



Comitato Provinciale di LECCO

via Lorenzo Balicco n° 109 – 23900 Lecco

P.I. 02811590138 - C.F. 83013910134

Tel. 0341/1580131 - Fax 0341/1580129 –

Cell. 393.9927900

Internet: www.csi.lecco.it

email: segreteria@csi.lecco.it

email: certificata: csi.lecco@promopec.it



Regolamento della manifestazione

Cat. Under 8

Sabato 16.06 Arlate



Calcio a 5



Palla rilanciata

Cat. Under 10

Calcio a 7

dal 01.05 al 20.05

Finali 19 o 20.05

Missaglia



Calcio a 5

dal 21.05 al 10.06

Finali il 09.06

Arlate

Volley 6 vs 6

dal 01.05 al 20.05

Finali il 19 o 20.05

Sede da definire



Minivolley 3vs3

dal 21.05 al 10.06

Finali il 9 o 10.06

Sede da definire

Cat. Under 12

Calcio a 7

dal 01.05 al 20.05

Finali 19 o 20.05

Missaglia



Calcio a 9

dal 21.05 al 10.06

Finali il 9 o 10.06

Sede da definire

Volley 6 vs 6

dal 01.05 al 20.05

Finali il 19 o 20.05

Sede da definire



Minivolley 4vs4

dal 21.05 al 10.06

Finali il 9 o 10.06

Sede da definire

Parte 1 - Aspetti generali

ART.1)

IL COMITATO CSI LECCO ORGANIZZA LA RASSEGNA "SPRING GAMES" RISERVATA ALLE CATEGORIE GIOVANILI CSI UNDER 8, UNDER 10, UNDER 12, ANNATE RELATIVE ALLA STAGIONE 2017-2018

ART.2)

LE DISCIPLINE INTERESSATE SONO LE SEGUENTI:

- A) UNDER 8 CALCIO A 5 E PALLA RILANCIATA
- B) UNDER 10 CALCIO A 5 E CALCIO A 7, MINIVOLLEY 3 VS 3 E VOLLEY 6 VS 6
- C) UNDER 12 CALCIO A 7 E CALCIO A 9, MINIVOLLEY 4 VS 4 E VOLLEY 6 VS 6

ART.3)

PERIODI DI SVOLGIMENTO

- A) UNDER 8 NEL MESE DI GIUGNO 2018;
- B) UNDER 10 CALCIO A 7 E VOLLEY 6 VS 6 DAL 1 MAGGIO AL 20 MAGGIO 2018
- C) UNDER 10 CALCIO A 5 E MINIVOLLEY 3 VS 3 DAL 21 MAGGIO AL 10 GIUGNO 2018
- D) UNDER 12 CALCIO A 7 E VOLLEY 6 VS 6 DAL 1 MAGGIO AL 20 MAGGIO 2018
- E) UNDER 12 CALCIO A 9 E MINIVOLLEY 4 VS 4 DAL 21 MAGGIO AL 10 GIUGNO 2018

ART.4)

FORMULE DI SVOLGIMENTO DEI TORNEI

- A) UNDER 8 A CONCENTRAMENTI NEL CORSO DI UNA GIORNATA
- B) UNDER 10 CALCIO A 7 E VOLLEY 6 VS 6: GIRONI DA 3-4 SQUADRE + GIORNATA DI FINALE
- C) UNDER 12 CALCIO A 7 E VOLLEY 6 VS 6: GIRONI DA 3-4 SQUADRE + GIORNATA DI FINALE
- D) UNDER 10 CALCIO A 5 E MINIVOLLEY 3 VS 3: GIRONI DA 3-4 SQUADRE + GIORNATA DI FINALE
- E) UNDER 12 CALCIO A 9 E MINIVOLLEY 4 VS 4: GIRONI DA 3-4 SQUADRE + GIORNATA DI FINALE

