

REGOLAMENTO DI GIOCO – KIKLOS SUMMER CUP – BASKET

Date le diverse provenienze e abitudini delle squadre sarà necessaria una certa elasticità nell'applicazione dei regolamenti.

Si auspica inoltre che da parte degli accompagnatori non ci siano fenomeni di eccessiva intrusione nelle partite.

Ciò per evitare che si creino situazioni di agonismo esasperato e per favorire la capacità di autogestione dei nostri giovanissimi.

Regolamenti per le categorie: [UNDER 13](#) - [ESORDIENTI](#) - [GAZZELLE](#) - [AQUILOTTI](#)

UNDER 13 BASKET 5vs5

Valgono le regole federali della pallacanestro ad eccezione di quelle scritte successivamente.

LIMITE DI SQUADRE

Le iscrizioni Under 13 si chiuderanno al raggiungimento di 8 squadre Maschili e 8 squadre Femminili.

CATEGORIE E DIMENSIONI CAMPI

La partecipazione è aperta a squadre di qualunque livello nelle seguenti categorie di gioco:

Under 13 Maschile e Femminile (2006-2007) campo di gioco m 28x15

Sono ammessi/e in campo due giocatori/giocatrici 2005, purché siano al loro primo anno di attività.

SQUADRE

Al torneo possono partecipare tutti gli atleti come da regolamento FIP per categoria.

Ogni squadra potrà iscrivere un minimo di 8 giocatori fino ad un massimo di 12 giocatori a referto.

Sono accettati casi eccezionali di squadre che si iscrivono con più di 12 giocatori, purché per ogni partita siano schierati i 12 previsti.

Sono ammessi/e giocatori/giocatrici di altre società, previa presentazione di un nullaosta intestato a Bellaria Basket, da presentare al check in .

La composizione delle squadre dovrà essere conforme a quanto compare nei moduli compilati al momento del check-in, eventuali variazioni dovranno essere comunicate prima dell'incontro alla Direzione Tecnica della manifestazione.

Gli atleti dovranno obbligatoriamente avere un documento d'identità personale munito di foto che dovrà esibire l'allenatore al momento del torneo.

L'allenatore dovrà presentare anche stampa atleti società dell'annata prevista, su fiponline per attestare che sono giocatori della società medesima.

Non sarà possibile far giocare atleti che non siano stati inseriti nell'elenco contenuto nella scheda d'iscrizione squadre consegnato all'atto dell'iscrizione.

FORMULA E PUNTEGGIO

Il torneo si svolge con una prima fase a gironi e una seconda fase ad eliminazione diretta (tutte le squadre vi parteciperanno).

Gli incontri si svolgono a tutto campo. **Ogni incontro durerà 4 tempi da 10 minuti continuati.**

In caso di parità al termine del tempo regolamentare di gioco, l'incontro proseguirà con tempi supplementari di 5 minuti quanti sono necessari per determinare la squadra vincente.

Ad ogni canestro realizzato saranno assegnati i punti come previsto dal regolamento FIP. Ogni quarto avrà una pausa di due minuti, tra il terzo e quarto quarto la pausa sarà di 5 minuti.

La fase iniziale prevede due gironi composti da 4 squadre.

La classifica dei gironi definirà l'accesso alla seconda fase ad eliminazione diretta. Per definire la classifica finale in caso di parità di punteggio tra 2 o più squadre di ogni girone verranno considerati nell'ordine: scontri diretti, la miglior differenza canestri.

La formula definitiva verrà pubblicata ad iscrizioni terminate.

Considerata la tempistica ridotta del Torneo, dopo la pubblicazione del calendario generale non verranno presi in considerazione spostamenti gare.

VERIFICA DEI RISULTATI

Al termine di ogni incontro l'allenatore ha l'obbligo di verificare l'esatta trascrizione del risultato finale sul referto di gara e, nel corso della giornata, di verificare l'esatta trascrizione dei risultati finali dei propri incontri sui tabelloni di gara esposti sui campi o online consultabili da smartphone o tablet su www.sandvolley.it sezione SUMMER CUP 2019 - LIVE.

