



# **GUIDA PRATICA**

## **ORGANIZZATIVA**

### **PER L'ATTIVITA' PROMOZIONALE**

**In ambito federale e scolastico**

**Stagione sportiva 2025/2026**

**Pubblicazione del 21.10.2025**

**FEDERAZIONE ITALIANA PALLAVOLO**



## SOMMARIO

<b>SOMMARIO</b> .....	<b>2</b>
<b>PREMESSA</b> .....	<b>3</b>
<b>LE NOVITÀ</b> .....	<b>4</b>
<b>REGOLE GENERALI</b> .....	<b>5</b>
<b>IL MINIVOLLEY S3</b> .....	<b>7</b>
<b>GLOSSARIO DELLE TECNICHE FACILITATE</b> .....	<b>8</b>
<b>GIOCO VOLLEY</b> .....	<b>9</b>
<b>GIOCO SPIKE</b> .....	<b>12</b>
<b>UNDER 12 PROM</b> .....	<b>15</b>
<b>PALLONI OMOLOGATI PER L'ATTIVITA' PROMOZIONALE</b> .....	<b>16</b>
<b>LE FIGURE DEL VOLLEY S3</b> .....	<b>17</b>
<b>ASPETTI NORMATIVI</b> .....	<b>18</b>
<b>ATTIVITÀ TORNEISTICA</b> .....	<b>20</b>
<b>TABELLA DI RIEPILOGO DELL'ATTIVITA' PROMOZIONALE 2025-2026</b> .....	<b>21</b>



## PREMESSA

Il settore Scuola e Promozione della FIPAV mira da sempre a costruire un percorso educativo, tecnico e valoriale che accompagni bambini e ragazzi nella crescita sportiva, rendendo la pallavolo una scelta naturale e duratura.

Per il biennio 2025-2026, il Progetto Volley S3 punta a semplificare e organizzare questo percorso, adattandolo ai bisogni del territorio e ai cambiamenti della società. La visione si fonda su tre pilastri:

- Promozione
- Fidelizzazione
- Qualificazione

Promuovere e fidelizzare significa far conoscere la pallavolo al maggior numero di persone, offrendo esperienze dirette e coinvolgenti che favoriscano passione, divertimento e senso di appartenenza.

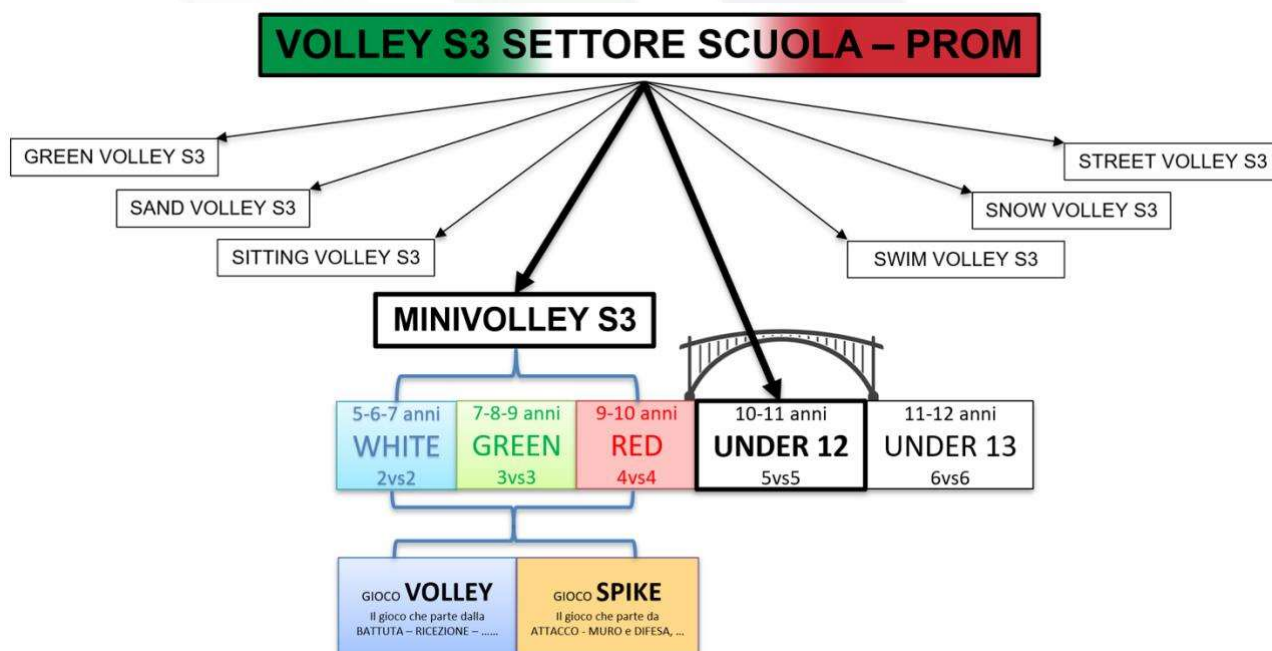
Qualificare vuol dire sviluppare competenze motorie, tecniche e relazionali attraverso il gioco, strumento educativo che stimola problem solving, fair play e motivazione.

