

GSPL RICCIONE asd



con il patrocinio del Comune di Riccione

XI° CAMPIONATO NAZIONALE ASPLI

BEACH VOLLEY

Riccione 20/24 settembre 2026

ASSOCIAZIONE SPORTIVA
POLIZIE LOCALI d'ITALIA



Il GSPL Riccione, sotto l'egida di ASPLI e patrocinato dalla città di Riccione, è lieto di organizzare l'undicesima edizione del Campionato Nazionale ASPLI di Beach Volley, nelle categorie 2x2 maschile/femminile, 3x3 misto.

Il torneo, riservato agli agenti di Polizia Locale/Provinciale (anche in quiescenza), si svolgerà sulle spiagge di Riccione, da domenica 20 a giovedì 24 settembre.

LA BEACH ARENA

Sede dell'evento la Beach Arena, posizionata fronte spiaggia, antistante le zone 39-41 di Riccione, viale Torino incrocio viale Michelangelo a Riccione. La struttura è dotata di n. 10 campi in sabbia naturale, bar/ristorante, area relax, campo da basket, spogliatoi, docce e servizi.

PROGRAMMA DI MASSIMA

DOM20 SET 21:30	ARRIV e CENA in hotel <i>Presentazione, calendari, accrediti e riunione tecnica Hotel Acquamarina</i>
LUN21 SET 08:30 – 12:00 12:00 – 15:00 15:00 – 18:00	PRIMO GIORNO DI GARE <i>Inizio gare tornei 2X2 maschile e femminile</i> <i>Pausa pranzo</i> <i>Inizio gare torneo misto 3x3</i>
MAR22 SET 08:30 – 12:00 12:00 – 15:00 14:00 – 16:00 15:30 – 18:00	SECONDO GIORNO DI GARE <i>Gare tornei maschile e femminile (fine girone)</i> <i>Pausa pranzo</i> <i><u>Torneo Nazionale Beach Tennis ASPLI</u> (ore 13:45 check point)</i> <i>Gare torneo misto</i>
MER23 SET 08:30 – 12:00 12:00 – 15:00 15:00 – 18:00	TERZO GIORNO ELIMINATORIE E SEMIFINALI <i>Fasi finali tornei maschile e femminile</i> <i>Pausa pranzo</i> <i>Fasi finali torneo misto</i>
GIO24 SET 09:00 – 13:00 13:00	QUARTO GIORNO FINALI <i>Finali torneo misto, femminile e maschile</i> <i>Aperitivo in spiaggia, premiazioni, festeggiamenti finali e. saluti</i>

CONVENZIONI PRESSO "JOGA BONITO"

Oltre alla proposta del Menù, il beach-bar propone a prezzo convenzionato per gli ospiti dell'evento ASPLI:

- *Piada crudo/stracchino/rucola oppure cotto/mozzarella +bibita+caffè: 10€*
- *spritz / birra (30cl): 5€*

PREMIAZIONI

Le premiazioni si svolgeranno presso i campi al termine di tutti i tornei, giovedì 24 ore 13.00 circa.

Saranno premiate le prime tre squadre di ogni torneo.

I vincitori riceveranno lo scudetto di Campioni Nazionali: 2x2 Maschile e Femminile / 3x3 Misto.

INFORMAZIONI UTILI CAMPIONATO NAZIONALE BEACH VOLLEY

I partecipanti sono invitati a munirsi di palloni personali per il riscaldamento. Previo accordo tra le 2 squadre, è possibile utilizzare palloni propri anche per le gare, anche se di marche differenti da quella prevista dal C.O., purché regolamentari.

Le partite saranno auto-arbitrate o, quando possibile, assistite dai colleghi presenti, per favorire la "giocabilità" delle gare e con l'intento di mantenere l'atteggiamento di massima lealtà e collaborazione esibito nelle precedenti edizioni.

I calendari sopra riportati, nonché le formule adottate nello svolgimento dei tornei, sono puramente indicativi e possono subire modifiche, in funzione del numero definitivo dei partecipanti, della disponibilità dei campi e delle condizioni meteorologiche.

L'iscrizione al Campionato Nazionale include la possibilità di prendere parte gratuitamente al Torneo Nazionale di beach tennis, previsto per il pomeriggio di martedì 22. Tra i partecipanti, saranno estratti a sorte vari premi.

Si rammenta che per la partecipazione al campionato nazionale di beach volley è necessario essere in possesso di certificato medico sportivo valido per l'attività agonistica.

