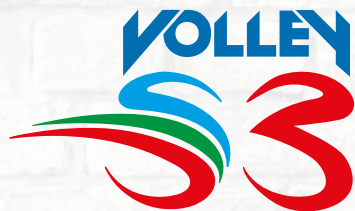


**ALL TOGETHER  
WE CAN SPIKE!**



**GUIDA TECNICA  
Società Sportiva e Scuola  
Anno Sportivo 2017/2018**



IL GIOCO DELLA SCHIACCIATA

Coordinamento e realizzazione del progetto  
a cura dell'Area Sviluppo e Formazione  
Settore Scuola e Promozione FIPAV

Coordinatore del progetto: Dott. Stefano Bellotti,  
Responsabile dell'Area Sviluppo e Formazione  
Settore Scuola e Promozione FIPAV

### Federazione Italiana Pallavolo

Area Sviluppo e Formazione  
Settore Scuola e Promozione FIPAV  
Via Vitorchiano 81, 00189 Roma  
Tel. 06-3334 9548/9479/9478  
e-mail: scuolaprom@federvolley.it  
Sito Internet: www.federvolley.it



Tavole a fumetti e disegni  
© LUCKY DREAMS SRL  
ALL RIGHT RESERVED 2017

### COPYRIGHT 2017

Roberto Calzetti Editore  
Via Del Sottopasso, 7  
06089 Ferriera di Torgiano (PG)  
Tel/Fax (+39) 075 5997310  
e-mail: info@calzetti-mariucci.it  
www.calzetti-mariucci.it

Progetto grafico,  
impaginazione e copertina  
Sara Belia

Fotografie  
Sara Belia, Dino Festa

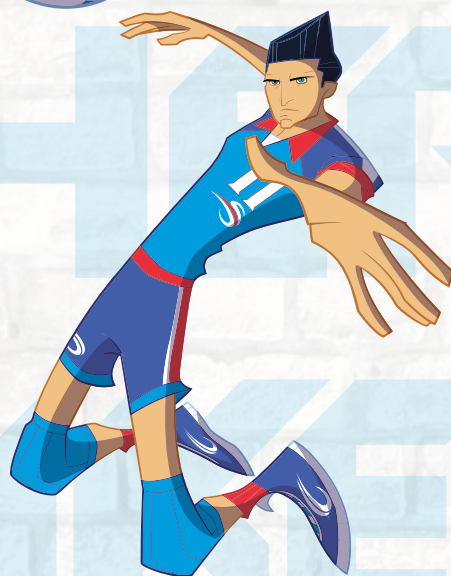
Stampa  
Tipografia Mancini (Tivoli)

### Finito di stampare settembre 2017

È severamente vietata la riproduzione totale  
o parziale di questo volume anche con  
supporti informatici senza l'autorizzazione  
degli Autori e dell'Editore.

# indice

Attività promozionale 2017-2018	4
Il logo	5
Livelli di gioco	6
<i>Attività federale e attività scolastica</i>	
Regole di gioco Volley S3	7
<i>Volley S3 white, green, red e under 12</i>	
Regole di gioco Spikeball	12
<i>Spikeball white, green e red</i>	
Caratteristiche tecniche del Volley S3	16
Caratteristiche tecniche dello Spikeball	17
Lo spike team e i fondamentali	18
Glossario	20
Le norme	21
Tabella di riepilogo dell'attività giovanile 2017-2018	23



# ATTIVITÀ PROMOZIONALE 2017-2018

## PREMESSA

La Federazione Italiana Pallavolo con le proposte tecniche del “**Volley S3**” e dello “**Spikeball**” vuole avviare i “giovani” al gioco della pallavolo in maniera diversa, avvalendosi di tre concetti fondamentali:

- **il GIOCO**, attraverso la proposta di attività ludiche;
- **la FACILITAZIONE**, con la modifica di alcune regole della pallavolo (la palla si potrà “bloccare” e potrà “rimbalzare a terra”);
- **la FLESSIBILITÀ**, con la possibilità di variare la dimensione del campo, l’altezza della rete e il numero di giocatori per squadra.

Il centro dell’attenzione nelle attività promozionali proposte deve essere il “**divertimento**” del bambino, pertanto le gare ufficiali (tornei, feste, concentramenti...) dovranno seguire le indicazioni riportate nella colonna “tornei” della tabella sottostante (attività promozionale Fipav) con la possibilità di ampliare i contenuti delle stesse attraverso l’inserimento delle “attività propedeutiche”.

Questo indica la flessibilità organizzativa all’interno di ciascun Comitato Territoriale che potrà strutturare le gare nella più completa autonomia, in considerazione delle indicazioni relative agli “anni di riferimento” riportate nella suddetta tabella. Pertanto gli incontri di “**Volley S3**” e di “**Spikeball**” si possono disputare con un numero di set e punteggio per ogni set (a 15/21/25) variabile a seconda delle esigenze organizzative dei vari tornei, feste o concentramenti, dove è possibile effettuare anche incontri a tempo.



## IL LOGO



**ALL TOGETHER  
WE CAN SPIKE!**

«S» dall'inglese «spike», che vuol dire «schiacciata»: è il gesto tecnico che il giocatore di pallavolo esegue per colpire la palla e fare punto nel campo avversario.

