



BEACCIONE

-torneo di beach volley-

REGOLAMENTO DI GIOCO

FORMAZIONE DELLE SQUADRE

La competizione prevede tre categorie di tornei: 2vs2, 3vs3 misto e 3vs3 femminile.

La partecipazione al BEACCIONE è consentita per le seguenti figure professionali: Agenti di Polizia, militari, vigili del fuoco, dipendenti della Pubblica Amministrazione, operatori del 118 e altre figure operanti nell'ambito della sicurezza. E' inoltre consentito l'inserimento di un familiare delle precedenti figure professionali, nel numero massimo di uno per squadra (presente sul campo).

E' possibile iscriversi individualmente al torneo. In caso di più iscrizioni individuali, il C.O. procederà alla formazione delle squadre previo sorteggio.

2vs2: ogni squadra può essere costituita da un massimo di 2 giocatori, di ambo i sessi. Non è prevista la sostituzione. Nel caso di infortunio che non consenta il prosieguo dell'incontro, la squadra incompleta viene dichiarata perdente.

3vs3 misto: ogni squadra deve essere costituita da tre giocatori di cui almeno una donna in campo. Sono previste riserve nel numero massimo di due, una maschile ed una femminile.

Le sostituzioni sono ammesse solamente ad inizio set nel caso di incontro a due o più set, mentre è consentita una sola sostituzione durante il set nel caso di partita a set unico, mantenendo quanto previsto nel capoverso precedente.

Nel caso d'infortunio si può procedere alla sostituzione definitiva. In mancanza di riserve, la squadra incompleta può proseguire l'incontro con solo 2 elementi, purché presenti almeno una donna in campo.

3vs3 femminile: ogni squadra deve essere costituita da tre giocatrici. E' prevista una riserva. Le sostituzioni sono ammesse solamente ad inizio set nel caso di incontro a due o più set, mentre è consentita una sostituzione durante il set nel caso di partita a set unico.

Nel caso d'infortunio si può procedere alla sostituzione definitiva, in mancanza della quale è comunque possibile proseguire l'incontro con due giocatrici.

IL CAMPO – LA RETE – IL PALLONE – IL RISCALDAMENTO

Il campo da gioco è un rettangolo di 16x8 metri diviso da una rete, senza linea centrale né linea d'attacco.

L'altezza della rete è posta ad un'altezza nella sua parte superiore di m. 2.40 per la categoria 2x2, m. 2.24 per la categoria donne e m. 2.35 per il misto.

Il pallone da gioco è quello previsto dalla Federazione Italiana di Beach Volley.

Prima dell'incontro le squadre possono riscaldarsi a rete per 5 minuti. Per la fase di riscaldamento, il C.O. non garantisce la disponibilità e invita gli atleti a dotarsi di proprio pallone da gioco.

EQUIPAGGIAMENTO PER I GIOCATORI

L'equipaggiamento di un giocatore si compone di top o canottiera, pantaloncini o costume da bagno. Le maglie dei giocatori devono possibilmente essere simili e riportare i numeri 1 e 2. Gli atleti devono giocare a piedi scalzi o appositi calzari morbidi, possono portare gli occhiali a loro rischio ed indossare un copricapo.

SISTEMA DI PUNTEGGIO

Gli incontri dei gironi di qualificazione saranno svolti in un unico set, vincente è la squadra che raggiunge i 25 punti con point-limit a 30.

Nel tabellone finale vincente è la squadra che si aggiudica due set su tre, con i primi due set a 21 punti ed il terzo a 15 senza point-limit e con differenza di due punti.

Numero di set e durata possono variare, in ogni fase del torneo, secondo necessità del Comitato Organizzatore, che può riservarsi di apportare modifiche in base alle situazioni contingenti.

L'intervallo, ossia il tempo che intercorre tra i set, dura di 1 minuto.

SOSPENSIONE DI GIOCO

E' possibile chiedere un time-out della durata di 1 minuto per set per ciascuna squadra.

POSIZIONE DEI GIOCATORI – FALLO DI POSIZIONE E ROTAZIONE

I giocatori sono liberi di scegliere la propria posizione all'interno del proprio campo, non sono previsti falli di posizione. Il fallo di rotazione si determina quando non è rispettato l'ordine di servizio; è sanzionato con un punto e servizio agli avversari.

CARATTERISTICHE DEL TOCCO (valida per le tre categorie di torneo)

La palla deve essere colpita nettamente, con qualsiasi parte del corpo, ma non fermata e lanciata.

Primo tocco di squadra, la ricezione: sul tocco di ricezione il giocatore può eseguire tocchi rapidi e consecutivi senza commettere fallo; è possibile ricevere in palleggio ma il tocco eseguito dal giocatore deve essere valutato come un qualsiasi palleggio di costruzione.

Primo tocco di squadra: la difesa. Sul tocco di difesa il giocatore può eseguire tocchi rapidi e consecutivi senza commettere fallo: ciò vuol dire che non ci deve essere una rilevante e chiaramente percepibile differenza temporale tra i contatti. Nel tentativo di difesa con mani alte giunte o con il pugno non esiste il fallo di doppio tocco mentre può

verificarsi il fallo di trattenuta o accompagnata se il giocatore utilizza le dita e non la parte rigida della mano.

In caso di **ATTACCO POTENTE** (che si ha quando il difensore non ha il tempo per cambiare in maniera rilevante la sua posizione di difesa) è possibile trattenere leggermente la palla eseguendo il tocco di difesa in palleggio.

E' possibile difendere in palleggio un **ATTACCO NON POTENTE**, ma il tocco eseguito dal giocatore deve essere valutato come se fosse un normale palleggio di costruzione, ovvero, non viziato da falli di doppia o trattenuta.

L'attacco: non può essere effettuato un attacco in palleggio non in asse, ad eccezione del tocco non intenzionale. E' fallo l'attacco completato in pallonetto dirigendo la palla con le dita.

Il tocco di costruzione: non deve essere viziato dai falli di doppia/trattenuta/accompagnata.

TOCCHI DI SQUADRA

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi per inviare la palla al di sopra della rete. Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente tranne nel muro. Il muro è considerato primo tocco di squadra. Sono ammessi tocchi simultanei al di sopra del bordo superiore della rete, dopo il contatto simultaneo si hanno ancora a disposizione tre tocchi.

IL SERVIZIO

Il tempo per effettuare il servizio è di 5 secondi. (Non esiste fallo di velo.) Il giocatore della squadra al servizio che effettua "velo", coprendo il battitore o la traiettoria della palla, deve spostarsi a richiesta dell'avversario.

INVASIONE NELLO SPAZIO AVVERSO E ZONA LIBERA

Un giocatore può penetrare nello spazio avverso, campo e/o zona libera a condizione che ciò non interferisca con il gioco della squadra avversaria.

Il contatto di un giocatore con la rete tra le antenne, durante l'azione di giocare la palla è considerato fallo.

Per quanto non specificato nel presente documento, o comunicato dal Comitato Organizzatore in loco ai partecipanti, si applica il regolamento vigente FIBV.

IMPORTANTE: è richiesto il possesso del certificato medico per l'attività agonistica in corso di validità per la durata della manifestazione, da esibire al C.O. all'iscrizione.