



COMITATO TERRITORIALE LIGURIA CENTRO



Commissione Scuola e Promozione

CIRCUITO S3 2025-2026

“Giocare Insieme si può”



COMITATO TERRITORIALE LIGURIA CENTRO



PREMESSA

Il Settore Scuola e Promozione mira a svolgere un percorso educativo, tecnico e sociale che possono accompagnare giovani atlete e atleti che si affacciano nel mondo della Pallavolo. In particolar modo si vuole favorire la PROMOZIONE per far conoscere e apprezzare attraverso il divertimento il nostro sport e la QUALIFICAZIONE attraverso il gioco come momento anche educativo per sviluppare competenze motorie e di relazioni, quali problem solving, fair play e motivazione.

Visto il lavoro svolto negli anni passati, nella direzione quindi di dare maggior importanza all'aspetto ludico e di divertimento, la Commissione Scuola e Promozione ritiene di proseguire sulla strada dell'organizzazione di un tour promozionale privo di classifiche generali provinciali in modo da favorire il gioco e le capacità organizzative delle Società e non la competizione.

Le Società che con il proprio Torneo aderiscono al S3 Tour 2025/2026 **si impegnano, obbligatoriamente, ad attenersi alle seguenti prescrizioni:**

A. ISCRIZIONE AL TOUR PROMOZIONALE S3:

1. Rispettare in toto, in ogni manifestazione, il presente regolamento
2. Tutte le società possono organizzare i Tornei del Tour Promozionale S3 fermo restando che saranno autorizzati dalla Commissione solo quei tornei che sono comunicati all'atto della formazione del Calendario. Inoltre, si auspica la massima collaborazione fra le Società per far sì che non ci siano sovrapposizioni nelle date.
3. È fatto obbligo, come indicato nella Guida Pratica anche per il Settore Promozione, la presenza durante tutto lo svolgimento della manifestazione di un defibrillatore semiautomatico che dovrà essere posizionato in un posto che ne faciliti un immediato utilizzo in caso di necessità e una persona abilitata al suo utilizzo. In caso di non adempienza il CT Liguria Centro ricorda che la responsabilità è della Società Organizzatrice.
4. La società che organizza deve scegliere una formula che permetta a tutte le squadre di giocare **almeno 5/6 partite** e permettere il massimo afflusso di società.
5. Possono prendere parte al tour tutte le Società affiliate FIPAV. Non sono ammesse società appartenente a CSI, UISP o altre Federazioni/Organizzazioni.
6. Si raccomanda, nell'indizione di ogni torneo, di indicare sempre la richiesta di autorizzazione implicita ad effettuare foto e video e la diffusione delle stesse attraverso i canali di diffusione. Inoltre, sempre come raccomandazione, si suggerisce di inserire in ogni indizione la manleva per eventuali danni a cose o smarrimento di oggetti personali.



COMITATO TERRITORIALE LIGURIA CENTRO



B. ISCRIZIONE AL TORNEO:

1. Le Iscrizioni dovranno pervenire alle singole Società che organizzano la tappa. Il costo dell'iscrizione ai singoli Tornei è **a discrezione** degli organizzatori con l'indicazione di cercare un abbassamento dei costi per i partecipanti e la raccomandazione di non oltrepassare in nessun caso i 15€ a squadra.

C. TESSERAMENTO ATLETI:

1. Gli atleti partecipanti dovranno essere obbligatoriamente tesserati FIPAV, secondo quanto previsto dalla Guida Pratica 2025/2026.
2. Si ricorda che per tutto il Settore Promozione S3 (quindi da S3 White all'U12), come stabilito dalla Guida Pratica, è necessario il solo **Certificato di idoneità sportiva non agonistica**
3. Per accedere ai tornei le società dovranno presentare uno o più **CAMP3** con indicato anche la figura dello SMART COACH responsabile.
4. NON SONO validi moduli diversi dal CAMP3