Con una rete idealmente infinita per unire razze, religioni e culture e per far divertire tutti giocando a pallavolo. 3 sono i tocchi della pallavolo, 3 sono le parole chiave del progetto: SPORT, SQUADRA e SALUTE. Ma non solo...



Affiancata dal suo partner storico Kinder+sport, la Federazione Italiana Pallavolo, con questo nuovo progetto Volley S3, intende accomunare l'attenzione alla crescita motoria, e non solo, dei nostri ragazzi – il divertimento, il gioco e la SCHIACCIATA sono il cuore pulsante del progetto tecnico – alla riflessione su alcuni importanti aspetti etico-valoriali, che proprio la “S” del nome vuole declinare.

## LIVELLI DI GIOCO

- **WHITE:** livello in cui è consentito bloccare sempre la palla;
- **GREEN:** livello in cui è consentito bloccare una volta la palla all'interno della singola azione di gioco, escluso per il tocco di rinvio nel campo avversario (nello **Spikeball Green** è ammesso su terzo tocco, auto-alzarsi la palla);
- **RED:** livello in cui non è consentito bloccare la palla.

### ATTIVITÀ FEDERALE

ANNI DI RIFERIMENTO	TORNEI	ATTIVITÀ PROPEDEUTICHE
2010-11-12	Spikeball White	Spikeball White
2008-09-10	Volley S3 Green	Spikeball Green
2006-07-08	Volley S3 Red	Spikeball Green e/o Red
	Volley S3 Under 12 4x4 – 6x6	

### ATTIVITÀ SCOLASTICA

CLASSI DI RIFERIMENTO	TORNEI	
Scuola dell'infanzia 1° - 2° scuola primaria	Volley S3 White	Spikeball White
3°- 4° scuola primaria	Volley S3 Green	Spikeball Green
5° scuola primaria	Volley S3 Red	Spikeball Green
1° scuola secondaria di 1° grado		
2°-3° scuola secondaria di 1° grado		Spikeball Green e/o Red

# REGOLE DI GIOCO VOLLEY S3

Il gioco “**Volley S3**” ha la stessa struttura del gioco della pallavolo: battuta, ricezione, alzata, attacco, muro e difesa. La conquista del punto avviene ogni volta che la palla cade a terra nel campo avversario o si commette un errore. La facilitazione permette di sostituire i fondamentali con il blocco e il lancio della palla, consentendo ai bambini di giocare subito. Nei tre livelli è possibile giocare con un numero variabile di giocatori (1vs1,2vs2, 3vs3,4vs4) e dimensioni del campo.

Il livello **White** si avvale del concetto di facilitazione, riducendo quasi tutte le richieste tecniche a vantaggio di situazioni semplici e che danno continuità al gioco, sviluppando le capacità motorie e i presupposti necessari all'apprendimento delle tecniche di base.

## Volley S3 White

### livello in cui è consentito bloccare sempre la palla

Il lancio nella battuta può essere eseguito in forma libera, senza nessuna richiesta specifica per favorire l'inizio del gioco.

In fase di ricezione, il blocco della palla consente una maggiore attenzione sulla traiettoria della palla, non essendone richiesto il controllo attraverso un gesto tecnico.

L'alzata con un lancio verso l'alto aiuta la finalizzazione dell'intera azione di gioco ed è propedeutica all'alzata.

L'attacco in questo livello di gioco va interpretato nel senso più ampio del termine, ovvero con qualsiasi gesto, in forma libera.

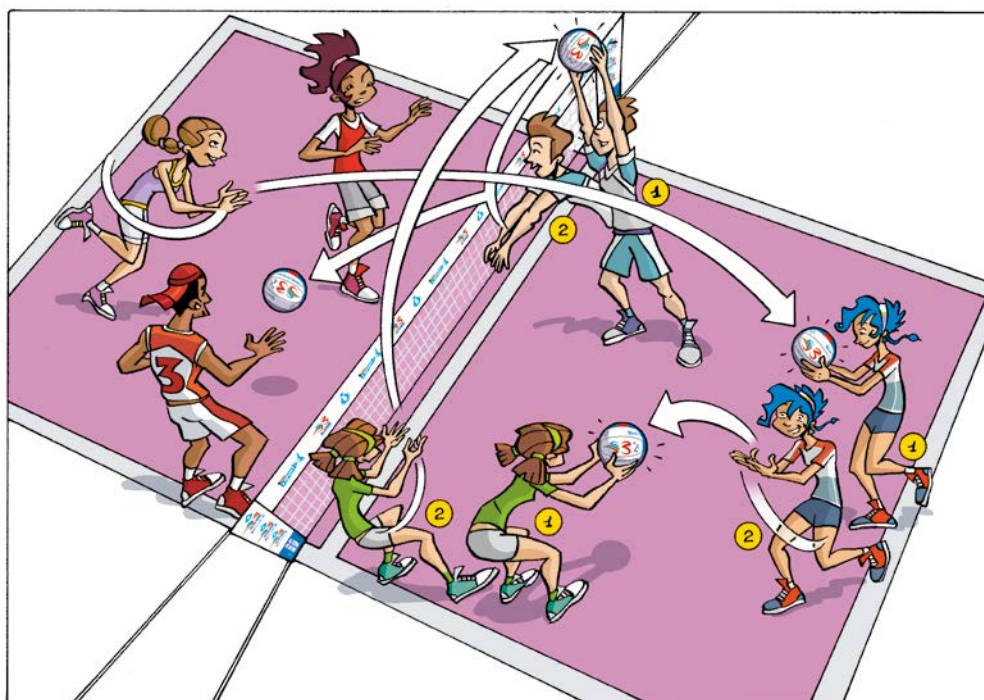
**Battuta:** si effettua con un lancio libero a una mano o due mani da dentro o fuori campo verso il campo avversario.