Nella fascia 5-10 anni si costruiscono le basi cognitive, motorie e relazionali; dai 10 ai 13 anni il percorso diventa più tecnico e consapevole, integrandosi con l'attività giovanile federale ma mantenendo una forte valenza educativa.

Infine, la formazione degli Smart Coach è essenziale: il progresso del progetto dipende da persone competenti, capaci di affrontare le criticità e accogliere l'innovazione tramite un aggiornamento continuo e qualificato.



## LE NOVITÀ



Le novità di questo settore sono numerose e di diversa natura: al centro del progetto restano e si evolvono significativamente il Minivolley S3 e l'Under 12 ai quali si affiancano una serie di nuove attività/discipline che prenderanno forma e si svilupperanno nel corso del quadriennio.

Alcune novità riguardano le attività torneistiche, che vengono riorganizzate in modo da creare un percorso coerente e continuativo con le proposte didattico metodologiche.

La semplificazione dei livelli e delle modalità di gioco va incontro alle esigenze delle società che operano nel settore e supporta il lavoro dei comitati territoriali.

Gli spazi e le risorse che erano dedicati alle finali nazionali saranno ora destinati a eventi aggreganti e coinvolgenti per bambini e operatori del settore, come camp sperimentali pensati come momenti di incontro, formazione e confronto tra addetti ai lavori.



## REGOLE GENERALI

*In vigore dalla stagione 2025-2026*

Di seguito sono riportate quattro regole comuni a tutti i livelli del Minivolley S3 — White, Green e Red — e valide sia per il gioco Volley sia per il gioco Spike. Introdotte per il loro significativo valore educativo, rappresentano un passo decisivo verso un'attività formativa, ecologica e inclusiva, orientata alla crescita consapevole e al rispetto dei tempi di apprendimento di ogni bambino.

### Regole e finalità didattico-pedagogiche

#### 1. Ogni giocatore effettua tre avvii consecutivi del gioco.

Questa regola garantisce pari opportunità a tutti i bambini di eseguire il fondamentale (battuta o attacco), riducendo squilibri tra le squadre e favorendo un contesto di gioco più equo. Le ripetizioni ravvicinate consentono di consolidare i gesti tecnici corretti e di correggere immediatamente eventuali errori.

#### 2. Rotazione obbligatoria al servizio.

Serve ad assicurare un'equa partecipazione al gioco, stimolando i bambini a trovare soluzioni diverse in base alla posizione, ai compagni e alle situazioni di gioco.

#### 3. Divieto di camminare con la palla in mano.

Questa norma incrementa la collaborazione tra compagni, spinge a cercare soluzioni tecnico-motorie adeguate e stimola la capacità di anticipare le azioni di gioco.

#### 4. Auto-arbitraggio: forte valenza formativa.

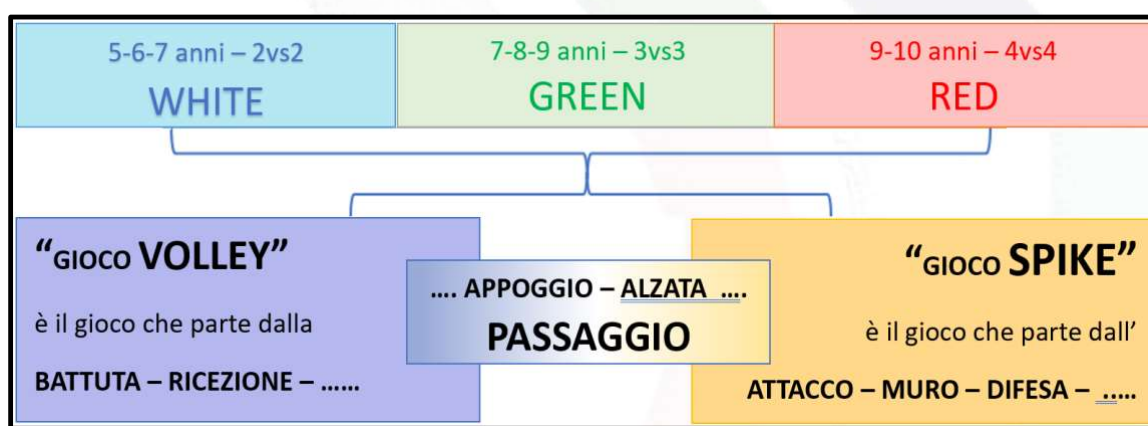
- **Sul piano tecnico-organizzativo**, migliora la gestione autonoma del gioco, responsabilizza i bambini e riduce l'influenza esterna durante le gare.
- **Sul piano didattico-pedagogico**, sviluppa autoregolazione, autocontrollo, motivazione intrinseca, senso etico e cooperativo.
- **Sul piano psicologico e sociale**, rafforza autostima, autonomia decisionale e capacità di vivere l'errore come occasione di crescita.
- **Sul piano del rispetto e del fair play**, promuove un confronto costruttivo tra bambini e adulti, incoraggia un tifo educativo da parte dei genitori e favorisce un rapporto positivo con la figura arbitrale.