CONTATTI

Il Comitato Organizzatore GSPL Riccione è a vostra disposizione per informazioni, ai seguenti contatti:

mail - gspmriccione@libero.it

Miky Banci - cell. 333 2909928 (Presid. GSPL Riccione / Comitato Organizzatore - Tecnico Nazionale Beach Volley)

Emanuela Milano - cell. 3478818100 (Responsabile Nazionale Pallavolo)



Albo d'oro 2X2 maschile

	sede	1° classific.	2° classific.	3° classific.
2015	Riccione	GS Riccione	Sel. mista	GS Firenze
2016	Paestum	GS Riccione	GS Torino	GS Firenze
2017	Riccione	GS Firenze	GS Pogliano	GS Riccione
2018	Cervia	GS Venezia	GS Cesena	GS Riccione
2019	Riccione	Riccione B	Riccione A	GS Brescia
2021	Riccione	GS Riccione	GS Brescia	GS Riccione
2022	Riccione	GS Genova	GS Genova	GS Pogliano
2023	Riccione	GS Riccione	GS Brescia	GS Riccione
2024	Riccione	GS Riccione	GS Riccione	GS Brescia
2025	Riccione	GS Riccione	Riccione/ Cesenatico	GS Brescia

Albo d'oro 3X3 misto

	sede	1° classif.	2° classific.	3° classific.
2015	Riccione	GS Torino	GS Pogliano	GS Firenze
2016	Paestum	GS Torino	GS Firenze	GS Pogliano
2017	Riccione	GS Firenze	GS Pogliano	GS Pogliano
2018	Cervia	GS Venezia	Civic /Riccione	GS Pogliano
2019	Riccione	GS Riccione	GS Brescia	GS Livorno
2021	Riccione	GS Riccione	GS Torino	GS Pogliano
2022	Riccione	GS Pogliano	GS Genova	GS Riccione
2023	Riccione	GS Venezia	GS Pogliano	GS Brescia
2024	Riccione	GS Riccione	GS Venezia	GS Torino
2025	Riccione	GS Riccione	GS Firenze- Pinerolo	GS Prato

Albo d'oro femminile

	sede	1° classific.	2° classif.	3° classific.
2015	Riccione	GS Riccione	GS Pogliano	GS Torino
2016	Paestum	GS Torino	GS Firenze	SMS Genova
2017	Riccione	GS Livorno	GS Pogliano	GS Torino
2018	Cervia	GS Pogliano	GS Torino	GS Livorno
2019	Riccione	GS Riccione	GS Torino A	GS Livorno A
2021	Riccione	GS Riccione	GS Livorno	GS Torino
2022	Riccione	GS Torino	GS Genova	GS Riccione
2023	Riccione	GS Pogliano	GS Torino	GS Venezia
2024	Riccione	GS Firenze	GS Torino	GS Torino
2025	Riccione	GS Riccione	PL Pinerolo	GS Venezia

Aldo d'oro BEACH TENNIS

anno	sede	1° classific.	2° classif.	3° classific.
2017	Riccione	SENA- MAZZOTTI	BURATTI-DE SIMONE	BANCI- CORRADETTI
2018	Cervia	SENA- MAZZOTTI	SANSAVINI- VIROLI	PONTI- CORRADETTI
2019	Riccione	SANSAVINI- VIROLI	SENA- MAZZOTTI	BANCI- CORRADETTI
2021	Riccione	PONTI-GENTILE	SENA- MAZZOTTI	CORRADETTI- CENNI
2022	Riccione	SENA-ZAGHINI	CORRADETTI- CENNI	CAPUTO- SIBONI
2023	Riccione	CORRADETTI- CENNI	SENA- LACCHINI	CAPUTO- ZAGHINI
2024	Riccione	SENA-ZAGHINI	LACCHINI- MATTIOLI	SIBONI- ZAMBELLI
2025	Riccione	SENA-ZAGHINI	MATTIOLI- LEONI	PL RIMINI

PROPOSTA di ALLOGGIO CONVENZIONATO

Al fine di garantire un'ottimale distribuzione degli alloggi, in accordo con le strutture alberghiere, si invitano gli interessati a effettuare le **prenotazioni tramite messaggio whatsapp a: Manuela Milano cell. 3478818100**, specificando i termini del soggiorno.

