

TORNEI INDOOR DI MINIVOLLEY S3 – C. T. FIPAV di SONDRIO – 2025/26

ARBITRAGGIO: le partite sono **auto-arbitrate** da giocatori individuati tra le squadre dello stesso campo di gara che **non sono impegnate nell'incontro**. Il mini-arbitro sarà presente per segnare il punteggio e dirimere eventuali problematiche.

SVOLGIMENTO DEI TORNEI INDOOR: sono previste una **fase a gironi** e una **fase a tabellone**, da svolgersi nell'arco di **2-3 ore, al mattino o al pomeriggio**. Il tabellone della fase finale sarà definito in base alle classifiche dei gironi. Al termine della manifestazione sarà stilata la **classifica**.

DURATA DEGLI INCONTRI: ogni turno di gara dura **10 minuti**, cronometrati dall'organizzazione. L'organizzazione comunica l'inizio e la fine dei 10 minuti. Se, al termine del tempo, la palla è già in gioco, **l'azione va completata**. Se, al termine del tempo, l'incontro è in **parità**, va effettuato un **punto di spareggio**.

LA ROTAZIONE: **rotazione obbligatoria** della squadra che va al servizio.

IL TURNO DI SERVIZIO: ogni giocatore effettua **3 servizi consecutivi**, indipendentemente da quale squadra acquisisca il punto.

TOCCHI: ogni squadra ha diritto ad un massimo di **tre tocchi** (escluso quello di muro) per rinviare la palla.

FALLI DI POSIZIONE: non esistono falli di posizione, ma **deve essere rispettato l'ordine di rotazione al servizio**.

FALLO DI INVASIONE: è sanzionabile solo nel caso sia evidente o comprometta il gioco avversario.

TIME OUT: essendo gli incontri a tempo, **non** è consentita la richiesta di **time out**.

ATTENZIONE: **non è concesso lo spostamento con la palla in mano** nelle categorie in cui è consentito bloccare la palla. Con **tocco facilitato** si intende un tocco preceduto da un auto-lancio dal basso a due mani.

Per quanto non espressamente previsto vale il regolamento FIPAV e non sono ammessi reclami.

--- CATEGORIA VOLLEY S3 WHITE / 2 vs 2 ---

*(livello in cui è **SEMPRE** consentito bloccare la palla; il tocco di rinvio nel campo avversario va effettuato con un tocco diretto o con un tocco facilitato)*

ANNO DI RIFERIMENTO: 2018-2019 (è possibile iscrivere anche atlete/i del 2020)

NUMERO DI GIOCATORI: minimo 2 e massimo 4 per squadra.

DIMENSIONE DELLA METÀ CAMPO: 4 m x 4 m. **ALTEZZA DELLA RETE:** 1,70 m.

SERVIZIO: si effettua con un **lancio dal basso** a una mano o due mani **da dentro o fuori campo** o con un **servizio dal basso da fuori campo** verso il campo avversario.

RICEZIONE/DIFESA: si effettua con un **lancio**, con un **tocco facilitato** o con un **tocco diretto** verso il compagno.

ALZATA: si effettua con un **lancio**, con un **tocco facilitato** o con un **tocco diretto** verso il compagno.

ATTACCO (qualsiasi tocco con cui si invia la palla nel campo avversario): si effettua con un **tocco facilitato** o con un **tocco diretto** verso il campo avversario.

MURO: è possibile effettuare l'azione di muro (il tocco di muro non è conteggiato come tocco).

--- CATEGORIA VOLLEY S3 GREEN / 3 vs 3 ---

*(livello in cui è consentito bloccare la palla SOLO SUL SECONDO TOCCO,
a patto che la palla successivamente sia inviata a un compagno per effettuare il terzo tocco)*

ANNO DI RIFERIMENTO: 2016-2017 (è possibile iscrivere anche atlete/i del 2018)

NUMERO DI GIOCATORI: minimo 3 e massimo 5 per squadra.

DIMENSIONE DELLA METÀ CAMPO: 4,5 m x 4,5 m. **ALTEZZA DELLA RETE:** 1,90 m.

SERVIZIO: si effettua con un **servizio dal basso da fuori campo** verso il campo avversario.

RICEZIONE/DIFESA (primo tocco): si effettua con un **tocco diretto** verso il compagno.

ALZATA (secondo tocco): si effettua con un **tocco diretto** oppure, a patto che la palla sia inviata successivamente a un compagno per effettuare il terzo tocco, in **bagher o palleggio facilitato** (esecuzione del bagher o del palleggio dopo un lancio della palla a due mani dal basso verso l'alto, chiamato "auto-lancio").

ATTACCO (qualsiasi tocco con cui si invia la palla nel campo avversario): si effettua con un **tocco diretto** verso il campo avversario (non è consentito bloccare la palla sul tocco di rinvio nel campo avversario).

MURO: è possibile effettuare l'azione di muro (il tocco di muro non è conteggiato come tocco).

--- ORGANIZZAZIONE DEI TORNEI INDOOR ---

A partire dal **1 dicembre fino al 21 dicembre** le società potranno candidarsi per l'organizzazione di una o più tappe presso le proprie strutture compilando il modulo allegato e inviandolo a: commissione.s3.so@gmail.com.

La società organizzatrice sceglierà la categoria della manifestazione (White o Green).

Dovranno essere predisposti 4 campetti per palestra. Indicativamente, su ogni campetto verrà disputato un minigirone all'italiana con 3/4/5 squadre a seconda del numero di iscrizioni raggiunte (minimo 12 - max 20 squadre iscritte per ogni tappa). Al termine dei minigirone ogni squadra disputerà almeno altre 2 gare per definire la classifica. **La formula della tappa verrà concordata dalla società organizzatrice con il CT Sondrio.**

Potranno essere organizzate anche più tappe nella stessa data e ogni società potrà dare la propria preferenza riguardo a dove partecipare.

Ogni società potrà inizialmente iscrivere al massimo 3 squadre per tappa, con possibilità eventuali aggiunte se non sarà raggiunto il numero di squadre minimo prefissato o in caso di necessità logistiche.

--- NOTE FINALI PER I TORNEI INDOOR ---

Ogni società deve **inviare il numero di squadre entro il martedì antecedente alla singola manifestazione e confermarlo entro le ore 10.00 della giornata di gioco**. La consegna delle iscrizioni delle squadre va fatta **entro l'orario stabilito per l'inizio del torneo**, per permettere il regolare **inizio della manifestazione**.

Ogni società deve inviare al Comitato Territoriale il **nominativo** e il **numero di telefono di un referente**, reperibile in caso di necessità.

IN CASO DI NECESSITÀ, IL COMITATO TERRITORIALE SI RISERVA LA POSSIBILITÀ DI MODIFICARE IL REGOLAMENTO DURANTE I TORNEI AL FINE DI FACILITARE LO SVOLGIMENTO DEGLI STESSI.