



Bologna, 25/01/2024

Prot. 96/2324

A TUTTE LE SOCIETA' AFFILIATE

COMUNICATO N. 42

Oggetto: Indizione Trofeo Nazionale Volley S3 3vs3 PRIMO LIVELLO MISTO – FASE TERRITORIALE

CONTRIBUTO D'ISCRIZIONE

Il contributo d'iscrizione è di € 40,00 per squadra da versarsi tramite bonifico bancario all'IBAN IT55Q0100502402000000201005 oppure con carta di credito direttamente dal portale FIPAV del C.T. di Bologna.

Il versamento dovrà essere effettuato entro la prima giornata del Trofeo.

ISCRIZIONE

Il termine ultimo per l'iscrizione è **DOMENICA 11 FEBBRAIO 2024** da effettuarsi tramite il portale del C.T. FIPAV di Bologna. E' necessario allegare all'iscrizione l'elenco atleti/e.

FORMULA E DURATA DEL TROFEO

In base al numero di squadre iscritte verrà decisa la formula del Trofeo, probabile inizio mese di Marzo.

La squadra vincente il Trofeo accederà alla fase regionale.

LIMITI DI ETA'

Atleti/e nati/e negli anni 2015/2016/2017.

TESSERAMENTO ATLETI/E

Tutti gli atleti/e devono essere regolarmente tesserati/e FIPAV per la stagione sportiva 2023/2024.

SQUADRE E CAMP 3

Ogni Società può iscrivere più squadre per la stessa categoria, in questo caso, **dovrà essere indicata la lettera A, B, C** e così via. Le squadre con lo stesso codice saranno divise tra i gironi, tranne nel caso di numero di squadre maggiore rispetto al numero dei gironi organizzati.



Al momento dell'iscrizione, dovrà essere inserita in allegato sul portale una "lista iniziale" composta da minimo 5 e massimo 10 atleti/e. La stessa lista, con però l'indicazione di soli 8 atleti/e, sarà valida anche per la fase regionale.

Per la compilazione del camp3, dovrà essere selezionata la seguente opzione:

- S3L1 X Volley S3 I Livello Misto

La Società dovrà inserire nei camp3, per ognuna delle partite dei concentramenti, 5 tra gli atleti presenti nella "lista iniziale". Potranno essere presentati camp3 diversi per ogni gara del concentramento ma i 5 atleti dovranno essere selezionati partendo dalla "lista iniziale".

Le partite verranno disputate con la formula del 3vs3, in ogni set devono essere schierati/e minimo 4 atleti/e e massimo 5. Nell'arco dei 3 set devono entrare tutti gli atleti/e inseriti/e nel camp3.

CONTROLLO DEI DOCUMENTI DI RICONOSCIMENTO

Vale il concetto di "autocontrollo reciproco", in base al quale ciascun tecnico verificherà ed effettuerà le procedure di riconoscimento della squadra avversaria.

ALLENATORI

Nel camp3 dovrà essere indicato lo Smart Coach. In caso di Società con più squadre partecipanti e mancanza di un numero adeguato di Smart Coach, sarà consentita la presenza di tecnici che abbiano almeno la qualifica di ALLIEVO ALLENATORE PRATICANTE.

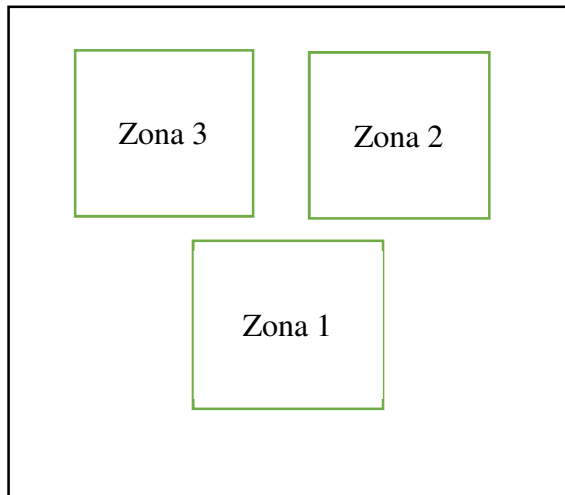
ARBITRI

Le gare possono essere disputate anche senza arbitraggio ma con la supervisione degli smart coach, potranno anche essere dirette da un arbitro associato o da un tesserato FIPAV di una delle due squadre partecipanti alla gara (allenatore, dirigente o atleta).

