

Comunicato Ufficiale

N° 26 del 30.05.2026 Stagione Sportiva 2025-2026

PRESIDENTE	PANUCCIO DOMENICO	335 7358621	presidente.reggiocalabria@federvolley.it
VICE PRESIDENTE	MASCI VITTORIO	333 5949333	masci@fipavrc.it
SEGRETARIOCONSIGLIERE	MODAFFERI DEMETRIO VINCENZO	346 7853352	modafferi@fipavrc.it
CONSIGLIERI TERRITORILI	DI GARBO MASSIMILIANO	392 2687826	digarbo@fipavrc.it
	VERSACE ALESSANDRO	348 6424858	versace@fipavrc.it
GIUDICE SPORTIVO TERRITORIALE	AVV. LOGIUDICE BRUNO		

SEDE COMITATO TERRITORIALE	Via Giuseppe De Nava,52 89123 Reggio Calabria		
LA CORRISPONDENZA DOVRÀ ESSERE INVIATA A:	Fipav - Comitato Territoriale Reggio Calabria Via Giuseppe De Nava,52 89123 Reggio Calabria		
SEGRETARIO COMITATO TERRITORIALE	MARCIANO' DOMENICO	375 6353061	reggiocalabria@federvolley.it
Lunedì - Martedì - Mercoledì - Giovedì - Venerdì 13.00 - 20.00			
RESPONSABILE COMMISSIONE ORGANIZZATIVA	MARCIANO' DOMENICO	375 6353061	campionati.reggiocalabria@federvolley.it
Lunedì - Martedì - Mercoledì - Giovedì - Venerdì 13.00 - 20.00			
RECAPITI COMITATO TERRITORIALE			
TELEFONO	375 6353061		
E-MAIL	reggiocalabria@federvolley.it		
PEC	cp.reggiocalabria@pec.federvolley.it		
SITI INTERNET			
FEDERAZIONE ITALIANA PALLAVOLO	www.federvolley.it		
CT REGGIO CALABRIA	https://www.fipavrc.it		
CAMPIONATI	https://www.fipavonline.it/home.html		

SOMMARIO

1. CONSEGNA DOCUMENTAZIONE PER LE PARTITE DI CATEGORIA.....	2
2. FINALE TERRITORIALE UNDER 13 FEMMINILE 6VS6.....	3
3. FINALE FESTA TERRITORIALE MANIFESTAZIONE GIOCO VOLLEY S3 S.S. 2025/2026	3
4. ORGANICO E FORMULA MANIFESTAZIONE "GIOCO VOLLEY S3 WHITE MISTO " STAGIONE SPORTIVA 2025/2026	4
5. ORGANICO E FORMULA MANIFESTAZIONE "GIOCO VOLLEY S3 GREEN MISTO " STAGIONE SPORTIVA 2025/2026	6
6. ORGANICO E FORMULA MANIFESTAZIONE "GIOCO VOLLEY S3 RED FEMMINILE " STAGIONE SPORTIVA 2025/2026	9
7. ORGANICO E FORMULA MANIFESTAZIONE "GIOCO VOLLEY S3 RED MASCHILE " STAGIONE SPORTIVA 2025/2026	10
8. RISULTATI DEGLI INCONTRI	12
9. PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI.....	13
10. PROSSIMO TURNO GARE DAL 30/05/2026 AL 05/06/2026	14

1. CONSEGNA DOCUMENTAZIONE PER LE PARTITE DI CATEGORIA

Si comunica che la documentazione delle gare devono essere anticipati Via e-mail a campionati.reggiocalabria@federvolley.it entro le ore 12.00 del giorno successivo alla gara, per le società che non hanno la possibilità di consegnare i referti gara in Comitato entro le ore 14.00 del giorno successivo alla gara.

L'anticipazione della documentazione (**Moduli CAMP3 e CAMPRISOC**) devono essere acquisiti in formato digitale (PDF) tramite scanner o app di scansione (es.: Adobe Scan, Microsoft Lens, CamScanner, PDFgear Scan, Genius Scan, ecc.), in modo che risultino chiaramente leggibili la data e l'ora di stampa dei moduli CAMP3.

Non sono ammessi invii tramite fotografie ed invii tramite whatsapp. L'oggetto della mail dovrà indicare Campionato, Girone e numero di gara (o numeri) in caso di concentramento. I file dovranno essere allegati in formato .pdf in unico file. Il referto gara sarà scaricato dalla Segreteria del Comitato dal portale. La trasmissione è a carico della Società ospitante.

N.B. Si chiede la massima attenzione di inserire i seguenti dati nel modulo Camprisoc che devono contenere i seguenti dati: (Cognome-Nome n. certificato e data di rilascio del certificato dell'addetto al defibrillatore).

QUALORA I REFERTI NON DOVESSERO RISULTARE INVIATI O RICEVUTI IN COMITATO ENTRO TALE TERMINE, AL TERZO GIORNO NON RICEVUTA LA DOCUMENTAZIONE SOPRA RIPORTATA IL SODALIZIO OSPITANTE SARÀ SANZIONATO DAL GIUDICE SPORTIVO TERRITORIALE CON LE SEGUENTI SANZIONI:

- Alla prima infrazione un'ammonizione con diffida;
- Dalla seconda violazione in poi sarà applicata una multa, da parte del Giudice Sportivo Territoriale, pari ad € 25,00;

Si comunica che i referti di gara vanno anticipati via email e devono essere consegnati in originale o spediti entro **e non oltre 20 giorni dalla disputa della gara, al seguente indirizzo:**

FIPAV COMITATO TERRITORIALE REGGIO CALABRIA- VIA GIUSEPPE DE NAVA 52 – 89123 REGGIO CALABRIA

Negli atti del CTFIPAV RC devono rimanere le copie originali, dei due Camp3 e del Modello Camprisoc, che potrebbero servire per ulteriori verifiche di Tesseramento, pertanto bisogna consegnare tutte le copie originali (CAMP3, SQUADRA OSPITANTE OSPITE, MODELLO CAMPRISOC).

Qualora non ricevuti i referti e/o spediti in originale entro il termine dei 20 gg IL SODALIZIO OSPITANTE SARÀ SANZIONATO DAL GIUDICE SPORTIVO TERRITORIALE CON LE SEGUENTI SANZIONI:

- Alla prima infrazione un'ammonizione con diffida, dalla seconda violazione in poi sarà applicata una multa, da parte del Giudice Sportivo Territoriale, pari ad € 15,00.

2. FINALE TERRITORIALE UNDER 13 FEMMINILE 6VS6

Si comunica che la finale Under 13 Femminile s.s. 2025/2026 è stata assegnata alla società **Pallavolo Jonica AD**, unica società richiedente e si svolgerà **lunedì 08 giugno 2026**, con inizio gare alle ore 17.00 presso il Palazzetto Dello Sport Città Di Siderno Eunice Kennedy Shriver- VIALE SASSO MARCONI, 6 di Siderno.

Considerate le classifiche del campionato Under 13 Femminile posto dalle Squadre :

- ASD POLISPORTIVA ELIO SOZZI A - Vincitrice del girone A
- A.S.D. DEL CORE VOLLEY ACADEMY - Vincitrice del girone B
- ASD POLISPORTIVA MELICUCCO - Vincitrice del girone C
- PALLAVOLO JONICA A D-- Vincitrice del girone D, sono ammesse a disputare la finale Territoriale.

Si rende noto il calendario della finale territoriale in oggetto:

N.	Data	Località	Squadra A	Squadra B
790	08/06/2026 17.00	SIDERNO	PALLAVOLO JONICA	A.S.D. DEL CORE VOLLEY ACADEMY
791	08/06/2026 18.15	SIDERNO	ASD POLISPORTIVA ELIO SOZZI A	DEL CONTE VOLLEY
792	08/06/2026 19.30	SIDERNO	VINCENTE GARA 790	VINCENTE GARA 791
Impianto: Palazzetto Dello Sport Città Di Siderno Eunice Kennedy Shriver - VIALE SASSO MARCONI, 6 (SIDERNO)				
La squadra 1 classificata della Finale Territoriale è campione Territoriale ed accederà alla fase regionale.				
CONTRIBUTI GARA		Il Contributo gara previsto per ogni singolo incontro è di € 15,00.		
ADDETTO AL DEFIBRILLATORE		Il defibrillatore ed il relativo addetto dovranno essere messi a disposizione dalla società organizzatrice.		
ARBITRAGGIO		Arbitri Federali.		
PUNTEGGIO		Tutte le gare devono essere disputate al meglio di 2 set su 3 con il Rally Point System con l'eventuale terzo set a 25 punti con cambio di campo a 13.		
REFERTO DI GARA - REFERTO ELETTRONICO		Per tutti Campionati, tranne per il Campionato Under 13 Maschile (3vs3) e Trofei Volley S3 , è obbligatorio l'utilizzo del REFERTO DI GARA ELETTRONICO, introdotto il Referto di Gara Elettronico MPS (Escorevolley). La società ospitante è tenuta a mettere a disposizione un segnapunti abilitato alla compilazione del Referto di Gara Elettronico, un dispositivo elettronico (PC o Tablet) e una connessione ad Internet per tutta la durata della gara. In mancanza, la Società Ospitante incorrerà la prima volta in una diffida e dalla seconda volta in poi sarà applicata una sanzione pecuniaria pari a € 50,00 .		
PARTECIPAZIONE A REFERTO		Nella stagione 2025/2026, in tutti i campionati giovanili, eccetto l'Under 13 (dove si potranno comunque iscrivere a referto un massimo di 14 atlete ma senza Libero) , si potranno iscrivere a referto fino ad un massimo di 14 atlete per squadra di cui due di queste atlete dovranno svolgere la funzione di Libero (la composizione 12 atlete più un Libero non è più ammessa). Quindi, ogni squadra potrà iscrivere a referto: massimo 12 atlete senza alcun Libero, oppure massimo 11 atlete più un Libero, oppure massimo 11 atlete più due Libero, oppure 12 atleti più due Libero. Resta consentita la possibilità di utilizzare 2 Libero anche nei casi in cui ci siano dagli 8 ai 12 atleti (2 Libero compresi).		
LIMITI DI ETÀ		Possono partecipare le atlete nate negli anni Nate dal 2013 al 2015. Si precisa che le fasce d'età sopra indicate non sono derogabili.		
NORME TECNICHE		Nei campionati Under 13 e Under 14, non si applicherà la Regola 9.3.4 relativa al fallo di DOPPIO TOCCO ("un giocatore tocca la palla due volte in successione o la palla tocca in successione varie parti del corpo") limitatamente alla sola valutazione del secondo tocco di squadra effettuato in "palleggio" e che non sia intenzionalmente di attacco. Fermo restando che il criterio valutativo dei tocchi di palla deve essere improntato a garantire la continuità del gioco coerentemente con il contesto tecnico della gara, ne consegue che non dovranno essere sanzionati falli di doppio tocco (cosiddette "doppie") quando un qualsiasi giocatore, non necessariamente un palleggiatore, effettua un secondo tocco di squadra in palleggio che non sia intenzionalmente diretto verso il campo avversario (in tale caso l'approccio valutativo dovrà essere analogo a quello del terzo tocco di squadra). Si conferma quanto previsto dalle Regole 9.2.3.2 ("al primo tocco di squadra, la palla può toccare consecutivamente più parti del corpo di un giocatore, a condizione che tali contatti avvengano nel corso di un'unica azione") e 9.3.3. (fallo di palla trattenuta: "la palla è fermata e/o lanciata, non rimbalza al tocco").		
NORME TECNICHE UNDER 13 FEMMINILE		Anche per la stagione sportiva 2025/2026 in Under 13 Femminile sarà obbligatoria la battuta dal basso. Lo Smart Coach potrà essere inserito a Camp 3. In questo caso non sarà obbligatoria la presenza dell'allenatore in panchina		
UTILIZZO LIBERO		No		
UTILIZZO 2° LIBERO		No		
PALLONI GARA		MIKASA: MVA 200 - MVA 300 - V200W CEV - V200W - V300W - MOLTEN: V5M 5000		

