



Regole generali

In vigore dalla stagione 2025-2026

Queste regole entrano in vigore già dalla stagione sportiva in corso e si differenziano da quelle della pallavolo tradizionale perché, in questa fascia d'età, alcune facilitazioni e strutture di gioco, costituiscono strumenti didattico-metodologici fondamentali per sviluppare prerequisiti coordinativo-motori e competenze specifiche.

Rappresentano un primo passo concreto verso una proposta integrata, in cui attività didattiche e aspetti torneistici concorrono a un percorso educativo coerente.

È fondamentale che noi adulti, in quanto operatori del settore, riconosciamo e sosteniamo l'efficacia di queste regole; applicandole con coerenza e impegno favoriamo l'adesione naturale dei bambini e li guidiamo a sperimentare pienamente il gioco, la collaborazione e la crescita personale.

REGOLE	OBIETTIVI/FINALITA' DIDATTICO-PEDAGOGICHE	
1. Ogni giocatore effettua 3 avvisi consecutivi del gioco (es: come nel ping pong)		▪ Garantire a tutti i bambini pari opportunità di eseguire il fondamentale (battuta o attacco).
		▪ Ridurre il rischio di squilibri tra le squadre, favorendo un contesto più equo.
		▪ Le ripetizioni ravvicinate: • se corrette rafforzano l'apprendimento tecnico; • se errate, offrono un'immediata opportunità di correzione.
2. Rotazione obbligatoria al servizio		▪ Assicurare pari opportunità di gioco
		▪ Ridurre la possibilità di strategie speculative da parte degli adulti
		▪ Stimolare i bambini a trovare soluzioni in base ai compagni, alla posizione che si occupa e alle differenti situazioni di gioco.
3. Non si può camminare intenzionalmente con la palla in mano		▪ Incrementare il livello di collaborazione tra compagni
		▪ Trovare soluzioni tecnico-motorie
		▪ Stimolare la capacità di anticipazione
4. Auto arbitraggio	Tecnico/organizzativo	▪ Migliorare la gestione del gioco, responsabilizza i bambini, riduce l'influenza esterna durante la gara
	Didattico/pedagogico	▪ Potenziare l'autoregolazione, l'autocontrollo, la motivazione intrinseca, il senso etico e cooperativo
	Psicologico/sociale	▪ Rafforzare l'autostima, la presa di decisione autonoma, la gestione dell'errore come processo di crescita
	Rispetto/fairplay	▪ Favorire un confronto costruttivo tra bambini e adulti, promuovendo un clima di dialogo e collaborazione. ▪ Valorizzare il ruolo positivo dei genitori attraverso il supporto, la presenza e un tifo educativo. ▪ Promuovere l'insorgere di un educato rapporto con la figura arbitrale



1. **Ogni giocatore effettua tre avvii consecutivi del gioco — battuta dal basso nel volley o attacco nello spike — indipendentemente da chi ha realizzato il punto (es: come nel Ping-pong)**

Descrizione: questa regola vale in tutti i livelli sia del gioco Volley che del gioco Spike ma NON nell'UNDER 12. Il giocatore che ha il diritto di servire, nel gioco volley o di attaccare come avvio del gioco nello Spike effettua tre avvii consecutivi, e i punti vengono regolarmente assegnati a chi tra le due squadre ha conquistato il punto, dopodiché il servizio o il diritto di attaccare per avviare il gioco passa automaticamente all'avversario il quale a sua volta dopo aver effettuato una rotazione effettua tre avvii consecutivi e così via; questa alternanza avviene indipendentemente da a chi ha fatto i punti che vengono assegnati senza per questo dare diritto al cambio palla.