CAMPO DI GIOCO

4,5 mt x 4,5 mt

Il campo è suddiviso in tre zone; zona di battuta 1, la rotazione continua in senso orario.



ALTEZZA RETE

Mt. 1,70

PALLONI DI GARA

E' consentito l'uso di tutti i palloni Volley S3 omologati e presenti nella Guida Pratica 2023/2024.

NORME TECNICHE

- Sorteggio palla/campo solo al primo set.
- Rotazione obbligatoria, cambio in battuta con i/il giocatori/e che in quel momento é/sono fuori e chi si alternerà/alterneranno obbligatoriamente mantenendo la sequenza di inizio set.
- Il giocatore che ha eseguito il servizio, nella stessa azione, può attaccare ma non può murare; nell'azione successiva, in fase di ricezione, il giocatore che precedentemente ha eseguito il servizio può essere schierato liberamente in qualsiasi zona di ricezione, può attaccare e murare, non esistono falli di posizione.



- La battuta dovrà obbligatoriamente essere eseguita colpendo la palla al di sotto dell'altezza della spalla in qualunque forma. La mancata osservanza di tale norma comporta la perdita del punto.
- I piedi del battitore devono sempre essere fuori dal campo.
- Non verranno sanzionati falli di doppia.
- Il tocco del net superiore della rete, sia volontario che involontario, verrà fischiato come invasione.
- E' sempre vietato schiacciare o murare la palla sulla battuta dell'avversario.
- Sarà sempre possibile ma non obbligatorio il blocco della palla fino ad un massimo di 2 volte nella fase territoriale e massimo 1 volta per la fase regionale e interterritoriale.
- La palla potrà essere bloccata SOLO al 1° o al 2° tocco.
- NON è consentito bloccare la palla al 3° tocco (colpo di attacco).
- Dopo il blocco, non è possibile mandare la palla nell'altro campo.
- Dopo il blocco, la palla si può passare al compagno anche con un lancio.
- Sono consigliati ma non obbligatori i 3 tocchi.
- Per quanto non contemplato vale il regolamento FIPAV.

DURATA DEGLI INCONTRI

Gli incontri verranno disputati con il sistema dei 3 set obbligatori ai 15 punti (in caso di punteggio 14-14, il set si concluderà comunque ai 15 punti) con cambio campo a ogni set, nel terzo set si effettua il cambio campo ad 8 punti.

E' previsto un time-out per ogni set.

CLASSIFICA

Per ogni set vinto, la squadra si aggiudicherà 1 punto più un ulteriore punto per la vittoria.

GIORNATE DI GARA

Le gare si svolgeranno di sabato pomeriggio con inizio alle ore 15,30, domenica mattina con inizio alle ore 9,30 oppure domenica pomeriggio con inizio alle ore 15,30.

Variazioni di orario possono essere effettuate solo con il consenso delle squadre avversarie e della Società ospitante il concentramento.

E' consentito anticipare o posticipare le partite, sempre previo accordo tra le Società, la variazione dovrà essere inserita e accettata tramite il portale del C.T. FIPAV di Bologna, per le partite per cui la funzionalità è bloccata, si dovrà inviare richiesta di spostamento alla mail giovanile.bologna@federvolley.it

NON è possibile posticipare le gare dell'ultima giornata.



COMUNICAZIONE DEI RISULTATI

Le Società dovranno comunicare i risultati di tutte le gare ENTRO E NON OLTRE LE ORE 12,00 DEL MARTEDI' SUCCESSIVO la disputa delle stesse nel seguente modo:

- via e-mail all'indirizzo giovanile.bologna@federvolley.it

E' fatto obbligo alle Società ospitanti far pervenire allo scrivente S.S.P. i referti originali completi di camp3 e camprisoc delle gare ENTRO 15 GIORNI dalla disputa delle stesse, pena ammenda di € 10,00.

REFERTO DI GARA E GUIDA ALLA COMPILAZIONE

Si allega il referto da utilizzare per il Trofeo e la relativa guida per la compilazione.

SERVIZIO DI PRIMO SOCCORSO

Si ricorda l'obbligo di presenza del defibrillatore e della persona abilitata al suo utilizzo, pena la perdita della partita con il peggior punteggio per le gare della Società ospitante.

FIPAV Bologna
Settore Scuola e Promozione

1 Prima della Gara

1.1 Intestazione del referto

In questa sezione vanno riportati i dati desunti dal calendario ufficiale.

È fondamentale riportare in ogni caso il numero della gara.