3. FINALE FESTA TERRITORIALE MANIFESTAZIONE GIOCO VOLLEY S3 S.S. 2025/2026

Si comunica che le Finali Territoriali del Gioco Volley S3 delle categorie White, Green e Red Femminile si svolgeranno presso il Centro Sportivo Pianeta Viola di Reggio Calabria **domenica 21 giugno** dalle ore 10.00 alle ore 13.00 e dalle ore 15.00 fino al termine della manifestazione.

4. ORGANICO E FORMULA MANIFESTAZIONE "GIOCO VOLLEY S3 WHITE MISTO" Stagione Sportiva 2025/2026

GIRONE A			
29/05/2026- PALESTRA COPRISCOPRI DI LARGO PENTIMELE - VIA PROVINCIALE VECCHIA ARCHI, 3 (PENTIMELE)			
CAMP.	AFFILIAZIONE	DENOMINAZIONE SOCIETÀ	DENOMINAZIONE SQUADRA
S3XWHITA	170820324	A.S.D. DEL CORE VOLLEY ACADEMY	Del Core Volley Academy/1
S3XWHITA	170820324	A.S.D. DEL CORE VOLLEY ACADEMY	Del Core Volley Academy/2
S3XWHITA	170820361	SPORTSPECIALIST SSD ARL	Canale Group Rc 1
S3XWHITA	170820361	SPORTSPECIALIST SSD ARL	Canale Group Rc 2
GIRONE B			
31/05/2025-CENTRO SPORTIVO GIARE - VIA GIOVANNI PAOLO II, 13 (MELITO DI PORTO SALVO)			
CAMP.	AFFILIAZIONE	DENOMINAZIONE SOCIETÀ	DENOMINAZIONE SQUADRA
S3XWHITB	170820324	A.S.D. DEL CORE VOLLEY ACADEMY	Del Core Volley Academy/3
S3XWHITB	170820324	A.S.D. DEL CORE VOLLEY ACADEMY	Del Core Volley Academy/4
S3XWHITB	170820359	SSD POL.D.GI.A.RE. RL	Ssd Pol.d.gi.a.re. RL/a
S3XWHITB	170820359	SSD POL.D.GI.A.RE. RL	Ssd Pol.d.gi.a.re. RL/b
GIRONE C -02/06/2026 Palestra Comunale - VIALE ALDO MORO, 4 (MARINA DI SANT'ILARIO)			
CAMP.	AFFILIAZIONE	DENOMINAZIONE SOCIETÀ	DENOMINAZIONE SQUADRA
S3XWHITC	170820357	ASD POLISPORTIVA MELICUCCO	Del Conte Volley
S3XWHITC	170820358	ASD PALLAVOLO S. ILARIO	Pallavolo S.ilario
S3XWHITC	170820358	ASD PALLAVOLO S. ILARIO	Pallavolo S.ilario 2

GIOCO VOLLEY CATEGORIA WHITE

Progettato per i bambini più piccoli, questo gioco mira a sviluppare i prerequisiti essenziali per l'apprendimento della battuta, della ricezione e della lettura delle traiettorie, stimolando il movimento verso la palla. Segue una progressione didattica mirata che favorisce lo sviluppo delle capacità e delle abilità di base necessarie per avvicinarsi al mondo della pallavolo.

Modalità di gioco:	2 vs 2 miste, maschi e femmine, ed è consentita la partecipazione di squadre maschili, femminili e miste.
Numero atleti a CAMP3:	4 (maschi e femmine insieme); se ci sono più bambini si dovrà formare una nuova squadra per ridurre i tempi di attesa e massimizzare il tempo di gioco.
Età di riferimento:	5-7 anni (nati 2020-2018).
Misure Campo:	4,5 x 9 m; si consiglia di prevedere un'area di rispetto attorno al campo, per garantire la continuità delle azioni di gioco e proteggere i bambini, che, andando a intercettare la palla dopo un rimbalzo, rischierebbero di dover invadere il campo vicino.
ALTEZZA RETE :	185 cm; questa altezza permette rimbalzi facilmente gestibili e, al contempo, non rappresenta un ostacolo allo svolgimento e all'avvio delle azioni di gioco
PUNTEGGIO	2 set su 3 a 15 punti, In caso di parità 14-14 il set terminerà comunque a 15.
Consigli sulla corretta progressione didattica dei modelli di gioco	Si consiglia di far posizionare i due giocatori in ricezione, affiancati con i piedi sulla linea di fondo campo. Questo fornisce un riferimento concreto e li mette nelle condizioni migliori per gestire la palla in arrivo. Inoltre, aiuta a limitare l'innata tendenza a prendere la palla al volo, stimolando invece lo spostamento attivo per arrivare "all'appuntamento" con la palla, sviluppando la coordinazione oculo-motoria. Il tempo concesso dal rimbalzo stimola nei bambini più avanzati la ricerca di una corretta relazione con l'asse corporeo, facilitando successivamente l'esecuzione di una tecnica semplificata al posto del lancio. È importante adattare le richieste alle capacità dei bambini: per questo si consiglia di incoraggiare chi è pronto.
Regole e facilitazioni ammesse	▪ Servizio con battuta WHITE e/o lancio a una o due mani dal basso ▪ La palla che proviene dalla battuta avversaria DEVE essere fatta rimbalzare prima di essere giocata ▪ La palla, che proviene da un tocco avversario, può fare un rimbalzo a terra prima di essere giocata. ▪ La palla può sempre essere fermata e poi rigiocata con un lancio o una tecnica facilitata WHITE OBIETTIVI/FINALITÀ DIDATTICO-PEDAGOGICHE ▪ Aumentare il n° di volte in cui la palla viene inviata nel campo avversario, favorendo così un maggior n° di azioni di gioco. ▪ Aumentando il tempo di lettura della traiettoria, grazie alla combinazione tra volo e rimbalzo, si facilita l'intercetto e si favorisce lo sviluppo dell'azione di gioco. ▪ Favorire un maggior n° di chiamate della palla e stimolare la comunicazione proattiva tra i compagni. ▪ Ampliare lo spazio da percorrere per poter prendere la palla e di conseguenza stimolare le abilità coordinative motorie specifiche ▪ Aumentare il tempo decisionale, permettendo al bambino di scegliere l'azione motoria (tecnica) più adeguata allo scopo sperimentandola ed eseguendola in forma facilitata WHITE