Hotel Acquamarina *** (Viale Torino 25, Riccione, a 20mt dalla Beach Arena, 30mt dal mare)

Proposta convenzionata per soggiorno di 4 notti con arrivo il 20 e partenza il 24 settembre:

Pensione completa acqua ai pasti	in camera matrimoniale o doppia	50€ al giorno a persona
	in camera tripla	47€ al giorno a persona
	in camera quadrupla (castello)	45€ al giorno a persona
	in camera singola	60€ al giorno a persona
	matrimoniale uso singolo	supplemento 20€ al giorno
Riduzione Mezza Pensione: € 5,00 p.p. al giorno		
Bambini se nel lettone, fino a 5 anni GRATUITI		
Bambini, fino a 10 anni, in 3 e 4 letto €25.00 al giorno sia in mezza pensione che in pensione completa		

n.b.: seppure l'hotel Acquamarina sia interamente a disposizione dell'evento, le richieste potrebbero superare la disponibilità.

~

Hotel Helios** (Viale Michelangelo Buonarroti 18, Riccione, a 100 mt dalla Beach Arena e dalla spiaggia)

Proposta convenzionata per soggiorno di 4 notti con arrivo il 20 e partenza il 24 settembre:

Pensione completa - Minimo 2 menù a scelta ogni giorno; - Colazione a buffet; - Flessibilità negli orari dei pasti se richiesto dalla squadra sulla base del calendario gare; - Bevande incluse ai pasti: ½ l. acqua o soft drinks per ragazzi	Doppia/matrim.: € 54,00
	Tripla: € 53,00
	Quadrupla: € 52,00
	Doppia uso singola € 64
Riduzione Mezza Pensione: € 5,00 p.p. al giorno	
Sconti per bambini in stanza con 2 adulti paganti: • 0-3 anni = gratuiti (pasti al consumo direttamente in hotel) sconto 50% con lettino aggiuntivo • 3-8 anni = sconto 50%	

Si precisa che la conferma delle prenotazioni avverrà mediante versamento di caparra direttamente all'hotel; termini e modalità saranno comunicati direttamente agli interessati.

In tal senso, l'hotel Helios precisa che le condizioni sopra riportate saranno garantite previa caparra del 30% da corrispondersi entro il 31 agosto. **In caso di prenotazioni e caparre versate successivamente a tale data, l'hotel non garantisce la disponibilità di camere.**

Per informazioni ed esigenze specifiche in merito al soggiorno contattare direttamente le strutture:

AQUAMARINA: Tel. +39 0541 691660 - info@hotelacquamarina.com

HELIOS: Tel. 0541/602068 - info@heliosriccione.com

Nota: entrambi gli hotel consentono ai propri ospiti di optare per la modalità di soggiorno in mezza pensione comunicandolo anche con breve anticipo, per consentire ai loro ospiti di rimanere in spiaggia nella pausa pranzo.

Campionato Italiano ASPLI di Beach Volley

Principali regole di gioco

FORMAZIONE DELLE SQUADRE

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

2vs2: ogni squadra può essere costituita da un massimo di 2 giocatori/giocatrici. 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 libere, pur mantenendo quanto previsto nel capoverso precedente.

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

Ogni GS può presentare al torneo un numero illimitato di squadre.

La composizione delle squadre potranno non prevede criteri di territorialità, come già previsto nel regolamento dell'A.S.P.L.I.

E' possibile iscriversi individualmente o con squadre incomplete, sarà poi il C.O. a stabilire la composizione delle nuove squadre, tesa a favorire la partecipazione di tutti gli interessati.

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. 2.43 per gli uomini, m. 2.24 per le donne e m. 2.35 per il misto.

Il pallone da gioco è uno dei modelli previsti dalla Federazione Italiana di Beach Volley, secondo disponibilità del C. O.

Prima dell'incontro le squadre possono riscaldarsi sui campi di gara per 5 minuti.

EQUIPAGGIAMENTO PER I GIOCATORI

L'equipaggiamento di un giocatore si compone di top o canottiera, pantaloncini o costume da bagno. Gli atleti devono giocare a piedi scalzi o calzari morbidi (eventuali eccezioni saranno valutate dal C. O.), possono portare gli occhiali a loro rischio ed indossare un copricapo.

SISTEMA DI PUNTEGGIO – CAMBIO CAMPO- SORTEGGIO

Gli incontri dei gironi di qualificazione saranno svolti in un unico set: durata ed eventuale presenza di point-limit sarà stabilita dal C.O. in base al numero delle squadre iscritte e disponibilità dei campi.

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.

nb.: 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 solo tempo di riposo 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

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

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. E' fallo l'attacco completato in pallonetto dirigendo la palla con i polpastrelli.

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 (contrasto) 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.

ORGANIZZAZIONE DEL CAMPIONATO

Per quanto possibile gli incontri dovranno essere distribuiti in maniera uniforme durante le giornate di gara in modo da non sovraccaricare eccessivamente gli atleti.