Terminati gli incontri di qualificazione, nessuna richiesta di correzione dei risultati inseriti sui tabelloni di gara sarà accettata.

SOSPENSIONI E SOSTITUZIONI

I cambi sono illimitati e verranno effettuati solo a gioco fermo.

Nel corso dell'incontro, ogni squadra può richiedere un tempo di riposo di 1 minuto per ogni periodo di gioco, con cronometro fermo. Le sospensioni non sono cumulabili. Sarà a discrezione dell'arbitro fermare il tempo per eventuali infortuni.

FALLI

I falli personali sono, come da regolamento FIP, 5.

I falli di squadra, dal sesto compreso in poi, daranno diritto alla squadra che subisce fallo a due tiri liberi.

RISCALDAMENTO PREGARA

Per il corretto andamento del torneo, sarà necessario che il riscaldamento sul campo non superi i 10'. Si invitano pertanto le squadre a cominciare a scaldarsi in anticipo. Ogni squadra si deve presentare al completo almeno 15 minuti prima dell'inizio prestabilito della partita, pena la sconfitta a tavolino per 20-0.

PALLONI

L'organizzazione fornirà i palloni esclusivamente per le gare. Il pallone da gara sarà Wilson 5.

Per il riscaldamento pre-gara è necessario avere il proprio pallone.

CONDOTTA

Si ricorda a tutti i partecipanti che qualsiasi giocatore che manterrà un atteggiamento antisportivo e non consono ad un torneo giovanile, bestemmiando o commettendo un fallo intenzionale di particolare vemenza e pericolosità per l'incolumità fisica

dell'avversario verrà automaticamente espulso dalla partita e/o dal torneo.

SPOSTAMENTI

Le Società dovranno essere autonome negli spostamenti.

BRACCIALE DI RICONOSCIMENTO

I braccialetti colorati identificativi che vi verranno consegnati durante il check-in saranno obbligatori per disputare le gare, i tornei paralleli e feste. Dovranno essere portati obbligatoriamente al polso o caviglia per l'intera durata della manifestazione. In caso di rottura potrà esserne richiesta la sostituzione restituendo quello rotto.

ESORDIENTI BASKET 5vs5

Valgono le regole federali della pallacanestro ad eccezione di quelle scritte successivamente.

LIMITE DI SQUADRE

Le iscrizioni Esordienti si chiuderanno al raggiungimento di 8 squadre.

CATEGORIE E DIMENSIONI CAMPI

La partecipazione è aperta a squadre di qualunque livello nelle seguenti categorie di gioco:

Esordienti (2007-2008, ammessi massimo 2 giocatori 2009) - campo di gioco m 28x15
Altezza canestri mt 3,05

SQUADRE

Al torneo possono partecipare tutti gli atleti come da regolamento FIP per categoria. Ogni squadra potrà iscrivere un minimo di 10 giocatori fino ad un massimo di 12 giocatori a referto.

Sono accettati casi eccezionali di squadre che si iscrivono con più di 12 giocatori, purché per ogni partita siano schierati i 12 previsti.

Se una squadra si presenta in campo con un numero di giocatori inferiore a 10, l'incontro verrà disputato ugualmente ma, ai fini di un'eventuale classifica, la vittoria verrà assegnata alla squadra in regola con il punteggio di 20 a 0.

Se una squadra si presenta in campo con 10 giocatori, non sono previste eventuali sostituzioni, ciascun giocatore dovrà giocare obbligatoriamente due periodi interi.

Se una squadra si presenta in campo con 11 giocatori, 5 dovranno giocare obbligatoriamente due periodi interi mentre gli altri 6 dovranno alternarsi in campo con eventuali sostituzioni stabilite dall'istruttore all'interno del periodo di gioco previsto.

Se una squadra si presenta in campo con 12 giocatori, 6 dovranno alternarsi in campo con eventuali sostituzioni stabilite dall'istruttore all'interno del periodo di gioco previsto e gli altri 6 dovranno alternarsi in campo nell'ulteriore periodo di gioco previsto.

Sono ammessi/e due giocatori/giocatrici di altre società, previa presentazione di un nullaosta intestato a Bellaria Basket, da presentare al check-in.