**Ricezione:** si effettua con un lancio dal basso verso l'alto a due mani verso il compagno.

**Alzata:** si effettua con un lancio dal basso verso l'alto a due mani verso il compagno.

**Attacco:** si effettua con un lancio a una o due mani verso il campo avversario.

**Muro:** incentivare l'esecuzione del muro sull'attacco avversario.



## Volley S3 White

### Volley S3 Green

**livello in cui è consentito bloccare una volta la palla, escluso per il tocco di rinvio nel campo avversario.**

Il livello **Green** rappresenta il passaggio da un gioco ludico-motorio a un gioco strutturato. In questo livello si utilizzano le tecniche base della pallavolo, come il palleggio e il bagher passando da quello facilitato a quello diretto.

La battuta deve essere eseguita con un colpo sulla palla dal basso, effettuato con mano aperta o chiusa da fuori campo.

Dal primo tocco così come nel secondo, si passa dal blocco della palla al bagher o al palleggio. Attraverso la facilitazione e applicando il concetto di progressività, si incentiva il passaggio diretto al compagno.

Nell'attacco si passa al concetto di attacco del campo avversario. I colpi da incentivare sono dunque quelli di pallonetto a una mano e della schiacciata, sempre nel rispetto delle capacità motorie acquisite.



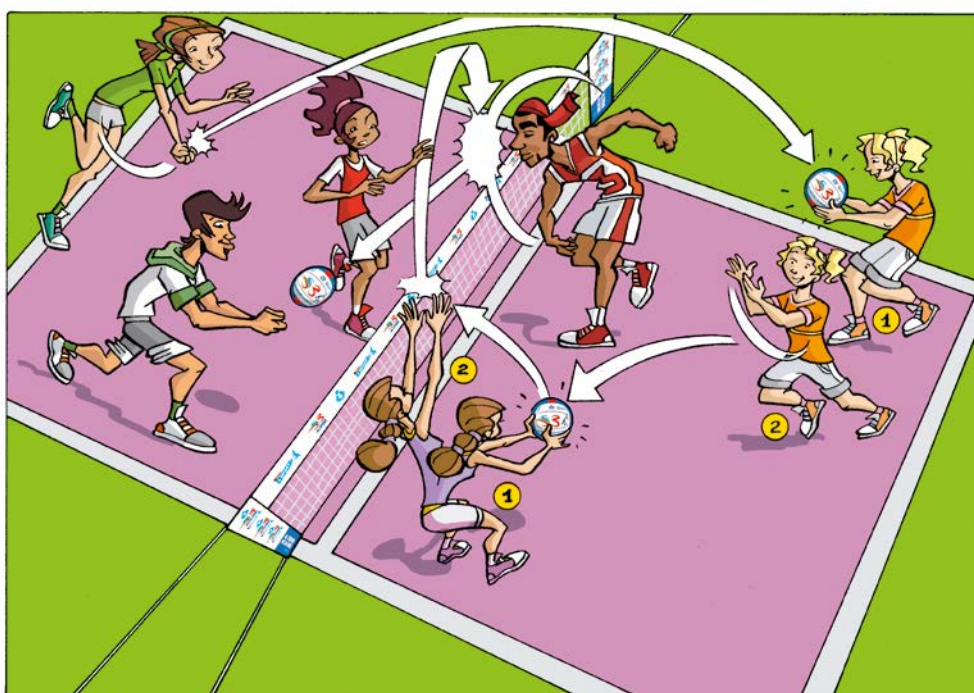
**Battuta:** si effettua con una battuta dal basso da fuori campo verso il campo avversario.

**Ricezione:** si effettua in bagher o palleggio diretto o facilitato (esecuzione del palleggio o del bagher dopo un lancio della palla a due mani dal basso verso l'alto "auto-lancio").

**Alzata:** si effettua in palleggio o bagher diretto o facilitato (sempre che nel primo tocco la palla non sia già stata già bloccata) verso il compagno.

**Attacco:** si effettua con un attacco libero verso il campo avversario (non è consentito bloccare la palla).

**Muro:** incentivare l'esecuzione del muro sull'attacco avversario.



**Volley S3 Green**

## Volley S3 Red e Under 12

### livello in cui non è consentito bloccare la palla

Nel livello **Red** si arriva al vero gioco del **Volley S3**, un gioco dinamico che utilizza le tecniche della pallavolo.

La battuta verrà effettuata dal basso da fuori campo, la ricezione in palleggio o bagher, l'alzata è diretta e l'attacco potrà essere eseguito con una schiacciata o un pallonetto.

