

• REGOLAMENTO

- CATEGORIE
- SUPERMINIVOLLEY 4x4 2000 che non prendano parte all'under 12
- 2001-2002* e succ..
- MINIVOLLEY 2002-2003-2004 e succ..
- CUCCIOLI (pallarilanciata) 2005 e succ..
-
- *I bambini/e nati/e nel 2001 possono scegliere se giocare nella categoria SUPER o MINI o in entambe
-
- MINIVOLLEY
- 3 vs 3
- Campo m 4,5 x 4,5
- Rete m 1,80 se la struttura lo permette
- palloni gomma
- max 5 giocatori per squadra con rotazione obbligatoria in battuta
- tutti in 1° linea (chi batte può attaccare)
- battuta dal basso
- in caso di squadre con più di 3 rotazione obbligatoria in battuta (chi batte va in campo)
-
- SUPERMINIVOLLEY
- 4 vs 4
- Campo m 6 x 6 (in lunghezza per favorire l'attacco) con linea sui 2 m
- Rete m 2,00
- palloni volley school
- max 5 giocatori per squadra con rotazione obbligatoria in battuta
- 2 giocatori in 1° linea e 2 in 2° linea
- battuta dal basso
- non è consentito il cambio d'ala
-
- CUCCIOLI
- 3 vs 3
- Campo m 4,5 x 4,5 o più piccolo a seconda della struttura (min 3 x3)
- Rete m 1,80
- palloni gomma
- max 5 giocatori per squadra
- possibilità di fermare la palla purchè al volo
- battuta con lancio oltre la rete anche da dentro il campo
-
- Qualora in una tappa ove siano previsti i cuccioli non si sia presentato un numero sufficiente di squadre da realizzare un torneo (almeno 4) le squadre presenti potranno giocare nella categoria 1° livello fuori classifica (ossia avranno le gare perse) e potranno giocare con le modalità della loro categoria.
-
- NB.
- Sarà consentito l'inserimento nella categoria più indicata di atleti diversamente abili o con particolari impedimenti psico-motori indipendentemente dall'età previa comunicazione alla società organizzatrice.
-

-
-
-
- **FORMULA DEL CIRCUITO**
- Tappe di mezza giornata possibilmente al pomeriggio come nelle precedenti edizioni organizzate dai vari club a distanza se possibile di 15 giorni.
- Le tappe potranno avere un tema (Carnevale, halloween, Libro della giungla...)
- Si suggerisce l'utilizzo di un impianto di diffusione musicale per rendere più gradevole e festosa l'atmosfera.
- Le squadre dovranno avere nomi di fantasia se possibile inerenti con il tema della tappa. Tale nome dovrà comunque essere seguito dal nome della società per evitare confusione. (ad es. Fagiani-Novati, Toporagni-Acqui, Cacciaviti-junior... ecc..)
- E' consentito dividere il 1° con il 2° livello (mattino e pomeriggio) a fronte di un limitato numero di campi disponibili. Si ricorda comunque che maggiore è il numero di bambini presenti più entusiasmante risulta essere il torneo per bambini e genitori.
- Nessun limite al numero di squadre iscrivibili per ciascuna società per ciascuna tappa.
- Nel corso dell'ultima tappa in calendario sarà eseguita la premiazione dei club da parte del comitato.
- Nel caso in cui la tappa preveda lo svolgimento contemporaneo del 1° e del 2° livello l'atleta che gioca in uno non può giocare anche nell'altro livello. Tale facoltà è invece ammessa nel caso la tappa venga sdoppiata fra mattino e pomeriggio.
-
- **CLASSIFICHE PER LE SOCIETA'**
 - Classifica di merito (1 classifica per ciascun livello esclusi i cuccioli)
 - 25 punti 1° classificata
 - 20 punti 2° classificata
 - 16 punti 3° classificata
 - 14 punti 4° classificata
 - 12 punti 5° classificata
 - 10 punti 6° classificata
 - 8 punti 7° classificata
 - 6 punti 8° classificata
 - 4 punti dalla 9° alla 16° classificata
 - 1 punto per ciascuna squadra iscritta
 - Classifica promozionale (1 sola classifica globale per tutti i livelli)
 - 30 punti a società per la partecipazione alla tappa (in almeno una delle categorie esclusi i cuccioli)
 - 1 punto per ciascun bambino partecipante (indipendentemente dalla categoria). Nel caso un atleta abbia giocato in entrambi i livelli (con le modalità sopra indicate) sarà ovviamente conteggiato una sola volta.
-
- **FORMULA DELLE TAPPE**
- Gioco a tempo con set unici di minimo 8 massimo 12 minuti.
- **SUPERMINIVOLLEY e MINIVOLLEY**
 - Prima fase a gironi da 3, 4 o 5 squadre a seconda del numero di squadre o di campi
 - Seconda fase per le prime 8 o 16 a tabellone senza eliminazioni ma giocando per diversi posti della classifica a seconda di dove si ha perso.*
 - Deve essere garantito la possibilità di entrare nel tabellone almeno a due squadre per girone (ad esempio non è possibile che passino solo le prime anche di un solo