CAMPIONATO SERIE	Under13 3x3	GARA N°	DATA	ORA
LUOGO	CAMPO		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>
SQUADRE				

L'orario di inizio da riportare in questo riquadro è quello previsto dal calendario.

Le squadre vanno indicate sempre nell'ordine riportato sul calendario: ciò significa che quella a sinistra sarà la squadra di casa e quella a destra la squadra ospite.

Alla voce **CAMPO**, nel caso della compresenza di più campi all'interno della stessa palestra sarà necessario barrare la relativa casella o inserire all'interno di una di esse il numero assegnato.

I cerchi accanto ai nomi delle squadre vanno lasciati in bianco, perché saranno riempiti solo dopo il sorteggio (§ 3.1).

1.2 Composizione delle squadre

SQUADRE			
N°	Cognome e Nome	N°	Cognome e Nome
RESPONSABILE DELLA SQUADRA			

Gli elenchi dei partecipanti alla gara (redatti sul modello **CAMP3**) vanno trascritti secondo lo stesso ordine utilizzato nell'intestazione del referto: nella colonna di sinistra la squadra di casa, in quella di destra la squadra ospite.

È previsto che per ogni giocatore venga riportato il numero di maglia,

cerchiando quello del capitano (*), il cognome e il nome, Se lo spazio non fosse sufficiente, è possibile indicare solo l'iniziale del nome (facendo attenzione alle omonimie).

(*) - Nell'elenco dei partecipanti, invece, il capitano della squadra è individuato dalla sigla "K".

I nominativi dei responsabili della squadra deve essere riportato nell'apposita riga predisposta in fondo all'elenco.

Le squadre devono essere composte da un minimo di 4 giocatori ad un massimo di 5 giocatori, tutti coinvolti nel gioco con il sistema del cambio ad ogni rotazione del servizio (3 in campo con rotazione obbligatoria al servizio)

Non possono partecipare alle gare squadre composte da soli 3 atleti.

Pertanto nel caso una squadra, a seguito di infortunio, resti con soli 3 atleti, la gara non potrà continuare e la squadra in difetto sarà dichiarata incompleta e il set in corso e gli eventuali set successivi saranno omologati a favore dell'altra squadra; ovviamente la squadra dichiarata incompleta manterrà comunque eventuali set e punti acquisiti sino a quel momento.

Esempio: gara A contro B; sul punteggio di 2 set a 0 (15-10 15-11) e 8 a 7 nel terzo set, la squadra A resta incompleta; a quel punto la gara viene interrotta e viene omologata con il risultato di 2 a 1 a favore della squadra A con i parziali di 15-10 15-11 8-15) e in classifica la squadra A prende 3 punti (2 set vinti+la vittoria) e la squadra B prende 1 punto (set vinto).

1.3 Composizione del collegio arbitrale

Come per le squadre, anche per i componenti del collegio arbitrale (arbitro e segnapunti) vanno riportati cognome e nome.

APPROVAZIONE		
Arbitri	Cognome e Nome	Firma
1°		
Seg.		

2 Inizio della gara

2.1 Sorteggio

Dopo il sorteggio, il segnapunti può determinare quali lettere assegnare alle squadre: "A" sarà la squadra che disputerà il 1° set alla sua sinistra, "B" quella alla sua destra.

Tali informazioni andranno riportate sia nel riquadro SQUADRE sia nell'intestazione del referto.

2.2 Preparazione del riquadro del 1° set

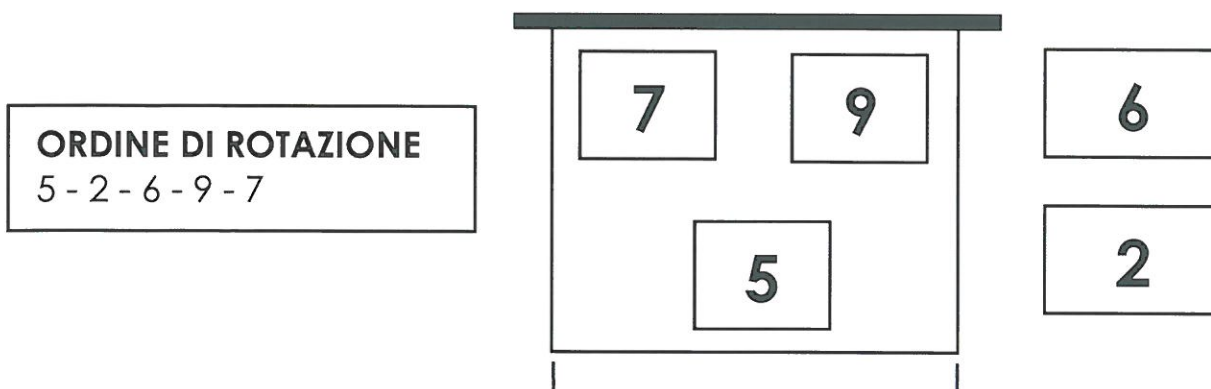
Con le informazioni derivate dal sorteggio, il segnapunti comincerà la compilazione del riquadro del 1° set, riportandovi i nomi delle squadre e segnalando a chi spetta l'esecuzione del primo servizio.

