



TABELLA RIASSUNTIVA NORME PRINCIPALI DI GIOCO – ZONA LA SPEZIA

ATTIVITÀ SCOLASTICA	VOLLEY S3 WHITE	2014 2013 2012	IN 1P 2P	3vs3 SQUADRE max 5 min 3 componenti CAMPO m. 9 X 4,5 RETE cm. 160 ≅	Gare a tempo	- Mikasa SKV5S3 <i>Altri consentiti:</i> - tipo "giallo" - 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		
							1° e 2° TOCCO	SI PUÒ SEMPRE BLOCCARE	VALE SOLO PER ZONA LA SPEZIA Il giocatore in possesso di palla bloccata non può spostarsi	Se bloccato, obbligo di passaggio a un compagno con lancio libero a 2 mani.
3° TOCCO	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	2012 2011 2010	2P 3P 4P	3vs3 SQUADRE max 5 min 3 componenti CAMPO m. 9 X 4,5 RETE cm. 170 ≅	Gare a tempo	- Mikasa SKV5S3 <i>Altri consentiti:</i> - tipo "giallo" - 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 VALE SOLO PER ZONA LA SPEZIA Rotazione normale al cambio palla, come pallavolo.		
							1° TOCCO	SI PUÒ BLOCCARE UN SOLO TOCCO	VALE SOLO PER ZONA LA SPEZIA 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		VALE SOLO PER ZONA LA SPEZIA 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.	
							3° TOCCO	Colpo libero al volo (palleggio, bagher, attacco) nell'altro campo		
VOLLEY S3 RED 3VS3	2010 2009 2008	4P 5P 1S	3vs3 SQUADRE max 5 min 3 componenti CAMPO m. 9 X 4,5 RETE cm. 180 ≅	Gare a punti	- Mikasa 123LS3 <i>Altri consentiti:</i> - tipo "giallo" - altri omologati FIPAV	AVVIO DEL GIOCO	Battuta dal basso da fuori campo. Rotazione normale al cambio palla, come pallavolo.			
						1° e 2° TOCCO	SEMPRE AL VOLO	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	2009 2008	5P 1S	4vs4 SQUADRE max 6- min 4 componenti CAMPO m. 12 x 6 RETE cm. 190 ≅	Gare a punti	- Mikasa 123LS3 <i>Altri consentiti:</i> - tipo School V. - altri omologati FIPAV	AVVIO DEL GIOCO	Battuta dal basso da fuori campo. Rotazione normale al cambio palla, come pallavolo.			
						1° e 2° TOCCO	SEMPRE AL VOLO	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		