La composizione delle squadre dovrà essere conforme a quanto compare nei moduli compilati al momento del check-in, eventuali variazioni dovranno essere comunicate prima dell'incontro alla Direzione Tecnica della manifestazione.

Gli atleti dovranno obbligatoriamente avere un documento d'identità personale munito

di foto che dovrà esibire allenatore al momento del torneo.

L'allenatore dovrà presentare anche stampa atleti società dell'annata prevista, su fiponline per attestare che sono giocatori della società medesima.

Non sarà possibile far giocare atleti che non siano stati inseriti nell'elenco contenuto nella scheda d'iscrizione squadre consegnato all'atto dell'iscrizione.

FORMULA E PUNTEGGIO

Il torneo si svolge con una prima fase a gironi e una seconda fase ad eliminazione diretta (tutte le squadre vi parteciperanno).

Gli incontri si svolgono a tutto campo. **Ogni incontro durerà 4 tempi da 8 minuti continuati.**

In caso di parità al termine del tempo regolamentare di gioco, l'incontro proseguirà con tempi supplementari di 3 minuti quanti sono necessari per determinare la squadra vincente: nel primo tempo supplementare entrano in campo i 5 o 6 giocatori scelti dall'istruttore che ovviamente non potranno poi eventualmente giocare in un secondo tempo supplementare.

Ad ogni canestro realizzato saranno assegnati i punti come previsto dal regolamento FIP. Ogni quarto avrà una pausa di due minuti, tra il terzo e quarto quarto la pausa sarà di 5 minuti.

La fase iniziale prevede due gironi composti da 4 squadre.

La classifica dei gironi definirà l'accesso alla seconda fase ad eliminazione diretta. Per definire la classifica finale in caso di parità di punteggio tra 2 o più squadre di ogni girone verranno considerati nell'ordine: scontri diretti, la miglior differenza canestri.

La formula definitiva verrà pubblicata ad iscrizioni terminate.

Considerata la tempistica ridotta del Torneo, dopo la pubblicazione del calendario generale non verranno presi in considerazione spostamenti gare.

TIRI - DIFESA - INFRAZIONE DI CAMPO

Non è previsto il tiro da 3 punti.

Non è ammessa la difesa a zona.

Non sono ammessi raddoppi di marcatura.

Non è ammesso l'uso dei blocchi.

E' ammesso il tiro libero aggiuntivo dopo fallo subito e canestro realizzato.

Non viene applicata l'infrazione di campo.

VERIFICA DEI RISULTATI

Al termine di ogni incontro l'allenatore ha l'obbligo di verificare l'esatta trascrizione del risultato finale sul referto di gara e, nel corso della giornata, di verificare l'esatta trascrizione dei risultati finali dei propri incontri sui tabelloni di gara esposti sui campi o online consultabili da smartphone o tablet su www.sandvolley.it sezione SUMMER CUP 2019 - LIVE.

Terminati gli incontri di qualificazione, nessuna richiesta di correzione dei risultati inseriti sui tabelloni di gara sarà accettata.

SOSPENSIONI E SOSTITUZIONI

I cambi sono illimitati e verranno effettuati solo a gioco fermo.

Nel corso dell'incontro, ogni squadra può richiedere un tempo di riposo di 1 minuto per ogni periodo di gioco, con cronometro fermo (nel 4° periodo, 2 sospensioni). Le sospensioni non sono cumulabili.

Sarà a discrezione dell'arbitro fermare il tempo per eventuali infortuni.

FALLI

Esiste il bonus e si applica sui falli negli ultimi 3' del quarto periodo ed eventuali periodi supplementari.

I falli personali sono, come da regolamento FIP, 5.

I falli di squadra, dal sesto compreso in poi, daranno diritto alla squadra che subisce fallo a due tiri liberi.

RISCALDAMENTO PREGARA

Per il corretto andamento del torneo, sarà necessario che il riscaldamento sul campo non superi i 10'. Si invitano pertanto le squadre a cominciare a scaldarsi in anticipo. Ogni squadra si deve presentare al completo almeno 15 minuti prima dell'inizio prestabilito della partita, pena la sconfitta a tavolino per 20-0.

