



24H BEACH VOLLEY VICENTINO 2019

presso "COUNTRY CLUB" con sede a Vicenza (VI),
Strada Vicinale Monte Crocetta, n° 6

REGOLAMENTO GENERALE – BEACH VOLLEY

Partecipazione e composizione squadre:

La partecipazione è rivolta a squadre nella categoria 4x4 Misto (due uomini e due donne, senza limite di età e di categoria). In campo è comunque obbligatoria la presenza di almeno due femmine e di almeno un maschio.

Come iscriversi:

Per iscriversi è necessario scaricare i moduli di iscrizione, liberatoria e privacy presenti sulla pagina facebook del torneo al seguente link: www.facebook.com/24Hbeachvolleyvicentino e compilarli in ogni loro parte. Successivamente, inviarli al seguente indirizzo e-mail: 24hbeachvolleyvicentino@gmail.com

Il capo squadra verrà contattato dal responsabile organizzativo per confermare l'iscrizione e accordarsi sul versamento delle quote. La squadra si riterrà iscritta al momento della consegna della documentazione richiesta e del totale versamento delle quote di iscrizione.

Quota di partecipazione:

Il costo della quota di partecipazione è di 22,00 € ad atleta comprensiva di assicurazione. Termine ultimo per le iscrizioni **domenica 14 luglio 2019**. Sarà possibile iscriversi anche dal 14 al 21 luglio 2019: in questo caso non viene garantita la presenza del kit atleta. La quota di partecipazione verrà restituita solamente in caso di annullamento della manifestazione. Ad ogni squadra è riservata una scorta di acqua che potrà essere ritirata prima dell'inizio della partita presso la postazione dello staff.

Check-in:

Il check-in è previsto per sabato 27/07/2019 dalle ore 12.00, è comunque necessario raggiungere i campi di gioco almeno un'ora prima dell'inizio della manifestazione sportiva che è indicativamente previsto per le ore 14:00. L'orario potrebbe essere soggetto a variazioni. Orari e calendario partite verranno comunicati e pubblicati sulla pagina facebook del torneo circa 7 giorni prima della manifestazione al seguente link: www.facebook.com/24Hbeachvolleyvicentino
È sufficiente la presenza del solo capo squadra. Al momento del check-in verranno consegnate le T-Shirt dell'evento e il braccialetto identificativo.

Principali regole di gioco:

- Gli incontri sono disputati su un terreno di gioco pari ad un rettangolo di 16 m x 8 m e l'altezza della rete è di 2,35 metri.
- Per le categorie di gioco 4x4 Misto è concesso l'utilizzo di eventuali riserve per squadra; le sostituzioni potranno essere effettuate con richiesta formale all'arbitro, consentite solo a gioco fermo e in numero illimitato.
- La composizione della squadra dovrà essere quella indicata nel modulo di iscrizione e confermata al momento del check-in, ogni eventuale modifica all'elenco atleti potrà essere effettuata direttamente al momento del check-in.
- Gli atleti iscritti in una squadra non potranno far parte di altre squadre.
- Ogni squadra dovrà dotarsi del proprio pallone da gioco per il riscaldamento e per le partite durante il girone di qualificazione. Per le fasi finali sarà cura dello staff fornire la palla da gioco.
- Non sarà consentito a una squadra iniziare, o proseguire, un incontro avendo un numero di atleti in campo inferiore a quello indicato per la categoria di gioco. Se, nell'impossibilità di utilizzare giocatori di riserva, il numero degli atleti di una squadra dovesse risultare inferiore a quello indicato per la categoria di gioco, la gara sarà sospesa e decretata la vittoria della squadra avversaria. In questo caso, la squadra avversaria conquista i punti necessari per vincere il set, quella incompleta mantiene i punti acquisiti al momento della sospensione dell'incontro.
- Nel corso dell'incontro, ogni squadra può richiedere un solo tempo di riposo di 30".
- 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.
- 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. 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 non può essere ricevuta in palleggio;
- 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 e ai lati dalle aste (anche ipotetiche) e dalla loro estensione immaginaria.
- Un giocatore può entrare nel campo e/o nella zona libera avversaria a patto che ciò non ostacoli il gioco avversario.
- Il compagno di squadra del giocatore che sta servendo non deve ostacolare gli avversari impedendo loro di vedere colui che serve e la traiettoria della palla; su richiesta è obbligato a spostarsi.
- Il giocatore commette fallo quando attacca in palleggio realizzando un passaggio che non ha traiettoria perpendicolare alla linea delle spalle.
- Il giocatore commette fallo quando fa il pallonetto ma è consentita la palla spinta con la punta delle dita, solo se queste sono unite (colpo del cobra), con le nocche (knockle), a mano chiusa, in ogni caso il contatto con la palla deve risultare netto.
- I giocatori devono giocare scalzi.
- Nel caso avvenga un'interferenza esterna (es.: palla in campo) il gioco sarà interrotto e l'azione ripetuta.
- **LE SQUADRE DEVONO PRESENTARSI ALMENO 10 MINUTI PRIMA DELL'ORARIO STABILITO PER LA PARTITA, NEL CASO L'ORARIO NON VENISSE RISPETTATO LA PARTITA VERRÀ RITENUTA VINTA DALLA SQUADRA AVVERSARIA PRESENTE.**
- **OGNI SQUADRA AVRÀ L'OBBLIGO DI INCARICARE UNO O PIÙ GIOCATORI AD OCCUPARSI DI ARBITRARE E SEGNARE I PUNTI DELLE PARTITE ATTRIBUITE NEL CALENDARIO. AL TERMINE DI TALI PARTITE L'INCARICATO DOVRÀ CONSEGNARE IL RISULTATO ALLA POSTAZIONE DELLO STAFF.**



- In caso di infortunio, in assenza di riserve, al giocatore infortunato viene concesso un “tempo medico” della durata di 5 minuti a partire dall’arrivo sul campo dell’assistenza medica ufficiale del torneo; il Direttore del torneo ovvero Arbitro, è chiamato a verificare l’entità dell’infortunio, potrà concedere al giocatore infortunato un ulteriore tempo di recupero di 10 minuti, nello spirito di “fair play” che deve contraddistinguere ogni gara.
- Il calendario con gli orari delle partite verrà pubblicato sulla pagina facebook del torneo circa 7 giorni prima dell’evento al seguente link: www.facebook.com/24Hbeachvolleyvicentino

Contatti:

Lo staff è a vostra disposizione per ulteriori informazioni ai seguenti recapiti:

24hbeachvolleyvicentino@gmail.com

Alessio 349 3239909

Laura 349 6674379