4) **Consigli sul sistema di punteggio nei tornei/feste di Minivolley S3 (Gioco Volley e Gioco Spike)**

In linea di massima, due possono essere le situazioni in cui si organizzano partite, tornei, feste e manifestazioni di Minivolley S3:

- ❖ *Attività torneistica in occasione di grandi manifestazioni di piazza o in location come palazzetti o campi sportivi in cui sono coinvolte moltissime squadre: si consiglia di predisporre un numero molto alto di campi con una chiara suddivisione per i livelli così da non creare confusione e disorientamento soprattutto per i più piccoli. In questi eventi conviene organizzare partite a tempo che diano a tutti la possibilità di giocare e divertirsi a rotazione proponendo ad ogni squadra più partite alternate da momenti di pausa/attesa.*
- ❖ *Concentramenti a 3 o più squadre, in base alla grandezza della struttura che li ospita e ai numeri di campi che si possono approntare; è suggerito un campo ogni 3 massimo 4 squadre. In questo caso è consigliato organizzare partite basate su un numero definito di azioni per set, in modo da garantire a tutti i partecipanti l'opportunità di effettuare almeno un turno di avvio del gioco:*
 - **Livello White** (2vs2, squadre fino a 4 giocatori): si suggerisce di giocare partite composte da uno o più set, ciascuno con un totale di **24 azioni, + 1 azione** aggiuntiva in caso di pareggio. Questo numero permette a tutti gli otto ipotetici componenti delle squadre di eseguire almeno il proprio turno di avvio del gioco. Nel caso di pareggio, poiché nella pallavolo un risultato in parità non esiste, si effettua un ulteriore avvio per determinare il vincitore che effettuerà la squadra che vince il sorteggio fatto al momento (es: bim – bum – bam) dai bambini.
 - **Livello Green** (3vs3 squadre fino a 5 giocatori): seguendo lo stesso principio, ogni set deve prevedere **30 azioni, + 1 azione** aggiuntiva in caso di pareggio.
 - **Livello Red** (4vs4, squadre fino a 7 giocatori): **42 azioni + 1 azione** aggiuntiva in caso di pareggio.

Obiettivi e finalità:

- Ambito formativo-educativo:
L'obiettivo è garantire pari opportunità a ogni bambino. Tutti, infatti, hanno la possibilità di eseguire il fondamentale, favorendo equità e inclusione.
- Ambito organizzativo:
La regola contribuisce a ridurre gli squilibri tra le squadre, limitando l'impatto dei giocatori più esperti e promuovendo un contesto di gioco più equilibrato e stimolante per tutti.



- Ambito tecnico-didattico:
Rafforza l'apprendimento del gesto tecnico: le ripetizioni ravvicinate aiutano la memorizzazione motoria, supportano l'apprendimento e consolidano l'esecuzione corretta.
- Ambito metodologico:
Favorisce l'autocorrezione immediata: in caso di errore, il bambino può effettuare subito un nuovo tentativo, correggendosi e migliorando.

2. Rotazione obbligatoria al servizio, che coinvolge anche gli eventuali giocatori in panchina ogni volta che si acquisisce il diritto di avviare il gioco.

Descrizione: ad ogni rotazione della squadra, si effettua una sostituzione: esce il bambino che ha da più tempo effettuato il turno di avvio del gioco, e rientra quello che è da più tempo in attesa fuori dal campo. Ogni volta che una squadra si trova a dover "ruotare" (cioè acquisisce il turno di avvio del gioco — battuta o attacco iniziale, a seconda della modalità), si applica contemporaneamente la regola della sostituzione, cioè il giocatore che ha servito (o avviato) da più tempo lascia il campo e va in attesa esterna e il giocatore che è fuori da più tempo entra e avvia il gioco.

- Ambito formativo-educativo:
La regola mira ad assicurare pari opportunità di gioco a tutti i bambini, favorendo partecipazione, inclusione e senso di appartenenza al gruppo.
- Ambito organizzativo:
Serve a ridurre la possibilità di strategie speculative da parte degli adulti, promuovendo una gestione del gioco più corretta, trasparente e orientata alla crescita dei partecipanti.
- Ambito tecnico-didattico:
Stimola i bambini a trovare soluzioni diverse in base ai compagni, alla posizione in campo e alle varie situazioni di gioco, sviluppando adattabilità e consapevolezza tattica.

3. Non si può camminare intenzionalmente con la palla in mano

Descrizione: i bambini devono passare la palla senza spostarsi volontariamente con essa. Questo li incoraggia a usare i fondamentali e a cercare soluzioni motorie efficaci durante il gioco. La regola non è rigida: camminare con la palla non deve diventare un vincolo, ma va inteso come "non farlo di proposito", in modo da stimolare la collaborazione tra compagni. Quando un bambino si trova lontano dalla rete, sarà invogliato a coinvolgere i compagni per sviluppare l'azione offensiva. Così il passaggio non è più un obbligo, ma un'opportunità e il primo passo verso la collaborazione e la costruzione dell'azione di squadra.