	Avvio del gioco: Il gioco parte con un lancio o una battuta dal basso che in questo livello può essere facilitata (battuta WHITE). Queste modalità rendono il servizio accessibile a tutti, senza limitare chi è più avanti e facilitando chi non ha ancora sviluppato la forza o la coordinazione sufficiente per il gesto tecnico specifico; pertanto, questa tipologia di avvio del gioco supporta e sviluppa i seguenti obiettivi: • Formativo-educativo: favorisce un avvio semplice e gratificante, aumentando il numero di azioni corrette e il coinvolgimento nella ricezione. • Tecnico-didattico: consente un progressivo avvicinamento alla battuta regolamentare, semplificando la coordinazione tra rilascio della palla e colpo, e dando tempo al bambino di organizzare l'azione sul piano di lavoro frontale e l'asse longitudinale. • Motivazionale: rinforza il senso di autoefficacia e il successo immediato, stimolando la motivazione intrinseca all'apprendimento
Fermare e rigiocare la palla:	La possibilità di fermare sempre la palla e poi rigiocarla con lanci o tecniche facilitate WHITE riduce la complessità del gesto tecnico e favorisce la partecipazione attiva, supportando e sviluppando i seguenti obiettivi: • Formativo-educativo: riduce la difficoltà esecutiva e stimola collaborazione e comunicazione tra compagni. • Tecnico-didattico: permette di sperimentare il controllo della palla e sviluppare sensibilità motoria, favorendo una progressione naturale dove controllo e precisione precedono velocità e potenza. • Cognitivo/metodologico: aumenta il tempo di riflessione e di scelta, favorendo nei bambini la comprensione del "cosa fare" prima del "come farlo", ossia quale azione compiere e, solo in seguito, con quale strumento, gestualità biomeccanica o tecnica eseguirla.
Rimbalzo della palla:	La palla di avvio (battuta) deve rimbalzare a terra prima di essere intercettata. Durante il gioco, la palla proveniente da un tocco avversario può rimbalzare, ma non è obbligatorio. Nei passaggi tra compagni della stessa squadra, il rimbalzo non è consentito in attività torneistica, mentre può essere utilizzato come strumento didattico in allenamento. Obiettivi sviluppati: • Formativo-educativo: il rimbalzo aumenta il tempo per leggere la traiettoria, incrementa scambi e contatti con la palla, favorisce anticipazione motoria e decisione tecnica. • Tecnico-didattico: allontana il punto di intercetto dalla rete, stimolando il bambino a muoversi verso la palla, sviluppando coordinazione oculo-motoria, gestione dell'attrezzo, controllo delle catene cinetiche, spostamenti, equilibrio e comprensione situazionale rispetto a palla, compagni e avversari.
Attenzione: cerchiamo di comprendere meglio cosa rappresentano e come dobbiamo utilizzare le due principali facilitazioni del gioco Volley White e cioè le regole 2 e 3, rispettivamente: obbligo/possibilità di far rimbalzare la palla proveniente dalla battuta/tocco avversario e possibilità di fermare sempre la palla durante lo sviluppo del gioco. Entrambe intervengono su un aspetto fondamentale dello sviluppo del gioco che è il tempo. In questa fascia d'età, infatti, il focus principale non è l'esecuzione tecnica del gesto, ma dare al bambino il tempo necessario per osservare, comprendere la situazione e produrre una risposta motoria adeguata e pertinente (FSM). I bambini, prima di fare devono poter vedere, capire, decidere, e tutto ciò necessita di tempo, e poi agire con gli strumenti che possiedono per rispondere allo stimolo ricevuto. Per aumentare il tempo a disposizione abbiamo introdotto alcuni accorgimenti regolamentari: • possibilità di fermare la palla, • possibilità di farla rimbalzare, • rete "alta" come nel livello successivo (parabola più ampia), • eventuale palla più leggera (tempo di volo maggiore). Questi elementi rendono il gioco più leggibile e consentono ai bambini di costruire con gradualità le abilità fondamentali legate ai prerequisiti di battuta e ricezione: • presa in carico e chiamata della palla ("mia!", gestione delle zone di conflitto e organizzazione in funzione della costruzione dell'azione di gioco) • lettura delle traiettorie e coordinazione oculo-motoria (andare all'appuntamento con la palla) • relazione corretta con la palla (posizionamento in relazione all'asse corporeo) In conclusione, la possibilità di fermare la palla e quella di farla rimbalzare dopo il tocco avversario, in questa fascia d'età, sono funzionali all'apprendimento perché aumentano il numero di traiettorie intercettabili e, di conseguenza, favoriscono la continuità del gioco, rendendo l'esperienza più accessibile, partecipata e significativa per tutti i bambini. 8) Consigli sulla corretta progressione didattica per facilitare l'apprendimento del gioco White In fase iniziale, durante l'attività didattica in palestra, è consigliabile incentivare l'uso del rimbalzo in modo costante, non solo in ricezione, così da consolidare questi prerequisiti. Tuttavia, una volta acquisita la capacità di muoversi verso la palla con tempi e traiettorie adeguati, è necessario ridurre gradualmente tale facilitazione, per evitare che i bambini perdano l'istinto di prendere la palla al volo, competenza fondamentale per il passaggio al livello Green.	
OBBLIGO PRESENZA SMART COACH	Ogni Società ha l'obbligo della presenza di almeno uno Smart Coach ad ogni Tappa Volley S3, che deve essere regolarmente abilitato, tesserato e vincolato, che può svolgere le stesse funzioni in più squadre. Per procedere all'inserimento nel CAMP3, la Società deve procedere al VINCOLO GRATUITO tramite la sezione PALLAVOLO ONLINE»SOCIETÀ del sito web www.federvolley.it, selezionando la voce Vincolo Allenatori e quindi nella schermata successiva la voce Vincolo Smart Coach; da qui in avanti proseguiranno con la consueta procedura di selezione del tecnico, che si ricorda poter essere solo SMART COACH. Al termine della procedura sarà generato un modulo di tesseramento societario denominato "PSM".
ARBITRAGGIO	In questa modalità sono i bambini stessi a gestire e arbitrare il gioco, decidendo insieme se un'azione è valida o se il punto va assegnato all'una o all'altra squadra, senza l'intervento diretto dell'adulto.

	L'auto arbitraggio favorisce la responsabilità personale, la capacità di confronto, l'attenzione e il rispetto reciproco. Esperienze internazionali dimostrano che quando i bambini arbitrano da soli, migliorano la comprensione delle regole, la padronanza del gioco e la consapevolezza del proprio comportamento in campo.																				
CONSEGNA CAMP3 E REFERTI	al termine di ogni concentramento, al massimo entro 3 gg dalla disputategli incontri, la Società ospitante è tenuta a far pervenire in Comitato i referti gara e i moduli Camp3. La ritardata consegna sarà motivo di provvedimenti disciplinari.																				
GENERAZIONE CAMP3	Il Camp3 dovrà essere generato con il seguente codice : TOX Tornei e Amichevoli Misti TO Torneo o amichevole = Inserire il livello e se sono presenti più squadre della stessa società inserire anche il numero di squadra: Esempio Green Sq. A/B o 1/2/3.																				
FINALE TERRITORIALE	La Finale Territoriale partecipano esclusivamente le squadre 1^ e 2^ classificate dei Gironi A-B-C <table border="1"> <thead> <tr> <th>S1</th><th>S2</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1^ CALASSIFICATA GIRONE A</td><td>1^ CALASSIFICATA GIRONE C</td></tr> <tr> <td>2^ CALASSIFICATA GIRONE C</td><td>2^ CLASSIFICATA GIRONE A</td></tr> <tr> <td>2^ CLASSIFICATA GIRONE B</td><td>1^ CALASSIFICATA GIRONE B</td></tr> </tbody> </table> SI CLASSIFICANO PER LE SEMIFINALI LA PRIMA E SECONDA CLASSIFICATA DEI GIRONI S1-S2. LE SEMIFINALI SI DISPUTERANNO CON I SEGUENTI ABBINAMENTI <table border="1"> <tbody> <tr> <td>1 CLASSIFICATA GIRONE S1</td><td>2 CLASSIFICATA GIRONE S2</td></tr> <tr> <td>1 CLASSIFICATA GIRONE S2</td><td>2 CLASSIFICATA GIRONE S1</td></tr> <tr> <td colspan="2">FINALE 1-2- POSTO</td></tr> <tr> <td>VINCENTE SEMIFINALE 1</td><td>VINCENTE SEMIFINALE 2</td></tr> <tr> <td colspan="2">FINALE 3-4 POSTO</td></tr> <tr> <td>PERDENTE SEMIFINALE 1</td><td>PERDENTE SEMIFINALE 2</td></tr> </tbody> </table>	S1	S2	1^ CALASSIFICATA GIRONE A	1^ CALASSIFICATA GIRONE C	2^ CALASSIFICATA GIRONE C	2^ CLASSIFICATA GIRONE A	2^ CLASSIFICATA GIRONE B	1^ CALASSIFICATA GIRONE B	1 CLASSIFICATA GIRONE S1	2 CLASSIFICATA GIRONE S2	1 CLASSIFICATA GIRONE S2	2 CLASSIFICATA GIRONE S1	FINALE 1-2- POSTO		VINCENTE SEMIFINALE 1	VINCENTE SEMIFINALE 2	FINALE 3-4 POSTO		PERDENTE SEMIFINALE 1	PERDENTE SEMIFINALE 2
S1	S2																				
1^ CALASSIFICATA GIRONE A	1^ CALASSIFICATA GIRONE C																				
2^ CALASSIFICATA GIRONE C	2^ CLASSIFICATA GIRONE A																				
2^ CLASSIFICATA GIRONE B	1^ CALASSIFICATA GIRONE B																				
1 CLASSIFICATA GIRONE S1	2 CLASSIFICATA GIRONE S2																				
1 CLASSIFICATA GIRONE S2	2 CLASSIFICATA GIRONE S1																				
FINALE 1-2- POSTO																					
VINCENTE SEMIFINALE 1	VINCENTE SEMIFINALE 2																				
FINALE 3-4 POSTO																					
PERDENTE SEMIFINALE 1	PERDENTE SEMIFINALE 2																				

TABELLA SANZIONI

Mancata partecipazione ad una Festa/Tappa SENZA preavviso	50€
Mancata partecipazione ad una Festa/Tappa CON preavviso	20€

Per quanto non esplicitamente contemplato nella presente Circolare, valgono integralmente le norme previste sulla guida pratica tecnico-didattica 19.12.25

(https://www.federvolley.it/sites/default/files/2025-12/guida%20pratica%20tecnico-didattica%2019.12.25.def_1.pdf)