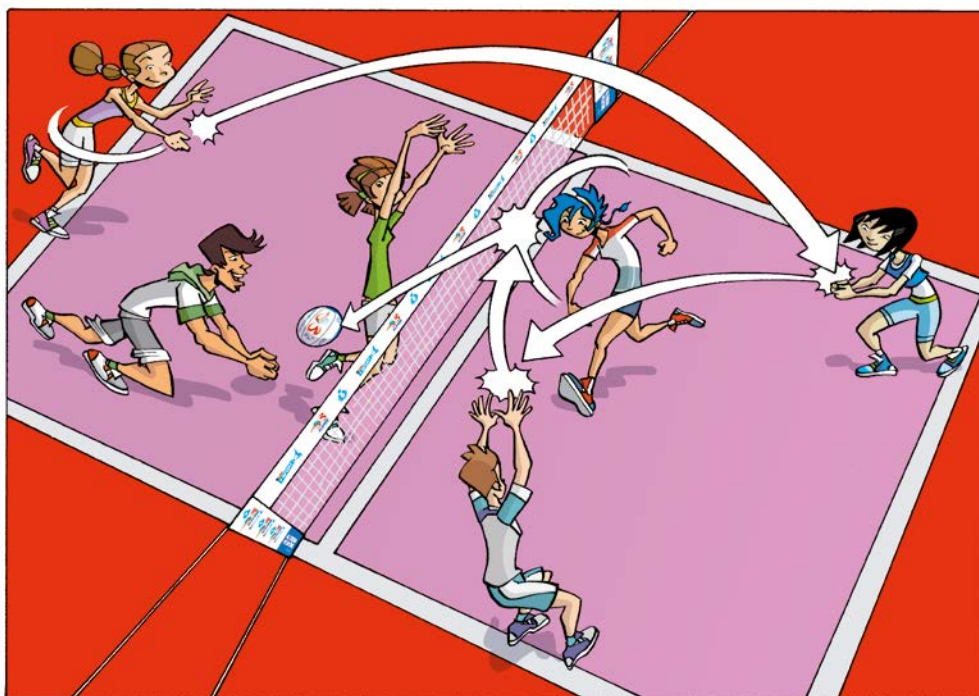
**Battuta:** si effettua con una battuta dal basso da fuori campo verso il campo avversario.

**Ricezione:** si effettua in bagher o palleggio diretto verso il compagno.

**Alzata:** si effettua in palleggio o bagher diretto verso il compagno.

**Attacco:** si effettua con un attacco libero verso il campo avversario.

**Muro:** incentivare l'esecuzione del muro sull'attacco avversario.



## Volley S3 Red e Under 12

## GIOCO: "VOLLEY S3"

TIPOLOGIA DI GIOCO	AVVIO DEL GIOCO	1° TOCCO	2° TOCCO	ATTACCO
Volley S3 White	Lancio dal basso	È sempre consentito bloccare la palla		Blocco e attacco
Volley S3 Green	Battuta dal basso	È consentito bloccare la palla una sola volta		Attacco libero
Volley S3 Red	Battuta dal basso	Non è consentito bloccare la palla		Attacco libero
Volley S3 Under 12	Battuta dal basso	Non è consentito bloccare la palla		Attacco libero



**Lo Spikeball è il gioco della Schiacciata:** un gioco didattico, propedeutico al gioco del Volley S3, immediato e coinvolgente che, partendo dal gesto più rappresentativo e vigoroso della pallavolo, rivoluziona il percorso d'apprendimento ponendo l'attacco e l'attaccare il campo avversario come momento centrale del gioco stesso. È un percorso didattico che parte da gioco "individuale" trasformandolo pian piano in gioco di "squadra". Nei tre livelli è possibile coinvolgere un numero variabile di giocatori (1vs1, 2vs2, 3vs3, 4vs4) e dimensioni del campo.

## Spikeball White

**livello in cui è consentito bloccare sempre la palla**

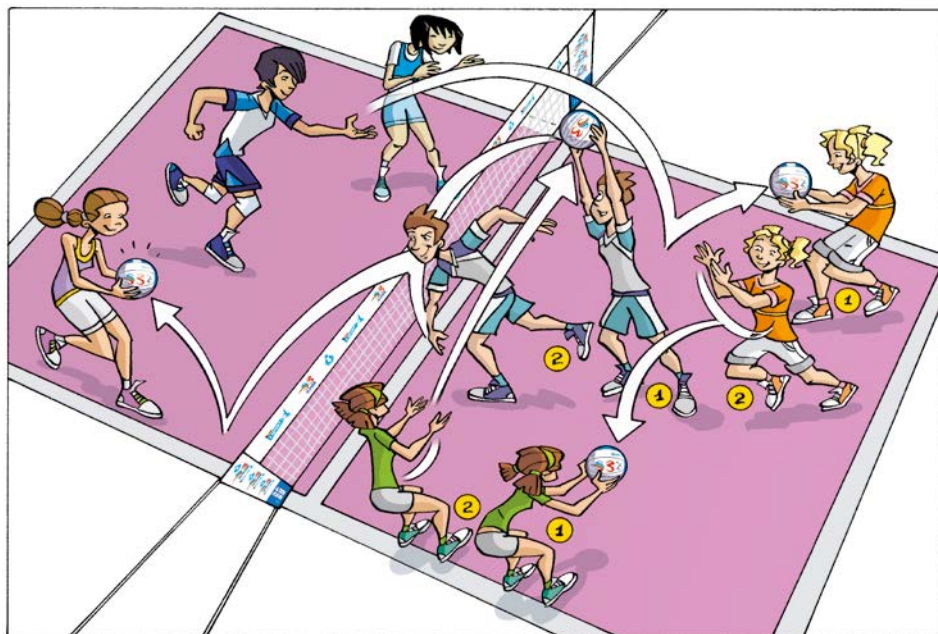
**Attacco (avvio del gioco):** si effettua con lancio d'attacco da sopra il capo verso il campo avversario, può essere eseguito a una o due mani facendo passare la palla sopra la rete.