Obiettivi e finalità:

- Ambito formativo-educativo:
Incrementa il livello di collaborazione tra compagni, promuovendo lavoro di squadra e comunicazione durante le azioni di gioco.
- Ambito tecnico-didattico:
Stimola i bambini a trovare soluzioni tecnico-motorie, sviluppando controllo, precisione e adattamento dei gesti alle diverse situazioni.
- Ambito metodologico / cognitivo:
Favorisce la capacità di anticipazione, aiutando i bambini a prevedere le mosse dei compagni e degli avversari e a reagire in modo efficace



4. Auto-arbitraggio

Descrizione:

In questa modalità sono i bambini stessi a gestire e arbitrare il gioco, decidendo insieme se un'azione è valida o se il punto va assegnato all'una o all'altra squadra, senza l'intervento diretto dell'adulto. L'auto-arbitraggio favorisce la responsabilità personale, la capacità di confronto, l'attenzione e il rispetto reciproco. *Esperienze internazionali dimostrano che quando i bambini arbitrano da soli, migliorano la comprensione delle regole, la padronanza del gioco e la consapevolezza del proprio comportamento in campo.*

5) Il ruolo dello Smart Coach: "auto arbitraggio" un sistema educativo

Per educare i bambini all'auto arbitraggio la figura dello Smart Coach riveste un ruolo determinante e delicato: non è un giudice né un moderatore, ma un accompagnatore del processo. La sua funzione è creare un ambiente sicuro e positivo in cui i bambini possano sperimentare l'auto-arbitraggio, aiutandoli a trovare soluzioni, a riconoscere gli errori e a rispettare le decisioni condivise. Non interviene per correggere, ma osserva, guida con domande, incoraggia il dialogo e sostiene la crescita dell'autonomia decisionale. L'obiettivo non è "avere sempre ragione", ma imparare a collaborare, negoziare e assumersi responsabilità. L'adulto rimane presente, attento e disponibile, ma lascia che siano i bambini a costruire il loro modo di stare nel gioco. Come funziona in pratica:

Nella fase iniziale, lo Smart Coach introduce le regole in modo semplice e concreto, attraverso esempi pratici: mostra i confini del campo, fa rimbalzare la palla dentro e fuori e chiede ai bambini di valutare la situazione. Questa osservazione guidata serve per far comprendere che non sempre tutti vedono la stessa cosa allo stesso modo e che il confronto non deve avere un "vincitore", ma portare a una decisione condivisa, basata su correttezza, rispetto e onestà sportiva.

Successivamente:

- *I bambini iniziano a giocare e gestiscono in autonomia decisioni e punti.*
- *Se nasce un dubbio, si fermano e ne parlano tra loro: "Com'era questa palla?"*
- *Se non si raggiunge un accordo, si utilizza una soluzione neutra e condivisa: "Ripetiamo il punto e continuiamo."*

Lo Smart Coach interviene solo se emergono difficoltà relazionali (litigi, tono eccessivo, chiusura nel dialogo), ma non dà il verdetto. Egli guida con domande del tipo: "Qual è la soluzione più corretta per tutti?"; "Come possiamo andare avanti in modo sereno e rispettoso?"

In questo modo, l'auto-arbitraggio non diventa solo una regola di gioco, ma una palestra di responsabilità, comunicazione e fair play, nella quale i bambini imparano a pensare, collaborare e decidere insieme.