Per far questo, barrerà con una "X" la lettera cerchiata **S** accanto al nome della squadra al servizio e la lettera cerchiata **R** accanto al nome della squadra in ricezione.

S E T 1	INIZIO :		SQ. RHO					Pt.	SQ. MILANO					FINE :		Pt.
	I	II	III	IV	V		I	II	III	IV	V					
						1 6 11									1 6 11	
						2 7 12									2 7 12	
						3 8 13									3 8 13	
						4 9 14									4 9 14	
						5 10 15									5 10 15	
						T.O.									T.O.	
						:									:	

Subito dopo farà una spunta sul numero **1** del primo turno di servizio nella colonna **I** della squadra al servizio, per identificare quale giocatore lo eseguirà, mentre annullerà con una "X" la corrispondente casella della squadra in ricezione, per indicare che questa, al primo cambio di servizio, dovrà effettuare una rotazione.

SQUADRA CON 5 GIOCATORI



Il segnapunti, **procede alla trascrizione**, partendo dal giocatore in zona "1" e procedendo in senso antiorario passando da R1 e R2 per poi continuare con il giocatore in zona "2" e "3".

SET	INIZIO :		SQ	ROS	A	Pt.	B	SQ. BIANC					FINE :	Pt.	
	5	2	6	9	7	1 5 11	I	II	III	IV	V	1 5 11			
1	2	5	2	5	3	5	2	5	2	5	2	5	2	5	T.O.
	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	.

3 Durante il gioco

All'inizio di ciascun set, il segnapunti registra l'orario di inizio effettivo del set nel campo **INIZIO**.

Dopo l'ingresso in campo delle squadre e il controllo della formazione da parte del segnapunti, che lo comunica all'arbitro alzando le due braccia, il gioco può iniziare.

3.1 Prima del servizio

Prima di ciascun servizio, il segnapunti controlla che il numero dell'atleta che lo esegue corrisponda a quello del giocatore la cui casella nei turni di servizio risulta spuntata e senza alcun punteggio parziale all'interno. Se il referto viene compilato correttamente, non vi sarà mai più di una casella con entrambe queste caratteristiche (in gergo, viene detta "casella aperta").

In caso contrario, **dopo l'esecuzione del servizio** alza un braccio e attira l'attenzione dell'arbitro affinché sanzioni il fallo di rotazione.

3.2 Al termine della azione di gioco

Alla fine di ogni azione di gioco, il segnapunti deve, **prima di ogni altra operazione, attribuire il punto** alla squadra indicata dall'arbitro (a meno che l'esito dell'azione non

sia stato un *doppio fallo*), spuntando progressivamente quelli predisposti nella colonna **PUNTI**.

Se la squadra che ha vinto lo scambio era al servizio, il segnapunti non deve compiere altre operazioni.

Viceversa, se vince la squadra che era in ricezione, deve completare il cambio di servizio, trascrivendo il totale dei punti acquisiti dalla squadra del battitore nella casella del suo turno di servizio (in gergo, si “chiude” la casella) e andando a spuntare il turno di servizio del giocatore dell'altra squadra che ora si appresta a servire.

3.3 Richieste di tempo di riposo

Quando una delle squadre richiede il tempo di riposo (30”), il segnapunti registra il punteggio al momento della richiesta nelle apposite caselle sotto alla colonna **PUNTI**, indicando a sinistra i punti della squadra richiedente e a destra quelli della squadra avversaria.

Si rammenta che per ogni set è inoltre previsto obbligatoriamente il tempo tecnico di riposo (da 60 secondi) al raggiungimento degli 8 punti da parte di una delle sue squadre, ad eccezione dell'eventuale set di spareggio.

3.4 Richieste di giocatore al servizio

In qualunque momento della gara, il segnapunti deve essere in grado di fornire l'ordine di rotazione per ciascuna delle due squadre.