**Difesa:** la palla che arriva dal campo avversario può rimbalzare ed essere bloccata e passata con un lancio dal basso verso l'alto a due mani al compagno che la blocca e sceglie se effettuare un'alzata o attaccare lui stesso il campo avversario.

**Alzata:** si effettua con un lancio dal basso verso l'alto a due mani verso il compagno.

**Attacco:** si effettua con un lancio a una o due mani da sopra il capo verso il campo avversario facendo passare la palla sopra la rete.

**Muro:** incentivare l'esecuzione del muro sull'attacco avversario.



## Spikeball White

## Spikeball Green

**livello in cui è consentito bloccare una volta la palla all'interno della singola azione di gioco** (ATTENZIONE: la palla di rinvio-attacco nel campo avversario può essere schiacciata direttamente o a seguito di auto-alzata senza che quest'ultima venga conteggiata come tocco bloccato).

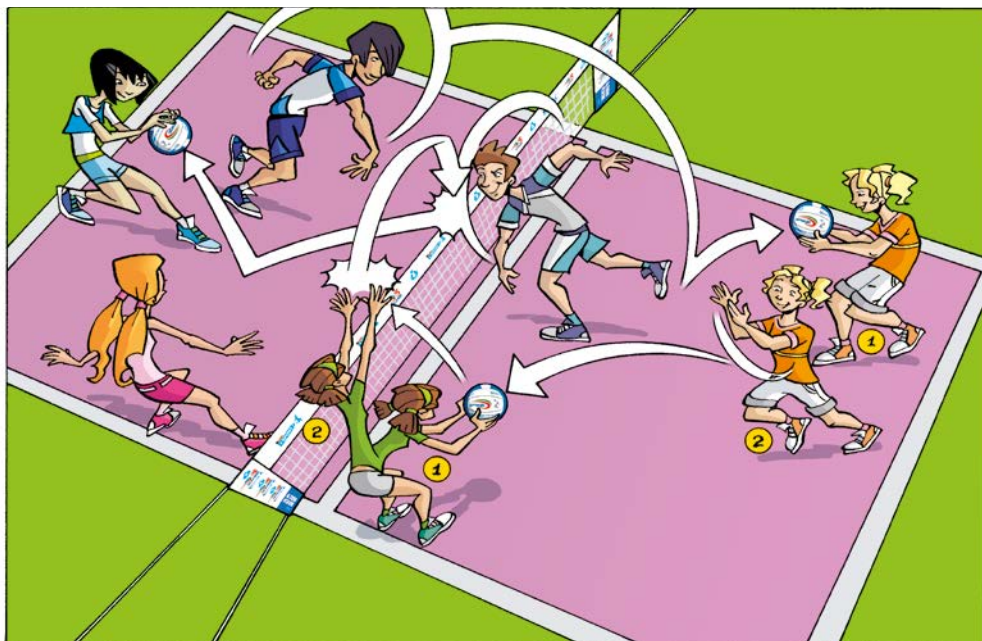
**Attacco (avvio del gioco):** si effettua con auto-alzata e schiacciata verso il campo avversario, facendo passare la palla sopra la rete.

**Difesa:** la palla che arriva dal campo avversario può rimbalzare ed essere poi passata al compagno con un bagher o palleggio diretto o facilitato, il quale può scegliere se effettuare un'alzata o attaccare lui stesso il campo avversario.

**Alzata:** si effettua con un palleggio o un bagher diretti (o facilitati nel caso in cui la palla non è stata bloccata sul primo tocco) verso il compagno.

**Attacco:** si effettua con un attacco diretto o a seguito di auto-alzata (facilitazione ad uso esclusivo dello Spikeball Green), verso il campo avversario facendo passare la palla sopra la rete.

