



YOUNG VOLLEY ON THE BEACH

powered by  **cisalfa** SPORT

REGOLAMENTO TECNICO TORNEI ACCOMPAGNATORI 2020

TORNEO BEACH VOLLEY ACCOMPAGNATORI 6x6 MISTO

Campo da gioco: m 8 x 16

Valgono le regole del volley indoor ad eccezione di quelle scritte successivamente.

SQUADRE

le squadre dovranno essere composte da minimo 6 giocatori (in campo almeno 2 donne). Potranno prendere parte al suddetto torneo dirigenti, allenatori, parenti ed amici purché iscritti regolarmente alla manifestazione, in possesso del braccialetto fornito dall'organizzazione.

FORMULA E PUNTEGGIO

Il torneo si svolgerà con una prima fase a gironi da 3 ed una fase finale ad eliminazione diretta. La prima fase decreterà la divisione in 3 categorie in base alla classifica (Gold, Silver, Bronze).

Il punteggio delle gare sarà stabilito in base alla formula del torneo scelta dall'organizzazione.

Il cambio campo sarà deciso al momento della determinazione del punteggio.

VERIFICA DEI RISULTATI

Al termine di ogni incontro le squadre hanno 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. Terminati gli incontri di qualificazione nessuna richiesta di correzione dei risultati inseriti sui tabelloni di gara sarà accettata.

TIME OUT E SOSTITUZIONI

Nel corso di ogni set ogni squadra può richiedere un tempo di riposo di 30" e tre sostituzioni. Nel caso di un giocatore infortunato, il giocatore di riserva, anche se ha già preso parte al gioco, può sostituirlo. Il giocatore infortunato non potrà più prendere parte al gioco durante l'incontro.

POSIZIONI E ORDINE SERVIZIO

L'ordine di servizio deve essere rispettato durante il set. E' permesso un solo tentativo di servizio.

VELO

I giocatori della squadra al servizio non possono creare "velo" alla squadra avversaria; su richiesta degli avversari dovranno spostarsi.

CONTATTO SIMULTANEO

In caso di contatto simultaneo tra due giocatori di squadre opposte, non è da considerarsi fallo la "palla trattenuta".

ATTACCO

Valgono le regole dell'indoor. Sono quindi concessi il pallonetto e il palleggio nel campo avversario.

SERVIZIO

Il servizio è libero per tutte le categorie: è permesso anche il servizio dall'alto e in salto. E' permesso un solo tentativo di servizio.

INVASIONE

Valgono le regole dell'indoor, con l'eccezione che non esiste linea centrale, quindi i giocatori possono invadere nel campo o nella zona libera opposti purché non interferiscano col gioco avversario. Il contatto di un giocatore con la rete, tra le antenne, durante l'azione di giocare la palla, è fallo. L'azione di giocare la palla include (tra l'altro) il salto, il tocco di palla (o il suo tentativo) e la ricaduta.

ORARI e RITARDI

L'orario degli incontri sarà comunicato al momento della definizione del tabellone. Il comitato organizzatore farà di tutto per dare degli orari di riferimento per chi gioca. E' necessario che da parte delle squadre ci sia il rispetto di questi orari. Nel caso di ritardo superiore ai 20' la squadra verrà considerata perdente.

RISCALDAMENTO PREGARA

Per il corretto andamento del torneo sarà necessario che il riscaldamento sul campo non superi i 5'. Si invitano pertanto le squadre a cominciare a scaldarsi in anticipo e di utilizzare il campo solo per il riscaldamento con la palla. Nel caso che una squadra arrivi sul campo in ritardo dovrà rinunciare al riscaldamento.

PALLONI

L'organizzazione fornirà i palloni esclusivamente per le gare. Per il riscaldamento pre-gara è necessario avere il proprio pallone.

MALTEMPO

In caso di maltempo, la Direzione Tecnica valuterà di spostare le gare del MiniBeachVolley al palasport. Gli organizzatori, a loro insindacabile giudizio, potranno apportare modifiche al programma di gare nel caso avverse condizioni metereologiche (o altri eventi esterni) causino consistenti ritardi nella programmazione delle gare, prevedendo nei casi più gravi la sospensione definitiva della manifestazione senza che ciò comporti l'obbligo al rimborso delle quote di partecipazione e/o di soggiorno. In caso di sospensione degli incontri durante la fase di qualificazione, la classifica provvisoria sarà stilata con il seguente criterio in ordine di importanza: classifica nei gironi, numero vittorie normalizzato allo stesso numero di gare, quoziente set, quoziente punti. In caso di sospensione degli incontri durante la fase finale, la classifica finale sarà stilata sulla base del miglior punteggio acquisito nella gara precedente.