## RIEPILOGO REGOLE GENERALI

REGOLE	OBIETTIVI/FINALITA' DIDATTICO-PEDAGOGICHE
1. <b>Ogni giocatore effettua 3 avvii consecutivi del gioco</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Garantire a tutti i bambini pari opportunità di eseguire il fondamentale (battuta o attacco).</li> <li>▪ Ridurre il rischio di squilibri tra le squadre, favorendo un contesto più equo</li> <li>▪ Le ripetizioni ravvicinate, se corrette, rafforzano l'apprendimento tecnico; se errate, offrono un'immediata opportunità di correzione</li> </ul>
2. <b>Rotazione obbligatoria al servizio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Assicurare pari opportunità di gioco</li> <li>▪ Stimolare i bambini a trovare soluzioni in base ai compagni, alla posizione che si occupa e alle differenti situazioni di gioco</li> </ul>
3. <b>Non si può camminare con la palla in mano</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Incrementare il livello di collaborazione tra compagni</li> <li>▪ Trovare soluzioni tecnico-motorie</li> <li>▪ Stimolare la capacità di anticipazione</li> </ul>
4. <b>Auto arbitraggio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tecnico/organizzativo: migliorare la gestione del gioco, responsabilizza i bambini, riduce l'influenza esterna durante la gara</li> <li>▪ Didattico/pedagogico: potenziare l'autoregolazione, l'autocontrollo, la motivazione intrinseca, il senso etico e cooperativo</li> <li>▪ Psicologico/sociale: rafforzare l'autostima, la presa di decisione autonoma, la gestione dell'errore come processo di crescita</li> <li>▪ Rispetto/fairplay:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Favorire un confronto costruttivo tra bambini e adulti, promuovendo un clima di dialogo e collaborazione.</li> <li>- Valorizzare il ruolo positivo dei genitori attraverso il supporto, la presenza e un tifo educativo.</li> <li>- Promuovere l'insorgere di un educato rapporto con la figura arbitrale</li> </ul> </li> </ul>

## IL MINIVOLLEY S3

Il Minivolley S3 è il progetto FIPAV per bambini dai 5 ai 10 anni, che li introduce alla pallavolo attraverso il gioco come strumento principale di apprendimento. Mira a offrire un percorso graduale, coerente e divertente, rispettando le fasi di crescita dei bambini e preparandoli con entusiasmo alla pallavolo giovanile.



La pallavolo è uno sport complesso, che richiede una adeguata progressione didattica, che proceda “dal facile al difficile, dal semplice al complesso dal noto all’ignoto”. La struttura del gioco della pallavolo vede l’alternarsi di tre momenti distinti: la fase di battuta e ricezione, quella collaborativa, della costruzione dell’azione (passaggio - alzata) e quella di attacco - muro - difesa.

Nel Minivolley S3, per gettare le basi di questi tre fondamentali momenti del gioco, rispettando le capacità dei bambini, sono previsti due giochi distinti ma complementari:

- GIOCO VOLLEY, per sviluppare la capacità di lettura delle traiettorie, e costruire le competenze di battuta e ricezione;
- GIOCO SPIKE, per sviluppare le capacità offensive e costruire le competenze di attacco, muro e difesa.

La fase di costruzione e sviluppo dell’azione tramite il passaggio e l’alzata, è integrata in entrambi i giochi, garantendo un percorso completo e costruttivo.

