



TABELLA RIASSUNTIVA NORME PRINCIPALI DI GIOCO

ZONA LA SPEZIA

S O L O Z O N A L A S P E Z I A	ATTIVITÀ SCOLASTICA	VOLLEY S3 WHITE	2017 2016 2015	IN 1P 2P	3vs3 SQUADRE da 3 a 5 componenti CAMPO m. 9 X 4,5 RETE cm.170 ≡	Gare a tempo	PALLONE tipo "giallo" e altri omologati FIPAV	AVVIO DEL GIOCO	Lancio libero a 1 o 2 mani dal basso da fuori campo o da un po' dentro il campo (50-70 cm.). Rotazione obbligatoria di tutti i giocatori (comprese le riserve) di entrambe le squadre dopo ogni punto	
								SI PUÒ BLOCCARE 2 VOLTE	1° E 2° TOCCO	Se bloccato, obbligo di passaggio a un compagno con lancio libero a 2 mani. Se al volo si può passare a un compagno o rinviare nell'altro campo.
									3° TOCCO	Si può bloccare solo se non sono già stati bloccati entrambi i tocchi precedenti. Lancio libero o attacco (al volo o su auto-alzata) a 1 o 2 mani nell'altro campo.
	ATTIVITÀ SCOLASTICA E FEDERALE	VOLLEY S3 GREEN	2015 2014 2013	2P 3P 4P	3vs3 SQUADRE da 3 a 5 componenti CAMPO m. 9 X 4,5 RETE tra cm.170 e cm. 200 ≡	Gare a tempo	PALLONE tipo "giallo" e altri omologati FIPAV	AVVIO DEL GIOCO	Battuta dal basso anche un po' dentro al campo (50-70 cm.) o lancio a 1 o 2 mani dal basso da fuori campo. Rotazione obbligatoria di tutti i giocatori (comprese le riserve) di entrambe le squadre dopo ogni punto.	
								SI PUÒ BLOCCARE 1 VOLTA	1° TOCCO	Se bloccato, obbligo di passaggio a un compagno in palleggio o bagher su autolancio (non vale passare la palla con un semplice lancio) . Se al volo si può passare a un compagno o rinviare nell'altro campo.
									2° TOCCO	Se è stato bloccato il 1° tocco, obbligatoriamente al volo, con possibilità di passare a un compagno o di inviare nell'altro campo. Se il 1° tocco è stato fatto al volo, si può bloccare (con obbligo di passaggio a un compagno in palleggio o bagher su autolancio per il 3° tocco) o fare al volo, passando a un compagno o inviando nell'altro campo.
								NON SI PUÒ BLOCCARE	3° TOCCO	Colpo libero al volo (palleggio, bagher, attacco) nell'altro campo.
	VOLLEY S3 RED 3VS3	2013 2012	4P 5P	3vs3 SQUADRE da 3 a 5 componenti CAMPO m. 9 X 4,5 RETE cm.200 ≡	Gare a punti	PALLONE tipo "giallo" e altri omologati FIPAV	AVVIO DEL GIOCO	Battuta dal basso da fuori campo. Rotazione normale al cambio palla, come pallavolo.		
							SEMPRE AL VOLO	1° E 2° TOCCO	Bagher o palleggio al volo a un compagno o nell'altro campo	
								3° TOCCO	Al volo, attacco libero a 1 o 2 mani nell'altro campo	
	VOLLEY S3 RED 4VS4	2012 2011	5P 1S	4vs4 SQUADRE da 4 a 6 componenti CAMPO m. 12 x 6 RETE cm.200 ≡	Gare a punti	PALLONE tipo School V. e altri omologati FIPAV	AVVIO DEL GIOCO	Battuta dal basso da fuori campo. Rotazione normale al cambio palla, come pallavolo.		
							SEMPRE AL VOLO	1° E 2° TOCCO	Bagher o palleggio al volo a un compagno o nell'altro campo	
						3° TOCCO		Al volo, attacco libero a 1 o 2 mani nell'altro campo		