ALLE GIORNATE DI FINALE PARTECIPERANNO TUTTE LE SQUADRE CHE HANNO PRESO PARTE AI GIRONI DI QUALIFICAZIONE

ART.5)

LE MANIFESTAZIONI SONO APERTE:

- ALLE ASSOCIAZIONI SPORTIVE AFFILIATE CSI CHE ABBIANO O MENO PARTECIPATO ALL' ATTIVITA' SPORTIVA GIOVANILE CSI 2017-2018;
- ALLE ASSOCIAZIONI SPORTIVE NON ANCORA AFFILIATE AL CSI PER LA STAGIONE CORRENTE

ART.6)

LE ASSOCIAZIONI SPORTIVE NON ANCORA AFFILIATE AL CSI DOVRANNO PROVVEDERE ALLA AFFILIAZIONE E AL TESSERAMENTO DEI PROPRI ATLETI PER LA/E DISCIPLINA/E DI INTERESSE. PER QUALSIASI INFORMAZIONE IN MERITO CONTATTARE LA SEGRETERIA PROVINCIALE CSI LECCO

(MAIL segreteria@csi.lecco.it, tel. 0341.1580131)

LE ASSOCIAZIONI SPORTIVE GIA' AFFILIATE DOVRANNO VERIFICARE SE I PROPRI ATLETI SONO GIA' TESSERATI PER LA/E DISCIPLINA/E DI INTERESSE ED EVENTUALMENTE PROCEDERE AL TESSERAMENTO.

ART.7)

PER LE DISCIPLINE DEL CALCIO A 5 E CALCIO 9, PER GLI ATLETI GIA' TESSERATI NEL CSI CALCIO A 7 SARA' NECESSARIO RICHIEDERE IN SEGRETERIA PROVINCIALE L'ESTENSIONE DEL TESSERAMENTO.

ART.8)

LE ISCRIZIONI AI SINGOLI TORNEI VANNO EFFETTUATE ENTRO IL **28 APRILE 2018** PRESSO LA SEGRETERIA PROVINCIALE DEL COMITATO DI LECCO, COMPILANDO IL MODULO DI ISCRIZIONE DISPONIBILE SUL SITO INTERNET www.csi.lecco.it NELLA SEZIONE "REGOLAMENTI-MODULI"

ART.9)

L'ISCRIZIONE AI TORNEI E' GRATUITA

ART.10)

TUTTI GLI ATLETI E LE ATLETE DOVRANNO ESSERE IN POSSESSO DI CERTIFICAZIONE MEDICO-SPORTIVA IN CORSO DI VALIDITA' PER LE "ATTIVITA' SPORTIVE NON AGONISTICHE".

LA VERIFICA DI QUESTO REQUISITO E L'ARCHIVIAZIONE DEI CERTIFICATI MEDICI E' COMPITO SPECIFICO DEL LEGALE RAPPRESENTANTE DELL'ASSOCIAZIONE SPORTIVA CHE SI ISCRIVE AL TORNEO.

ART.11)

DISTINTE GARA: PRIMA DI OGNI GARA CIASCUNA SQUADRA DOVRA' PREDISPORRE IN MODO CHIARO E COMPLETO LA REGOLARE DISTINTA DI GIOCO, PRESENTANDOLA PER TEMPO AL DIRIGENTE-ARBITRO CORREDATA DALLE TESSERE CSI E DA UN DOCUMENTO DI IDENTITA'.

IL TESSERINO CSI CON FOTO VALE ANCHE PER IL RICONOSCIMENTO DELL'IDENTITA' DELL'ATLETA.

ART.12)

LE GARE DOVRANNO ESSERE ARBITRATE DA DIRIGENTI DI SOCIETA', REGOLARMENTE TESSERATI AL CSI.

PRIMA DI OGNI GARA IL DIRIGENTE ARBITRA DEVE FARE L'APPELLO, VERIFICANDO IL TESSERAMENTO AL CSI E L'IDENTITA' DEI GIOCATORI.