L’attività si articola in tre livelli progressivi — *White, Green e Red* — che corrispondono a diverse fasce d’età, abilità e caratteristiche di gioco:

- White (5–7 anni): livello iniziale, con regole semplificate e formula di gioco 2vs2
- Green (7–9 anni): livello intermedio, con tecniche facilitate e formula di gioco 3vs3
- Red (9–10 anni): livello avanzato, si gioca 4vs4, con tecniche reali della pallavolo

Questo sistema progressivo rende il Minivolley S3 un ambiente inclusivo, motivante e formativo, capace di accompagnare ogni bambino nella scoperta e nell’amore per la pallavolo.

## GLOSSARIO DELLE TECNICHE FACILITATE

LIVELLO	TECNICA FACILITATA	DESCRIZIONE
WHITE	schacciata <sup>WHITE</sup>	il colpo si prepara con la palla tenuta ferma, in alto, con la mano opposta a quello che poi eseguirà il colpo di schacciata.
	palleggio <sup>WHITE</sup> bagher <sup>WHITE</sup>	La palla viene auto-alzata, a due mani dal basso verso l'alto e poi colpita con un palleggio o con un bagher.
	battuta <sup>WHITE</sup>	La palla, rilasciata con il braccio opposto a quello con cui poi si effettuerà il colpo di battuta, può effettuare un rimbalzo a terra prima di essere colpita.
GREEN	schacciata <sup>GREEN</sup>	La palla viene auto-alzata, a una o due mani dal basso verso l'alto, e poi colpita con una schacciata.
	palleggio <sup>GREEN</sup> bagher <sup>GREEN</sup>	La palla viene auto-alzata, a due mani dal basso verso l'alto e dopo un tocco di controllo ne verrà effettuato uno diretto verso l'obiettivo. <i>N.B. è da considerare una facilitazione GREEN il bagher o palleggio di controllo fatto al volo (senza fermare la palla)</i>
RED	schacciata <sup>RED</sup>	La palla viene tirata a terra, a una o due mani dall'alto verso il basso e poi colpita con una schacciata piedi a terra o in salto.
	palleggio <sup>RED</sup> bagher <sup>RED</sup>	La palla viene tirata a terra, a una o due mani dall'alto verso il basso e poi colpita con un palleggio o con un bagher diretto all'obiettivo.



## GIOCO VOLLEY

Il gioco della **BATTUTA** e **RICEZIONE**

GIOCO/LIVELLO		REGOLE - DESCRIZIONE	
Gioco VOLLEY	<b>WHITE</b> 2020-2018	<b>2vs2</b> ♂ insieme H rete 190 cm Campo 4,5x9 m	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Servizio con battuta<sup>WHITE</sup> o lancio a una o due mani dal basso</li><li>▪ La palla che proviene dalla battuta avversaria DEVE fare un rimbalzo prima di essere giocata</li><li>▪ La palla, che proviene da un tocco avversario, può fare un rimbalzo prima di essere giocata.</li><li>▪ La palla può sempre essere fermata e poi rigiocata con un lancio o una tecnica facilitata<sup>WHITE</sup>.</li></ul>
	<b>GREEN</b> 2018-2016	<b>3vs3</b> ♂ insieme H rete 190 cm Campo 4,5x9 m	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Avvio del gioco: battuta dal basso</li><li>▪ È consentito fermare la palla, una volta, sul primo o sul secondo tocco e rigiocarla, utilizzando una tecnica facilitata<sup>GREEN</sup> ma ciò non è permesso sul tocco che invia la palla nel campo avversario qualunque esso sia.</li></ul>
	<b>RED</b> 2016-2015	<b>4vs4</b> ♂ insieme H rete 200 cm Campo 6x12 m 2 <sup>a</sup> linea	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Avvio del gioco: battuta dal basso</li><li>▪ Il giocatore che ha effettuato il servizio è da considerare di 2<sup>a</sup> linea</li><li>▪ Fatte salve le regole generali di tutto il settore S3, valgono le regole della pallavolo.</li></ul>



## GIOCO VOLLEY WHITE

Pensato per i bambini più piccoli e meno esperti, il gioco segue una adeguata progressione didattica che stimola prerequisiti, capacità e abilità fondamentali per avvicinarsi al mondo della pallavolo.