5. ORGANICO E FORMULA MANIFESTAZIONE "GIOCO VOLLEY S3 GREEN MISTO " Stagione Sportiva 2025/2026

GIRONE A 28/05/2026- PALESTRA COPRISCOPRI DI LARGO PENTIMELE - VIA PROVINCIALE VECCHIA ARCHI, 3, (PENTIMELE)			
CAMP.	AFFILIAZIONE	DENOMINAZIONE SOCIETÀ	DENOMINAZIONE SQUADRA
S3XGRE A	170820113	A.S.D. LUCK VOLLEY R.C.	A.S.D. LUCK VOLLEY R.C.
S3XGRE A	170820155	ASD CENTRO ADD.VOLLEY GALICO	CAV GALICO
S3XGRE A	170820324	A.S.D. DEL CORE VOLLEY ACADEMY	DEL CORE VOLLEY ACADEMY/3
S3XGRE A	170820324	A.S.D. DEL CORE VOLLEY ACADEMY	DEL CORE VOLLEY ACADEMY/4
S3XGRE A	170820361	SPORTSPECIALIST SSD ARL	CANALE GROUP REGGIO CALABRIA-2
GIRONE B 29/05/2026- PALESTRA COPRISCOPRI DI LARGO PENTIMELE - VIA PROVINCIALE VECCHIA ARCHI, 3, (PENTIMELE)			
CAMP.	AFFILIAZIONE	DENOMINAZIONE SOCIETÀ	DENOMINAZIONE SQUADRA
S3XGRE B	170820324	A.S.D. DEL CORE VOLLEY ACADEMY	DEL CORE VOLLEY ACADEMY/1
S3XGRE B	170820324	A.S.D. DEL CORE VOLLEY ACADEMY	DEL CORE VOLLEY ACADEMY/2
S3XGRE B	170820324	A.S.D. DEL CORE VOLLEY ACADEMY	DEL CORE VOLLEY ACADEMY/5
S3XGRE B	170820361	SPORTSPECIALIST SSD ARL	CANALE GROUP REGGIO CALABRIA-3
GIRONE C 31/05/2025-CENTRO SPORTIVO GIARE - VIA GIOVANNI PAOLO II, 13 (MELITO DI PORTO SALVO)			
CAMP.	AFFILIAZIONE	DENOMINAZIONE SOCIETÀ	DENOMINAZIONE SQUADRA
S3XGRE C	170820324	A.S.D. DEL CORE VOLLEY ACADEMY	DEL CORE VOLLEY ACADEMY/6
S3XGRE C	170820328	ASD VOLLEY REGHION	VOLLEY REGHION- CANALE GROUP RC
S3XGRE C	170820359	SSD POL.D.GI.A.RE. RL	SSD POL.D.GI.A.RE. RL/A
S3XGRE C	170820359	SSD POL.D.GI.A.RE. RL	SSD POL.D.GI.A.RE. RL/B
S3XGRE C	170820361	SPORTSPECIALIST SSD ARL	CANALE GROUP REGGIO CALABRIA-1
GIRONE D 02/06/2026 - PALESTRA COMUNALE - VIALE ALDO MORO, 4 (MARINA DI SANT'ILARIO)			
CAMP.	AFFILIAZIONE	DENOMINAZIONE SOCIETÀ	DENOMINAZIONE SQUADRA
S3XGRE D	170820357	ASD POLISPORTIVA MELICUCCO	DEL CONTE VOLLEY
S3XGRE D	170820357	ASD POLISPORTIVA MELICUCCO	DEL CONTE VOLLEY 2
S3XGRE D	170820358	ASD PALLAVOLO S. ILARIO	PALLAVOLO S.ILARIO 1
S3XGRE D	170820358	ASD PALLAVOLO S. ILARIO	PALLAVOLO S.ILARIO 2

GIOCO VOLLEY CATEGORIA GREEN

Rivolto ai bambini di livello intermedio, il gioco riduce le facilitazioni ammesse nel livello White e introduce una maggiore complessità organizzativa, favorendo l'apprendimento delle tecniche e lo sviluppo dei fondamentali e avvicinando gradualmente i bambini alle dinamiche della pallavolo.

Modalità di gioco:	3 vs 3 misti maschi e femmine, è consentita la partecipazione di squadre maschili, femminili e miste in un unico calendario.
Numero atleti a CAMP3:	massimo 5. Oltre tale numero si consiglia di formare una nuova squadra, così da mantenere alto il tempo di esposizione al gioco attivo.
Età di riferimento:	7-9 anni (nati 2018-2016).
Misure Campo:	4,5 x 9 m
ALTEZZA RETE :	185 CM
PUNTEGGIO	2 set su 3 a 15 punti , In caso di parità 14-14 il set terminerà comunque a 15.
DESCRIZIONE:	nel gioco Volley Green l'azione prende avvio con una battuta dal basso, eseguita da dietro la linea di fondo campo. Dall'altra parte, i tre bambini della squadra in ricezione si dispongono pronti ad affrontare la palla in arrivo (si invita a fare riferimento alla nota metodologica per la disposizione più adeguata al livello di apprendimento). Appena la battuta parte, uno dei tre chiama la palla e si muove per intercettarla, scegliendo se fermarla o giocarla direttamente al volo. Se decide di fermarla, sa che dovrà obbligatoriamente passarla a un compagno, perché il colpo che manda la palla nel campo avversario non può avvenire da una tecnica facilitata. Se invece sceglie di intervenire al volo, la palla può essere diretta anche verso il campo opposto, ma spesso è più conveniente costruire l'azione con i compagni per arrivare a un attacco più efficace. La squadra ha a disposizione fino a tre tocchi per organizzarsi: la ricezione, un eventuale passaggio o alzata, e infine l'attacco. Chi riceve cerca di passare la palla ad un compagno in posizione favorevole, che può decidere di alzare o di colpire direttamente. In questo modo, i bambini imparano a collaborare, a comunicare "mia!" a scegliere il momento più opportuno per intervenire ecc... Il colpo finale, quello che invia la palla nel campo avversario (attacco) deve sempre essere eseguito al volo, stimolando così prontezza, coordinazione e capacità di lettura della traiettoria. Mentre sta avvenendo l'attacco, l'altra squadra si prepara a sua volta a difendere e ricostruire l'azione, dando vita a un gioco continuo, dinamico e ricco di movimento, dove ogni scelta diventa parte della costruzione collettiva.
Consigli sulla corretta progressione didattica dei modelli di gioco Green	Dal punto di vista regolamentare non esistono limitazioni sulla disposizione dei giocatori nel 3 vs 3. Tuttavia, in un'ottica di progressione didattica, è utile procedere dal noto all'ignoto e dal semplice al complesso. Sebbene lo schieramento con un giocatore "corto" sotto rete e due più arretrati sia quello più diffuso, si consiglia di partire da una disposizione già sperimentata nel Volley White: due giocatori affiancati, che rispetto al livello White saranno in posizione più avanzata visto che la palla nel Green non può effettuare un rimbalzo prima di essere intercettata, e uno più arretrato. Questa organizzazione riprende il modello del 2 vs 2 del White, aggiungendo un compagno incaricato della gestione delle palle profonde, più leggibili grazie al maggior tempo di volo. Nella fase di passaggio dal livello White al livello Green, può essere utile — in allenamento — concedere al giocatore arretrato la possibilità di far rimbalzare la palla per consentire ai compagni di organizzare la successiva azione. In questo modo si facilita la costruzione dello schema più funzionale, caratterizzato da minori angoli d'alzata e traiettorie di appoggio più ampie e gestibili verso l'alzatore o il secondo tocco. Infatti, se la palla viene gestita da uno dei due giocatori avanzati, l'obiettivo sarà quello di passarla all'altro compagno avanzato, che a quel punto deciderà se attaccare direttamente oppure alzare la palla per il compagno, così come succede nel livello White. Se invece la palla è gestita dal giocatore arretrato, l'indicazione dev'essere quella di indirizzare il passaggio verso il compagno posizionato nella metà campo opposta. Così facendo si riducono gli angoli di alzata, si ampliano le traiettorie di ricezione/appoggio e, contemporaneamente, si stimola una lettura condivisa della situazione e lo sviluppo di un'organizzazione di gioco più strutturata. In questo modo, i bambini ritrovano compiti chiari e spostamenti già conosciuti, avanzano gradualmente verso nuove richieste e non vengono esposti prematuramente a situazioni di difficile gestione
Regole e facilitazioni ammesse	1. Avvio del gioco: battuta dal basso. 2. È consentito fermare la palla una sola volta all'interno della propria sequenza di tocchi, utilizzando una tecnica facilitata GREEN, ma ciò non è permesso sul tocco che invia la palla nel campo avversario qualunque esso sia. ▪ Sviluppare il senso tattico ▪ Aumenta in n° di azioni per ogni punto giocato ▪ Consente al bambino di imparare a scegliere se è opportuno o meno fermare la palla sapendo che poi non è più possibile effettuare ulteriori stop ▪ Facilita l'inclusione dei bambini che ancora non sono in grado di gestire il colpo al volo ▪ Concede la possibilità di sperimentare l'utilizzo delle tecniche facilitate GREEN Questa regola rappresenta un passaggio chiave nella progressione didattica dal livello White al livello Red: consente di mantenere un supporto facilitante (possibilità di fermare una volta la palla) pur introducendo dinamiche di gioco più realistiche. In questo modo i bambini apprendono gradualmente la continuità del gioco e la necessità di coordinazione e collaborazione, sviluppando le basi per imparare la pallavolo. • Formativo-educativo: favorire la collaborazione e la comunicazione tra i compagni attraverso una gestione condivisa dell'azione di gioco, promuovendo il senso di responsabilità e la consapevolezza del proprio ruolo all'interno del gruppo. • Tecnico-didattico: incentivare la costruzione del gioco attraverso passaggi interni e scelte ragionate, avviando i bambini alla logica e alle dinamiche della pallavolo, dove l'attacco deriva da un'azione costruita e non da un colpo casuale. • Cognitivo/metodologico: sviluppare la capacità di decidere quando fermare la palla e quando giocarla al volo, migliorando l'attenzione e la lettura del gioco, stimolando la capacità di anticipazione e di adattamento alle diverse situazioni di gioco.