**Muro:** incentivare l'esecuzione del muro sull'attacco avversario.



## Spikeball Green

## Spikeball Red

livello in cui non è consentito bloccare la palla

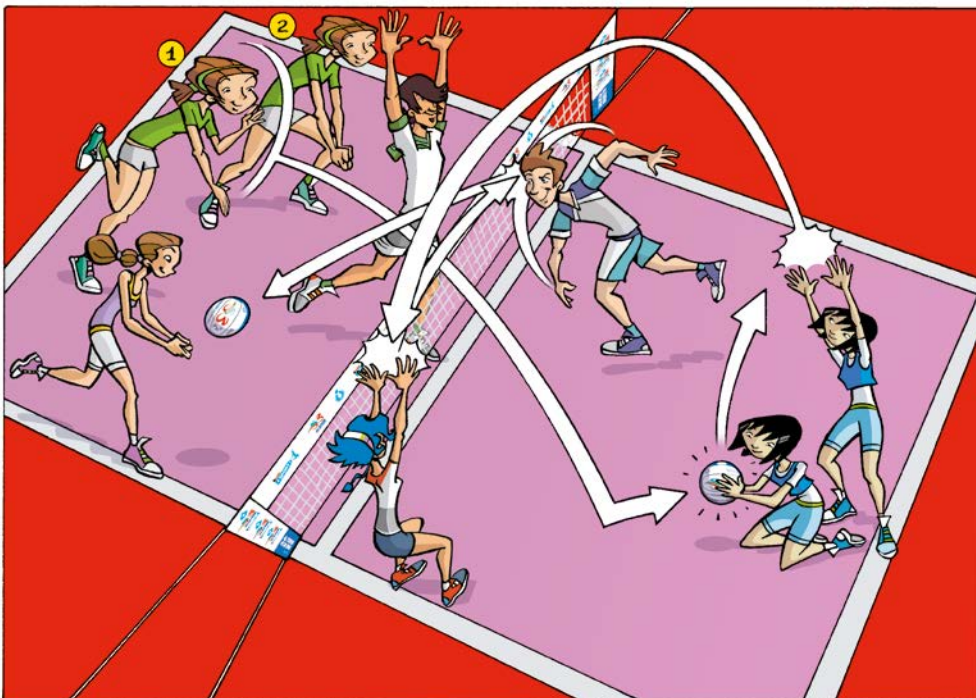
**Attacco (avvio del gioco):** si effettua con auto-alzata e schiacciata verso il campo avversario, facendo passare la palla sopra la rete.

**Difesa:** la palla che arriva dal campo avversario può rimbalzare ed essere poi passata al compagno con un bagher o palleggio diretto, il quale respinge al volo scegliendo se effettuare un'alzata o attaccare lui stesso il campo avversario.

**Alzata:** si effettua con un palleggio o con un bagher diretto verso il compagno.

**Attacco:** si effettua con una schiacciata diretta verso il campo avversario, facendo passare la palla sopra la rete.

**Muro:** incentivare l'esecuzione del muro sull'attacco avversario.



**Spikeball Red**

## GIOCO: "SPIKEBALL"

TIPOLOGIA DI GIOCO	AVVIO DEL GIOCO	1° TOCCO	2° TOCCO	ATTACCO
Spikeball White	Lancio di attacco a 1 o 2 mani	È consentito il rimbalzo della palla che arriva dal campo avversario. È sempre consentito bloccare la palla tra i due tocchi		Lancio di attacco a 1 o 2 mani
Spikeball Green	Schiacciata con autoalzata	È consentito il rimbalzo della palla che arriva dal campo avversario. È consentito bloccare la palla massimo 1 volta tra i due tocchi		Attacco diretto a 1 mano o con autoalzata*
Spikeball Red	Schiacciata con autoalzata	Non è consentito bloccare la palla, ma è consentito un rimbalzo a terra		Attacco diretto a 1 mano

\*facilitazione ad uso esclusivo dello Spikeball Green



## caratteristiche tecniche del VOLLEY S3

	ATTIVITÀ SOCIETÀ SPORTIVE (annate consigliate)	ATTIVITÀ SCOLASTICA	NUMERO GIOCATORI IN CAMPO (consigliato)	DIMENSIONE METÀ CAMPO (misure consigliate)	ALTEZZA RETE CONSIGLIATA	PALLONI DI GARA
<b>Volley S3 White</b>	-	1° - 2° classe scuola primaria	1vs1 2vs2 3vs3	4,5 m x 4,5 m	1,60 m	Pallone ufficiale: Mikasa SKV5  <i>È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV</i>
<b>Volley S3 Green</b>	2008-09-10	3° - 4° classe scuola primaria	2vs2 3vs3	4,5 m x 4,5 m	1,70 m	Pallone ufficiale Mikasa SKV5  <i>È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV</i>
<b>Volley S3 Red</b>	2006-07-08	5° classe scuola primaria  1° classe scuola secondaria 1° grado	2vs2 3vs3	4,5 m x 4,5 m	1,80 m	Pallone ufficiale Mikasa 123L  <i>È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV</i>
		2° - 3° classe scuola secondaria di 1° grado	2vs2 3vs3	6 m x 6 m	2,00 m	
<b>Volley S3 Under 12</b>	2006-07-08	5° classe scuola primaria  1° classe scuola secondaria 1° grado	4vs4  6vs6	6x6 m  8x8 m	1,90 m	Pallone ufficiale: Mikasa 123L  <i>È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV</i>



## caratteristiche tecniche dello SPIKEBALL

	ATTIVITÀ SOCIETÀ SPORTIVE (annate consigliate)	ATTIVITÀ SCOLASTICA	NUMERO GIOCATORI IN CAMPO (consigliato)	DIMENSIONE METÀ CAMPO (misure consigliate)	ALTEZZA RETE CONSIGLIATA	PALLONI DI GARA
<b>Spikeball White</b>	2010-11-12	1°-2° classe scuola primaria	1vs1 2vs2 3vs3	4,5 m (larghezza) X 5 m (lunghezza)	Altezza media spalle bambino	Pallone ufficiale: Mikasa SKV5  <i>È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV</i>
<b>Spikeball Green</b>	2008-09-10	3°-4° classe scuola primaria	2vs2 3vs3	4,5 m (larghezza) X 6 m (lunghezza)	Altezza media spalle bambino	Pallone ufficiale Mikasa SKV5  <i>È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV</i>
<b>Spikeball Red</b>	2006-07-08	5° classe scuola primaria  1° classe scuola secondaria 1° grado	2vs2 3vs3	4,5 m (larghezza) X 7 m (lunghezza)	Altezza media spalle bambino	Pallone ufficiale Mikasa 123L  <i>È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV</i>
		2°-3° classe scuola secondaria di 1° grado	2vs2 3vs3	4,5 m (larghezza) X 8 m (lunghezza)		



## Battuta

È il primo colpo per iniziare il gioco!