TESTE DI SERIE Nella composizione dei gironi saranno considerate quali teste di serie le squadre i cui atleti hanno conseguito i migliori risultati nelle precedenti 3 edizioni dei campionati.

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



Torneo ASPLI di Beach Tennis

Principali regole di gioco

Definizione: Il beach tennis si gioca colpendo la palla esclusivamente di volo e ad esso si applicano, in quanto compatibili, le Regole di tennis e gli altri Regolamenti federali, fatta eccezione per quanto di seguito indicato. Il beach tennis si gioca su un campo con superficie di sabbia o altra superficie diversa (gomma, terra, cemento od altro). Le racchette approvate per il gioco hanno una lunghezza massima, compreso il manico, di cm 55 ed una larghezza massima di cm 30, con superficie di battuta piatta, di materiale uniforme e priva di corde. Le palle approvate per il gioco sono quelle del tipo mediamente pressurizzate (cosiddette MID).

Il campo: il campo è un rettangolo lungo m 16 e largo m 8, diviso a metà da una rete sospesa; l'altezza della rete al centro è di m 1,70.

Punteggio in un incontro: un incontro può essere giocato al meglio delle tre partite (una coppia deve vincere due partite per vincere l'incontro) oppure con una diversa formula scelta dal Comitato Organizzatore del torneo e resa nota prima dell'inizio della competizione.

Punteggio in una partita: la prima coppia che vince sei giochi vince la partita, purché abbia un vantaggio di due giochi sulla coppia avversaria; se il punteggio arriva a sei giochi pari, si gioca il tie-break. In base alla formula decisa dal C.O., può essere modificata la lunghezza degli incontri (es. una sola partita a 9 giochi).

Punteggio in un gioco: il punteggio del gioco deve essere chiamato dal battitore prima dell'inizio di ogni punto.

In un gioco normale il punteggio è il seguente:

- 1) nessun punto= zero
- 2) primo punto= quindici
- 3) secondo punto= trenta
- 4) terzo punto= quaranta
- 5) quarto punto= gioco

Se entrambe le coppie hanno vinto quattro punti, il punteggio è di parità (40-40) e si applica il sistema di punteggio "senza vantaggi": si gioca un solo punto decisivo; la coppia che vince questo punto si aggiudica il gioco.

Gioco tie-break:

- a) nel gioco tie-break i punti sono chiamati "zero", "1", "2", "3", ecc. La coppia che per prima vince sette punti vince il gioco e la partita, purché abbia un vantaggio di due punti sulla coppia avversaria; altrimenti, il gioco continua finché si raggiunge questo vantaggio;
- b) il giocatore a cui spetta il turno di battuta batte il primo punto del tie-break; i seguenti due punti sono battuti dal giocatore della coppia avversaria a cui spetta il turno di battuta. Di seguito, la rotazione della battuta tra i giocatori di ogni coppia continua nello stesso ordine con cui si è giocata la partita, fino alla fine del tie-break;

REGOLE DI GIOCO

Scelta del lato del campo e della battuta: la scelta del lato del campo e della battuta o della ribattuta nel primo gioco è decisa dal sorteggio prima dell'inizio del palleggio preliminare. La coppia che vince il sorteggio può scegliere: a) di battere o di ribattere nel primo gioco dell'incontro, per cui la coppia avversaria sceglie il lato del campo per il primo gioco, oppure b) il lato del campo per il primo gioco dell'incontro, per cui la coppia avversaria sceglie di battere o di ribattere nel primo gioco, oppure c) di chiedere che la coppia avversaria faccia una delle scelte precedenti.

Cambio del lato del campo: le coppie cambiano lato del campo alla fine del primo, terzo, quinto e dei successivi giochi dispari di ciascuna partita. Cambiano lato del campo anche alla fine di ogni partita, tranne quando il numero totale dei giochi di quella partita è pari ed in tal caso il cambio avviene alla fine del primo gioco della partita successiva. Durante il tie-break, le coppie cambiano lato del campo ogni quattro punti.

La battuta: durante l'esecuzione della battuta, la palla, colpita di volo, può essere diretta in qualunque punto del campo avversario e deve passare al di sopra della rete. Il battitore può posizionarsi in qualunque punto fuori dal campo dietro la linea di fondo (senza venire a contatto con la stessa). In caso di servizio sbagliato, non è prevista una seconda battuta. La battuta che tocca la rete non costituisce colpo nullo e pertanto il gioco prosegue.

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