	3. Il colpo d'attacco deve essere effettuato al volo. Questa regola ha l'obiettivo di avvicinare i bambini alla pallavolo evoluta, stimolando la prontezza di reazione e gli aggiustamenti situazionali della squadra che difende il colpo d'attacco. • Formativo-educativo: promuovere il rispetto delle regole e la comprensione delle dinamiche di gioco reali della pallavolo, incentivando la collaborazione e la comunicazione tra compagni nelle fasi di attacco e difesa. • Tecnico-didattico: favorire la progressione verso l'esecuzione di gesti tecnici complessi, come il colpo d'attacco e la difesa, stimolando la continuità del gioco e la costruzione dell'azione d'attacco a partire da situazioni dinamiche. • Cognitivo/metodologico: sviluppare la capacità di lettura e reazione rapida alle traiettorie della palla e ai movimenti degli avversari, migliorando l'adattamento motorio e la capacità di prendere decisioni in tempi brevi, in contesti di gioco in evoluzione																						
OBLIGO PRESENZA SMART COACH	Ogni Società ha l'obbligo della presenza di almeno uno Smart Coach ad ogni Tappa Volley S3, che deve essere regolarmente abilitato, tesserato e vincolato, che può svolgere le stesse funzioni in più squadre. Per procedere all'inserimento nel CAMP3, la Società deve procedere al VINCOLO GRATUITO tramite la sezione PALLAVOLO ONLINE»SOCIETÀ del sito web www.federvolley.it , selezionando la voce Vincolo Allenatori e quindi nella schermata successiva la voce Vincolo Smart Coach; da qui in avanti proseguiranno con la consueta procedura di selezione del tecnico, che si ricorda poter essere solo SMART COACH. Al termine della procedura sarà generato un modulo di tesseramento societario denominato "PSM".																						
ARBITRAGGIO	In questa modalità sono i bambini stessi a gestire e arbitrare il gioco, decidendo insieme se un'azione è valida o se il punto va assegnato all'una o all'altra squadra, senza l'intervento diretto dell'adulto. L'auto arbitraggio favorisce la responsabilità personale, la capacità di confronto, l'attenzione e il rispetto reciproco. Esperienze internazionali dimostrano che quando i bambini arbitrano da soli, migliorano la comprensione delle regole, la padronanza del gioco e la consapevolezza del proprio comportamento in campo.																						
CONSEGNA CAMP3 E REFERTI	al termine di ogni concentramento, al massimo entro 3 gg dalla disputategli incontri, la Società ospitante è tenuta a far pervenire in Comitato i referti gara e i moduli Camp3. La ritardata consegna sarà motivo di provvedimenti disciplinari.																						
GENERAZIONE CAMP3	Il Camp3 dovrà essere generato con il seguente codice : TOX Tornei e Amichevoli Misti TO Torneo o amichevole = Inserire il livello e se sono presenti più squadre della stessa società inserire anche il numero di squadra: Esempio Green Sq. A/B o 1/2/3.																						
FINALE TERRITORIALE	La Finale Territoriale partecipano esclusivamente le squadre 1^ e 2^ classificate dei Gironi A-B-C-D. <table border="1"> <thead> <tr> <th>S1</th><th>S2</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1^CALASSIFICATA GIRONE A</td><td>2^CALASSIFICATA GIRONE C</td></tr> <tr> <td>2^CALASSIFICATA GIRONE B</td><td>1^CALASSIFICATA GIRONE D</td></tr> <tr> <td>1^CALASSIFICATA GIRONE C</td><td>1^CALASSIFICATA GIRONE B</td></tr> <tr> <td>2^CALASSIFICATA GIRONE D</td><td>2^CALASSIFICATA GIRONE A</td></tr> </tbody> </table> SI CLASSIFICANO PER LE SEMIFINALI LA PRIMA E SECONDA CLASSIFICATA DEI GIRONI S1-S2. LE SEMIFINALI SI DISPUTERANNO CON I SEGUENTI ABBINAMENTI <table border="1"> <tbody> <tr> <td>1 CLASSIFICATA GIRONE S1</td><td>2 CLASSIFICATA GIRONE S2</td></tr> <tr> <td>1 CLASSIFICATA GIRONE S2</td><td>2 CLASSIFICATA GIRONE S1</td></tr> <tr> <td colspan="2">FINALE 1-2- POSTO</td></tr> <tr> <td>VINCENTE SEMIFINALE 1</td><td>VINCENTE SEMIFINALE 2</td></tr> <tr> <td colspan="2">FINALE 3-4 POSTO</td></tr> <tr> <td>PERDENTE SEMIFINALE 1</td><td>PERDENTE SEMIFINALE 2</td></tr> </tbody> </table>	S1	S2	1^CALASSIFICATA GIRONE A	2^CALASSIFICATA GIRONE C	2^CALASSIFICATA GIRONE B	1^CALASSIFICATA GIRONE D	1^CALASSIFICATA GIRONE C	1^CALASSIFICATA GIRONE B	2^CALASSIFICATA GIRONE D	2^CALASSIFICATA GIRONE A	1 CLASSIFICATA GIRONE S1	2 CLASSIFICATA GIRONE S2	1 CLASSIFICATA GIRONE S2	2 CLASSIFICATA GIRONE S1	FINALE 1-2- POSTO		VINCENTE SEMIFINALE 1	VINCENTE SEMIFINALE 2	FINALE 3-4 POSTO		PERDENTE SEMIFINALE 1	PERDENTE SEMIFINALE 2
S1	S2																						
1^CALASSIFICATA GIRONE A	2^CALASSIFICATA GIRONE C																						
2^CALASSIFICATA GIRONE B	1^CALASSIFICATA GIRONE D																						
1^CALASSIFICATA GIRONE C	1^CALASSIFICATA GIRONE B																						
2^CALASSIFICATA GIRONE D	2^CALASSIFICATA GIRONE A																						
1 CLASSIFICATA GIRONE S1	2 CLASSIFICATA GIRONE S2																						
1 CLASSIFICATA GIRONE S2	2 CLASSIFICATA GIRONE S1																						
FINALE 1-2- POSTO																							
VINCENTE SEMIFINALE 1	VINCENTE SEMIFINALE 2																						
FINALE 3-4 POSTO																							
PERDENTE SEMIFINALE 1	PERDENTE SEMIFINALE 2																						

TABELLA SANZIONI

Mancata partecipazione ad una Festa/Tappa SENZA preavviso	50€
Mancata partecipazione ad una Festa/Tappa CON preavviso	20€

Per quanto non esplicitamente contemplato nella presente Circolare, valgono integralmente le norme previste sulla guida pratica tecnico-didattica 19.12.25

(https://www.federvolley.it/sites/default/files/2025-12/guida%20pratica%20tecnico-didattica%2019.12.25.def_1.pdf)

6. ORGANICO E FORMULA MANIFESTAZIONE "GIOCO VOLLEY S3 RED FEMMINILE" Stagione Sportiva 2025/2026
GIRONE A

SI RICHIEDE ALLE SOCIETÀ IN ORGANICO DEL GIRONE A LA DISPONIBILITÀ AD ORGANIZZARE IL CONCENTRAMENTO. LA CANDIDATURA DOVRÀ PERVENIRE TRAMITE IL MODULO PRESENTE NELLA CIRCOLARE IN OGGETTO.

CAMP.	AFFILIAZIONE	DENOMINAZIONE SOCIETÀ	DENOMINAZIONE SQUADRA
S3FREDA	170820086	VOLLEY FRECCHE AZZURRE A.S.D.	VOLLEY FRECCHE AZZURRE/1
S3FREDA	170820086	VOLLEY FRECCHE AZZURRE A.S.D.	VOLLEY FRECCHE AZZURRE/2
S3FREDA	170820324	A.S.D. DEL CORE VOLLEY ACADEMY	A.S.D. DEL CORE VOLLEY ACADEMY/A
S3FREDA	170820324	A.S.D. DEL CORE VOLLEY ACADEMY	A.S.D. DEL CORE VOLLEY ACADEMY/B

GIRONE B 02/06/2026 - PALESTRA COMUNALE - VIALE ALDO MORO, 4 (MARINA DI SANT'ILARIO)

CAMP.	AFFILIAZIONE	DENOMINAZIONE SOCIETÀ	DENOMINAZIONE SQUADRA
S3FREDB	170820119	A.S.D. VOLLEY LIBERTAS LOCRI	A.S.D. VOLLEY LIBERTAS LOCRI
S3FREDB	170820174	AD POLISPORTIVA 1990	ORTOPEDIA A.MELE
S3FREDB	170820357	ASD POLISPORTIVA MELICUCCO	DEL CONTE VOLLEY
S3FREDB	170820358	ASD PALLAVOLO S. ILARIO	PALLAVOLO S.ILARIO

GIOCO VOLLEY CATEGORIA RED FEMMINILE

Rivolto ai bambini di livello avanzato, il gioco rappresenta un'ulteriore evoluzione rispetto ai livelli precedenti: si gioca 4 vs 4 su un campo più ampio e con rete più alta. L'eliminazione dello stop di palla impone una gestione continua e fluida, mentre la presenza di un giocatore in più aumenta le zone di conflitto e le possibilità tattiche. I bambini devono collaborare, intervenire senza interruzioni e applicare tecniche specifiche e non più facilitate, avvicinandosi sempre più alle dinamiche della pallavolo "reale".