ART.13)

CONSEGNA REFERTI ARBITRALI: ENTRO 2GG DALLA DISPUTA DELL'INCONTRO, LA SQUADRA OSPITANTE E' TENUTA A COMUNICARE AI REFERENTI DELLA MANIFESTAZIONE IL RISULTATO DELL'INCONTRO SPECIFICANDO SPORT, CATEGORIA, NUMERO PARTITA.

LA COMUNICAZIONE DEL RISULTATO VA INOLTRATA VIA E-MAIL ALLA SEGRETERIA DEL CENTRO ZONA BRIANZA OPPURE VIA SMS O WHATSAPP AI CONTATTI DI RIFERIMENTO CHE SARANNO RESI NOTI IN OCCASIONE DELLE RIUNIONI PER LA PREPARAZIONE DEI CALENDARI.

ART.14)

GESTIONE DELLA MANIFESTAZIONE

GLI "SPRING GAMES" SARANNO GESTITI DALLA PRESIDENZA CSI LECCO IN COLLABORAZIONE CON IL CENTRO ZONA BRIANZA. QUESTI I RIFERIMENTI PER EVENTUALI CONTATTI:

TEL. 393.9169766 E-MAIL: zona.brianza@csi.lecco.it

ART. 15)

RIUNIONI ORGANIZZATIVE

PER CIASCUNA DELLE DUE FASI DELLA MANIFESTAZIONE (1-20 MAGGIO, 21 MAGGIO-10 GIUGNO) LE SQUADRE ISCRITTE SARANNO CONVOCATE PRESSO LA SEDE DEL CENTRO ZONA BRIANZA (ORATORIO PAGNANO DI MERATE) PER LA RIUNIONE ORGANIZZATIVA.

IN QUELLA SEDE SARANNO RESI NOTI I GIRONI DI QUALIFICAZIONE E COMPOSTI I RELATIVI CALENDARI SPORTIVI; SI PROCEDERA' INOLTRE ALLA DEFINIZIONE DEGLI ELEMENTI ORGANIZZATIVI DELLA GIORNATA DI FINALE.