PALLONI

L'organizzazione fornirà i palloni esclusivamente per le gare. Il pallone da gara sarà Wilson 5.

Per il riscaldamento pre-gara è necessario avere il proprio pallone.

CONDOTTA

Si ricorda a tutti i partecipanti che qualsiasi giocatore che manterrà un atteggiamento antisportivo e non consono ad un torneo giovanile, bestemmiano o commettendo un fallo intenzionale di particolare vemenza e pericolosità per l'incolumità fisica dell'avversario verrà automaticamente espulso dalla partita e/o dal torneo.

SPOSTAMENTI

Le Società dovranno essere autonome negli spostamenti.

BRACCIALE DI RICONOSCIMENTO

I braccialetti colorati identificativi che vi verranno consegnati durante il check-in saranno obbligatori per disputare le gare, i tornei paralleli e feste. Dovranno essere portati obbligatoriamente al polso o caviglia per l'intera durata della manifestazione. In caso di rottura potrà esserne richiesta la sostituzione restituendo quello rotto.

GAZZELLE BASKET 4vs4

Valgono le regole federali della pallacanestro ad eccezione di quelle scritte successivamente.

LIMITE DI SQUADRE

Le iscrizioni Gazzelle si chiuderanno al raggiungimento di 8 squadre.

CATEGORIE E DIMENSIONI CAMPI

La partecipazione è aperta a squadre di qualunque livello nelle seguenti categorie di gioco:

Gazzelle (2008-2009, ammessi 2010) - campo di gioco m 28x15

E' ammessa una giocatrice fuori quota 2007.

Sono ammessi prestiti con regolare nulla osta fino ad un massimo di n. 5 da centri minibasket non collegati. Per i centri minibasket collegati è sufficiente statino di

fiponline.

Altezza canestri mt 2,60

SQUADRE

Al torneo possono partecipare tutti gli atleti come da regolamento FIP per categoria.

Ogni squadra potrà iscrivere un minimo di 10 giocatori fino ad un massimo di 12 giocatori a referto.

Sono accettati casi eccezionali di squadre che si iscrivono con più di 12 giocatori, purché per ogni partita siano schierati i 12 previsti.

Nessun giocatore può disputare più di 3 periodi di gioco e tutti gli atleti iscritti a referto dovranno obbligatoriamente entrare in campo nei primi tre periodi di gioco.

Sono ammessi/e due giocatori/giocatrici di altre società, previa presentazione di un nullaosta intestato a Bellaria Basket, da presentare al check-in.

La composizione delle squadre dovrà essere conforme a quanto compare nei moduli compilati al momento del check-in, eventuali variazioni dovranno essere comunicate prima dell'incontro alla Direzione Tecnica della manifestazione.

Gli atleti dovranno obbligatoriamente avere un documento d'identità personale munito di foto che dovrà esibire allenatore al momento del torneo.

L'allenatore dovrà presentare anche stampa atleti società dell'annata prevista, su fiponline per attestare che sono giocatori della società medesima.

Non sarà possibile far giocare atleti che non siano stati inseriti nell'elenco contenuto nella scheda d'iscrizione squadre consegnato all'atto dell'iscrizione.

FORMULA E PUNTEGGIO

Il torneo si svolge con una prima fase a gironi e una seconda fase ad eliminazione diretta (tutte le squadre vi parteciperanno).

Gli incontri si svolgono a tutto campo. **Ogni incontro durerà 6 tempi da 6 minuti continuati.**

Al termine di ciascun periodo di gioco si procederà come di seguito indicato:

- 3 punti verranno attribuiti alla squadra vincitrice del quarto di gioco disputato;
- 1 punto verrà assegnato alla squadra perdente del quarto di gioco disputato;
- 2 punti per ciascuna squadra in caso di pareggio nel quarto di gioco disputato.

Il punteggio della partita sul tabellone segnapunti deve indicare la somma dei punti attribuiti al termine di ciascun quarto di gioco.