D. SVOLGIMENTO DEL TORNEO E PUNTEGGI DELLE PARTITE:

1. Ogni Società è libera di attuare qualsiasi tipo di svolgimento del Torneo, cercando comunque di far giocare il maggior numero di partite a tutte le squadre. Si raccomanda che ogni squadra giochi almeno 5/6 partite.
2. Sul punteggio si raccomandano le seguenti formule:
 - **S3 WHITE:** un set a 8 punti o un set a tempo non inferiore di 10 minuti
 - **S3 GREEN:** un set a 15 punti o due set agli 8 punti
 - **S3 RED:** un set a 21 punti o due set ai 15 punti
- I punteggi si intendono sempre senza vantaggi (a 8, a 15, a 21 fissi).
- Possono essere adottati altri punteggi, fermo restando il concetto di far giocare il più possibile gli atleti/e.
- Si invitano le società, sempre nella concezione di crescita attraverso lo sport, di organizzare per i tornei S3 l'arbitraggio delle atlete/i delle altre squadre.

E. PREMI:

Sarà compito delle società organizzatrici della singola tappa occuparsi dei premi.



COMITATO TERRITORIALE LIGURIA CENTRO



MODALITA' DI GIOCO:

REGOLE GENERALI

Queste norme valgono in generale per ogni Categoria, **se non diversamente specificato**. Tali norme mirano, in linea con la Guida Pratica S3 2025/2026, a introdurre una forte componente formativa ed inclusiva, orientata alla crescita e al rispetto dei tempi di apprendimento di ogni bambino o bambina che partecipa al torneo dando rilevanza e importanza a tutti i partecipanti.

1. Ogni giocatore effettua tre avvii (battute) consecutivi del gioco

- esempio: primo servizio della squadra A e sviluppo dell'azione, il secondo e terzo servizio saranno effettuati ancora dallo stesso giocatore della squadra A, indipendentemente da chi ha conquistato il punto. Al termine della terza azione il servizio passa alla squadra B che effettuerà a rotazione, avendo lo stesso giocatore in battuta per i tre servizi successivi.
- Questa regola garantisce che ogni atleta partecipante possa essere protagonista della sua partita, riducendo squilibri e favorendo un contesto di gioco più equo.

2. Rotazione obbligatoria al servizio

- Ogni volta che avviene il cambio di battuta, la squadra gira, favorendo tutti gli atleti partecipanti che si possono trovare nelle varie posizioni del campo.

3. Divieto di movimento con la palla in mano

- Spinge a trovare le soluzioni tecnico motorie adeguate alla situazione favorendo la comprensione del gioco e delle traiettorie

4. Arbitraggio

- Sul fronte dell'arbitraggio viene promosso l'arbitraggio da parte di atleti.
- Particolare attenzione si pone al rispetto degli arbitri da parte degli Smart Coach e all'educazione di questi del pubblico nel rispetto degli atleti sempre avendo in mente che è un **GIOCO**.
- Si propone di educare gli atleti all'auto arbitraggio secondo le norme previste dalla Guida Pratica S3

5. Divieto di richiesta di tempo tecnico da parte degli Smart Coach

- Al fine di favorire un processo di problem solving ed abbassare le aspettative legate al gioco, visto che nella Guida Pratica S3 non è previsto, le richieste di Tempo tecnico da parte degli Smart Coach sono abolite per tutte le categorie, fatto salvo Under 11 e Under 12

6. Composizione delle squadre

- Saranno ammesse squadre composte dal numero minimo di partecipanti e tutte verranno inserite in classifica



COMITATO TERRITORIALE LIGURIA CENTRO



CATEGORIA RED – anni 2015 – 2016 (2014)

- Si potrà giocare con la formula del 3vs3 o del 4vs4.
- È ammesso UN solo fuoriquota 2014 nel caso di gioco 3vs3 e DUE nel caso di gioco 4vs4 (le Società dovranno comunicare se il torneo sarà 4vs4 o 3vs3).
- Nel caso di gioco 3vs3 il campo avrà dimensioni 4,5m x 9m; nel caso di gioco 4vs4 il campo sarà di 6m x 12m.
- Nel caso di gioco 3vs3 Il giocatore che batte NON può murare, mentre nel gioco 4vs4 il giocatore al servizio è da considerarsi in seconda linea (NON può né attaccare né murare)
- Altezza della rete 2.00 m.
- Ogni giocatore effettua 3 servizi consecutivi nel proprio turno di battuta.
- La battuta deve essere dal basso, con l'atleta posizionato fuori dalla linea di battuta.