Modalità di gioco:	4 vs 4 MASCHILE-FEMMINILE.MISTO, attraverso un tabellone dedicato per singola categoria.
ALLESTIMENTO AREA DI GIOCO	Area di Gioco (insieme dei campi di gara) (solo per gare indoor) delimitata da transenne, catenelle o bande alla distanza minima di 1 m. All'interno dell'Area di Gioco avranno accesso esclusivo Atleti, Smart Coach, Allenatori, Dirigenti iscritti su Camp-3, Staff Società Ospite. Il pubblico dovrà utilizzare esclusivamente le tribune (se disponibili) o rimanere all'esterno dell'Area di Gioco. > Impianto microfonico obbligatorio. > Defibrillatore con Addetto certificato a disposizione per l'intero concentramento.
Numero atleti a CAMP3:	massimo 7. Oltre tale numero si consiglia di formare una nuova squadra, così da mantenere alto il tempo di esposizione al gioco attivo
Età di riferimento:	9-10 anni (nati 2016-2015)
Misure Campo:	6 x 12 m
ALTEZZA RETE :	195 CM
PUNTEGGIO	2 set su 3 a 15 punti , In caso di parità 14-14 il set terminerà comunque a 15.
DESCRIZIONE:	L'avvio del gioco avviene tramite una battuta dal basso, eseguita da dietro la linea di fondo campo. Alla battuta, la squadra avversaria si contrappone disponendo tre giocatori in ricezione e uno in posizione più avanzata, pronto a intercettare eventuali palle che toccano la rete o che cadono corte. Il giocatore avanzato si rende disponibile per ricevere la palla proveniente dalla ricezione, per poi alzarla a un compagno o attaccare direttamente il campo avversario. La chiamata della palla deve avvenire il prima possibile, per identificare con chiarezza chi assume la responsabilità della ricezione. In questo modo, gli altri compagni, non più coinvolti in quel fondamentale, possono posizionarsi in modo vantaggioso e prepararsi per l'attacco. Dall'altra parte del campo, la squadra avversaria mantiene una posizione di attesa, osservando l'evolversi dell'azione e pronta a intervenire in difesa del proprio campo e a ricostruire per contrattaccare.
Regole principali:	• Avvio del gioco con battuta dal basso. • Il giocatore che è in battuta o che ha appena finito il suo turno di servizio è in 2a linea: non può effettuare il muro e attaccare dalla 1a linea. • Valgono le regole generali del settore S3 Attenzione: Proviamo a fare alcune riflessioni, considerando che il livello Red rappresenta l'ultimo stadio del percorso nel minivolley. Pur mantenendo alcune strutture organizzativo-metodologiche tipiche di questo contesto, come i tre avvisi consecutivi, l'auto arbitraggio, ma il campo nel Red si amplia e il numero di giocatori aumenta, per ogni giocatore in più il campo aumenta di 1,5 m e la rete sale di 10 cm, in questo livello la palla non si ferma più e compaiono nuove regole, come l'introduzione del fallo di seconda linea. Con l'aumento dei giocatori crescono anche le possibilità tattiche, rendendo il gioco più versatile e formativo nonostante che combini ancora elementi semplificati con nuove opportunità di apprendimento e di costruzione organizzativa. Ogni Smart Coach può modulare il gioco Volley Red in base al livello dei propri bambini, sviluppando gli obiettivi delle progressioni didattiche e introducendo prerequisiti fondamentali per le fasi successive. Le azioni di gioco diventano fluide e continue, senza interruzioni: ciò favorisce il consolidamento delle tecniche di base e la gestione dinamica dei fondamentali — battuta, ricezione, alzata e attacco. In sintesi, il livello Red rappresenta il primo vero passo verso la pallavolo "vera": i bambini imparano a muoversi in campo in modo coordinato, a comunicare, a prendere decisioni collettive e a sviluppare una visione condivisa del gioco di squadra, mantenendo sempre un livello di complessità adeguato alla loro età e al loro sviluppo.
OBBLIGO PRESENZA SMART COACH	Ogni Società ha l'obbligo della presenza di almeno uno Smart Coach ad ogni Tappa Volley S3, che deve essere regolarmente abilitato, tesserato e vincolato, che può svolgere le stesse funzioni in più squadre. Per procedere all'inserimento nel CAMP3, la Società deve procedere al VINCOLO GRATUITO tramite la sezione PALLAVOLO

	ONLINE»SOCIETÀ del sito web www.federvolley.it , selezionando la voce Vincolo Allenatori e quindi nella schermata successiva la voce Vincolo Smart Coach; da qui in avanti proseguiranno con la consueta procedura di selezione del tecnico, che si ricorda poter essere solo SMART COACH. Al termine della procedura sarà generato un modulo di tesseramento societario denominato "PSM".																				
ARBITRAGGIO	In questa modalità sono i bambini stessi a gestire e arbitrare il gioco, decidendo insieme se un'azione è valida o se il punto va assegnato all'una o all'altra squadra, senza l'intervento diretto dell'adulto. L'auto arbitraggio favorisce la responsabilità personale, la capacità di confronto, l'attenzione e il rispetto reciproco. Esperienze internazionali dimostrano che quando i bambini arbitrano da soli, migliorano la comprensione delle regole, la padronanza del gioco e la consapevolezza del proprio comportamento in campo.																				
CONSEGNA CAMP3 E REFERTI	al termine di ogni concentramento, al massimo entro 3 gg dalla disputategli incontri, la Società ospitante è tenuta a far pervenire in Comitato i referti gara e i moduli Camp3. .La ritardata consegna sarà motivo di provvedimenti disciplinari.																				
GENERAZIONE CAMP3	Il Camp3 dovrà essere generato con il seguente codice : TO F Tornei e Amichevoli F TO Torneo o amichevole = Inserire il livello e se sono presenti più squadre della stessa società inserire anche il numero di squadra: Esempio Red Sq. A/B o 1/2/3.																				
FINALE TERRITORIALE	Alla Finale Territoriale partecipano esclusivamente le squadre 1^a, 2^a, 3^a classificate dei Gironi A e B. <table border="1"> <thead> <tr> <th>S1</th><th>S2</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1A</td><td>3A</td></tr> <tr> <td>2B</td><td>1B</td></tr> <tr> <td>3B</td><td>2A</td></tr> </tbody> </table> SI CLASSIFICANO PER LE SEMIFINALI LA PRIMA E SECONDA CLASSIFICATA DEI GIRONI S1-S2. LE SEMIFINALI SI DISPUTERANNO CON I SEGUENTI ABBINAMENTI <table border="1"> <tbody> <tr> <td>1 CLASSIFICATA GIRONE S1</td><td>2 CLASSIFICATA GIRONE S2</td></tr> <tr> <td>1 CLASSIFICATA GIRONE S2</td><td>2 CLASSIFICATA GIRONE S1</td></tr> <tr> <td colspan="2">FINALE 1-2- POSTO</td></tr> <tr> <td>VINCENTE SEMIFINALE 1</td><td>VINCENTE SEMIFINALE 2</td></tr> <tr> <td colspan="2">FINALE 3-4 POSTO</td></tr> <tr> <td>PERDENTE SEMIFINALE 1</td><td>PERDENTE SEMIFINALE 2</td></tr> </tbody> </table>	S1	S2	1A	3A	2B	1B	3B	2A	1 CLASSIFICATA GIRONE S1	2 CLASSIFICATA GIRONE S2	1 CLASSIFICATA GIRONE S2	2 CLASSIFICATA GIRONE S1	FINALE 1-2- POSTO		VINCENTE SEMIFINALE 1	VINCENTE SEMIFINALE 2	FINALE 3-4 POSTO		PERDENTE SEMIFINALE 1	PERDENTE SEMIFINALE 2
S1	S2																				
1A	3A																				
2B	1B																				
3B	2A																				
1 CLASSIFICATA GIRONE S1	2 CLASSIFICATA GIRONE S2																				
1 CLASSIFICATA GIRONE S2	2 CLASSIFICATA GIRONE S1																				
FINALE 1-2- POSTO																					
VINCENTE SEMIFINALE 1	VINCENTE SEMIFINALE 2																				
FINALE 3-4 POSTO																					
PERDENTE SEMIFINALE 1	PERDENTE SEMIFINALE 2																				

TABELLA SANZIONI

Mancata partecipazione ad una Festa/Tappa SENZA preavviso	50€
Mancata partecipazione ad una Festa/Tappa CON preavviso	20€

Per quanto non esplicitamente contemplato nella presente Circolare, valgono integralmente le norme previste sulla guida pratica tecnico-didattica 19.12.25

(https://www.federvolley.it/sites/default/files/2025-12/guida%20pratica%20tecnico-didattica%2019.12.25.def_1.pdf)

7. ORGANICO E FORMULA MANIFESTAZIONE "GIOCO VOLLEY S3 RED MASCHILE " STAGIONE SPORTIVA 2025/2026

03/06/2026 ORE 17.00 - PALESTRA I.T.C. GEMELLI CARERI - VIA FRANCESCO SOFIA ALESSIO, 19 (TAURIANOVA)			
Camp.	Affiliazione	Denominazione Società	Denominazione Squadra
S3MRED	170820113	A.S.D. LUCK VOLLEY R.C.	A.s.d. Luck Volley R.c.
S3MRED	170820313	ASD SCHOOL VOLLEY TAURIANOVA	Asd School Volley Taurianova 1
S3MRED	170820313	ASD SCHOOL VOLLEY TAURIANOVA	Asd School Volley Taurianova 2
S3MRED	170820358	ASD PALLAVOLO S. ILARIO	Pallavolo S.ilario
S3MRED	170820361	SPORTSPECIALIST SSD ARL	Canale Group Reggio Calabria

GIOCO VOLLEY CATEGORIA RED MASCHILE

Rivolto ai bambini di livello avanzato, il gioco rappresenta un'ulteriore evoluzione rispetto ai livelli precedenti: si gioca 4 vs 4 su un campo più ampio e con rete più alta. L'eliminazione dello stop di palla impone una gestione continua e fluida, mentre la presenza di un giocatore in più aumenta le zone di conflitto e le possibilità tattiche. I bambini devono collaborare, intervenire senza interruzioni e applicare tecniche specifiche e non più facilitate, avvicinandosi sempre più alle dinamiche della pallavolo "reale".