Parte 2 - Aspetti tecnici

REGOLAMENTO TECNICO CALCIO A 5 UNDER 8

- A) TEMPI DI GIOCO: 3 TEMPI DI 8 MINUTI CIASCUNO, IN CASO DI PAREGGIO DOPO I TEMPI REGOLAMENTARI SEGUIRANNO 3 CALCI DI RIGORE E QUINDI RIGORI AD OLTRANZA;
- B) DIMENSIONI DEL CAMPO: ORIENTATIVAMENTE 40 MT X MT 20;
- C) DIMENSIONI PORTE: ORIENTATIVAMENTE 4 X 2 MT;
- D) PALLONE CUIOIO N° 4;
- E) RIMESSE LATERALI: DEVONO ESSERE ESEGUITE CON I PIEDI, EFFETTUANDO PASSAGGIO RAVVICINATO AD UN COMPAGNO, SENZA DISTURBO DA PARTE DELL'AVVERSARIO CON DISTANZA MINIMA DI TRE METRI. DOPO CHE LA PALLA VIENE GIOCATO DAL SECONDO GIOCATORE, I CALCIATORI AVVERSARI POSSONO INTERVENIRE.
- F) RETROPASSAGGIO AL PORTIERE: IL PORTIERE PUO' PRENDERE LA PALLA CON LE MANI;
- G) CALCIO DI RINVIO O RIMESSA IN GIOCO DOPO UNA PARATA: SUL RILANCIO IL PALLONE NON PUO' OLTREPASSARE DIRETTAMENTE LA LINEA DI META' CAMPO; SE CIO' DOVESSE ACCADERE SI DOVRA' RIPETERE LA RIMESSA. IN OGNI CASO GLI AVVERSARI NON POTRANNO INTERVENIRE FINO A QUANDO IL PALLONE NON SIA GIOCATO DA UN SECONDO GIOCATORE;
- H) SOSTITUZIONI: CAMBI LIBERI VOLANTI; PER IL PORTIERE IL CABIO VA FATTO A GIOCO FERMO;
- I) ARBITRI: LE PARTITE VERRANNO ARBITRATE DAI DIRIGENTI DELLE SQUADRE PARTECIPANTI.
- J) CALCIO DI RIGORE: NON PREVISTO, SALVO CASI ECLATANTI (ESEMPIO: PARATA DA PARTE DI UN GIOCATORE CHE NON SIA IL PORTIERE);
- K) CALCI DI PUNIZIONE: SEMPRE INDIRETTI (A DUE TOCCHI);
- L) ASSEGNAZIONE PUNTI:
 - 1) 3 PUNTI PER LA VITTORIA;
 - 2) 2 PUNTI IN CASO DI VITTORIA DOPO I CALCI DI RIGORE;
 - 3) 1 PUNTO IN CASO DI SCONFITTA AI CALCI DI RIGORE;
 - 4) 0 PUNTI IN CASO DI SCONFITTA
- M) LA CLASSIFICA SARA' REDATTA IN BASE AI SEGUENTI CRITERI:
 - 1) MIGLIOR PUNTEGGIO IN CLASSIFICA;
 - 2) ESITO DEGLI SCONTRI DIRETTI (SOLO PER PARITA' TRA DUE SQUADRE);
 - 3) DIFFERENZA RETI SUL TOTALE DEGLI INCONTRI DISPUTATI NEL GIRONE ESCLUSI I CALCI DI RIGORE TIRATI AL FINE DI DETERMINARE LA VITTORIA DELLA SINGOLA PARTITA;
 - 4) MAGGIOR NUMERO DI RETI SEGNATE SUL TOTALE DEGLI INCONTRI DISPUTATI NEL GIRONE, ESCLUSI I CALCI DI RIGORE TIRATI AL FINE DI DETERMINARE LA VITTORIA DELLA SINGOLA PARTITA;
 - 5) SORTEGGIO DA DEFINIRE.