CATEGORIA GREEN – anni 2016 – 2017 - 2018

- Si gioca con la formula del 3vs3
- Il campo avrà le dimensioni di 4,5x9 m.
- Altezza della rete: 1.90 m.
- È consentito il blocco della palla una sola volta sul primo o sul secondo tocco. Il rinvio nel campo avversario dev'essere necessariamente effettuato al volo. Se si ferma la palla, sono obbligatori i tre passaggi.
- Ogni giocatore effettua 3 servizi consecutivi nel proprio turno di battuta.
- La battuta deve essere dal basso, con l'atleta posizionato fuori dalla linea di battuta.

CATEGORIA WHITE – anni 2018 – 2019 - 2020

- Si potrà giocare con la formula del 2vs2 o del 3vs3.
- sia nel caso di gioco 3vs3 che 2vs2 il campo avrà dimensioni 4,5 x 9 m. (le Società dovranno comunicare se il torneo si svolgerà 2vs2 o 3vs3)
- Altezza della rete: 1.90 m
- La palla proveniente da un tocco avversario (battuta o attacco) può effettuare un rimbalzo prima di essere ricevuta.
- Non è possibile spostarsi con la palla in mano
- Ogni giocatore effettua 3 avvi consecutivi del gioco nel proprio turno di battuta.
- L'avvio del gioco deve essere un lancio dal basso verso l'alto, e può essere fatto anche all'interno del campo

Per eventuali comunicazioni, si prega scrivere a liguriacentro@federvolley.it

Commissione Scuola e Promozione
Antonio Morelli

TABELLA RIEPILOGATIVA

	S3 WHITE	S3 GREEN	S3 RED
Leve	2018 – 201G - 2020	2016 - 2017 – 2018	2015 – 2016 – (2014*)
Misure campo (m)	4.5 x 4.5	4.5 x 4.5	4.5 x 4.5 / 6 x 6
Altezza rete (m)	1.90	1.90	2.00
Giocatori in campo	2 vs 2 / 3 vs 3	3 vs 3	3 vs 3 / 4 vs 4
Giocatori squadra	Da 2(3) a 4	Da 3 a 5	Da 3(4) a 7
Pallone	Mikasa SKV5 Molten 2200 160/180 gr Allsix V-100 soft 180/200	Mikasa SKV5 Molten 2200 230/250 Allsix V-100 soft 200/250	Mikasa MVA 123L Molten 2200 230/250 Allsix V-100 soft 230/250
Rotazione	Obbligatoria dopo 3 servizi	Obbligatoria dopo 3 servizi	Obbligatoria dopo 3 servizi
Avvio del gioco (ogni giocatore batte 3 volte)	Lancio dal basso (non è consentita la battuta)	Battuta dal basso fuori dal campo	Battuta dal basso fuori dal campo
Invasione a rete	Non è consentito il tocco della rete	Non è consentito il tocco della rete	Non è consentito il tocco della rete
Regole di gioco	Consentito bloccare la palla 3 volte	Consentito bloccare la palla 1 volta solo al 1° o 2° tocco	Non è consentito bloccare la palla. Gioco libero
	Obbligo dei 3 passaggi	In caso di blocco della palla sono obbligatori i 3 passaggi liberi ma è vietato muoversi	
	Tutti gli atleti in campo devono partecipare al gioco	La ripresa del gioco dopo il blocco deve essere con autoalzata e palleggio	
	È vietato murare o schiacciare la battuta avversaria	È consentito il gioco al volo (senza blocco della palla). In questo caso non c'è obbligo dei 3 passaggi	
	Non è consentito muoversi con la palla in mano	È vietato murare o schiacciare la battuta avversaria	

* È ammesso UN atleta 2014 nel caso di 3vs3 e DUE atleti 2014 nel caso di 4vs4