Fissa un punto e centralo come vuoi tu!

Mano rigida, dal basso, dall'alto o in salto, un buon colpo e subito in campo!

## Ricezione

Occhi sulla mano del battitore e segui la palla!

Ricevila come puoi, non farla cadere mai, se serve bloccala!

Palla sopra l'ombelico, hai un palleggio amico, sotto l'ombelico vai di bagher e sei un figo!

Gioca al meglio e passala al compagno che l'alzerà!

Seguila, pronto, e preparati all'attacco!



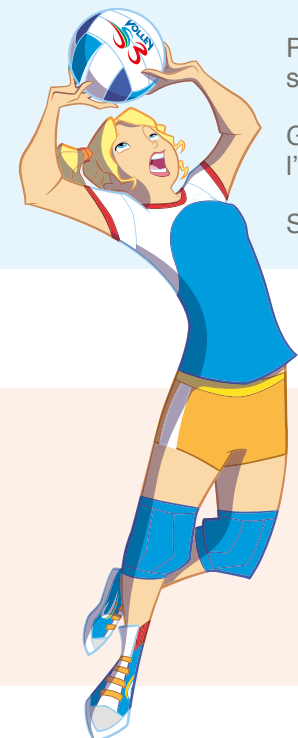
## Alzata

Gioca per la squadra mettendo in gioco 5 dita: su ciascuna mano, tre per sostenere e due per direzionare!

Guarda la palla "in mezzo al cuore" fino a che non arriva allo schiacciatore!

Tieni la palla quanto basta, ma non l'accompagnare mai!

Non ti soffermare: corri a coprire lo schiacciatore.



## Attacco

Schiaccia, colpisci la palla più in alto che puoi!

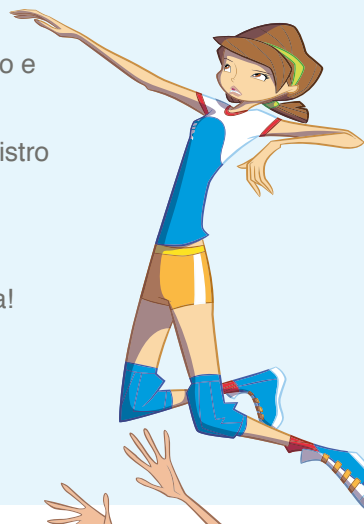
Carica il braccio, apri bene la mano e cerca il campo!

Rincorsa: piede sinistro-destro-sinistro e, se sei mancino, piede destro-sinistro-destro!

Schiaccia se puoi, altrimenti un pallonetto, gran bel colpo d'astuzia!

E se ti difendono, preparati: muro, difesa e contrattacco!

Metti la palla a terra: SPIKE IT!

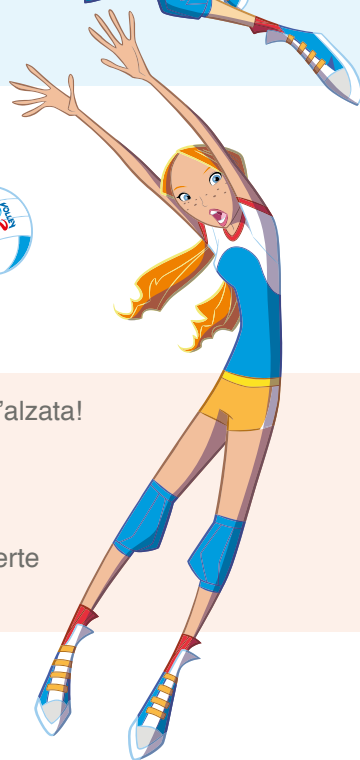


## Muro

Osserva l'azione avversaria e segui l'alzata!

Spostati con la palla e affronta lo schiacciatore!

Salta più che puoi e metti le mani aperte sulla palla!



## Difesa

Occhio fisso sulla mano dello schiacciatore!

Preparati basso, braccia aperte avanti e difendi la palla!

Difendi la palla e, se necessario, tuffati e vai, non farla cadere mai!

Provaci sempre, difendi il tuo spazio e tieni in gioco la palla!

