

REGOLAMENTO

3° TORNEO DI BEACH VOLLEY MISTO PER ADULTI

ANFITEATRO - VILLA COMUNALE
Montemarano, 22 - 31 Luglio 2013

1. Squadre - Composizione ed iscrizione

- Per il “**Torneo di Beach Volley Misto per Adulti**”, le partite saranno disputate da squadre composte da **4 giocatori** dei quali **almeno 1 donna**. Le squadre, comprese le riserve, dovranno essere composte da almeno **6 giocatori** e fino ad un massimo di **10 giocatori**. In ciascuna squadra devono essere iscritte almeno **2 donne**. È obbligatorio che almeno una donna sia sempre in campo;
- all'atto dell'iscrizione, dovrà essere indicato il **Capitano** della squadra e dovrà essere fornito un elenco nominativo dei giocatori che compongono la squadra. E' ammessa l'inclusione di nominativi di giocatori che, per varie ragioni, raggiungeranno la sede del torneo successivamente; in tal caso gli stessi dovranno essere identificati al loro arrivo e comunque prima che entrino in campo per disputare una gara. Tale elenco sarà immodificabile per l'intera durata del torneo;
- i giocatori potranno essere quindi iscritti ad una sola squadra e potranno gareggiare solo per essa. E' pertanto vietato a giocatori o giocatrici l'iscrizione in più squadre e le squadre che schierano in campo giocatori/ici non indicati sul modulo di iscrizione sono automaticamente escluse dal torneo;
- non è consentito disputare ciascuna partita in 3 giocatori, pena la sconfitta a tavolino con il punteggio di 2-0; qualora una squadra si presentasse con organico ridotto **per infortunio** potrà disputare la partita con 3 giocatori, sempreché sia presente una donna in campo. La squadra potrà beneficiare di questa regola solo una volta nell'arco del torneo;
- Ciascuna squadra può iscrivere al massimo **2 giocatori non residenti** senza distinzione di sesso; questa regola non ammette deroghe.

2. Sistema di punteggio

2.1 Per vincere la gara

La gara è vinta dalla squadra che si aggiudica due set. In caso di parità 1-1, decisivo è il 3° set giocato a 15 punti con la differenza di almeno 2 punti.

Alla squadra che vince due set (2-0) vengono attribuiti **3** punti, mentre alla squadra che vince al 3° set (2-1) vengono assegnati **2** punti; **1 punto alla squadra che vince solo un set mentre 0 punti alla squadra perdente i set 2-0.**

2.2 Per vincere un set

Un set (eccetto il 3°) è vinto dalla squadra che raggiunge 21 punti con la differenza di almeno 2 punti; in caso di parità 20-20 il gioco continua fino a quando non vengono raggiunti due punti di differenza (22-20;23-21).

Il set decisivo viene giocato con la regola al punto 2.1.

Le semifinali e le finali si giocano sui 5 set, vincono le squadre che vincono 3 set su 5. Il singolo set è vinto dalla squadra che raggiunge i 21 punti con la differenza di almeno 2 punti; in caso di parità 20-20 il gioco continua fino a quando non vengono raggiunti due punti di differenza. L'eventuale set decisivo (*tie-break*) viene giocato con la regola al punto 2.1.

Se una squadra si rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo, è dichiarata perdente per forfait con il punteggio di "0-2" per l'incontro e "0- 21" per i set. La squadra che non si presenta in tempo sul terreno di gioco, senza una ragione valida, è dichiarata perdente; è necessario rispettare gli orari di gioco delle partite, in caso di ritardo superiore a 20' minuti, la partita verrà considerata perdente. Inoltre, una squadra dichiarata incompleta per il set o per la gara, perde il set o la gara. Si attribuiscono alla squadra avversaria i punti ed i set mancanti per vincere il set o la gara. La squadra incompleta conserva i punti ed i set acquisiti.

3. Passaggio del turno nel girone di qualificazione

Le prime **2** squadre di ogni girone ed eventualmente le migliori **3°** dei gironi (**Punti / Quoziente Punti**) accedono alle fasi successive (il Comitato organizzatore si riserva di modificare tale punto in base al numero delle squadre partecipanti e a come verranno strutturati i gironi).

Il Comitato organizzatore si riserva di rendere pubblico successivamente, in base al numero delle squadre iscritte, i criteri di abbinamento per le fasi finali del Torneo.

In caso di parità la classifica verrà stilata seguendo in ordine i seguenti criteri :

- **Scontri diretti**
- **Set vinti**
- **quoziente punti (punti fatti / punti subiti).**

4. Formazione delle squadre

In campo devono trovarsi sempre **4 giocatori** per squadra (**1 donna**). In ogni momento è prevista la sostituzione dei giocatori, purchè il gioco sia fermo e venga rispettata la condizione cui al paragrafo 1 del presente regolamento.

5. Posizione dei giocatori

Nel momento in cui la palla viene colpita dal battitore, i giocatori di ogni squadra devono trovarsi dentro il proprio campo (ad eccezione del battitore).

I giocatori sono liberi di scegliere la propria posizione all'interno del proprio campo.

Non ci sono posizioni prestabilite. Non sono previsti falli di posizione.

6. Ordine di Servizio

La zona di servizio è l'area di servizio situata oltre la linea di fondo tra il prolungamento delle linee laterali. L'ordine di servizio deve essere mantenuto dall'inizio alla fine del set. E' commesso fallo di rotazione quando il servizio non è eseguito rispettando l'ordine di servizio;

7. Tocchi di Squadra

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi per rinviare la palla al di sopra della rete. I tocchi di squadra comprendono non solo i contatti intenzionali dei giocatori, ma anche quelli non intenzionali con la palla.

Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente (tranne nel muro).

8. Falli di Tocco di Palla

Verranno considerati come “falli di tocco di palla”, con conseguente assegnazione di punto alla squadra avversaria, i seguenti casi :

- **QUATTRO TOCCHI:** Una squadra colpisce la palla quattro volte prima di rinviarla.
- **TOCCO AGEVOLATO:** Un giocatore si appoggia al compagno di squadra o ad una struttura / oggetto al fine di riportare la palla all'interno dell'area di gioco.
- **PALLA TRATTENUTA:** Un giocatore non colpisce nettamente la palla, tranne in azione difensiva di una forte schiacciata oppure quando un contatto simultaneo di due avversari sopra le rete causa una momentanea palla “trattenuta”.
- **DOPPIO TOCCO:** Un giocatore colpisce la palla due volte consecutivamente o la palla tocca successivamente varie parti del suo corpo.

La palla è **FUORI** quando:

- cade al suolo completamente al di fuori delle linee perimetrali (senza toccarle);

La palla **IN RETE** (escluso il servizio): la palla inviata in rete può essere ripresa entro il limite dei tre tocchi permessi;

9. Falli di Muro

Verranno considerati come “falli di muro”, con conseguente assegnazione di punto alla squadra avversaria, i seguenti casi :

- Il giocatore a muro tocca la palla nello spazio avverso prima o durante l'attacco avversario.
- Un giocatore mura il servizio avversario.
- Nel muro il giocatore può toccare la palla oltre la rete, a condizione che non interferisca nel gioco avversario prima o durante l'ultimo colpo d'attacco;

10. Invasione nello Spazio avverso e Zona Libera

Un giocatore può invadere lo spazio dell'avversario, campo e/o zona libera (oltre le linee perimetrali), a condizione che ciò non interferisca con il gioco della squadra avversaria.

È proibito toccare la rete quando la palla è in gioco.

11. Tempi di Riposo

Un tempo di riposo è un'interruzione regolamentare del gioco della durata di **1 minuto**. Ogni squadra ha diritto ad un massimo di **2 tempi** di riposo per set (*time out*).

I tempi di riposo possono essere richiesti dai giocatori solo quando la palla è fuori gioco e prima del fischio di autorizzazione del servizio. I tempi di riposo possono susseguirsi l'uno all'altro senza che sia necessario riprendere il gioco. I giocatori devono ricevere l'autorizzazione degli arbitri a lasciare l'area di gioco.

12. Cambi Campo

Le squadre cambiano campo ogni **11** punti giocati e suoi multipli (*set 1 e 2*) e ogni **7** punti e suoi multipli giocati nel *3° set*, questo per mediare le caratteristiche del campo tra le squadre, ad esempio fattori climatici come il sole o il vento.

13. Condotta Scorretta

I partecipanti debbono comportarsi rispettosamente e cortesemente, nello spirito del “*fair play*”, non soltanto nei riguardi degli arbitri, ma anche e soprattutto degli avversari, dei compagni di squadra e del pubblico.

La condotta scorretta di un componente della squadra verso gli avversari, i suoi compagni di squadra, o il pubblico, è classificata in quattro categorie secondo la gravità degli atti.

- Condotta antisportiva: discussione, intimidazione, ecc.
- Condotta maleducata: azione contraria alle buone maniere o ai principi morali, espressioni deplorievoli
- Condotta ingiuriosa: gesti o parole insultanti o diffamatori.
- Aggressione: attacco fisico o tentativo di aggressione.

14 Sanzioni per Condotta Scorretta

In relazione alla gravità della condotta scorretta, a giudizio del primo arbitro, le sanzioni applicabili sono:

1. **AVVERTIMENTO PER CONDOTTA SCORRETTA:** La condotta antisportiva non comporta una penalizzazione, ma il componente della squadra interessato è avvertito per un eventuale recidiva nel corso del medesimo set.
2. **PENALIZZAZIONE PER CONDOTTA SCORRETTA:** Per condotta maleducata o condotta antisportiva ripetuta, la squadra è sanzionata con la perdita del punto.
3. **ESPULSIONE:** La ripetizione della condotta maleducata o offensiva è sanzionata con l'espulsione. Il giocatore sanzionato deve lasciare il campo e la sua squadra è dichiarata incompleta per il set.
4. **SQUALIFICA:** Per condotta ingiuriosa ed aggressiva il giocatore deve lasciare l'area di gioco e la sua squadra è dichiarata incompleta per l'intero incontro.

15 Condizioni di Gioco

È vietato giocare con scarpe da ginnastica o altro: si dovrà giocare a piedi nudi od eventualmente con calze.

Il Comitato organizzatore si riserva di valutare le condizioni del campo da gioco in caso di avverse condizioni atmosferiche; qualunque decisione assunta in merito dovrà essere rispettata senza contestazioni.

Gli atleti che disputeranno le gare dovranno sottoscrivere, all'atto dell'iscrizione e/o prima di scendere in campo, una liberatoria con la quale esonerano l'Associazione da qualsiasi responsabilità connessa ad eventi che si verifichino nel corso dello svolgimento del torneo.

Il Comitato organizzatore si riserva di modificare alcuni articoli del presente regolamento prima e/o durante l'inizio del torneo, in base al numero delle adesioni, dandone adeguata motivazione ed informazione alle squadre partecipanti.

Il Comitato organizzatore