



Comitato Territoriale Monti Iblei

REGOLAMENTO TAPPA **WHITE**

Numero atleti a CAMP3: 4 (maschi e femmine insieme) - **Minimo 3 iscritti a referto.**

Età di riferimento: 5-7 anni - nati 2020-2018

Descrizione: il gioco ha inizio con una battuta **WHITE** o con un lancio a una o due mani dal basso. I due bambini in ricezione si dispongono affiancati vicino alla linea di fondo campo, in modo da avere un punto di riferimento per affrontare la palla in arrivo.

Quando parte la battuta, uno dei due bambini chiama la palla e corre a intercettarla, lasciandole fare un rimbalzo che in questa fase di ricezione è obbligatorio, cercando di mettersi in corretta relazione con l'attrezzo. Questo rimbalzo fa sì che il controllo avvenga abbastanza lontano dalla rete; non potendo camminare con la palla in mano, il ricevitore deve scegliere se provare ad attaccare direttamente oppure passare la palla al compagno, che nel frattempo si è avvicinato alla rete e si è messo in posizione "comoda" e funzionale per proseguire l'azione. Il passaggio non è obbligatorio, ma rappresenta un'opportunità strategica: permette di avanzare verso la rete, aumentare le possibilità di attacco e sperimentare concretamente l'utilità della collaborazione e del gioco di squadra.

Una volta ricevuta la palla, il compagno può decidere se attaccare direttamente il campo avversario oppure effettuare un'alzata, restituendo così la palla al ricevitore che nel frattempo si è trasformato in possibile attaccante e può completare l'azione. La scelta dipende da diversi fattori: la posizione in campo, la situazione di gioco e la disponibilità del compagno.

Il gioco prosegue con lo stesso principio. Quando la palla arriva dagli avversari, può essere lasciata rimbalzare prima di essere giocata, ma non è obbligatorio: i bambini imparano così a leggere lo spazio, il tempo e la traiettoria, a scegliere il momento giusto per intervenire e a costruire l'azione insieme. È un susseguirsi di movimenti, decisioni e collaborazione, dove ogni piccolo gesto contribuisce al risultato del gioco e all'apprendimento delle regole in modo naturale e divertente.

SVOLGIMENTO DELLE GARE

In campo saranno schierati 2 giocatori ed in panchina andranno un massimo di 2 giocatori ed un minimo di 1; ogni giocatore che va al servizio effettua tre tentativi; ad ogni rotazione il giocatore che va al servizio esce ed entra uno dei giocatori in panchina; ogni set si conclude a 15 punti, anche in caso in cui il punteggio sia 14 pari; la gara si concluderà dopo aver giocato due set, in caso di parità di set vinti 1-1 si concluderà comunque. Ogni Società dovrà presentare un solo CAMP3; in caso siano presenti più di 4 ragazzi/ragazzi/e, il tecnico dovrà comunicare i ragazzi/e per ogni gara.

Tutte le gare saranno auto-arbitrate dagli stessi ragazzi; il segnapunti dovrà essere svolto da un adulto che oltre a segnare il punteggio dovrà verificare la regolare rotazione dei giocatori (verrà utilizzato il referto ed i tagliandi formazione dell'S3 precedente stagione).

Il pallone di gara sarà quello del Volley S3 ed ogni squadra dovrà essere in possesso dei propri palloni per lo svolgimento della gara.

La Società organizzatrice, oltre all'allestimento dei campi dovrà provvedere a mettere a disposizione il defibrillatore e l'addetto all'utilizzo abilitato ed i fischietti per gli Arbitri.

Si invitano i Tecnici e Smart Coach a fare riferimento a quanto riportato da pag. 11 a pag.14 e da pag. 22 a pag. 24 delle Norme Nazionali per la Stagione 2025/2026.



Comitato Territoriale Monti Iblei

REGOLAMENTO TAPPA GREEN

Numero atleti a CAMP3: 5 (maschi e femmine insieme) - **Minimo 4 iscritti a referto.**

Età di riferimento: 7-9 anni - nati 2018-2016.

Descrizione: nel gioco Volley Green l'azione prende avvio con una battuta dal basso, eseguita da dietro la linea di fondo campo. Dall'altra parte, i tre bambini della squadra in ricezione si dispongono pronti ad affrontare la palla in arrivo (si invita a fare riferimento alla nota metodologica per la disposizione più adeguata al livello di apprendimento).

Appena la battuta parte, uno dei tre chiama la palla e si muove per intercettarla, scegliendo se fermarla o giocarla direttamente al volo. Se decide di fermarla, sa che dovrà obbligatoriamente passarla a un compagno, perché il colpo che manda la palla nel campo avversario non può avvenire da una tecnica facilitata. Se invece sceglie di intervenire al volo, la palla può essere diretta anche verso il campo opposto, ma spesso è più conveniente costruire l'azione con i compagni per arrivare a un attacco più efficace.

La squadra ha a disposizione fino a tre tocchi per organizzarsi: la ricezione, un eventuale passaggio o alzata, e infine l'attacco. Chi riceve cerca di passare la palla ad un compagno in posizione favorevole, che può decidere di alzare o di colpire direttamente. In questo modo, i bambini imparano a collaborare, a comunicare "mia!" a scegliere il momento più opportuno per intervenire ecc.

Il colpo finale, quello che invia la palla nel campo avversario (attacco) deve sempre essere eseguito al volo, stimolando così prontezza, coordinazione e capacità di lettura della traiettoria. Mentre sta avvenendo l'attacco, l'altra squadra si prepara a sua volta a difendere e ricostruire l'azione, dando vita a un gioco continuo, dinamico e ricco di movimento, dove ogni scelta diventa parte della costruzione collettiva.

SVOLGIMENTO DELLE GARE

In campo saranno schierati 3 giocatori ed in panchina andranno un massimo di 2 giocatori ed un minimo di 1; ogni giocatore che va al servizio effettua tre tentativi; ad ogni rotazione il giocatore che va al servizio esce ed entra uno dei giocatori in panchina; ogni set si conclude a 15 punti, anche in caso in cui il punteggio sia 20 pari. Ogni Società dovrà presentare un solo CAMP3; in caso siano presenti più di 5 ragazzi/e, il tecnico dovrà comunicare i ragazzi/e per ogni gara.

Tutte le gare saranno auto-arbitrate dagli stessi ragazzi; il segnapunti dovrà essere svolto da un adulto che oltre a segnare il punteggio dovrà verificare la regolare rotazione dei giocatori (verrà utilizzato il referto ed i tagliandi formazione dell'S3 precedente stagione).

Il pallone di gara sarà quello del Volley S3 ed ogni squadra dovrà essere in possesso dei propri palloni per lo svolgimento della gara.

La Società organizzatrice, oltre all'allestimento dei campi dovrà provvedere a mettere a disposizione il defibrillatore e l'addetto all'utilizzo abilitato ed i fischietti per gli Arbitri.

Si invitano i Tecnici e Smart Coach a fare riferimento a quanto riportato da pag. 11 a pag.14 e da pag. 25 a pag. 27 delle Norme Nazionali per la Stagione 2025/2026.

Nella giornata del 27/03/2026 verranno pubblicati i calendari sul sito www.fipavmontibeli.it al link "risultati e gare".

Ragusa, 26 marzo 2026

La COGT