divise da una rete molto bassa, e che parte dall'attacco
- **White:** gioco di livello base



VOLLEY S3: AFFILIAZIONE /TESSERAMENTO

- Per tutte le società affiliate/non affiliate FIPAV è sufficiente seguire le procedure di affiliazione e tesseramento ON-LINE previste.
- Il tesseramento atleti alle attività federali è possibile a partire dai 5 anni.

Tutte le attività di Volley S3 possono svolgersi sia indoor che all'aperto.

I Comitati Territoriali garantiranno un'attività articolata durante tutta la stagione, promuovendo circuiti, tappe e manifestazioni con formule a concentramento favorendo il maggior numero di opportunità di gioco, al fine di permettere la partecipazione ed il divertimento di tutti gli atleti. I Comitati Regionali potranno a loro discrezione organizzare eventuali altri tornei e/o manifestazioni.

Attività sportiva scolastica **Campionati Studenteschi Pallavolo e Beach Volley** scuole secondarie di 1° e 2° grado: vedi schede tecniche sito federale www.federvolley.it e sito Miur www.campionatistudenteschi.it

TORNEI PROMOZIONALI

Richieste di eventi e tornei a rapido svolgimento, partendo dallo Spikeball – il gioco della schiacciata fino alla categoria del Volley S3, organizzati da società sportive regolarmente affiliate alla Fipav, di carattere provinciale, interprovinciale, regionale, interregionale, nazionale ed internazionale, dovranno essere valutati dai competenti comitati territoriali e regionali ed autorizzati dall'organo corrispondente.

TUTELA SANITARIA

I Comitati Territoriali sono invitati a rendere note alle società ed alle scuole le informazioni su quanto vigente a livello regionale in materia di tutela sanitaria oltre alle disposizioni riportate nella presente Guida Organizzativa.

Per quanto attiene alla normativa relativa all'utilizzo dei defibrillatori si rimanda a quanto già previsto per i Campionati Federali nel documento della guida pratica 2019-20 (riferimento documento "Le principali norme della stagione 2019-2020").

VINCOLO SOCIETARIO

Ogni società sportiva partecipante ad attività torneistica o altre attività in ambito federale, dovrà obbligatoriamente inserire, a titolo gratuito, nel CAMP 3 uno Smart Coach regolarmente abilitato e tesserato.

NORME TESSERATIVE SMART COACH

Il **Comitato Territoriale**, provvederà ad aggiornare la pagina online del primo tesseramento inserendo la data di esame per coloro che sono risultati "idonei", compilando il modello M da far sottoscrivere ai tecnici e tenere agli atti del Comitato Territoriale.

Il **Settore Tecnico FIPAV**, ricevuta tutta la documentazione da parte del Comitato Regionale, provvederà alla ratifica e all'omologa dei primi tesseramenti.

A questo punto il nuovo SMART COACH, per rendere effettiva la propria qualifica, potrà procedere con il pagamento a mezzo carta di credito sul portale del tesseramento online tecnici, inserendo il numero di matricola (precedentemente comunicato a cura del Comitato Territoriale) e il proprio Codice Fiscale. La quota di Tesseramento annuale è pari a € 40,00.

Per i partecipanti al Corso già tesserati a FIPAV in qualità di Allenatore, con l'omologa verrà inserita la specifica SMART COACH nella propria posizione personale, e non saranno previsti pagamenti ulteriori relativamente alla quota di tesseramento annuale.

N.B. Il conseguimento della qualifica di "Smart Coach" non costituisce titolo valido per l'aggiornamento allenatori.

RINNOVO TESSERAMENTO

Gli **Smart Coach** non in possesso di altra qualifica tecnica, saranno tenuti al pagamento di 40,00 euro a mezzo carta di credito attraverso il portale del tesseramento online tecnici; per tutti gli altri (già in possesso di altra qualifica tecnica federale) dopo aver terminato il rinnovo della procedura di tesseramento della propria qualifica federale, verrà riconosciuto automaticamente il rinnovo anche della qualifica di smart coach senza dover effettuare un ulteriore pagamento.

INCOMPATIBILITÀ

La figura dello Smart Coach è incompatibile con la carica di Presidente e Vice Presidente di società e con qualsiasi qualifica compresa nei ruoli arbitrali.

Tabella di riepilogo dell'attività giovanile 2019-20

Anno di nascita	Quota tess. M e F	Visita Medica	Attività Promozionale "VOLLEY S3"					
			Spikeball White	Volley S3 Green	Spikeball Green	Volley S3 Red	Spikeball Red	Volley S3 e Volley S3 U12
2014	€ 2,50	Certificato di idoneità sportiva non agonistica	sì					
2013			sì					
2012			sì	sì	sì			
2011				sì	sì			
2010				sì	sì	sì	sì	sì
2009					sì	sì	sì	sì
2008					sì	sì	sì	sì





*Si ringraziano tutti coloro
che hanno collaborato alla
realizzazione dei video.*

Guarda il video



FIPAV

Federazione Italiana Pallavolo

www.federvolley.it

Via Vitorchiano 81 - 00189 Roma

Tel. 06-3334 9548/9479/9478

e-mail: scuolaprom@federvolley.it