BRACCIALE DI RICONOSCIMENTO

I braccialetti colorati identificativi che vi verranno consegnati durante il check-in saranno obbligatori per disputare le gare di Beach Volley 6x6, i tornei di Biliardino e di Beach Bocce Ball. Dovranno essere portati obbligatoriamente al polso o alla caviglia per l'intera durata della manifestazione. In caso di rottura potrà esserne richiesta la sostituzione restituendo quello rotto.

TORNEO BEACH BOCCE BALL 2x2

- 1 - Il campo è delimitato ai lati da assi di legno e la boccia che colpisce direttamente un fianco o il fondo viene tolta dal gioco e non vale più ai fini della determinazione del punto o dei punti. Rimane in gioco se invece tocca dopo essere stata bocciata.
- 2 - Sul campo sono anche tracciate 3 linee: una mediana e due in prossimità delle estremità. Il lancio del boccino, per essere valido, deve cadere (e fermarsi) tra la linea mediana e quella dell'estremità di fondo. Se questo non avviene si procede ad un secondo lancio.
- 3 - Le bocce e il pallino devono essere lanciati mantenendo entrambi i piedi all'interno della linea più vicina alla sponda di lancio.
- 4 - Estrarre a sorte chi per primo avrà diritto a lanciare il pallino.
- 5 - Il giocatore (o la coppia) che ha il diritto di iniziare lancerà prima il pallino e poi una propria boccia con l'intento di collocarla il più vicino possibile al pallino.
- 6 - Il giocatore avversario tirerà anch'esso la propria boccia con il medesimo intento (avvicinarsi al pallino più dell'avversario). Se ci riesce il gioco passerà al primo giocatore, se invece non ci riesce continuerà a tirare le proprie bocce fino al raggiungimento dello scopo o all'esaurimento delle proprie bocce.
- 7 - Al termine dei lanci si osserverà (o si misurerà) quale boccia è collocata più vicina al pallino rispetto alle altre. Il giocatore che ha lanciato quella boccia guadagna un punto.
- 8 - Guadagnerà anche altrettanti punti quante saranno le bocce da lui tirate che si collocano più vicine al pallino di qualsiasi altra boccia avversaria.
- 9 - Se due bocce (una avversa all'altra) toccano entrambe il pallino vengono entrambe escluse dal gioco, tolte, e viene presa in considerazione, per la determinazione del punto, la boccia più vicina rimasta.
- 10 - Il giocatore che ottiene punti acquisisce il diritto a lanciare il boccino per la serie successiva.
- 11 - Vince la partita chi per primo raggiunge i punti determinati dall'organizzazione.
- 12 - Divertirsi!

TORNEO BILIARDINO 2x2

- 1 - Il gioco del biliardino è un gioco del calcio in miniatura; scopo del gioco è fare goal all'avversario.
 - 2 - Chi segna per primo 8 goal all'avversario vince la partita (il numero dei goal può essere modificato dall'organizzazione e comunicato all'inizio del torneo).
 - 3 - Ogni somma di 7 goal si cambia campo.
 - 4 - A sorte si decide chi inizia il gioco. La pallina si posiziona nella zona centrale e prima di essere colpita deve essere fatta battere contro una sponda del campo di gioco. Le palline successive andranno lanciate da chi ha subito goal. Qualora la pallina esca dal campo di gioco, la rimessa deve essere effettuata dalla zona centrale.
 - 5 - Dopo il lancio il goal è valido solo se la pallina è colpita da qualche ometto. Se la pallina entra in porta senza toccare ometti, il goal non è valido e si deve ripetere la rimessa.
 - 6 - Se l'ultimo passaggio è effettuato tra 2 ometti della stessa stecca oppure se lo stesso ometto tocca la pallina 2 volte, prima di tirare in porta, bisogna far battere la pallina sulla sponda. In caso contrario si commette fallo (GANCIO).
 - 7 - Chi tira in porta facendo girare la stecca più di 360 gradi commette fallo (FRULLO).
 - 8 - Il pallonetto (ovvero quando la pallina scavalca una o più stecche) non è consentito. Dopo un pallonetto, anche fortuito, la palla deve essere fatta battere su una sponda prima di tirare, altrimenti si commette fallo.
 - 9 - Nel caso un giocatore commetta fallo, se la pallina passa all'avversario, sarà concessa la regola del vantaggio, in caso contrario essa verrà rimessa dal centro. L'eventuale goal sarà annullato.
 - 10 - Se la pallina entra in porta e ne esce fortuitamente, il goal sarà considerato valido.
- Il presente regolamento ridotto e semplificato per l'uso privato è liberamente tratto dal Regolamento Ufficiale F.I.C.B.