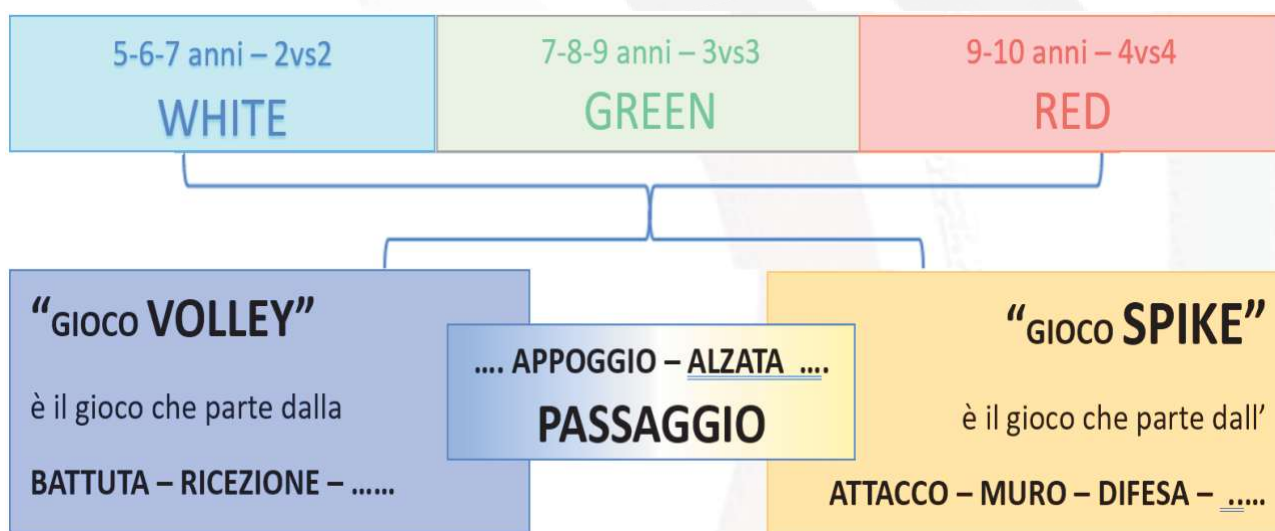
Obiettivi e finalità:

- Ambito tecnico/organizzativo:
Migliora la gestione del gioco, responsabilizza i bambini e riduce l'influenza esterna durante la gara.
- Ambito didattico/pedagogico:
Potenzia l'autoregolazione, l'autocontrollo, la motivazione intrinseca, nonché il senso etico e cooperativo.
- Ambito psicologico/sociale:
Rafforza l'autostima, la capacità di presa di decisione autonoma e la gestione dell'errore come processo di crescita.

- Ambito rispetto/fair-play:

Favorisce un confronto costruttivo tra bambini e adulti, promuovendo un clima di dialogo e collaborazione, valorizza il ruolo positivo dei genitori attraverso supporto, presenza e tifo educativo e incentiva lo sviluppo di un rapporto rispettoso con la figura arbitrale.

Il Minivolley S3



Il Minivolley S3 rappresenta l’insieme delle proposte ideate e promosse dalla Federazione Italiana Pallavolo, rivolte ai bambini dai 5 ai 10 anni. In questa fascia d’età, il bambino può apprendere i prerequisiti della pallavolo attraverso il gioco, divertendosi, sperimentando e appassionandosi spontaneamente alla disciplina.

Nel gioco della pallavolo è possibile distinguere tre fasi principali, ciascuna con obiettivi specifici:

- **Battuta e ricezione:** fondamentale sviluppare la lettura delle traiettorie, la coordinazione oculomotoria, la corretta relazione con la palla e la gestione dei tempi di intervento.
- **Attacco, muro e difesa:** sviluppano la mentalità orientata al punto, la capacità di imprimere forza e direzione alla palla, e la collaborazione tra muro e difesa.
- **Costruzione dell’azione (alzata, ricostruzione, collaborazione):** è la fase centrale, in cui si creano le condizioni per l’azione collettiva. L’intervento corretto delle catene cinetiche consente passaggi ampi, dando tempo ai compagni di organizzare la fase successiva.

Nel Minivolley S3 vengono introdotte due modalità di gioco distinte ma complementari: il Gioco VOLLEY e il Gioco SPIKE, ciascuna progettata per sviluppare specifiche abilità necessarie all’apprendimento e alla sperimentazione delle principali fasi del gioco. Questa distinzione è indispensabile perché i bambini non hanno ancora maturato le capacità coordinative e condizionali tipiche degli adolescenti e degli adulti, e quindi non possono apprendere e mettere in pratica tutte le componenti della pallavolo in un’unica modalità di gioco. È quindi fondamentale che entrambi i giochi vengano proposti ed egualmente sperimentati, sia a livello didattico che torneistico.