- girone)
 - Ulteriori gironi per le squadre fuori tabellone in modo che siano garantite almeno altre 3 partite dopo la prima fase.
- CUCCIOLI
 - Due fasi a gironi da 3, 4 o 5 squadre a seconda del numero di squadre o di campi ove nella seconda fase si rimescolano le squadre in modo da garantire almeno 6 partite.
 -
- * nel caso le squadre siano meno di 19 e diverso da 16 il tabellone dovrà essere a 8 squadre per permettere la realizzazione di almeno un girone da 3 fuori tabellone.
-
- ADEMPIMENTI DELLE SOCIETA' ORGANIZZATRICI
- Almeno 10 giorni prima della tappa la società organizzatrice dovrà inviare a mezzo fax o mail al Comitato un volantino della tappa recante le seguenti informazioni:
 - Denominazione del torneo
 - Eventuale tema della tappa
 - Luogo e orario
 - Dettagli sull'organizzazione dei due livelli (contemporaneo o diviso)
 - Numeri di telefono di almeno un responsabile per info ed iscrizioni
- Entro il mercoledì successivo alla tappa dovranno essere inviati i risultati della tappa al seguente indirizzo email: i.marenco@archiworld.it ed in particolare dovranno essere inviati i seguenti dati:
 - elenco società partecipanti
 - n° di squadre per società
 - n° di bambini partecipanti per società
 - classifica di merito 1° livello (dal 1° al 16° posto in caso di tabellone a 16 e dal 1° all'8° posto in caso di tabellone a 8)
 - classifica di merito 2° livello (dal 1° al 16° posto in caso di tabellone a 16 e dal 1° all'8° posto in caso di tabellone a 8)
 -
- ADEMPIMENTI DELLE SOCIETA' PARTECIPANTI
- L'iscrizione alla tappa dovrà essere fatta entro il giovedì precedente nelle modalità indicate dalle società organizzatrici nel volantino.
- La conferma del numero di squadre partecipanti dovrà essere inviata a mezzo sms entro almeno un'ora prima dall'orario inizio della tappa per consentire la compilazione dei tabelloni. Il mancato invio dell'sms sarà interpretato come partecipazione non confermata e comporta l'esclusione dalla tappa.
-
- SUPPORTO TECNICO
- Il comitato metterà a disposizione il seguente supporto per l'organizzazione della tappa
- Un software di gestione del torneo completamente automatizzato che sarà disponibile presso il comitato o in download dal sito del comitato quanto prima il cui utilizzo è comunque facoltativo.
- Modelli per la compilazione manuale del tabellone e dei gironi.
- Un modello per la comunicazione dei risultati anch'esso disponibile in download.
- Un modello di distinta
- Il supporto tecnico telefonico da parte di Ivano Marenco per l'organizzazione della tappa in occasione della medesima. Precisamente, qualora si avesse bisogno di delucidazioni su quanti gironi comporre, quanto tempo far giocare, come dividere il torneo ecc.. sarà necessario avvisare in settimana Ivano Marenco (335.6519634) il quale si renderà disponibile telefonicamente nella giornata della tappa o il giorno prima per suggerire la

formula idonea al numero di squadre presenti in rapporto alla disponibilità di campi.