**Modalità di gioco:** 2vs2; i due giocatori si posizionano più o meno l'uno accanto all'altro, vicino o fuori dalla linea di fondo campo

**Numero atleti a CAMP3:** massimo 4, maschi e femmine insieme.

**Limiti di età:** 5–7 anni (nati 2020–2018).

**Misure campo:** 4,5 x 9 m, con area di rispetto intorno per facilitare il gioco e tutelare i bambini.

**Altezza rete:** 190 cm, per favorire rimbalzi adeguati.

### Regole e facilitazioni ammesse:

- Avvio del gioco: servizio con battuta<sup>WHITE</sup> (o lancio a una o due mani dal basso).
- La battuta<sup>WHITE</sup> (o lancio a una o due mani dal basso), prima di essere ricevuta DEVE effettuare un rimbalzo nel campo avversario.
- Durante lo svolgersi del gioco, la palla proveniente da un tocco avversario può sempre rimbalzare una volta a terra prima di essere giocata.
- La palla può sempre essere fermata e poi rigiocata mediante un lancio o una tecnica facilitata<sup>WHITE</sup>.

## GIOCO VOLLEY GREEN

Rivolto ai bambini di livello intermedio, il gioco riduce le facilitazioni e introduce una maggiore complessità organizzativa, favorendo l'apprendimento diretto delle tecniche e lo sviluppo dei fondamentali.

**Modalità di gioco:** 3vs3. maschi e femmine insieme

**Numero atleti a CAMP3:** massimo 5.

**Limiti di età:** 7–9 anni (nati 2018–2016).

**Misure campo:** 4,5 x 9 m

**Altezza rete:** 190 cm.

### Regole e facilitazioni ammesse:

- Avvio del gioco con battuta dal basso
- È consentito fermare la palla, una volta, sul primo o sul secondo tocco e rigiocarla, utilizzando una tecnica facilitata<sup>GREEN</sup>
- Il colpo d'attacco, cioè quello che invia la palla nel campo avversario, deve essere effettuato al volo (non può originare da una tecnica facilitata).



### **GIOCO VOLLEY RED**

Dedicato ai bambini più grandi ed esperti, il gioco diventa più strutturato e complesso, con formula 4vs4, organizzazione di squadra evoluta e regole della pallavolo più vicine a quelle della pallavolo.

**Modalità di gioco:** 4vs4. maschi e femmine insieme

**Numero atleti a CAMP3:** massimo 7.

**Limiti di età:** 9–10 anni (nati 2016–2015).

**Misure campo:** 6 x 12 m, 2<sup>a</sup> linea a 3m dalla rete

**Altezza rete:** 200 cm

#### **Regole e facilitazioni ammesse:**

- Avvio del gioco con battuta dal basso
- Non è mai consentito fermare la palla
- Il giocatore al servizio è in 2<sup>a</sup> linea

## GIOCO SPIKE

*Il gioco dell'ATTACCO – MURO – DIFESA*

<b>Gioco SPIKE</b>	<b>WHITE GREEN RED</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La palla, che proviene da un tocco avversario, può fare un rimbalzo a terra prima di essere giocata</li> <li>Quando si effettua uno stop di palla per riprendere il gioco ci si avvale della tecnica facilitata relativa al livello di gioco (vedi tabella delle tecniche facilitate)</li> </ul>	
	<b>WHITE 2020- 2018</b>	<b>2vs2</b> ♀ insieme H rete 110-115 cm Campo 4,5x9 m con delimitatori	<ul style="list-style-type: none"> <li>Avvio del gioco: con schiacciata<sup>WHITE</sup> o con lancio a una o due mani dall'alto verso il basso</li> <li>La palla può sempre essere fermata e poi rigiocata con un lancio o una tecnica facilitata<sup>WHITE</sup></li> </ul>
	<b>GREEN 2018- 2016</b>	<b>3vs3</b> ♀ insieme H rete 110-125 cm Campo 4,5x9 m	<ul style="list-style-type: none"> <li>Avvio del gioco: con schiacciata<sup>GREEN</sup></li> <li>È consentito fermare la palla, una volta, sul primo o sul secondo tocco e rigiocarla, utilizzando una tecnica facilitata<sup>GREEN</sup></li> <li>È consentito un secondo stop di palla esclusivamente se finalizzato ad un colpo d'attacco.</li> </ul>
	<b>RED 2016- 2015</b>	<b>4vs4</b> ♀ insieme H rete 120-135 cm Campo 6x12 m 2 <sup>a</sup> linea	<ul style="list-style-type: none"> <li>Avvio del gioco: con schiacciata<sup>RED</sup></li> <li>Il giocatore opposto a chi ha effettuato la schiacciata<sup>RED</sup> di avvio del gioco è da considerarsi di 2<sup>a</sup> linea</li> <li>È consentito fermare la palla una volta e rigiocarla con tecnica facilitata<sup>RED</sup></li> </ul>