Sul referto, il giocatore in zona “1” è l'ultimo, da sinistra, il cui turno di servizio è spuntato: per la squadra al servizio tale casella è “aperta” (spuntata e vuota), per quella in ricezione è “chiusa” (spuntata e piena).

3.5 Termine del set

Quando l'arbitro fischia la conclusione dell'ultima azione, il segnapunti segnala la fine del set **incrociando davanti a sé le braccia all'altezza dei polsi**, quindi registra l'orario nella casella **FINE**.

Fatto questo, provvede a sottolineare l'ultimo punto di ciascuna squadra nella colonna **PUNTI** e ad annullare, con una barra verticale, tutti quelli non utilizzati.

Infine, cerchia il punteggio dell'ultimo turno di servizio di ciascuna squadra.

Nel caso l'ultimo punto sia stato conquistato dalla squadra in ricezione in quel momento, il punteggio finale deve essere trascritto nel turno di servizio successivo, **senza spuntare la casella**.

3.6 Set decisivo

Per il *terzo e decisivo set* il riquadro da usare sul referto è quello del 3° set in cui è previsto il cambio dei campi

Al raggiungimento dell'8° punto il segnapunti segnala all'arbitro il cambio dei campi semplicemente **indicando con le dita il punteggio** della squadra in vantaggio.

Successivamente, mentre le squadre procedono al cambio, indica nello spazio **PUNTI AL CAMBIO** i punti ottenuti fino a quel momento dalla squadra che passa dalla sua sinistra alla sua destra, perché **solo i punti ottenuti successivamente dovranno essere barrati nel nuovo riquadro**.

Per finire, egli deve ricopiare dal primo al terzo settore la formazione iniziale, le sostituzioni e i tempi di riposo, per evitare errori nel prosieguo del set, come ad esempio la concessione di un terzo tempo.

4 Al termine della gara

4.1 Risultato finale

Nel riquadro **RISULTATO FINALE** si devono riportare i dati già presenti nei riquadri dei set disputati e calcolare alcune somme.

Nelle righe corrispondenti ai set disputati vanno indicati, per ciascuna squadra, i set vinti (colonna **V**) e i punti fatti (colonna **P**), utilizzando solo numeri, incluso lo "0" se necessario, nonché la durata in minuti del set.

Le righe dei set non disputati vanno lasciate in bianco, mentre nella sesta si calcolano i totali di ciascuna colonna.

Riguardo alla durata della gara, da riportare nella riga sotto ai totali, è opportuno ricordare che la differenza tra **Durata incontro** e **Durata totale incontro** è data dalla somma delle durate degli intervalli tra i set (3' ciascuno) e delle eventuali interruzioni eccezionali del gioco.

Infine, nel caso l'incontro si disputi al meglio dei tre set, nella riga **VINCE** viene riportato il risultato finale.

4.2 Approvazione finale

Il referto viene definitivamente chiuso con l'apposizione delle firme del collegio arbitrale: prima il signapunti, poi l'arbitro.

5 Riquadro delle osservazioni

Il riquadro **OSSERVAZIONI** è riservato alla registrazione di quegli eventi, più o meno eccezionali, che si possono verificare durante una gara e che non trovano spazio negli altri riquadri del referto.

Come per tutte le altre annotazioni, qualora sia richiesto il punteggio e sia citata una sola squadra, si segue la regola generale per cui il primo punteggio è il suo e il secondo è quello della squadra avversaria; negli altri casi il punteggio si indica nell'ordine squadra "A" - squadra "B".

Riportiamo di seguito alcuni casi d'uso frequente:

5.1 Infortunio

Gli incidenti di gioco agli atleti vanno riportati a referto indipendentemente dal fatto che l'infortunato sia sostituito, con uno dei due fuori gioco in quel momento, o non sia

sostituito affatto.

Dovranno essere riportati set, punteggio e orario dell'infortunio, nonché una breve descrizione dello stesso.

Quest'ultima, nel caso in cui non si abbiano specifiche competenze mediche, deve essere limitata all'individuazione dell'arto o dell'articolazione danneggiati.

OSSERVAZIONI	1° set 4-7 ore 20.40 n° 3 sq. B INF. (caviglia destra)
	2° set 11-9 ore 21.13 n° 15 sq. A INF. (sopracciglio sinistro)

5.2 Assenti

Quando uno o più componenti di una squadra non si presentano alla gara, pur essendo stato riportato a referto, bisognerà riportare l'assenza a referto al termine della gara.