REGOLAMENTO TECNICO CALCIO A 5 UNDER 10

- A) TEMPI DI GIOCO: 3 TEMPI DI 10 MINUTI CIASCUNO, IN CASO DI PAREGGIO DOPO I TEMPI REGOLAMENTARI SEGUIRANNO 3 CALCI DI RIGORE E QUINDI RIGORI AD OLTRANZA;
- B) DIMENSIONI DEL CAMPO: ORIENTATIVAMENTE 40 MT X MT 20;
- C) DIMENSIONI PORTE: ORIENTATIVAMENTE 4 X 2 MT;
- D) PALLONE CUIOIO N° 4;
- E) RIMESSE LATERALI: DEVONO ESSERE ESEGUITE CON I PIEDI, EFFETTUANDO PASSAGGIO RAVVICINATO AD UN COMPAGNO, SENZA DISTURBO DA PARTE DELL'AVVERSARIO CON DISTANZA MINIMA DI TRE METRI. DOPO CHE LA PALLA VIENE GIOCATO DAL SECONDO GIOCATORE, I CALCIATORI AVVERSARI POSSONO INTERVENIRE.
- F) RETROPASSAGGIO AL PORTIERE: IL PORTIERE PUO' PRENDERE LA PALLA CON LE MANI;
- G) CALCIO DI RINVIO O RIMESSA IN GIOCO DOPO UNA PARATA: SUL RILANCIO IL PALLONE NON PUO' OLTREPASSARE DIRETTAMENTE LA LINEA DI META' CAMPO; SE CIO' DOVESSE ACCADERE SI DOVRA' RIPETERE LA RIMESSA. IN OGNI CASO GLI AVVERSARI NON POTRANNO INTERVENIRE FINO A QUANDO IL PALLONE NON SIA GIOCATO DA UN SECONDO GIOCATORE;
- H) SOSTITUZIONI: CAMBI LIBERI VOLANTI; PER IL PORTIERE IL CABIO VA FATTO A GIOCO FERMO;
- I) ARBITRI: LE PARTITE VERRANNO ARBITRATE DAI DIRIGENTI DELLE SQUADRE PARTECIPANTI.
- J) CALCIO DI RIGORE: NON PREVISTO, SALVO CASI ECLATANTI (ESEMPIO: PARATA DA PARTE DI UN GIOCATORE CHE NON SIA IL PORTIERE);
- K) CALCI DI PUNIZIONE: SEMPRE INDIRECTI (A DUE TOCCHI);
- L) ASSEGNAZIONE PUNTI:
 - 1) 3 PUNTI PER LA VITTORIA;
 - 2) 2 PUNTI IN CASO DI VITTORIA DOPO I CALCI DI RIGORE;
 - 3) 1 PUNTO IN CASO DI SCONFITTA AI CALCI DI RIGORE;
 - 4) 0 PUNTI IN CASO DI SCONFITTA
- M) LA CLASSIFICA SARA' REDATTA IN BASE AI SEGUENTI CRITERI:
 - 1) MIGLIOR PUNTEGGIO IN CLASSIFICA;
 - 2) ESITO DEGLI SCONTRI DIRETTI (SOLO PER PARITA' TRA DUE SQUADRE);
 - 3) DIFFERENZA RETI SUL TOTALE DEGLI INCONTRI DISPUTATI NEL GIRONE ESCLUSI I CALCI DI RIGORE TIRATI AL FINE DI DETERMINARE LA VITTORIA DELLA SINGOLA PARTITA;
 - 4) MAGGIOR NUMERO DI RETI SEGNATE SUL TOTALE DEGLI INCONTRI DISPUTATI NEL GIRONE, ESCLUSI I CALCI DI RIGORE TIRATI AL FINE DI DETERMINARE LA VITTORIA DELLA SINGOLA PARTITA;
 - 5) SORTEGGIO DA DEFINIRE.

REGOLAMENTO TECNICO CALCIO A 7 UNDER 10 / 12

PER QUESTE CATEGORIE VALE QUANTO RIPORTATO SUL PIANO DI ATTIVITÀ CSI LECCO PER LA STAGIONE SPORTIVA 2017-2018.

REGOLAMENTO TECNICO CALCIO UNDER 12 GIOCATORI 9 VS 9

A) LIMITI DI ETÀ

POSSONO PARTECIPARE ALLE GARE I NATI NELL'ANNO 2006 / 2007 /2008 E 2009.

ATTENZIONE: ATTIVITÀ AGONISTICA (QUINDI VISITA PRESSO LA MEDICINA SPORTIVA) A PARTIRE DAL COMPIIMENTO DEL 12° ANNO.

B) EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

PER LE SCARPE DA GIOCO SI CONSIGLIA L'UTILIZZO DI SCARPE DA GIOCO CON LA SUOLA DI GOMMA O A TREDICI TACCHETTI; È OBBLIGATORIO L'UTILIZZO DEI PARASTINCHI.

C) PARTECIPAZIONE ALLA GARA

LA GARA, DISPUTATA DA 9 GIOCATORI PER SQUADRA, VERRÀ SUDDIVISA IN 3 TEMPI DA 15 MINUTI CIASCUNO. I CAMBI SONO ILLIMITATI, MA SI FANNO A GIOCO FERMO.

L'ACCESSO AL TERRENO DI GIOCO È CONSENTITO AD UN TECNICO PER SOCIETÀ ED AD UN MASSIMO DI DUE DIRIGENTI PER SOCIETÀ.

D) IL TERRENO DI GIOCO

LA PARTITA VIENE DISPUTATA SUI CAMPI DI DIMENSIONI: DA 60X40 A 75X50 METRI.