Tutti i livelli— White, Green e Red — del gioco Spike hanno in comune 2 regole che facilitano l'apprendimento, supportano il divertimento e le dinamiche di gioco:

- La palla proveniente da un tocco avversario può sempre rimbalzare a terra prima di essere giocata.
- Quando si effettua uno stop di palla per riprendere il gioco ci si avvale della tecnica facilitata relativa al livello di gioco (vedi tabella delle tecniche facilitate)



## GIOCO SPIKE WHITE

Rappresenta il primo gradino della progressione didattica, dedicata ai bambini più piccoli e meno esperti, per avviarli in modo semplice e divertente ai fondamentali di attacco, muro e difesa, favorendo, inoltre, collaborazione, reattività e dinamiche di squadra.

**Modalità di gioco:** 2vs2, un giocatore si posiziona a rete (a muro) e l'altro vicino o fuori dalla linea di fondo campo (in difesa).

**Numero atleti a CAMP3:** massimo 4, maschi e femmine insieme.

**Limiti di età:** 5–7 anni (nati 2020–2018).

**Misure campo:** 4,5 x 9 m, per un corretto svolgimento del gioco, posizionare due delimitatori (es: cinesini) sulle linee laterali del campo a una distanza che può variare tra i 3 e i 4,5 m dalla rete.

**Altezza rete:** 100–115 cm, bassa per favorire il colpo d'attacco e i rimbalzi.

### Regole principali:

- avvio con schiacciata<sup>WHITE</sup> o lancio dall'alto;
- la palla, anche se rimbalza in campo, non è valida se il rimbalzo esce dalle linee laterali prima dei delimitatori.

## GIOCO SPIKE GREEN

Rivolto ai bambini di livello intermedio, il gioco consolida i prerequisiti di attacco, muro e difesa, favorendo una collaborazione più consapevole tra prima e seconda linea e introducendo una maggiore complessità organizzativa.

**Modalità di gioco:** 3vs3, maschi e femmine insieme

**Numero atleti a CAMP3:** massimo 5.

**Limiti di età:** 7–9 anni (nati 2018–2016).

**Misure campo:** 4,5 x 9 m.

**Altezza rete:** 110–125 cm.

### Regole principali:

- avvio con schiacciata<sup>GREEN</sup>;
- consentito fermare la palla una volta (primo o secondo tocco) e rigiocata con tecnica facilitata<sup>GREEN</sup>;
- ammesso un secondo stop solo se finalizzato al colpo d'attacco.



## GIOCO SPIKE RED

Rivolto ai bambini più grandi ed esperti, il gioco cresce in complessità tecnica e organizzativa, diventando più veloce e situazionale, consolidando attacco, muro e difesa e preparando i bambini al passaggio a un gioco più evoluto.

**Modalità di gioco:** 4vs4, maschi e femmine insieme

**Numero atleti a CAMP3:** massimo 7

**Limiti di età:** 9–10 anni (nati 2016–2015)

**Misure campo:** 6 x 12 m, 2<sup>a</sup> linea a 3m dalla rete

**Altezza rete:** 120–135 cm.

### Regole principali:

- avvio con schiacciata<sup>RED</sup>;
- la palla può essere fermata una volta e rigiocata con tecnica facilitata<sup>RED</sup>.
- Il giocatore opposto a chi ha effettuato l'avvio del gioco è in 2<sup>a</sup> linea



## UNDER 12 PROM

L'Under 12 deve essere concepita come categoria-ponte tra il livello S3 Red, in cui si gioca 4 vs 4 su campo 6x6 metri, e la categoria Under 13, disputata 6 vs 6 su campo regolamentare 9x9 metri.

In quest'ottica, la formula di gioco 5 vs 5 su campo 7,5x7,5 metri costituisce la soluzione più funzionale per definire l'identità organizzativa del campionato Under 12, collocandolo in modo chiaro tra l'attività promozionale e quella agonistica giovanile.

In tal modo, la categoria non si configura come una semplice estensione del Minivolley S3 né come una "copia ridotta" dell'Under 13, ma come un vero e proprio passaggio intermedio pensato per accompagnare in modo graduale gli atleti e le società verso l'attività agonistica.

Struttura consigliata della stagione

- Campionato U12 Winter – da indire all'inizio della stagione sportiva, con partecipazione limitata degli atleti/e del livello Red
- Campionato U12 Spring – da organizzare nella seconda parte dell'anno, con la possibilità di ampliare la partecipazione ai bambini e alle bambine Red e di riorganizzare elenchi e formazioni in base alla crescita tecnica e alle esigenze territoriali.