TABELLA RIASSUNTIVA NORME PRINCIPALI DI GIOCO

ZONA LA SPEZIA

S O L O Z O N A L A S P E Z I A	ATTIVITÀ SCOLASTICA	VOLLEY S3 WHITE	2017 2016 2015	IN 1P 2P	3vs3 SQUADRE da 3 a 5 componenti CAMPO m. 9 X 4,5 RETE cm.170 ≡	Gare a tempo	PALLONE tipo "giallo" e altri omologati FIPAV	AVVIO DEL GIOCO	Lancio libero a 1 o 2 mani dal basso da fuori campo o da un po' dentro il campo (50-70 cm.). Rotazione obbligatoria di tutti i giocatori (comprese le riserve) di entrambe le squadre dopo ogni punto	
								SI PUÒ BLOCCARE 2 VOLTE	1° E 2° TOCCO	Se bloccato, obbligo di passaggio a un compagno con lancio libero a 2 mani. Se al volo si può passare a un compagno o rinviare nell'altro campo.
									3° TOCCO	Si può bloccare solo se non sono già stati bloccati entrambi i tocchi precedenti. Lancio libero o attacco (al volo o su auto-alzata) a 1 o 2 mani nell'altro campo.
	ATTIVITÀ SCOLASTICA E FEDERALE	VOLLEY S3 GREEN	2015 2014 2013	2P 3P 4P	3vs3 SQUADRE da 3 a 5 componenti CAMPO m. 9 X 4,5 RETE tra cm.170 e cm. 200 ≡	Gare a tempo	PALLONE tipo "giallo" e altri omologati FIPAV	AVVIO DEL GIOCO	Battuta dal basso anche un po' dentro al campo (50-70 cm.) o lancio a 1 o 2 mani dal basso da fuori campo. Rotazione obbligatoria di tutti i giocatori (comprese le riserve) di entrambe le squadre dopo ogni punto.	
								SI PUÒ BLOCCARE 1 VOLTA	1° TOCCO	Se bloccato, obbligo di passaggio a un compagno in palleggio o bagher su autolancio (non vale passare la palla con un semplice lancio) . Se al volo si può passare a un compagno o rinviare nell'altro campo.
									2° TOCCO	Se è stato bloccato il 1° tocco, obbligatoriamente al volo, con possibilità di passare a un compagno o di inviare nell'altro campo. Se il 1° tocco è stato fatto al volo, si può bloccare (con obbligo di passaggio a un compagno in palleggio o bagher su autolancio per il 3° tocco) o fare al volo, passando a un compagno o inviando nell'altro campo.
								NON SI PUÒ BLOCCARE	3° TOCCO	Colpo libero al volo (palleggio, bagher, attacco) nell'altro campo.
	ATTIVITÀ SCOLASTICA E FEDERALE	VOLLEY S3 RED 3VS3	2013 2012	4P 5P	3vs3 SQUADRE da 3 a 5 componenti CAMPO m. 9 X 4,5 RETE cm.200 ≡	Gare a punti	PALLONE tipo School V. e altri omologati FIPAV	AVVIO DEL GIOCO	Battuta dal basso da fuori campo. Rotazione normale al cambio palla, come pallavolo.	
								SEMPRE AL VOLO	1° E 2° TOCCO	Bagher o palleggio al volo a un compagno o nell'altro campo
									3° TOCCO	Al volo, attacco libero a 1 o 2 mani nell'altro campo
	ATTIVITÀ SCOLASTICA E FEDERALE	VOLLEY S3 RED 4VS4	2012 2011	5P 1S	4vs4 SQUADRE da 4 a 6 componenti CAMPO m. 12 x 6 RETE cm.200 ≡	Gare a punti	PALLONE tipo School V. e altri omologati FIPAV	AVVIO DEL GIOCO	Battuta dal basso da fuori campo. Rotazione normale al cambio palla, come pallavolo.	
								SEMPRE AL VOLO	1° E 2° TOCCO	Bagher o palleggio al volo a un compagno o nell'altro campo
						3° TOCCO	Al volo, attacco libero a 1 o 2 mani nell'altro campo			