MISURE CONSIGLIATE PER LE PORTE DI GIOCO: 6 X 2 (LUNGHEZZA 6 METRI / ALTEZZA 2 METRI)

SI GIOCA CON PALLONI DI CUOIO DELLA MISURA CONVENZIONALE N°4.

L'AREA DI RIGORE, LADDOVE NON PUO' ESSERE TRACCIATA, INDICATIVAMENTE POTRA' MISURARE METRI 20X10 E DOVRA' ESSERE DELIMITATA DA CINESINI.

IL PUNTO DEL CALCIO DI RIGORE VIENE FISSATO A 8 METRI DALLA LINEA DI PORTA.

E) RISULTATO DELLA GARA:

I RISULTATI DI CIASCUN TEMPO DI GIOCO DEVONO ESSERE CONTEGGIATI SEPARATAMENTE. PERTANTO, A SEGUITO DEL RISULTATO DEL PRIMO TEMPO, IL SECONDO TEMPO INIZIERÀ NUOVAMENTE CON IL RISULTATO DI PARITÀ (STESSA COSA VALE PER IL TERZO TEMPO). IL RISULTATO FINALE DELLA GARA SARÀ DETERMINATO DAL NUMERO DI MINI-GARE VINTE DA CIASCUNA SQUADRA, ACQUISENDO UN PUNTO PER CIASCUN TEMPO VINTO O PAREGGIATO.

POSSONO QUINDI VERIFICARSI LE SEGUENTI COMBINAZIONI:

- PAREGGI IN TUTTI E TRE I TEMPI: 3 PUNTI PER SQUADRA
- DUE TEMPI IN PAREGGIO E UNA VITTORIA: 3 PUNTI PER LA SQUADRA VINCENTE E 2 PUNTI PER LA SQUADRA PERDENTE
- UN TEMPO IN PAREGGIO E DUE VITTORIE DA PARTE DI UNA DELLE DUE SQUADRE: 3 PUNTI PER LA SQUADRA VINCENTE ED UNO PER LA SQUADRA PERDENTE
- VITTORIA DI UNA SQUADRA IN TUTTI E TRE I TEMPI: 3 PUNTI PER LA SQUADRA VINCENTE
- UNA VITTORIA A TESTA E UN PAREGGIO NEI TRE TEMPI: 2 PUNTI PER CIASCUNA SQUADRA
- DUE VITTORIE DI UNA SQUADRA E UNA VITTORIA DELL'ALTRA SQUADRA NEI TRE TEMPI: 2 PUNTI PER CHI HA VINTO DUE TEMPI, UN PUNTO PER CHI HA VINTO UN TEMPO SOLO

F) TIME OUT

E' POSSIBILE L'UTILIZZO DI UN TIME-OUT DELLA DURATA DI 1 MINUTO PER CIASCUNA SQUADRA, NELL'ARCO DI CIASCUN TEMPO DI GIOCO.

G) VARIAZIONE ALLE REGOLE DI GIOCO

CALCIO DI RINVIO O RIMESSA IN GIOCO DOPO UNA PARATA: SUL RILANCIO IL PALLONE NON PUO' OLTREPASSARE DIRETTAMENTE LA LINEA DI META' CAMPO; SE CIO' DOVESSE ACCADERE SI DOVRA' RIPETERE LA RIMESSA. IN OGNI CASO GLI AVVERSARI NON POTRANNO INTERVENIRE FINO A QUANDO IL PALLONE NON SIA GIOCATO DA UN SECONDO GIOCATORE.

IL FUORI GIOCO È PREVISTO E VIENE DELIMITATO DALLA LINEA DELL'AREA DI RIGORE E IL SUO PROLUNGAMENTO FINO ALLE LINEE LATERALI.

LA RIMESSA LATERALE VIENE EFFETTUATA CON LE MANI; SE PALESEMENTE ERRATA VA FATTA RIPETERE ALLO STESSO GIOCATORE.

