



REGOLAMENTO

PARTECIPAZIONE SQUADRE: ogni squadra può avere un massimo di 6 giocatori (4 in campo più 2 riserve) ed un eventuale allenatore. In campo devono essere sempre presenti almeno due componenti femminili. Uno dei giocatori è il capitano e deve essere indicato sul referto. Le riserve devono sedere o riscaldarsi vicino alla propria squadra, come l'allenatore. Ogni atleta potrà giocare in una sola squadra.

QUOTA ISCRIZIONE TORNEO € 20 a squadra.

SET PARTITA: si giocheranno 2 set su 3 con esclusione della Finale che sarà giocata 3 set su 5.

PUNTEGGIO: ogni incontro sarà disputato al meglio di 2 set ai 21 punti (2 punti di scarto fino ad un massimo di 23); l'eventuale 3° set sarà giocato ai 15 punti e non oltre. Ogni set corrisponde ad 1 punto per la classifica finale del girone. In caso di parità si calcolerà il quoziente set (set vinti divisi per quelli persi), in caso di ulteriore parità si calcolerà il quoziente punti (punti fatti divisi per quelli subiti). In caso di ulteriore parità si arriverà ad uno scontro diretto. Dopo ogni sette punti assegnati si effettuerà il cambio campo (ogni cinque punti nel caso il set si farà ai 15 punti); le squadre devono effettuare il cambio campo senza perdere tempo.

FORMULA DEL TORNEO: La formula sarà del 4x4 misto con almeno due componenti femminili. Ulteriori dettagli sulla base delle squadre iscritte.

REGOLAMENTO: **ATTACCO IN PALLEGGIO ESCLUSIVAMENTE CON PIEDI A TERRA:** Un giocatore commette fallo quando attacca in palleggio realizzando un passaggio che non ha traiettoria perpendicolare alla linea delle spalle, salvo che non sia diretto al suo compagno e finisca nel campo avversario involontariamente.

PRIMO TOCCO: Il primo contatto (ricezione al servizio, difesa, attacco debole ecc.) è da giudicarsi secondo la regola del Volley indoor.

PRINCIPALI REGOLE DEL GIOCO: Non sarà consentito ad una squadra incompleta iniziare o proseguire un incontro; la gara sarà sospesa e decretata la vittoria della squadra avversaria con il punteggio di 21-0. Nel corso di ogni set, ogni squadra può richiedere un solo tempo di riposo di 30". Negli incontri di finale (1° - 2° posto e 3° - 4° posto) è previsto un ulteriore "tempo tecnico di riposo" di 30" secondi che viene automaticamente concesso dall'arbitro quando la somma dei punti giocati dalle squadre è pari a 21 (ad esempio: 10 : 11; 12 : 9; ecc.). Le sostituzioni possono avvenire solo a gioco fermo segnalandolo all'arbitro. 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. Pur non essendoci posizioni determinate in campo (possono murare e/o attaccare tutti gli atleti da qualsiasi posizione del campo), l'ordine di servizio deve essere mantenuto. Durante il servizio tutti gli atleti, tranne colui che serve, devono essere posizionati all'interno del proprio campo. 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 è obbligato spostarsi. Sia in fase di servizio che durante il gioco, la palla può toccare la rete. 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. 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. La palla mandata nel campo avversario deve passare al di sopra della rete attraverso lo spazio consentito.

3 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. 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. Un giocatore può invadere il campo e/o nella zona libera avversaria a patto che ciò non ostacoli il gioco avversario. 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. Il primo tocco su ricezione deve avvenire esclusivamente in bagher o con colpo netto di qualsiasi parte del corpo (**è fatto divieto la ricezione in palleggio o a doppi pugni separati**). **E' fatto divieto l'invio di secondo tocco in palleggio intenzionale.**

I giocatori devono giocare scalzi. Nel caso avvenga un'interferenza esterna (es.: palla in campo) il gioco sarà interrotto e l'azione ripetuta. Per quanto non espressamente indicato valgono le regole di gioco internazionali del beach volley.

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. La partecipazione alla manifestazione sportiva comporta l'accettazione del presente regolamento di gioco, che, sulla base del numero degli iscritti e delle circostanze temporali potrà subire minime variazioni.

PER INFO E ISCRIZIONI CONTATTARE siriorosei@gmail.com – info@aspuoro.it

La scadenza delle iscrizioni, anche al fine della predisposizione del calendario gare, è fissata al

31 agosto 2016.