**4° Torneo Beach Volley Generali 09/06/2018 - Principali regole di gioco**

Lo spirito del Torneo è 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**

1. La partecipazione al Torneo è aperta a squadre miste 3vs3 di qualunque livello con minimo una ragazza in campo. Si possono iscrivere fino ad un massimo di 4 atleti per squadra. Sono ammessi minorenni purché abbiano compiuto l’undicesimo anno di età.
2. La composizione delle squadre dovrà essere conforme a quanto indicato sui moduli cartacei compilati ed inviati dalle squadre stesse. Eventuali variazioni dovranno essere comunicate prima dell’incontro al momento della fase di riconoscimento.
3. Al Torneo dovranno essere iscritte un minimo di 6 squadre e un massimo di 16.
4. Tutti gli atleti devono possedere un certificato medico, come dettagliato al punto 8, da inviare via mail allegato alla richiesta di iscrizione a [francesca.prodam@bancagenerali.it](mailto:francesca.prodam@bancagenerali.it) entro martedì 05/06/2018, termine oltre il quale le squadre non potranno essere iscritte.
5. Gli atleti iscritti in una squadra non potranno far parte di altre squadre della stessa categoria di gioco.
6. L’iscrizione al torneo si chiuderà martedì 05/06/2018 oppure al raggiungimento del numero massimo di squadre consentite (art.3). Pertanto entro questa data il capitano della squadra dovrà far pervenire la lista dei partecipanti, con certificati medici allegati, e copia del bonifico bancario eseguito all’indirizzo mail [francesca.prodam@bancagenerali.it](mailto:elen.mansour@generali.com). Il bonifico della quota di iscrizione va eseguito a favore di all’A.S.D. Gruppo Generali Trieste su IBAN IT18K0307502200CC0010272198.
7. Chiunque partecipi alla manifestazione lo fa sotto la propria responsabilità, sollevando gli organizzatori e i collaboratori per i fatti che possano accadere prima, durante e dopo l’evento sportivo, per effetto e/o conseguenza dello stesso.
8. Chiunque intenda partecipare alla manifestazione deve possedere i requisiti psico-fisici necessari documentati dal certificato sportivo con elettrocardiogramma in corso di validità alla data del torneo, sollevando l’organizzazione da ogni tipo di responsabilità.

**Formula di gioco**

1. La formula di gioco prevede una giornata di partite tutti contro tutti fino ad un massimo di 8 squadre oppure con due gironi di massimo 8 squadre per girone. Alla fine della giornata sarà stilata una classifica sulla base del quoziente punti acquisito sino a quel momento da ciascuna squadra (a parità di quoziente punti si terrà un mini-set fino a 11 punti secchi). Verrà assegnato 1 punto per ogni partita vinta. Alla fase finale accederanno le quattro 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.
2. Gli incontri si articoleranno in un unico set al meglio dei 25 punti. Si effettua il cambio di campo al quindicesimo punto. Solo la finale per la disputa del primo posto verrà giocata al meglio dei 3 set fino a 25 punti con due punti di differenza tra le due squadre. Tale articolo ha valenza per 8 squadre iscritte; se il numero di squadre iscritte fosse superiore, gli incontri verranno disputati al meglio dei 15 punti (max 17).
3. La rete avrà una altezza di 2.34 come previsto per squadre miste.
4. Gli arbitraggi saranno effettuati dagli stessi atleti partecipanti a rotazione secondo il programma di gara fornito alle squadre al momento del check-in. Al momento dell’iscrizione di ogni squadra verrà chiesto il nominativo di almeno un giocatore che sarà designato per arbitrare le partite delle squadre avversarie. Se non venisse indicato alcuno, verrà convocato ad arbitrare il capitano di ciascuna squadra.
5. 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 o rinvio della manifestazione, senza che ciò comporti l’obbligo da parte degli stessi Organizzatori al rimborso delle quote di partecipazione.

**Principali regole di gioco**

1. 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 0-25.
2. 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 0-25.
3. 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.
4. Al quindicesimo punto assegnato le squadre cambiano campo. Le squadre devono effettuare il cambio campo senza perdere tempo.
5. Nel corso dell’incontro, ogni squadra può richiedere due tempi di riposo (anche consecutivi) di 30" ciascuno.
6. 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.
7. 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.
8. In fase di servizio la palla può toccare la rete nell’oltrepassarla.
9. 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).
10. 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.
11. 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.
12. La palla deve essere colpita in modo netto e non trattenuta. Le eccezioni sono a discrezione e insindacabile giudizio dell’arbitro.
13. Su servizio la palla può essere ricevuta in palleggio da un giocatore della squadra avversaria, comunque il contatto con la palla deve risultare netto.
14. 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.
15. 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.
16. 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.
17. Nel caso avvenga un’interferenza esterna (es.: palla in campo) il gioco sarà interrotto e l’azione ripetuta.
18. La partecipazione alla manifestazione sportiva comporta l’accettazione del presente regolamento di gioco.
19. Per tutto quanto non specificato nel Regolamento valgono le regole ufficiali FIPAV.