

REGOLAMENTO UFFICIALE BEACH VOLLEY 4X4 MISTO

1. ISCRIZIONE

- Il referente della squadra deve compilare il form d'iscrizione presente sul sito in tutte le sue parti;
- Gli organizzatori, una volta controllati tutti i dati, invieranno al referente di squadra le coordinate per il versamento del contributo di partecipazione;
- La squadra risulterà regolarmente iscritta una volta ricevuto il versamento.

2. REGOLE GENERALI

2.1 Rosa Squadra

- Ogni squadra deve essere composta da un minimo di 4 giocatori (almeno 2 donne);
- Non è previsto un limite massimo al numero di giocatori iscritti.

2.2 Riscaldamento

- Il riscaldamento va effettuato fuori dal terreno di gioco;
- I giocatori avranno massimo 2 minuti di tempo per riscaldarsi in campo con la palla; questo tempo potrà essere ridotto o annullato dal responsabile di campo, per garantire il puntuale svolgimento delle partite.

2.3 Divise di gioco

- I giocatori devono indossare obbligatoriamente la divisa fornita al check-in per poter entrare in campo.

2.4 Sanzioni

- Se al termine o durante il corso di una partita sarà accertato che una squadra ha giocato con un giocatore non iscritto o facente parte delle categorie escluse (vedi Punto 3), la stessa perde 21-0 a tavolino. I giocatori devono avere con sé un documento di identificazione che verrà controllato in caso di ricorsi;
- Sono previste sanzioni da parte del Comitato Organizzativo alla squadra responsabile di atti indisciplinati, espressioni blasfeme, scorrettezze e mancanza di impegno con possibilità di partita persa 21-0 a tavolino o, nei casi più gravi, esclusione dal torneo;
- Alla squadra che dovesse arrivare in grave ritardo, superando il limite massimo consentito di 10 minuti dall'orario fissato per l'inizio dell'incontro verrà assegnata la sconfitta per 21-0a tavolino.

2.5 Calendario e orari

- Le partite saranno giocate negli orari prestabiliti dal calendario che verrà aggiornato giornalmente ed esposto in prossimità dell'Info Point e sulla pagina web di Busto Arsizio Sport;
- Per garantire il rispetto del calendario, le squadre dovranno presentarsi al campo, pronte per giocare, almeno 5 minuti prima dell'orario di inizio gara.

3. REGOLE TESSERATI

3.1 Età minima

- Il torneo prevede una sola categoria per giocatori/giocatrici con almeno 16 anni compiuti

3.2 Tesseramenti e fuoriquota

- Con il termine "tesserati" si considerano i/le giocatori/giocatrici che:
 - ◆ Durante la stagione 2023/2024 erano tesserati/e per società che hanno partecipato ai campionati sotto indicati;
 - ◆ Contano almeno una presenza ufficiale in campionato o in coppa;
 - ◆ Nel caso in cui un/a giocatore/giocatrice si sia trasferito/a in un'altra squadra, cambiando anche la categoria e/o il campionato di appartenenza, per l'applicazione di tale regola viene considerato l'ultimo tesseramento effettuato;
 - ◆ Nel caso in cui un/a giocatore/giocatrice abbia ottenuto lo svincolo prima della fine della stagione, verrà considerato come tesserato nella squadra in cui militava al momento dello svincolo;
 - ◆ NON POSSONO PARTECIPARE
 - Giocatori tesserati in A1-A2 maschile;
 - ◆ POSSONO PARTECIPARE CON LIMITAZIONI
 - Ogni squadra non può avere più di 1 (UNO) giocatore tesserato nelle categorie A3 e Serie B maschile;
- FUORIQUEOTA
 - ◆ I giocatori under 20 (nati dal 2003 fino al 2007) se aggregati alla prima squadra di società militanti in Serie A1, A2, A3 o Serie B, non sono considerati giocatori tesserati nelle categorie sopracitate;
- Non sono previste restrizioni per le categorie femminili.

4. REGOLAMENTO TECNICO

4.1 Giocatori in campo

- Ciascuna squadra scende in campo con 4 giocatori (2 donne minimo in campo);
- I giocatori in panchina devono stare fuori dal campo da gioco, in prossimità dell'entrata in campo.

4.2 Arbitraggio

- Le partite saranno arbitrate da un arbitro di ruolo.

4.3 Durata della partita

- Si gioca un unico set al 21. In caso di parità (20-20), per vincere la partita si dovrà procedere ai vantaggi. In caso di arrivo a 24-24, ci sarà il punto secco;
- Il cambio campo si effettua quando vengono raggiunti per la prima volta 11 punti da una delle due squadre.

