



Regolamento Circuito S3 Parma

CATEGORIE AMMESSE NEI TORNEI

- **WHITE**
 - 1°-2° elementare misto
 - 3°-4° elementare misto
- **GREEN**
 - 4°-5° elementare misto
 - 1°-2° media misto
- **RED**
 - 4°-5° elementare misto
 - 1°-2°-3° media misto

Le categorie WHITE e GREEN sono solo di riferimento. Qualora ragazzi dalla prima alla terza elementare fossero in grado e volesse giocare alla CATEGORIA GREEN o RED, potrebbero iscriversi senza problemi alla categoria di 4°-5° elementare. Se appena possibile l'organizzazione cercherà di inserirli in girone con atleti della stessa fascia d'età.

Le squadre possono essere formate, al massimo da 5 giocatori/trici. In campo possono stare un minimo di 2 e un massimo di 3 atleti per squadra per volta (solo nella categoria WHITE e GREEN, a discrezione dell'organizzazione, possono stare anche in 4).

REGOLAMENTO

Regole valide per tutte le categorie

- si può giocare con 2 o 3 ragazzi/e in campo per squadra (WHITE 1°-2°-3°-4°el e GREEN 4°-5°el anche in 4). Non è obbligatorio essere in 3 contro 3 o 2 contro 2, o 4 contro 4, ma ciascuna squadra sceglie quanti elementi schierare in campo;
- il numero delle sostituzioni è libero;
- non ci sono time-out;
- dopo 3 battute consecutive (quindi alla 4°) si gira e si cambia il battitore (ad eccezione del RED);
- nelle partite a tempo, terminata la compilazione di tutte le partite inserite nei referti, si ricomincia subito continuando il punteggio da dove si era arrivati precedentemente, scrivendo logicamente sempre sullo stesso referto (es. se al primo giro si era arrivati

a 7-5 per i "blu" sui "bianchi", il punto successivo sarà segnato come quello del 7-6 o dell'8-5);

- è possibile che si ricominci dalle prime partite due o tre volte, così come è possibile che per alcune partite si arrivi a giocarle in una sola fase. Al termine dei 5 fischi finali, non occorre che tutte le partite del girone siano ricominciate lo stesso numero di volte;
- per vincere non occorrono 2 punti di vantaggio e può esistere il pareggio ai cinque fischi finali, ossia alla fine di tutte le partite (in quel caso viene assegnato un punto a testa alle due squadre);
- i referti vanno compilati e consegnati al tavolo della giuria dopo aver inserito tutti i punteggi finali e aver aggiornare la classifica nel proprio foglio (mettendo semplicemente una X per ogni partita vinta da ogni squadra, di fianco al loro nome nel foglio della classifica);
- nella parte del foglio dedicata alla classifica del girone si può indicare la vittoria della squadra inserendo una X, mentre per la sconfitta non va inserito nulla (in caso di pareggio una X per entrambe);
- quando manca una delle due squadre impegnate da programma, si procede con la partita successiva;

Volley S3 **WHITE** 1° e 2° elementare misto (2011-2012)

LIVELLO IN CUI È CONSENTITO BLOCCARE LA PALLA

- la battuta si effettua con lancio libero a una mano o due mani da dentro o fuori campo verso il campo avversario
- la palla può essere sempre fermata e lanciata nel campo avversario in qualunque modo;
- l'alzata e il passaggio ai compagni di squadra viene consigliato con un lancio dal basso verso l'alto a due mani
- i ragazzi non possono muoversi con la palla in mano per il campo prima di rilanciarla;
- gli atleti devono effettuare un minimo di due e un massimo di tre passaggi tra di loro prima di rilanciare la palla nell'altro campo;
- non esiste l'invasione tranne che in caso ultra-palesi.

Volley S3 **WHITE** 3° e 4° elementare misto (2009-2010)

LIVELLO IN CUI È CONSENTITO BLOCCARE LA PALLA

- la battuta si effettua con lancio libero a una mano o due mani da dentro o fuori campo verso il campo avversario
- la palla può essere sempre fermata e lanciata nel campo avversario in qualunque modo;
- i ragazzi non possono muoversi con la palla in mano per il campo prima di rilanciarla;
- gli atleti devono effettuare un minimo di due e un massimo di tre passaggi tra di loro prima di rilanciare la palla nell'altro campo;
- non esiste l'invasione tranne che in caso ultra-palesi.