In caso di parità nella somma dei punti totali a fine partita, si procederà alla verifica dei canestri totali realizzati, con la vittoria eventualmente attribuita a chi ne avrà realizzato il maggior numero. In caso di ulteriore parità, l'incontro proseguirà con tempi supplementari di 3 minuti ciascuno quanti sono necessari per determinare la squadra vincente.

Ad ogni canestro realizzato saranno assegnati i punti come previsto dal regolamento FIP. Ogni quarto avrà una pausa di un minuto, tra il terzo e quarto quarto la pausa sarà di 5 minuti.

La fase iniziale prevede due gironi composti da 4 squadre.

La classifica dei gironi definirà l'accesso alla seconda fase ad eliminazione diretta. Per definire la classifica finale in caso di parità di punteggio tra 2 o più squadre di ogni girone verranno considerati nell'ordine: scontri diretti, la miglior differenza canestri.

La formula definitiva verrà pubblicata ad iscrizioni terminate.

Considerata la tempistica ridotta del Torneo, dopo la pubblicazione del calendario generale non verranno presi in considerazione spostamenti gare.

TIRI - DIFESA - INFRAZIONE DI CAMPO

Non è previsto il tiro da 3 punti.
Non è ammessa la difesa a zona.
Non sono ammessi raddoppi di marcatura.
Non è ammesso l'uso dei blocchi.
E' ammesso il tiro libero aggiuntivo dopo fallo subito e canestro realizzato.
Non viene applicata l'infrazione di campo.

VERIFICA DEI RISULTATI

Al termine di ogni incontro l'allenatore ha l'obbligo di verificare l'esatta trascrizione del risultato finale sul referto di gara e, nel corso della giornata, di verificare l'esatta trascrizione dei risultati finali dei propri incontri sui tabelloni di gara esposti sui campi o online consultabili da smartphone o tablet su www.kiklostrong.com, sezione SUMMER CUP 2019 - LIVE.

Terminati gli incontri di qualificazione, nessuna richiesta di correzione dei risultati inseriti sui tabelloni di gara sarà accettata.

SOSPENSIONI E SOSTITUZIONI

I cambi sono illimitati e verranno effettuati solo a gioco fermo.

Il giocatore uscito dal campo può essere sostituito solamente da un giocatore che risulti dal referto aver giocato di meno e a parità che abbia realizzato il minor numero di punti; in caso di parità di punti realizzati fra due o più giocatori in panchina, sceglierà l'istruttore.

In caso di squadre con 11 o 12 giocatori iscritti a referto, il giocatore che esce dal campo può essere sostituito solo da uno dei giocatori che ha giocato di meno, o a parità di condizione che ha realizzato meno punti o commesso meno falli.

Nel corso dell'incontro, ogni squadra può richiedere un tempo di riposo di 1 minuto per ogni periodo di gioco, con cronometro fermo (nel 6° periodo, 2 sospensioni). Le sospensioni non sono cumulabili.

Sarà a discrezione dell'arbitro fermare il tempo per eventuali infortuni.

FALLI

Esiste il bonus e si applica sui falli negli ultimi 2' del sesto periodo ed eventuali periodi supplementari.

I falli personali sono, come da regolamento FIP, 5.

I falli di squadra, dal sesto compreso in poi, daranno diritto alla squadra che subisce fallo a due tiri liberi.

RISCALDAMENTO PREGARA

Per il corretto andamento del torneo, sarà necessario che il riscaldamento sul campo non superi i 10'. Si invitano pertanto le squadre a cominciare a scaldarsi in anticipo. Ogni squadra si deve presentare al completo almeno 15 minuti prima dell'inizio prestabilito della partita, pena la sconfitta a tavolino per 20-0.

PALLONI

L'organizzazione fornirà i palloni esclusivamente per le gare. Il pallone da gara sarà Wilson 5.

Per il riscaldamento pre-gara è necessario avere il proprio pallone.

CONDOTTA

Si ricorda a tutti i partecipanti che qualsiasi giocatore che manterrà un atteggiamento antisportivo e non consono ad un torneo giovanile, bestemmiando o commettendo un

fallo intenzionale di particolare vemenza e pericolosità per l'incolumità fisica dell'avversario verrà automaticamente espulso dalla partita e/o dal torneo.