Le gare saranno organizzate con formula a concentramenti o mini-campionato e si disputeranno secondo le regole ufficiali della pallavolo con cambi, tempi e sistema di punteggio regolamentari, mentre le misure del campo e altezza della rete sono state stabilite in proporzione al numero di giocatori e alle capacità espresse in quella fascia d'età così da favorire un passaggio graduale e formativo dal Minivolley al gioco evoluto dell'U13

**Modalità di gioco:** 5vs5, la possibilità di indire campionati maschili/femminili o misti è a discrezione dei CT.

**Numero atleti a CAMP3:** massimo 10

**Limiti di età:** 10 – 11 anni (nati 2015–2014)

**Misure campo:** 7,5 x 15 m, 2<sup>a</sup> linea a 3m dalla rete

**Altezza rete:** 210 cm.

**Regole principali:**

- Avvio del gioco con battuta dal basso
- 2<sup>a</sup> linea posta a 3m dalla rete
- Il giocatore al servizio e quello che lo precede in formazione, sono in 2<sup>a</sup> linea



## PALLONI OMOLOGATI PER L'ATTIVITA' PROMOZIONALE

Lista aggiornata al 17.10.2025

### MARCA - modello

**KIPSTA** - Vb 500 soft 200-220 gr

**KIPSTA** - Vb 500 soft 230-250 gr

**MIKASA** - V355W-L 230-250 gr

**MIKASA** - V355W-SL 200-220 gr

**MIKASA** - VS170W160-180 gr

**MOLTEN** - 2200 light 160-180 gr

**MOLTEN** - 2200 light 230-250 gr

**ERREA'** - VER8P light 230-250 gr

**SPALDING** - eva white green volley 17 160-180 gr

**SPALDING** - eva red yellow volley 24 230-250 gr



## LE FIGURE DEL VOLLEY S3

### Il Referente Territoriale

Il Referente Territoriale di Volley S3 ha il compito di promuovere e coordinare l'attività promozionale sul proprio territorio, svolgendo il ruolo di punto di riferimento tra le società che operano nel settore.

La sua funzione è di verificare l'organizzazione dei concentramenti a livello locale e gestirne l'organizzazione di eventi, feste e manifestazioni territoriali e collaborare in quelle regionali.

Inoltre, il Referente ha il compito di favorire momenti di incontro, confronto e collaborazione tra le società, creando sinergie operative e relazioni costruttive. In questo modo contribuisce a superare eventuali rivalità, che a livello promozionale sono assolutamente da considerare fuori luogo, assicurando un contesto educativo e inclusivo, coerente con gli obiettivi del progetto Volley S3.

### Lo Smart Coach

Con il progetto Volley S3 nasce la figura dello Smart Coach, incaricato di accompagnare i bambini nel percorso formativo verso la pallavolo, privilegiando gioco e divertimento come strumenti principali di apprendimento.

Lo Smart Coach è una figura polivalente che svolge contemporaneamente diversi ruoli:

- Animatore e motivatore: coinvolge e appassiona i bambini, stimolando in loro il senso di appartenenza al gruppo, la voglia di apprendere e il piacere di giocare;
- Educatore: accompagna la crescita emotiva, fisica e socio-relazionale dei bambini educandoli al fair play e all'autoarbitraggio;
- Facilitatore: crea le condizioni per un percorso formativo adeguato che, attraverso il gioco, introduca i bambini alle diverse dimensioni della pallavolo, comprese quelle tecniche, tattiche e organizzative



## ASPETTI NORMATIVI

### VOLLEY S3: Affiliazione e Tesseramento

Per tutte le società affiliate FIPAV e non è sufficiente seguire le procedure di affiliazione e tesseramento ON-LINE previste.

Il tesseramento atleti alle attività federali è possibile a partire dai 5 anni.

Tutte le attività di Volley S3 possono svolgersi sia indoor che all'aperto. Fermo restando, e nel rispetto di eventuali limitazioni normative a livello nazionale e/o regionale relativamente alla tutela della salute pubblica, i Comitati Territoriali garantiranno un'attività articolata durante tutta la stagione, promuovendo circuiti, tappe e manifestazioni con formule a concentrazione favorendo il maggior numero di opportunità di gioco, al fine di permettere la partecipazione ed il divertimento di tutti gli atleti. I Comitati Regionali potranno a loro discrezione organizzare eventuali altri tornei e/o manifestazioni.

### Tornei Promozionali

Richieste di eventi e tornei di Volley S3, organizzati da società sportive regolarmente affiliate alla Fipav, di carattere provinciale, interprovinciale, regionale, interregionale, nazionale ed internazionale, dovranno essere valutati dai competenti comitati territoriali e regionali ed autorizzati dall'organo corrispondente.

