

Regolamento 8° Torneo Regionale misto di Beach Volley

Cecina – 9 e 10 Giugno 2018

IMPORTANTE: Lo spirito del Torneo impone un gioco all'insegna dell'amicizia e della sana competizione. Tutte le partite, pertanto, dovranno essere ispirate al principio del "fair play", gli atleti dovranno accettare le decisioni degli arbitri e mantenere un comportamento rispettoso nei confronti di tutti i partecipanti.

Partecipazione:

Il torneo si svolge da **sabato 9 giugno alle ore 14.00** a **domenica 10 giugno alle ore 12.30**, sul campo da beach volley allestito presso il Bagno Ippocampo di Cecina, località Le Gorette. Faranno fede gli orari espressi dal calendario ufficiale del torneo.

Le squadre saranno composte da maschi e femmine **fino ad un massimo di cinque iscrizioni per squadra**. Le squadre in campo dovranno avere sempre la presenza di almeno una femmina compresi gli avvicendamenti e sostituzioni durante lo svolgimento della partita.

Formula di gioco:

La formula di gioco prevede una fase di qualificazione con gironi a quattro squadre. Alla fine della giornata di sabato sarà stilata una classifica provvisoria sulla base del quoziente punti acquisito sino a quel momento da ciascuna squadra (a parità di quoziente punti si terrà conto delle squadre che avranno formalizzato per prime la loro iscrizione al Raduno). Alla fase finale accederanno, per ciascuna categoria di gioco, le squadre con il miglior quoziente punti acquisito nella fase di qualificazione. La fase finale si svolgerà sulla base della predetta classifica, con partite ad eliminazione diretta sino alla finalissima.

Se le iscrizioni delle squadre non è compatibile con un modello di gironi pari si provvederà a stilare una fase a gironi con gironi dispari in base alla iscrizione al raduno.

Gli incontri di sabato e domenica (compresi gli incontri di finale) si articoleranno in un unico set al meglio dei 21 punti con limite ai 23.

Gli arbitraggi saranno effettuati da arbitri e, a rotazione, dagli stessi atleti partecipanti secondo un dettagliato programma di gara fornito alle squadre al momento del check-in.

Gli Organizzatori, a loro insindacabile giudizio, potranno apportare modifiche al programma di gara (es.: far giocare gli incontri ai 15 punti con limite massimo 17), nel caso avverse condizioni meteorologiche (o altri eventi esterni) abbiano causato consistenti ritardi nella programmazione delle gare, prevedendo, nei casi più gravi, la sospensione definitiva della manifestazione, senza che ciò comporti l'obbligo da parte degli stessi Organizzatori al rimborso delle quote di partecipazione.

Principali regole di gioco

Non sarà consentito ad una squadra iniziare o proseguire un incontro avendo un numero inferiore di tre atleti in campo. Se, nell'impossibilità di utilizzare giocatori di riserva, il numero degli atleti di una squadra dovesse risultare inferiore a tre, la gara sarà sospesa e decretata la vittoria della squadra avversaria con il punteggio di 0-21.

Le squadre chiamate a disputare o ad arbitrare gli incontri che si dovessero presentare al campo da gioco incomplete o con ritardi superiori ai 15 minuti rispetto ai tempi indicati nei prospetti di gara, saranno dichiarate perdenti con il punteggio di 0-21.

Nei gironi di qualificazione, nel caso una squadra dovesse perdere più di due incontri per forfait, ai fini del calcolo del quoziente punti non si terrà conto di alcun punteggio relativo agli incontri programmati per la stessa squadra.

Dopo ogni cinque punti assegnati le squadre cambiano campo. Le squadre devono effettuare il cambio campo senza perdere tempo.

Nel corso dell'incontro, ogni squadra può richiedere due tempi di riposo (anche consecutivi) di 30" ciascuno.

Pur non essendoci posizioni determinate per i giocatori in campo, né rotazioni (possono murare e/o attaccare tutti gli atleti da qualsiasi posizione del campo), l'ordine di servizio deve essere mantenuto durante ogni incontro. Durante il servizio tutti gli atleti, tranne colui che serve, devono essere all'interno del proprio campo.

Il giocatore ha a sua disposizione cinque secondi per servire dopo il fischio dell'arbitro; se il servizio viene eseguito prima del fischio dell'arbitro si ripete l'azione.

In fase di servizio, la palla nell'oltrepassare la rete può toccarla. Quando tocchi simultanei al di sopra della rete fra due avversari danno luogo alla palla trattenuta il

gioco continua (non viene fischiato il doppio fallo). La palla può essere toccata con ogni parte del corpo. Ogni squadra può colpire la palla per tre volte per

farla tornare nell'altro campo. Nell'azione di muro il giocatore può toccare la palla anche al di là della rete, a patto che non interferisca

con il gioco degli avversari, prima o durante la loro azione di attacco. La squadra a muro avrà a disposizione soltanto due tocchi dopo il contatto del muro. Il primo tocco dopo il muro può essere eseguito da qualsiasi giocatore, incluso colui che ha toccato la palla a muro.

La palla deve essere colpita in modo netto e non trattenuta. Le eccezioni riguardano le azioni difensive di una palla molto veloce, in questo caso la palla può essere trattenuta per un momento sulle mani.

Su servizio la palla può essere ricevuta in palleggio da un giocatore della squadra avversaria, comunque il contatto con la palla deve risultare netto.

La palla mandata nel campo avversario deve passare al di sopra della rete attraverso lo spazio consentito. Questo spazio è quella parte del piano verticale della rete delimitato, in basso, dalla sommità della rete ed ai lati dalle aste (anche ipotetiche) e dalla loro estensione immaginaria.

Se il pallone, dopo essere stato lanciato o lasciato dal giocatore al servizio, cade a terra senza toccare lo stesso giocatore, o viene da questi afferrato, ciò è considerato come un tentativo di servizio e, conseguentemente, si ha la perdita dell'azione.

I compagni di squadra del giocatore che sta servendo non devono ostacolare gli avversari impedendo loro di vedere colui che serve e la traiettoria della palla; su richiesta sono obbligati a spostarsi.

Nel caso avvenga un'interferenza esterna (es.: palla in campo) il gioco sarà interrotto e l'azione ripetuta. La partecipazione alla manifestazione sportiva comporta l'accettazione del presente regolamento di

gioco. Per quanto non espressamente indicato valgono le regole di gioco internazionali della pallavolo.