TUTTE LE PUNIZIONI VENGONO CONSIDERATE INDIRETTE ECCETTO IL CALCIO DI RIGORE CHE PUÒ ESSERE CONCESSO PER UN FALLO IN AREA DI RIGORE E CHE INTERROMPA UNA CHIARA OCCASIONE DA RETE.

IL GIOCATORE REO DI COMPORTAMENTO GRAVE NON VERRÀ ESPULSO NELLA CLASSICA FORMA CON IL CARTELLINO ROSSO, MA DI FATTO POTRA' ESSERE SOSTITUITO CON UN GIOCATORE DELLA PANCHINA E NON POTRÀ RIENTRARE NELL'ARCO DELLA PARTITA.

H) RAPPORTO DI GARA

AL TERMINE DELLA GARA I TECNICI E I DIRIGENTI DELLE DUE SOCIETÀ DOVRANNO FIRMARE PER AVALLO IL RISULTATO RIPORTATO SUL RAPPORTO ARBITRALE

I) SALUTI A FINE GARA

E' FATTO OBBLIGO AI GIOCATORI DELLE DUE SQUADRE DI SALUTARE IL PUBBLICO, GLI AVVERSARI E IL DIRIGENTE ARBITRO AD INIZIO E FINE GARA.

REGOLAMENTO TECNICO PALLA RILANCIATA 4vs4 (UNDER 8)

CAMPO DI GIOCO: CAMPO DI MT. 4,5 X 9

RETE: ALTEZZA RETE MT. 2

GIOCATORI: GIOCANO DUE SQUADRE COMPOSTE CIASCUNA DA 4 GIOCATORI

CAMBI: AD OGNI ROTAZIONE IL GIOCATORE CHE VA IN ZONA 1 ESCE ED ENTRA IL 1° DELLE RISERVE E COSÌ DI SEGUITO

PALLONE: DA MINIVOLLEY LEGGERO

DURATA INCONTRI: SI GIOCANO 2 SET DI 5 MINUTI CIASCUNO.

SERVIZIO: LO EFFETTUA IL GIOCATORE IN ZONA 1 LANCIANDO LA PALLA CON DUE MANI DA SOPRA IL CAPO O IN PALLEGGIO O COME VUOLE; QUESTO GIOCATORE PUÒ EFFETTUARE IL SERVIZIO DIETRO LA LINEA DEI 3 METRI.

SVILUPPO DEL GIOCO: LA PALLA DOVRÀ ESSERE RICEVUTA CON DUE MANI E POI PASSATA (CON LANCIO E NON CONSEGNATA) AD UN COMPAGNO. IL PASSAGGIO DEVE ESSERE EFFETTUATO DAL PUNTO DI PRESA (CIOÈ NON SI POSSONO FARE PASSI DI AVVICINAMENTO ALLA RETE O AI COMPAGNI). SONO OBBLIGATORI 2 PASSAGGI E POI LA PALLA DEVE ESSERE RILANCIATA NEL CAMPO AVVERSARIO.

AD OGNI PUNTO CONQUISTATO O PERSO SI COMPIE UNA ROTAZIONE IN SENSO ORARIO DEI GIOCATORI.

FALLI: OGNI FALLO COMPORTA UN PUNTO ALLA SQUADRA AVVERSARIA.

- PALLA CHE NON SUPERA LA RETE
- PALLA CHE CADE NEL PROPRIO CAPO
- PALLA CHE VIENE LANCIATA FUORI DAL CAMPO AVVERSARIO
- PALLA CADUTA A TERRA IN RICEZIONE O DURANTE I PASSAGGI
- 4 TOCCHI (CIOÈ TRE PASSAGGI INVECE DI DUE)
- PALLA PRESA A 4 MANI (CIOÈ PRESA CONTEMPORANEA DI DUE GIOCATORI)
- PALLA DOPPIA: LA PALLA SFUGGE DI MANO E VIENE RIPRESA DALLO STESSO GIOCATORE
- INVASIONE DI CAMPO O DI RETE

DOPO 3 PUNTI CONSECUTIVI OTTENUTI DALLA STESSA SQUADRA SI OPERA IL CAMBIO PALLA MA LA SQUADRA AVVERSARIA NON ACQUISISCE IL PUNTO

REGOLAMENTO TECNICO MINIVOLLEY 3vs3 UNDER 10

VALE QUANTO RIPORTATO SUL PIANO DI ATTIVITÀ CSI LECCO PER LA STAGIONE SPORTIVA 2017-2018.