SPOSTAMENTI

Le Società dovranno essere autonome negli spostamenti.

BRACCIALE DI RICONOSCIMENTO

I braccialetti colorati identificativi che vi verranno consegnati durante il check-in saranno obbligatori per disputare le gare, i tornei paralleli e feste. Dovranno essere portati obbligatoriamente al polso o caviglia per l'intera durata della manifestazione. In caso di rottura potrà esserne richiesta la sostituzione restituendo quello rotto.

AQUILOTTI 4vs4

Valgono le regole federali della pallacanestro ad eccezione di quelle scritte successivamente.

LIMITE DI SQUADRE

Le iscrizioni Gazzelle si chiuderanno al raggiungimento di 8 squadre.

CATEGORIE E DIMENSIONI CAMPI

La partecipazione è aperta a squadre di qualunque livello nelle seguenti categorie di gioco:

Aquilotti (2008-2009, ammessi 2010) - campo di gioco m 28x15

E' ammesso un giocatore fuori quota 2007.

Sono ammessi prestiti con regolare nulla osta fino ad un massimo di n. 5 da centri minibasket non collegati. Per i centri minibasket collegati è sufficiente statino di fiponline.

Altezza canestri mt 2,60

SQUADRE

Al torneo possono partecipare tutti gli atleti come da regolamento FIP per categoria.

Ogni squadra potrà iscrivere un minimo di 10 giocatori fino ad un massimo di 12 giocatori a referto.

Sono accettati casi eccezionali di squadre che si iscrivono con più di 12 giocatori, purché per ogni partita siano schierati i 12 previsti.

Nessun giocatore può disputare più di 3 periodi di gioco e tutti gli atleti iscritti a referto dovranno obbligatoriamente entrare in campo nei primi tre periodi di gioco.

Sono ammessi/e due giocatori/giocatrici di altre società, previa presentazione di un nullaosta intestato a Bellaria Basket, da presentare al check-in.

La composizione delle squadre dovrà essere conforme a quanto compare nei moduli compilati al momento del check-in, eventuali variazioni dovranno essere comunicate prima dell'incontro alla Direzione Tecnica della manifestazione.

Gli atleti dovranno obbligatoriamente avere un documento d'identità personale munito di foto che dovrà esibire allenatore al momento del torneo.

L'allenatore dovrà presentare anche stampa atleti società dell'annata prevista, su fiponline per attestare che sono giocatori della società medesima.

Non sarà possibile far giocare atleti che non siano stati inseriti nell'elenco contenuto

nella scheda d'iscrizione squadre consegnato all'atto dell'iscrizione.

FORMULA E PUNTEGGIO

Il torneo si svolge con una prima fase a gironi e una seconda fase ad eliminazione diretta (tutte le squadre vi parteciperanno).

Gli incontri si svolgono a tutto campo. **Ogni incontro durerà 6 tempi da 6 minuti continuati.**

Al termine di ciascun periodo di gioco si procederà come di seguito indicato:

- 3 punti verranno attribuiti alla squadra vincitrice del quarto di gioco disputato;
- 1 punto verrà assegnato alla squadra perdente del quarto di gioco disputato;
- 2 punti per ciascuna squadra in caso di pareggio nel quarto di gioco disputato.

Il punteggio della partita sul tabellone segnapunti deve indicare la somma dei punti attribuiti al termine di ciascun quarto di gioco.

In caso di parità nella somma dei punti totali a fine partita, si procederà alla verifica dei canestri totali realizzati, con la vittoria eventualmente attribuita a chi ne avrà realizzato il maggior numero. In caso di ulteriore parità, l'incontro proseguirà con tempi supplementari di 3 minuti ciascuno quanti sono necessari per determinare la squadra vincente.

Ad ogni canestro realizzato saranno assegnati i punti come previsto dal regolamento FIP. Ogni quarto avrà una pausa di un minuto, tra il terzo e quarto quarto la pausa sarà di 5 minuti.

La fase iniziale prevede due gironi composti da 4 squadre.

