

# REQUISITI DI PARTECIPAZIONE E REGOLAMENTO TECNICO – HAPPYFANIA VOLLEY

## REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

**Iscrizione:** per poter partecipare a Happyfania Volley è necessario aver completato la procedura d'iscrizione (vedi sezione tasto verde "ISCRIVI LA TUA SQUADRA").

**Certificato medico:** tutti gli atleti dovranno essere in regola con la certificazione medica (in corso di validità) richiesta per l'attività sportiva da essi praticata, conservata dalla Società di appartenenza.

**Autonomia negli spostamenti:** durante le giornate delle gare ogni squadra deve essere autonoma e in grado di spostarsi con mezzi propri, tale requisito è valido anche nel caso in cui una società si iscriva con più di una squadra.

**Allenatori:** per rendere fattibile lo svolgimento del torneo qualora una società iscriva più squadre aventi lo stesso allenatore, è necessario che tale società si organizzi con un aiuto (dirigente o secondo allenatore). Nel caso in cui il tabellone preveda partite in concomitanza o in palestre differenti questi "aiuti" devono sostituire l'allenatore in panchina. Il primo allenatore potrà raggiungere la squadra in cui è sostituito anche a partita iniziata.

**Palloni di gara:** i palloni utilizzati durante le partite verranno forniti dall'organizzazione. Il modello ufficiale utilizzato nel torneo è: Mikasa MVA 200.  
***Per il riscaldamento pregara ogni squadra dovrà utilizzare i propri palloni.***

## REGOLAMENTO DI GIOCO

Valgono le regole della FIPAV ad eccezione di quelle scritte successivamente.

**CATEGORIE E ALTEZZA RETE:** la partecipazione è aperta a squadre di qualunque livello suddivise all'interno delle seguenti categorie di gioco:

- **Under 18F** (nate dopo l'1/1/2001, sono ammesse in campo due giocatrici del 2000) h 2.24m
- **Under 16F** (nate dopo l'1/1/2003) h 2.24m
- **Under 14F** (nate dopo l'1/1/2005) h 2.15m
- **Under 13F** (nate dopo l'1/1/2006) h 2.15m
- **S3 Under 12 CATEGORIA UNICA** (nati dopo l'1/1/2007) h 2.10m
- **Under 18M** (nati dopo l'1/1/2001, sono ammessi in campo due giocatori del 2000) h 2.43m
- **Under 16M** (nati dopo l'1/1/2003) h 2.35m
- **Under 14M** (nati dopo l'1/1/2005) h 2.15m

**SET E PUNTEGGI:** le gare di tutte le categorie si giocheranno al meglio dei 2 set su 3 ai 25 punti con l'eventuale terzo ai 15 (con cambio campo agli 8 punti). Tutti i set, anche il terzo, di disputeranno senza limit point. La vittoria per 2 a 0 assegna 3 punti alla squadra vincente e 0 punti alla perdente, mentre la vittoria per 2 a 1 assegna 2 punti

alla vincente e 1 alla perdente.

**SQUADRE:** non ci sono limitazioni sul numero totale dei componenti di ciascuna squadra che può essere quindi superiore ai 12 elementi (o 13 nel caso in cui ci siano 2 liberi).

L'utilizzo di 1/2 liberi è consentito nelle categorie under U14, 16, 18 femminile e 16, 18 maschile purché compaiano nel camp3 presentato all'arbitro.

**Ogni atleta può giocare in squadre di diverse categorie della stessa Società,** purché non sia fuori quota e sia indicato in tutti i camp3 (ad esempio: Mattia è un atleta Under 14 e può giocare sia nella squadra U14 sia nella squadra U16 della sua Società).

**NB:** se Mattia si presenta ad una partita di U14 NON può giocare una partita di U16 fino a quando non è terminata la partita di U14.