Modalità di gioco:	4 vs 4 MASCHILE-FEMMINILE- MISTO, attraverso un tabellone dedicato per singola categoria.
ALLESTIMENTO AREA DI GIOCO	Area di Gioco (insieme dei campi di gara) (solo per gare indoor) delimitata da transenne, catenelle o bande alla distanza minima di 1 m. All'interno dell'Area di Gioco avranno accesso esclusivo Atleti, Smart Coach, Allenatori, Dirigenti iscritti su Camp-3, Staff Società Ospite. Il pubblico dovrà utilizzare esclusivamente le tribune (se disponibili) o rimanere all'esterno dell'Area di Gioco. ➢ Impianto microfonico obbligatorio. ➢ Defibrillatore con Addetto certificato a disposizione per l'intero concentramento.
Numero atleti a CAMP3:	massimo 7. Oltre tale numero si consiglia di formare una nuova squadra, così da mantenere alto il tempo di esposizione al gioco attivo
Età di riferimento:	9-10 anni (nati 2016-2015)
Misure Campo:	6 x 12 m
ALTEZZA RETE :	195 CM

PUNTEGGIO	2 set su 3 a 15 punti, In caso di parità 14-14 il set terminerà comunque a 15.
DESCRIZIONE:	L'avvio del gioco avviene tramite una battuta dal basso, eseguita da dietro la linea di fondo campo. Alla battuta, la squadra avversaria si contrappone disponendo tre giocatori in ricezione e uno in posizione più avanzata, pronto a intercettare eventuali palle che toccano la rete o che cadono corte. Il giocatore avanzato si rende disponibile per ricevere la palla proveniente dalla ricezione, per poi alzarla a un compagno o attaccare direttamente il campo avversario. La chiamata della palla deve avvenire il prima possibile, per identificare con chiarezza chi assume la responsabilità della ricezione. In questo modo, gli altri compagni, non più coinvolti in quel fondamentale, possono posizionarsi in modo vantaggioso e prepararsi per l'attacco. Dall'altra parte del campo, la squadra avversaria mantiene una posizione di attesa, osservando l'evolversi dell'azione e pronta a intervenire in difesa del proprio campo e a ricostruire per contrattaccare.
Regole principali:	• Avvio del gioco con battuta dal basso. • Il giocatore che è in battuta o che ha appena finito il suo turno di servizio è in 2a linea: non può effettuare il muro e attaccare dalla 1a linea. • Valgono le regole generali del settore S3 Attenzione: Proviamo a fare alcune riflessioni, considerando che il livello Red rappresenta l'ultimo stadio del percorso nel minivolley. Pur mantenendo alcune strutture organizzativo-metodologiche tipiche di questo contesto, come i tre avvisi consecutivi, l'auto arbitraggio, ma il campo nel Red si amplia e il numero di giocatori aumenta, per ogni giocatore in più il campo aumenta di 1,5 m e la rete sale di 10 cm, in questo livello la palla non si ferma più e compaiono nuove regole, come l'introduzione del fallo di seconda linea. Con l'aumento dei giocatori crescono anche le possibilità tattiche, rendendo il gioco più versatile e formativo nonostante che combini ancora elementi semplificati con nuove opportunità di apprendimento e di costruzione organizzativa. Ogni Smart Coach può modulare il gioco Volley Red in base al livello dei propri bambini, sviluppando gli obiettivi delle progressioni didattiche e introducendo prerequisiti fondamentali per le fasi successive. Le azioni di gioco diventano fluide e continue, senza interruzioni: ciò favorisce il consolidamento delle tecniche di base e la gestione dinamica dei fondamentali — battuta, ricezione,alzata e attacco. In sintesi, il livello Red rappresenta il primo vero passo verso la pallavolo "vera": i bambini imparano a muoversi in campo in modo coordinato, a comunicare, a prendere decisioni collettive e a sviluppare una visione condivisa del gioco di squadra, mantenendo sempre un livello di complessità adeguato alla loro età e al loro sviluppo.
OBLIGO PRESENZA SMART COACH	Ogni Società ha l'obbligo della presenza di almeno uno Smart Coach ad ogni Tappa Volley S3, che deve essere regolarmente abilitato, tesserato e vincolato, che può svolgere le stesse funzioni in più squadre. Per procedere all'inserimento nel CAMP3, la Società deve procedere al VINCOLO GRATUITO tramite la sezione PALLAVOLO ONLINE»SOCIETÀ del sito web www.federvolley.it , selezionando la voce Vincolo Allenatori e quindi nella schermata successiva la voce Vincolo Smart Coach; da qui in avanti proseguiranno con la consueta procedura di selezione del tecnico, che si ricorda poter essere solo SMART COACH. Al termine della procedura sarà generato un modulo di tesseramento societario denominato "PSM".
ARBITRAGGIO	In questa modalità sono i bambini stessi a gestire e arbitrare il gioco, decidendo insieme se un'azione è valida o se il punto va assegnato all'una o all'altra squadra, senza l'intervento diretto dell'adulto. L'auto arbitraggio favorisce la responsabilità personale, la capacità di confronto, l'attenzione e il rispetto reciproco. Esperienze internazionali dimostrano che quando i bambini arbitrano da soli, migliorano la comprensione delle regole, la padronanza del gioco e la consapevolezza del proprio comportamento in campo.
CONSEGNA CAMP3 E REFERTI	al termine di ogni concentramento, al massimo entro 3 gg dalla disputategli incontri, la Società ospitante è tenuta a far pervenire in Comitato i referti gara e i moduli Camp3. .La ritardata consegna sarà motivo di provvedimenti disciplinari.
GENERAZIONE CAMP3	Il Camp3 dovrà essere generato con il seguente codice : TO M Tornei e Amichevoli M TO Torneo o amichevole = Inserire il livello e se sono presenti più squadre della stessa società inserire anche il numero di squadra: Esempio Green Sq. A/B o 1/2/3.
FORMULA FASE TERRITORIALE	La formula di svolgimento della Manifestazione "Gioco Volley S3 Red Maschile " è strutturata nel seguente modo: 1^ concentramento = 03 Giugno 2026 Girone all'italiana con partite di solo andata. La squadra 1^ classificata è campione territoriale.

TABELLA SANZIONI

Mancata partecipazione ad una Festa/Tappa SENZA preavviso	50€
Mancata partecipazione ad una Festa/Tappa CON preavviso	20€

Per quanto non esplicitamente contemplato nella presente Circolare, valgono integralmente le norme previste sulla guida pratica tecnico-didattica 19.12.25

(https://www.federvolley.it/sites/default/files/2025-12/guida%20pratica%20tecnico-didattica%2019.12.25.def_1.pdf)

8. RISULTATI DEGLI INCONTRI

Si trascrivono i risultati dei campionati in corso di svolgimento, in attesa di omologa per accertamenti sul tesseramento. Inoltre, il G.S.T., si riserva di esperire ulteriori verifiche, riguardo l'ottemperanza delle disposizioni impartite dal Ct. Tutte le sanzioni potranno essere comminate anche nei C. U. delle giornate successive, non appena l'Ufficio avrà provveduto a riesaminare i referti di gara.

1DMPLAYO		Prima Divisione Maschile - PLAYOFF									
696	Olimpia Pallavolo 1978 A.s.d. - Mixta 25/15 25/22 26/28 25/22 I Arbitro: De Carlo Domenico Pasquale	3-1									
1DFOUT		Prima Divisione Femminile-Cadi Service - PLAYOUT									
691	A.s.d. Del Core Volley Academy - Ad Polisportiva 1990 21/25 20/25 18/25 I Arbitro: Musarella Alessia	0-3									
692	Del Conte Volley - Sportspecialist Gi.a.re Volley 22/25 25/11 22/25 25/20 13/15 I Arbitro: Zangari Agostino Raffaele	2-3									
1DFPLAYO		Prima Divisione Femminile-Cadi Service - PLAYOFF									
678	Euro Hotel Siderno - New Fides Volley Campo Calabro 25/14 25/23 25/20 I Arbitro: Sergi Fabio	3-0									
2DF		Seconda Divisione Femminile Giovani									
567	Digem Volley - Diper Jolly 5frondi 25/19 25/17 25/16 *GARA NON OMOLOGATA VEDI MOTIVAZIONE	3-0	Kaulonmixta	28	11	10	1	31	9	940	742
573	Asd Volley Bianco Bovalino - Digem Volley 18/25 21/25 18/25 I Arbitro: Arbitro Associato	0-3	Digem Volley	27	11	9	2	29	11	906	789
			Asd Polisportiva Elio Sozzi	24	12	8	4	29	18	1016	922
576	Digem Volley - Volley Metauria A.s.d. 25/23 25/18 25/16 I Arbitro: Arbitro Associato	3-0	Volley Metauria A.s.d.	17	12	5	7	22	23	951	949
			New Fides Volley Campo Calabro	13	11	4	7	18	25	876	943
577	Diper Jolly 5frondi - Asd Volley Bianco Bovalino 19/25 15/25 20/25 *GARA NON OMOLOGATA VEDI MOTIVAZIONE	0-3	Diper Jolly 5frondi	3	9	1	8	6	26	557	755
			Asd Volley Bianco Bovalino	2	10	1	9	6	29	692	838
579	Asd Polisportiva Elio Sozzi - Digem Volley 13/25 25/18 25/15 19/25 10/15 I Arbitro: Arbitro Associato	2-3									
581	Asd Volley Bianco Bovalino - Kaulonmixta 23/25 10/25 19/25 *GARA NON OMOLOGATA VEDI MOTIVAZIONE	0-3									
582	Digem Volley - New Fides Volley Campo Calabro 25/15 25/16 25/22 I Arbitro: Arbitro Associato	3-0									
583	Diper Jolly 5frondi - Asd Polisportiva Elio Sozzi 14/25 6/25 13/25 I Arbitro: Arbitro Associato	0-3									
584	Kaulonmixta - Volley Metauria A.s.d. 25/14 25/12 25/22 I Arbitro: Arbitro Associato	3-0									
586	Asd Polisportiva Elio Sozzi - Kaulonmixta 13/25 26/24 20/25 25/22 14/16 I Arbitro: Arbitro Associato	2-3									
587	Volley Metauria A.s.d. - Asd Volley Bianco Bovalino 25/19 27/25 25/19 I Arbitro: Arbitro Associato	3-0									
133MFF		Under 13 Maschile 3VS3-FASE FINALE SEMIFIN.E FINAL									
787	Asd School Volley Taurianova 3 - A.s.d. Luck Volley R.c. 1 13/15 5/15 0/0	0-2									
788	Canale Group Reggio Calabria 1 - Asd School Volley Taurianova 1 15/12 15/10 0/0	2-0									
789	A.s.d. Luck Volley R.c. 1 - Canale Group Reggio Calabria 1 15/9 15/5 0/0	2-0									

CONSIDERATO IL TABELLONE DEL CAMPIONATO UNDER 13 MASCHILE 3VS3, LA SQUADRA ASD LUCK VOLLEY RC 1 VINE DICHIARATA CAMPIONE TERRITOIALE UNDER 13 MASCHILE 3VS3 ED ACCEDE ALLA FASE REGIONALE.