Volley S3 GREEN 4° e 5° elementare misto (2008-2009)

LIVELLO IN CUI È CONSENTITO BLOCCARE UNA VOLTA LA PALLA, ESCLUSO PER IL TOCCO DI RINVIO NEL CAMPO AVVERSAIO

- Battuta dal basso, ricezione in bagher o palleggio, diretti o facilitati (esecuzione del palleggio o del bagher dopo un lancio della palla a due mani dal basso verso l'alto "auto-lancio",alzata in palleggio o bagher diretto o facilitato (sempre che la palla non sia già stata bloccata), attacco libero verso il campo avversario (non è consentito bloccare la palla)
- si può battere da dentro il campo (però a non meno di circa due metri dalla rete);
- si segue l'ordine di battuta classico della pallavolo;
- vengono fischiate solo le invasioni palesi.

Volley S3 GREEN 1° e 2° media misto (2006-2007)

LIVELLO IN CUI È CONSENTITO BLOCCARE UNA VOLTA LA PALLA, ESCLUSO PER IL TOCCO DI RINVIO NEL CAMPO AVVERSAIO

- Battuta dal basso, ricezione in bagher o palleggio, diretti o facilitati (esecuzione del palleggio o del bagher dopo un lancio della palla a due mani dal basso verso l'alto "auto-lancio",alzata in palleggio o bagher diretto o facilitato (sempre che la palla non sia già stata bloccata), attacco libero verso il campo avversario (non è consentito bloccare la palla)
- si può battere da dentro il campo (però a non meno di circa due metri dalla rete);
- si segue l'ordine di battuta classico della pallavolo;
- vengono fischiate solo le invasioni palesi.

Volley S3 RED 4° e 5° elementare misto (2008-2009)

LIVELLO IN CUI NON È CONSENTITO BLOCCARE LA PALLA

- Battuta dal basso, ricezione in bagher o palleggio, alzata in palleggio o bagher, attacco libero verso il campo avversario
- si può battere da dentro il campo (però a non meno di circa due metri dalla rete);
- si segue l'ordine di battuta classico della pallavolo;
- si fischiano solo le invasioni palesi.

Volley S3 RED 1° 2° e 3° media misto (2005-2006-2007)

LIVELLO IN CUI NON È CONSENTITO BLOCCARE LA PALLA

- Battuta dal basso, ricezione in bagher o palleggio, alzata in palleggio o bagher, attacco libero verso il campo avversario
- sono sempre obbligatori i due tocchi della palla, tranne in battuta (non è consentito il muro attivo);
- si può battere solo da fuori campo (non si sanziona, ma si fa presente verbalmente a fine scambio, la pestata della riga);
- vengono fischiate le invasioni come nella pallavolo normale.

REGOLAMENTO ISCRIZIONI

- Le iscrizioni saranno aperte in giorni non fissi e ad orari variabili in modo da provare ad avere un turnover sulle iscrizioni. Le società che non riusciranno ad iscriversi ad una tappa avranno la prelazione sulla tappa successiva.
- occorre sempre inviare via mail, il modulo iscrizioni in excel (.xls) completo in tutte le sue parti.;
- Il giorno del torneo, occorre consegnare alla squadra organizzatrice il certificato tesseramento ([scaricabile qui](#)), compilato e firmato.
Contemporaneamente occorre mostrare il Camp3;
- occorre presentarsi il giorno della gara con gli stessi atleti iscritti precedentemente;
- non è possibile ritirare squadre dopo le iscrizione delle stesse, ma è possibile effettuare spostamento di atleti fra le squadre anche il giorno stesso della gara;
- Alla fine della manifestazione a tutti gli atleti verrà consegnato lo stesso premio essendo una manifestazione PROMOZIONALE e NON COMPETITIVA;
- nei primi tornei dell'anno, soprattutto se si hanno ragazzi che hanno appena cominciato a giocare a pallavolo, è possibile iscriverli anche ad una categoria inferiore;
- soprattutto per le squadre di società con pochi tesserati, è ammesso un fuori-quota per squadra;
- è sempre invece possibile iscrivere le proprie squadre a categorie superiori per farli giocare ad un tipo di pallavolo più adatto alle loro capacità tecniche o per farli provare a migliorare in tal senso;

FORMAT TIPICO DI UNA TAPPA

Mattina

- 08:30 ritrovo organizzatori
sistemazione ultimi dettagli campi, formazione arbitri
- 09:00 arrivano i giocatori
raccolta documentazione e posizionamento delle squadre sui campi
- 09:30 inizio partite
- 11:30 - 12:00 fine partite
- premiazioni e foto finale

Pomeriggio

- 13:30 ritrovo organizzatori
formazione arbitri
- 14:00 arrivano i giocatori
raccolta documentazione e posizionamento delle squadre sui campi
- 14:30 inizio partite
- 16:30 - 17:00 fine partite
- premiazioni e foto finale