OSSERVAZIONI	Assente gioc. n° 13 sq. A
	Assenti: n° 11 – 15 sq. B

6 Provvedimenti disciplinari

Gli eventuali provvedimenti disciplinari comminati dall'arbitro (penalizzazione, espulsione, squalifiche) vanno trascritti nello spazio **OSSERVAZIONI**, riportandovi il numero dell'atleta sanzionato, il set ed il punteggio di quel momento, nonché il tipo di sanzione. Nel caso di **espulsione** e di **squalifica**, nel riquadro del set interessato va barrata la colonna corrispondente all'atleta sanzionato e nel prosieguo del set, per l'ordine di servizio, va saltata quella stessa colonna. Nel caso **squalifica**, nell'eventuale set successivo sarà barrata l'ultima colonna del riquadro, allo stesso modo in cui la squadra si presenta con meno di 5 atleti. E' evidente che se una squadra resta con 2 soli atleti, deve essere dichiarata **incompleta e non può proseguire il set (espulsione) o la gara (squalifica)**.

CAMPIONATO SERIE _____ GARA N° _____ DATA _____ ORA _____

LUOGO _____ CAMPO _____ 1 2

A B SQUADRE _____ A B



SET 1	INIZIO :	SQ.					A <input type="radio"/> S <input type="radio"/> R <input type="radio"/>	Pt.	S <input type="radio"/> R <input type="radio"/>	B <input type="radio"/>	SQ.					FINE :	Pt.
	I	II	III	IV	V	1 6 11 2 7 12 3 8 13 4 9 14 5 10 15	I	II	III	IV	V	1 6 11 2 7 12 3 8 13 4 9 14 5 10 15					
	1 4	1 4	1 4	1 4	1 4	T.O.	2 5	2 5	2 5	2 5	2 5	T.O.					
	2 5	2 5	2 5	2 5	2 5	:	3 6	3 6	3 6	3 6	3 6	:					
	3 6	3 6	3 6	3 6	3 6												

SET 2	INIZIO :	SQ.					B <input type="radio"/> S <input type="radio"/> R <input type="radio"/>	Pt.	S <input type="radio"/> R <input type="radio"/>	A <input type="radio"/>	SQ.					FINE :	Pt.
	I	II	III	IV	V	1 6 11 2 7 12 3 8 13 4 9 14 5 10 15	I	II	III	IV	V	1 6 11 2 7 12 3 8 13 4 9 14 5 10 15					
	1 4	1 4	1 4	1 4	1 4	T.O.	2 5	2 5	2 5	2 5	2 5	T.O.					
	2 5	2 5	2 5	2 5	2 5	:	3 6	3 6	3 6	3 6	3 6	:					
	3 6	3 6	3 6	3 6	3 6												

SET 3	INIZIO :	SQ.					<input type="radio"/> S <input type="radio"/> R <input type="radio"/>	Pt.	S <input type="radio"/> R <input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SQ.					FINE :	Pt.
	I	II	III	IV	V	1 6 2 7 3 8 4 9 5 10	I	II	III	IV	V	1 6 11 2 7 12 3 8 13 4 9 14 5 10 15					
	1 4	1 4	1 4	1 4	1 4	T.O.	2 5	2 5	2 5	2 5	2 5	T.O.					
	2 5	2 5	2 5	2 5	2 5	:	3 6	3 6	3 6	3 6	3 6	:					
	3 6	3 6	3 6	3 6	3 6												

CAMBIO	<input type="radio"/>	SQ.					PUNTI AL CAMBIO	Pt.
	I	II	III	IV	V	1 6 11 2 7 12 3 8 13 4 9 14 5 10 15		
	1 4	1 4	1 4	1 4	1 4	T.O.		
	2 5	2 5	2 5	2 5	2 5	:		
	3 6	3 6	3 6	3 6	3 6			

RISULTATO FINALE					
SQUADRA		A <input type="radio"/> B <input type="radio"/>		SQUADRA	
V	P Punti	SET	minuti	P Punti	V
		1	()		
		2	()		
		3	()		
		Durata gara			
		. . . min			
Ora inizio gara	Ora fine gara		Durata Tot. gara		
. . h . . min	. . h . . min		. . h . . min		
VINCE					:

SQUADRE			
A <input type="radio"/> B <input type="radio"/>			A <input type="radio"/> B <input type="radio"/>
N°	Cognome e Nome	N°	Cognome e Nome
RESPONSABILE DELLA SQUADRA			

OSSERVAZIONI

APPROVAZIONE		
Arbitri	Cognome e Nome	Firma
1°		
Seg.		