**IMPORTANTE:** questa duplice partecipazione non deve in nessun caso ostacolare l'andamento della manifestazione, ogni squadra deve essere in grado di partecipare regolarmente al torneo anche senza l'atleta o gli atleti che sono iscritti a più categorie di gioco. Qualora il calendario presenti delle concomitanze tra le partite delle categorie che interessano l'atleta, l'allenatore dovrà scegliere a quale partita l'atleta prenderà parte.

Nel caso in cui durante la manifestazione una squadra si ritrovi con un organico ridotto, l'organizzazione valuterà la possibilità di aggiungere giocatori non presenti nel camp3 proposti dalla Società interessata. La squadra che beneficerà di questo inserimento/sostituzione giocherà regolarmente tutte le partite ma non parteciperà alla classifica finale di quella categoria.

**CAMP3:** deve essere compilato on-line nel sito della Federazione Italiana Pallavolo ed è valido per tutta la durata del torneo (o due camp3 nel caso in cui ci siano più di 12 giocatori partecipanti).

E' inoltre possibile schierare giocatori in prestito da altre società presentando al riconoscimento il camp3 della società di appartenenza.

**Il camp3 deve essere presentato all'arbitro prima di ogni gara** e lo stesso camp3 è valido per tutto l'andamento del torneo salvo cambio numeri di maglia, atleti partecipanti, cambio liberi. Al termine di ogni partita è possibile richiedere all'arbitro il proprio camp3, in alternativa si possono stampare più copie, una per gara.

Solamente alla prima partita, è inoltre necessario **presentare all'arbitro i documenti di riconoscimento in corso di validità** (sono accettate anche le fotocopie autenticate dal proprio comitato d'appartenenza).

**COMPILAZIONE CAMP3:** esempio dati gara



## ELENCO PARTECIPANTI ALLA GARA

DATI DELLA GARA N° 1



Data:	03/01/2019	Ora:	09:00
Località:	RIMINI - BELLARIA IM	Serie/Cat./Torneo/Amich.:	SERIE GIOVANILE ALLA QUALE SI PARTECIPA
Squadra Ospitante:	NOME SQUADRA PARTECIPANTE	Squadra Ospite:	HAPPYFANIA VOLLEY

Nel caso in cui l'allenatore fosse impegnato in un'altra gara del torneo in panchina può figurare un dirigente stampato nel camp3 o accompagnatore inserito a penna.

**NB:** per le squadre iscritte a campionati organizzati da altri enti sportivi (es: CSI, PGS, UISP, OPES...) è necessario presentare l'elenco atleti partecipanti conforme alla propria federazione.

## **FORMULA**

Ogni torneo si svolgerà con una formula scelta in base al numero di squadre iscritte. Nella prima fase si giocherà con la formula a gironi, nella seconda ad eliminazione diretta. Indicativamente ogni squadra disputerà sempre una partita al mattino ed una al pomeriggio.

**ORARI GARE E RITARDI:** gli orari degli incontri del tabellone sono da considerarsi indicativi, invitiamo per questo motivo tutti i partecipanti ad essere presenti in palestra con largo anticipo. Nel caso di ritardo immotivato superiore ai 15 minuti la squadra verrà considerata perdente per 2 a 0.

**RISCALDAMENTO PREGARA:** per il corretto andamento del torneo è necessario che ogni squadra anticipi il riscaldamento atletico/fisico negli spazi liberi della palestra e che la parte in campo con la palla non superi i 20'. Nel caso in cui una squadra arrivi sul campo in ritardo dovrà rinunciare.

**DIRIGENTE SEGNAPUNTI:** l'organizzazione riserva un omaggio ai dirigenti segnapunti messi a disposizione dalle Società per tutto l'andamento del torneo. Il segnapunti seguirà esclusivamente le partite della propria squadra. Raccomandiamo a tutte le Società di **indicare nella "SCHEDE ISCRIZIONE SQUADRE"** la presenza di segnapunti disponibili e al seguito di quale squadra.