### Tutela Sanitaria

I Comitati Territoriali sono invitati a rendere note alle società ed alle scuole le informazioni su quanto vigente a livello regionale in materia di tutela sanitaria oltre alle disposizioni riportate nella presente Guida Organizzativa.

Per quanto attiene alla normativa relativa all'utilizzo dei defibrillatori si rimanda a quanto già previsto per i Campionati Federali nel documento della guida pratica della stagione in corso.

### Vincolo Societario

Ogni società sportiva partecipante ad attività torneistica o altre attività in ambito federale, dovrà obbligatoriamente inserire, a titolo gratuito, nel CAMP 3 uno Smart Coach regolarmente abilitato e tesserato. Per l'attività torneistica ogni Smart Coach potrà essere vincolato con un massimo di 2 società.



## Norme tesserative Smart Coach – Primo Tesseramento

Il Comitato Territoriale provvederà ad aggiornare la pagina online del primo tesseramento inserendo la data di esame per coloro che, al termine del corso, sono risultati “idonei”, compilando il modello M da far sottoscrivere ai tecnici e tenere agli atti del Comitato Territoriale.

Il Settore Tecnico FIPAV, ricevuta tutta la documentazione da parte del Comitato, provvederà alla ratifica e all’omologa dei primi tesseramenti.

A questo punto il nuovo SMART COACH, per rendere effettiva la propria qualifica, potrà procedere con il pagamento a mezzo carta di credito sul portale del tesseramento online tecnici, inserendo il numero di matricola (precedentemente comunicato a cura del Comitato Territoriale) e il proprio Codice Fiscale. La quota di Tesseramento annuale è pari a € 50,00.

*Per i partecipanti al Corso già tesserati a FIPAV in qualità di Allenatore, con l’omologa verrà inserita la specifica SMART COACH nella propria posizione personale, e non saranno previsti pagamenti ulteriori relativamente alla quota di tesseramento annuale.*

*N.B. Il conseguimento della qualifica di “Smart Coach” non costituisce titolo valido per l’aggiornamento allenatori.*

## Norme tesserative Smart Coach – Rinnovo Tesseramento

Si rimanda a quanto già previsto nella Guida Pratica della stagione in corso.

## Incompatibilità

La figura dello Smart Coach è incompatibile con la carica di Presidente e Vicepresidente di società e con qualsiasi qualifica compresa nei ruoli arbitrali.



## ATTIVITÀ TORNEISTICA

### MINIVOLLEY S3

L'attività torneistica del Minivolley S3 comprende il gioco Volley e il gioco Spike equamente promossi e declinati nei livelli White, 2vs2, Green, 3vs3 e Red, 4vs4.

Per questo tipo di attività è prevista la sola fase territoriale e, se organizzata, quella regionale.

Possono partecipare tutte le società affiliate alla FIPAV per la stagione 2025/2026 e che risultano in regola con il tesseramento.

### U12 PROM

L'attività torneistica U12 Prom 5vs5 è suddivisa in maschile, femminile e misto. Possono partecipare all'attività torneistica tutte le società affiliate alla Federazione Italiana Pallavolo per la stagione 2025/2026 e in regola con il tesseramento.

Per l'attività torneistica di U12 Prom 5vs5 è prevista la sola fase Territoriale e, ove indetta, la fase Regionale.

*N.B: per venire incontro alle esigenze dei singoli comitati territoriali resta comunque possibile l'organizzazione di attività torneistica U12 PROM di altro tipo durante la stagione in corso.*

## ATTIVITA' SCOLASTICA

Per l'attività torneistica scolastica come i Giochi della Gioventù o i Campionati Studenteschi si rimanda alle schede tecniche pubblicate sul sito federale settore Scuolaprom.

## TABELLA DI RIEPILOGO DELL'ATTIVITA' PROMOZIONALE 2025-2026

Tabella di riepilogo dell'attività promozionale 2025-26									
Anno di nascita	Quota tess. M e F	Visita Medica	Attività Promozionale consigliata "MINIVOLLEY S3"						
			GIOCO Volley White	GIOCO Volley Green	GIOCO Volley Red	GIOCO Spike White	GIOCO Spike Green	GIOCO Spike Red	U12 Prom
2020		Nessun obbligo di certificato	si			si			
2019			si			si			
2018			si	si		si	si		
2017				si			si		
2016	€ 2,50	Certificato di idoneità sportiva non agonistica		si	si		si	si	
2015					si			si	si
2014									si