4.4 Regole

- Non esiste linea di attacco. I giocatori possono attaccare o fare muro da ogni parte del loro campo di gioco;
- Non ci sono posizioni determinate in campo: dopo il servizio ogni giocatore può posizionarsi dove vuole nel 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 5 (cinque) secondi per servire dopo il fischio dell'arbitro; se il servizio viene eseguito prima del fischio dell'arbitro, si ripete l'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;
- Le sostituzioni sono illimitate e libere. Il giocatore che subentra deve aspettare l'uscita dal campo del giocatore sostituito, e mantenere il suo ordine di servizio;
- Il pallonetto è vietato. Un giocatore non può effettuare un colpo d'attacco "morbido" colpendo la palla a mano aperta con le dita. In alternativa è permesso il colpo con le nocche o con le dita unite e rigide;
- Saltando è consentito l'attacco in palleggio, purché la traiettoria sia perpendicolare alla linea delle spalle;
- Sono consentiti tutti i tipi di colpi d'attacco effettuati con i piedi a terra. Un giocatore può completare quindi un attacco in palleggio piedi a terra senza che la traiettoria sia perpendicolare alla linea delle spalle;
- La palla mandata nel campo avversario deve passare, al di sopra della rete, attraverso lo spazio consentito. Lo spazio consentito 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;
- Non esiste linea centrale. I giocatori possono entrare nel campo opposto, nella zona libera, purché non vadano ad interferire nel gioco avversario. Il contatto del giocatore con le aste e la rete nello spazio all'interno delle aste costituisce fallo. Il contatto con i pali, la rete e altri elementi nello spazio al di fuori delle aste non costituisce fallo eccetto il caso in cui interferisca con il gioco. L'azione di gioco in cui tale contatto con la rete risulta falloso, include il salto, il tocco di palla (o il suo tentativo) e la ricaduta;

- Per il primo tocco (ricezione al servizio, difesa, attacco debole ecc.) è consentito qualsiasi tocco eccetto la palla trattenuta e rilanciata;
- L'azione di muro non è considerata tocco. Dopo un muro sono consentiti tre tocchi di palla.

4.5 Espulsione

- In caso un giocatore venga sanzionato nella partita con un cartellino rosso, il giocatore in questione sarà espulso;
- Espressioni blasfeme saranno immediatamente punite con l'espulsione;
- In caso di comportamenti offensivi o violenti che continuino anche dopo l'espulsione, il Comitato Organizzativo può squalificare il giocatore per una o più partite. In casi particolarmente gravi la pena può prevedere la squalifica della squadra o la radiazione del giocatore dal torneo;
- Le decisioni della commissione sono inappellabili.

4.6 Primo possesso

- Il primo possesso è deciso con il lancio della moneta. La squadra che vince il lancio può scegliere il campo o di iniziare a battere

5. STRUTTURA DEL TORNEO

- Il torneo prevede una fase eliminatoria a gironi;
- Il sorteggio dei gironi si terrà entro due giorni dall'inizio dell'evento;
- Successivamente saranno pubblicati i giorni e gli orari delle partite sui canali di riferimento di Busto Arsizio Sport;
- Tutte le partite delle fasi a gironi saranno giocate dal lunedì al venerdì dalle 19.00 alle 24.00;
- Le partite delle fasi finali saranno giocate tutte tra sabato e domenica.

5.1 Fase ELIMINATORIA

5.1.1 Composizione dei gironi

- ◆ Le squadre partecipanti sono divise in gironi;

5.1.2 Classifica e squadre classificate

- ◆ La vittoria vale 2 punti e la sconfitta 0 punti;
- ◆ Si qualificano alla seconda fase tutte le squadre dei gironi;
- ◆ Per stabilire la classifica del girone, dopo i punti, si confrontano nell'ordine:
 - Scontri diretti
 - Differenza punti totale scontri diretti
 - Differenza punti totale
 - Punti totali fatti
 - Punti totali subiti

- In caso di ulteriore parità si procederà al lancio della monetina

5.2 Fase FINALE

- Le squadre qualificate prendono parte ad un tabellone ad eliminazione diretta a partitaunica.

5.2.1 Criteri di qualificazione

- ◆ Tutte le squadre del girone si qualificano alla seconda fase

5.2.2 Accoppiamenti

- ◆ L'accoppiamento delle fasi finali sarà deciso in base a una classifica generale deigirone eliminatori che terrà conto in ordine:
 - Posizionamento nel girone eliminatorio
 - Punti fatti nel girone (vittorie ottenute)
 - Rapporto punti fatti/subiti
 - Punti fatti nel girone
 - Punti subiti nel girone
 - Lancio della monetina