La classifica dei gironi definirà l'accesso alla seconda fase ad eliminazione diretta. Per definire la classifica finale in caso di parità di punteggio tra 2 o più squadre di ogni girone verranno considerati nell'ordine: scontri diretti, la miglior differenza canestri.

La formula definitiva verrà pubblicata ad iscrizioni terminate.

Considerata la tempistica ridotta del Torneo, dopo la pubblicazione del calendario generale non verranno presi in considerazione spostamenti gare.

TIRI - DIFESA - INFRAZIONE DI CAMPO

Non è previsto il tiro da 3 punti.

Non è ammessa la difesa a zona.

Non sono ammessi raddoppi di marcatura.

Non è ammesso l'uso dei blocchi.

E' ammesso il tiro libero aggiuntivo dopo fallo subito e canestro realizzato.

Non viene applicata l'infrazione di campo.

VERIFICA DEI RISULTATI

Al termine di ogni incontro l'allenatore ha l'obbligo di verificare l'esatta trascrizione del risultato finale sul referto di gara e, nel corso della giornata, di verificare l'esatta trascrizione dei risultati finali dei propri incontri sui tabelloni di gara esposti sui campi o online consultabili da smartphone o tablet su www.sandvolley.it sezione SUMMER CUP 2019 - LIVE.

Terminati gli incontri di qualificazione, nessuna richiesta di correzione dei risultati inseriti sui tabelloni di gara sarà accettata.

SOSPENSIONI E SOSTITUZIONI

I cambi sono illimitati e verranno effettuati solo a gioco fermo.

Il giocatore uscito dal campo può essere sostituito solamente da un giocatore che risulti dal referto aver giocato di meno e a parità che abbia realizzato il minor numero di punti; in caso di parità di punti realizzati fra due o più giocatori in panchina, sceglierà

l'istruttore.

In caso di squadre con 11 o 12 giocatori iscritti a referto, il giocatore che esce dal campo può essere sostituito solo da uno dei giocatori che ha giocato di meno, o a parità di condizione che ha realizzato meno punti o commesso meno falli.

Nel corso dell'incontro, ogni squadra può richiedere un tempo di riposo di 1 minuto per ogni periodo di gioco, con cronometro fermo (nel 6° periodo, 2 sospensioni). Le sospensioni non sono cumulabili.

Sarà a discrezione dell'arbitro fermare il tempo per eventuali infortuni.

FALLI

Esiste il bonus e si applica sui falli negli ultimi 2' del sesto periodo ed eventuali periodi supplementari.

I falli personali sono, come da regolamento FIP, 5.

I falli di squadra, dal sesto compreso in poi, daranno diritto alla squadra che subisce fallo a due tiri liberi.

RISCALDAMENTO PREGARA

Per il corretto andamento del torneo, sarà necessario che il riscaldamento sul campo non superi i 10'. Si invitano pertanto le squadre a cominciare a scaldarsi in anticipo.

Ogni squadra si deve presentare al completo almeno 15 minuti prima dell'inizio prestabilito della partita, pena la sconfitta a tavolino per 20-0.

PALLONI

L'organizzazione fornirà i palloni esclusivamente per le gare. Il pallone da gara sarà Wilson 5.

Per il riscaldamento pre-gara è necessario avere il proprio pallone.

CONDOTTA

Si ricorda a tutti i partecipanti che qualsiasi giocatore che manterrà un atteggiamento antisportivo e non consono ad un torneo giovanile, bestemmiando o commettendo un fallo intenzionale di particolare vemenza e pericolosità per l'incolumità fisica dell'avversario verrà automaticamente espulso dalla partita e/o dal torneo.

SPOSTAMENTI

Le Società dovranno essere autonome negli spostamenti.

BRACCIALE DI RICONOSCIMENTO

I braccialetti colorati identificativi che vi verranno consegnati durante il check-in saranno obbligatori per disputare le gare, i tornei paralleli e feste. Dovranno essere portati obbligatoriamente al polso o caviglia per l'intera durata della manifestazione. In caso di rottura potrà esserne richiesta la sostituzione restituendo quello rotto.