- **Attacco:** ricerca del punto attraverso l'invio della palla nel campo avversario con una mano (lancio o schiacciata) o due mani (lancio da sopra la testa)
- **Bagher:** respinta della palla con l'avambraccio, effettuata a braccia tese e unite avanti
- **Bagher bloccato:** blocco della palla con le mani utilizzando la tecnica del bagher
- **Bagher facilitato:** esecuzione del bagher dopo un lancio della palla a due mani dal basso verso l'alto (auto-lancio)
- **Battuta:** azione di lancio della palla nel campo avversario. Può essere effettuata con un lancio a due mani, oppure a una mano (battuta facilitata) con colpo dal basso o dall'alto
- **Difesa:** intervento per evitare che l'attacco avversario realizzi il punto
- **Fondamentali:** tecniche di base della pallavolo, cioè schiacciata, muro, difesa, palleggio, bagher e battuta
- **Green:** gioco di livello medio
- **Muro:** azione eseguita con un salto a braccia protese in alto e parallele, sopra la rete, per intercettare l'attacco avversario
- **Palleggio:** respinta della palla con le mani aperte poste sopra al capo
- **Palleggio bloccato:** presa, blocco e lancio con la tecnica del palleggio
- **Palleggio facilitato:** esecuzione del palleggio dopo un lancio della palla a due mani dal basso verso l'alto (auto-lancio)
- **Pallonetto a una mano:** esecuzione del tocco di attacco a una mano da sopra il capo
- **Red:** gioco di livello avanzato
- **Ricezione:** intervento per intercettare la battuta avversaria utilizzando il palleggio o il bagher
- **Volley S3:** il gioco della pallavolo, che contrappone due squadre, divise da una rete, e che inizia con una battuta, per poi proseguire con i tre tocchi che si concludono con la schiacciata
- **Schiacciata:** colpo effettuato verso il campo avversario con braccio in alto e mano aperta
- **Schiacciata facilitata:** esecuzione della schiacciata, dopo un lancio della palla a due mani, dal basso verso l'alto (auto-lancio)
- **Spikeball - Il gioco della schiacciata:** il nuovo gioco, che contrappone due squadre divise da una rete molto bassa, e che parte dall'attacco
- **White:** gioco di livello base

# LE NORME

## VOLLEY S3: AFFILIAZIONE /TESSERAMENTO

- Per tutte le società affiliate/non affiliate FIPAV è sufficiente seguire le procedure di affiliazione e tesseramento ON-LINE previste.
- Il tesseramento atleti alle attività federali è possibile a partire dai 5 anni.

Tutte le attività di Volley S3 possono svolgersi sia indoor che all'aperto. I Comitati Territoriali garantiranno un'attività articolata durante tutta la stagione, promuovendo circuiti, tappe e manifestazioni con formule a concentrazione favorendo il maggior numero di opportunità di gioco, al fine di permettere la partecipazione ed il divertimento di tutti gli atleti.

I Comitati Regionali potranno a loro discrezione organizzare eventuali altri tornei e/o manifestazioni.

Attività sportiva scolastica **Campionati Studenteschi Pallavolo e Beach Volley** scuole secondarie di 1° e 2° grado: vedi schede tecniche sito federale [www.federvolley.it](http://www.federvolley.it) e sito Miur [www.campionatistudenteschi.it](http://www.campionatistudenteschi.it)

## TORNEI PROMOZIONALI

Richieste di eventi e tornei a rapido svolgimento, partendo dallo Spikeball – il gioco della schiacciata fino alla categoria del Volley S3, organizzati da società sportive regolarmente affiliate alla Fipav, di carattere provinciale, interprovinciale, regionale, interregionale, nazionale ed internazionale, dovranno essere valutati dai competenti comitati territoriali e regionali ed autorizzati dall'organo corrispondente.

## TUTELA SANITARIA

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

Per quanto attiene alla normativa relativa all'utilizzo dei defibrillatori si rimanda a quanto già previsto per i Campionati Federali nel documento della guida pratica 2017-18 (riferimento documento "Le principali norme della stagione 2017-2018" - pagg. 3-4-5-6).



# Tabella di riepilogo dell'attività giovanile 2017-18

Anno di nascita	Quota tess.M	Quota tess.F	Visita Medica	Attività Promozionale "VOLLEY S3"						Attività Campionati di Categoria del settore agonistico										
				Spikeball White	Volley S3 Green	Spikeball Green	Volley S3 Red	Spikeball Red	Volley S3 U12	U13 M/F 3vs3/M	U14 M	U14 F	U16 M	U16 F	U18 M	U18 F	U20 M			
2012	€ 2,50	€ 2,50	Certificato di Buona Salute (1)	sì																
2011				sì																
2010				sì	sì	sì														
2009					sì	sì														
2008					sì	sì	sì	sì	sì											
2007						sì	sì	sì	sì	sì	sì	sì	sì							
2006						sì	sì	sì	sì	sì	sì	sì	sì	sì	sì	sì	sì	sì		
2005												sì	sì	sì	sì	sì	sì	sì		
2004					€ 5,00	Certificato di idoneità agonistica								sì	sì	sì	sì	sì	sì	
2003																sì	sì	sì	sì	
2002	€ 5												sì	sì	sì	sì				
2001															sì	sì	sì			
2000															sì	sì	sì			
1999																		sì		
1998																		sì		
1997	€ 9,00	€ 9,00																		
1996																				
1995																				
1994																				
1993 Prec.	€ 15,00	€ 15,00																		

(1) Per i/le nati/e negli anni 2006 e 2007 che partecipano ai campionati di categoria e di serie è obbligatoria la visita agonistica



**FIPAV**

**Federazione Italiana Pallavolo**

[www.federvolley.it](http://www.federvolley.it)

Via Vitorchiano 81 - 00189 Roma

Tel. 06-3334 9548/9479/9478

e-mail: [scuolaprom@federvolley.it](mailto:scuolaprom@federvolley.it)