REGOLAMENTO TECNICO VOLLEY 6vs6 UNDER 10 / 12

PER LE CATEGORIE DI CUI SOPRA, VALE QUANTO RIPORTATO SUL PIANO DI ATTIVITÀ CSI LECCO PER LA STAGIONE SPORTIVA 2017-2018.

REGOLAMENTO TECNICO MINIVOLLEY 4vs4 UNDER 12

IL PRESENTE REGOLAMENTO TECNICO FA RIFERIMENTO A QUANTO RIPORTATO PER LA DISCIPLINA DEL SUPERVOLLEY SUL PROGETTO NAZIONALE SPORT&GO

A) SI GIOCA IN

4 CONTRO 4 (COMPOSIZIONE ANCHE MISTA CON UN SOLO ATLETA DI SESSO MASCHILE IN CAMPO)

B) CAMPO E ATTREZZATURE

LARGHEZZA 6 X 12,00 M

ALTEZZA RETE 2,00 M

PALLONE VOLLEY SCHOOL

C) NUMERO GIOCATORI

COMPOSIZIONE MINIMA DELLA SQUADRA: 6 ATLETI (AL MASSIMO 2 ATLETI DI SESSO MASCHILE IN DISTINTA)

ACCOMPAGNATORI: 1 DIRIGENTE E 1 ALLENATORE

D) FORMULA DI SVOLGIMENTO

3 SET OBBLIGATORI AL 25° PUNTO CON RALLY POINT SYSTEM. UNA SQUADRA VINCE IL SET QUANDO RAGGIUNGE IL 25° PUNTO CON ALMENO 2 PUNTI DI SCARTO SULL'AVVERSARIO. IN OGNI CASO, IL SET SI CONCLUDE QUANDO UNA DELLE DUE SQUADRE RAGGIUNGE PER PRIMA IL 27° PUNTO. NELLE FASI AD ELIMINAZIONE DIRETTA VINCE LA PARTITA LA SQUADRA CHE PER PRIMA SI AGGIUDICA 2 SET.

E) PARTECIPAZIONE DI TUTTI E SOSTITUZIONI

TUTTI I GIOCATORI IN DISTINTA DEVONO GIOCARE.

È OBBLIGATORIO IL CAMBIO DEL GIOCATORE CHE PER EFFETTO DEL CAMBIO "PALLA-PUNTO" ARRIVA IN ZONA BATTUTA SECONDO UN ORDINE GIÀ PREDEFINITO E VINCOLANTE.

E) PUNTEGGI ATTRIBUITI

3 PUNTI ALLA SQUADRA VINCENTE CON RISULTATO 3-0

2 PUNTI ALLA SQUADRA VINCENTE CON RISULTATO 2-1

1 PUNTO ALLA SQUADRA PERDENTE CON RISULTATO 1-2

0 PUNTI ALLA SQUADRA PERDENTE CON RISULTATO 0-3

F) TIME OUT

2 PER OGNI SET, PER OGNI SQUADRA

G) ALTRE INDICAZIONI

- BATTUTA DAL BASSO;
- LA RICEZIONE È LASCIATA LIBERA;
- NON SONO AMMESSI CAMBI DI RUOLO;
- È VIETATO L'UTILIZZO DEL LIBERO.

DOPO 3 PUNTI CONSECUTIVI OTTENUTI DALLA STESSA SQUADRA SI OPERA IL CAMBIO PALLA MA LA SQUADRA AVVERSARIA NON ACQUISISCE IL PUNTO