SVSS ED ACCADE ALL FASE REGIONALE											
CT15F	Coppa Territorio Under 15 Femminile Torneo Primavera		Classifica	P	G	GV	GP	SV	SP	PF	PS
718	Olimpia Pallavolo 1978 A.s.d. - A.s.d. Volley Libertas Locri 25/17 18/25 11/25 10/25 I Arbitro: Arbitro Associato	1-3	A.s.d. Volley Libertas Locri	3	1	1	0	3	1	92	64
			A.s.d. Del Core Volley Academy	0	0	0	0	0	0	0	
			Kaulonmixta	0	0	0	0	0	0	0	
			Olimpia Pallavolo 1978 A.s.d.	0	1	0	1	1	3	64	92
CT17F	Coppa Territorio Under 17 Femminile Torneo Primave		Classifica	P	G	GV	GP	SV	SP	PF	PS
712	Olimpia Pallavolo 1978 A.s.d. - Ortopedia A.mele 25/15 25/19 25/18 I Arbitro: Arbitro Associato	3-0	Olimpia Pallavolo 1978 A.s.d.	3	1	1	0	3	0	75	52
			Ortopedia A.mele	0	1	0	1	0	3	52	75
713	A.s.d. Del Core Volley Academy - Asd Pgs O. S. evergreen 25/21 25/18 20/25 23/25 13/15*GARA NON OMOLOGATA VEDI MOTIVAZIONE	2-3									
S3XGRE A	VOLLEY S3 GREEN MISTO - Girone A		Classifica	P	G	GV	GP	SV	SP	PF	PS
740	Del Core Volley Academy/3 - Cav Gallico 14/15 15/10 15/11	2-1	Del Core Volley Academy/3	11	4	4	0	8	1	134	99
			Cav Gallico	10	4	3	1	7	2	126	102
741	Del Core Volley Academy/4 - A.s.d. Luck Volley R.c. 7/15 6/15 0/0	0-2	A.s.d. Luck Volley R.c.	5	4	2	2	4	5	115	107
742	Cav Gallico - Canale Group Reggio Calabria-2 15/10 15/10 0/0	2-0	Canale Group Reggio Calabria-2	3	4	1	3	3	7	118	146
			Del Core Volley Academy/4	1	4	0	4	1	8	92	131
743	A.s.d. Luck Volley R.c. - Del Core Volley Academy/3 12/15 9/15 0/0	0-2									
744	Canale Group Reggio Calabria-2 - Del Core Volley Academy/4 11/15 15/13 15/14	2-1									
745	A.s.d. Luck Volley R.c. - Cav Gallico 7/15 13/15 0/0	0-2									
746	Del Core Volley Academy/4 - Del Core Volley Academy/3 9/15 10/15 0/0	0-2									
747	Canale Group Reggio Calabria-2 - A.s.d. Luck Volley R.c. 10/15 15/14 9/15	1-2									
748	Del Core Volley Academy/3 - Canale Group Reggio Calabria-2 15/14 15/9 0/0	2-0									
749	Cav Gallico - Del Core Volley Academy/4 15/9 15/9 0/0	2-0									

LE SQUADRE DEL CORE VOLLEY ACADEMY/3 E CAV GALLICO ACCEDONO ALLA FINALE DELLA FESTA TERRITORIALE DELLA MANIFESTAZIONE DI VOLLEY S3 LIVELLO GREEN.

*

GARA NON OMOLOGATA PER MANCATA CONSEGNA E/O INVIO DELLA DOCUMENTAZIONE DI GARA ; PERTANTO, LE CLASSIFICHE VENGONO STILATE SULLA BASE DEI SOLI RISULTATI OMOLOGATI.

9. PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

VISTI GLI ATTI UFFICIALI E QUANTO CONTENUTO NEGLI STESSI, IL GIUDICE SPORTIVO TERRITORIALE HA ASSUNTO I SEGUENTI PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI:

GARA 1DFOUT 691 DEL 23/05/2026**170820324 - A.S.D. DEL CORE VOLLEY ACADEMY (A CARICO DI SOCIETA':)**

RICHIAMO PER AVER APPORTATO MODICHE A MANO SUL MODULO CAMP3

IN QUANTO RIPORTA IL NOMINATIVO DEL SEGNA PUNTI ASSOCIATO SCRITTO A PENNA.

GARA 1DMPLAYO 696 DEL 24/05/2026**170820053 - OLIMPIA PALLAVOLO 1978 A.S.D. (A CARICO DI SOCIETA':)**

AMMONIZIONE CON DIFFIDA PER MALFUNZIONAMENTO PC PER UTILIZZO REFERTO DI GARA ELETTRONICO

PER AVER MESSO A DISPOSIZIONE PER L'INCONTRO UN COMPUTER NON FUNZIONANTE, NÉ ALTRO SOSTITUTIVO, TANTO DA RISULTARE IMPEDITO L'USO DEL REFERTO ELETTRONICO, PASSANDO AL REFERTO DI GARA CARTACEO SUL PUNTEGGIO DI 15-8 DEL 1 SET.

GARA CT17F 712 DEL 26/05/2026**170820053 - OLIMPIA PALLAVOLO 1978 A.S.D. (A CARICO DI SOCIETA':)**

RICHIAMO PER ASSENZA PRIMO ALLENATORE IN PANCHINA.

Il Giudice Sportivo Territoriale*Avv. Bruno Logiudice***Affisso all'albo il 30.05.2026**

10. PROSSIMO TURNO GARE DAL 30/05/2026 AL 05/06/2026

CAMP.	GARA N.	DATA	ORA	LOCALITÀ	IMPIANTO	SQUADRA OSPITANTE	SQUADRA OSPITE
1DFOUT	686	30/05/2026	16.30	FEROLETO DELLA CHI	PALAZZETTO COMUNALE	DEL CONTE VOLLEY	A.S.D. DEL CORE VOLLEY ACADEMY
CFR	922	30/05/2026	18.00	BOVA MARINA	PALESTRA LIDIA FAENZA	ASD PGS O. S. EVERGREEN	ASD PEPEA SOVERATO
CFP	894	30/05/2026	19.00	GALLINA	PALESTRA COMUNALE	PULISERVICE REGGIO CALABRIA	PALLAVOLO ROSSANO A.S.D.
1DFOUT	685	31/05/2026	10.30	MELITO DI PORTO SAL	CENTRO SPORTIVO GIARE	SPORTSPECIALIST GLA.RE VOLLEY	AD POLISPORTIVA 1990
2DF	585	31/05/2026	10.30	CAMPO CALABRO	TENSOSTRUTTURA COMUNALE ANTONELLA REPACI	NEW FIDES VOLLEY CAMPO CALABRO	DIPER JOLLY 5FRONDI
S3XWHITB	778	31/05/2026	16.00	MELITO DI PORTO SAL	CENTRO SPORTIVO GIARE	CONCENTRAMENTO VOLLEY S3 WHITE GIRONO B	
DFR	835	31/05/2026	16.30	REGGIO CALABRIA	PALESTRA ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE A.RIGHI	ASD DEL CORE VOLLEY ACADEMY	ASD SCHOOL VOLLEY TAURIANOVA
S3XGREC	756	31/05/2026	17.30	MELITO DI PORTO SAL	CENTRO SPORTIVO GIARE	CONCENTRAMENTO VOLLEY S3 GREEN GIRONO C	
1DMPLAYO	697	31/05/2026	18.00	MONASTERACE MARI	PALESTRA COMUNALE LAMBROSI	MIXTA	OLIMPIA PALLAVOLO 1978 A.S.D.
CT17F	715	31/05/2026	18.00	GIOIOSA IONICA	PALESTRA SCUOLA MEDIA DOMENICO CENTO	ORTOPEDIA A.MELE	ASD PGS O. S. EVERGREEN
1DFPLAYO	672	31/05/2026	18.30	SIDERNO	PALAZZETTO DELLO SPORT CITTÀ DI SIDERNO	L'ANTICO CASALE T9	EURO HOTEL SIDERNO
CT15F	719	01/06/2026	17.30	PENTIMELE	PALESTRA COPRISCOPRI DI LARGO PENTIMELE	A.S.D. DEL CORE VOLLEY ACADEMY	KAULONMIXTA
S3XWHITC	784	02/06/2026	09.30	MARINA DI SANT'ILARI	PALESTRA COMUNALE	CONCENTRAMENTO VOLLEY S3 WHITE GIRONO C	
S3XGRED	766	02/06/2026	10.45	MARINA DI SANT'ILARI	PALESTRA COMUNALE	CONCENTRAMENTO VOLLEY S3 GREEN GIRONO D	
S3FREDDB	734	02/06/2026	16.00	MARINA DI SANT'ILARI	PALESTRA COMUNALE	CONCENTRAMENTO VOLLEY S3 RED FEMMINILE GIRONO B	
CT15F	721	02/06/2026	18.30	LOCRI	PALESTRA LICEO SCIENTIFICO ZALEUCO	A.S.D. VOLLEY LIBERTAS LOCRI	KAULONMIXTA
CT15F	720	03/06/2026	16.00	REGGIO CALABRIA	PALESTRA ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE A.RIGHI	A.S.D. DEL CORE VOLLEY ACADEMY	OLIMPIA PALLAVOLO 1978 A.S.D.
S3MRED	724	03/06/2026	17.00	TAURIANOVA	PALESTRA I.T.C. GEMELLI CARERI	CONCENTRAMENTO VOLLEY S3 RED MASCHILE	
CT17F	714	05/06/2026	18.30	PENTIMELE	PALESTRA COPRISCOPRI DI LARGO PENTIMELE	A.S.D. DEL CORE VOLLEY ACADEMY	OLIMPIA PALLAVOLO 1978 A.S.D.

SPONSOR


SI RICORDA CHE IL PRESENTE COMUNICATO È PUBBLICATO ONLINE SUL SITO INTERNET DEL COMITATO TERRITORIALE WWW.FIPAVRC.IT, NELLA SEZIONE COMUNICATI UFFICIALI, STAGIONE 2025/2026.