

REGOLAMENTO

Formula di gioco

1. La formula di gioco prevede 8 squadre partecipanti suddivise nelle fasi di qualificazione in 2gironi da quattro squadre ciascuno. Passeranno direttamente alle semifinali tutte le vincitrici degli scontri diretti. Si procederà successivamente con le partite delle semifinali e le finali terzo - quarto posto e primo e secondo. Gli incontri di qualificazione prevedono 1 set secco. La finale si giocherà al meglio dei 3 set.
2. Ogni squadra deve dare la disponibilità di almeno un partecipante al torneo per l'arbitraggio delle partite delle altre squadre.
3. Gli Organizzatori, a loro insindacabile giudizio, potranno apportare modifiche al programma di gara (es: far giocare gli incontri ai 15 punti secco) come nel caso che avverse condizioni meteorologiche, o altri eventi esterni, abbiano causato consistenti ritardi nella programmazione delle gare.

Principali regole di gioco

1. Non sarà consentito ad una squadra iniziare o proseguire un incontro avendo un numero inferiore di quattro atleti in campo (massimo 2 uomini in campo). Se, nell'impossibilità di utilizzare giocatori di riserva, il numero degli atleti di una squadra dovesse risultare inferiore a quattro la gara sarà sospesa e decretata la vittoria della squadra avversaria con il punteggio di 0-21.
 2. Le squadre chiamate a disputare gli incontri che non si presentassero al campo da gioco con la formazione al completo e 10 minuti prima dell'orario stabilito rispetto ai tempi indicati nei prospetti di gara, saranno dichiarate perdenti con il punteggio di 0-21. Dopo ogni set le squadre cambiano campo. Le squadre devono effettuare il cambio campo senza perdere tempo.
 3. Nel corso dell'incontro, ogni squadra può richiedere due tempi di riposo (anche consecutivi) di 30" ciascuno.
 4. 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.
 5. Il giocatore ha a sua disposizione otto secondi per servire dopo il fischio dell'arbitro; se il servizio viene eseguito prima del fischio dell'arbitro si ripete l'azione.
 6. In fase di servizio, la palla nell'oltrepassare la rete può toccarla.
 7. Quando dei tocchi simultanei al di sopra della rete fra due avversari danno luogo alla palla trattenuta il gioco continua (non viene fischiato il doppio fallo).
 8. 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.
 9. 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 schiacciata. La squadra a muro avrà a disposizione 3 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. 10. La palla deve essere colpita in modo netto e non trattenuta. Le eccezioni riguardano le azioni difensive di una palla molto veloce.
 11. Sul servizio la palla può essere ricevuta in palleggio da un giocatore della squadra avversaria, comunque il contatto con la palla deve risultare netto.
 12. 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 ed ai lati dalle aste (anche ipotetiche) e dalla loro estensione immaginaria.
 13. Un giocatore può entrare nel campo e/o nella zona libera avversaria a patto che ciò non ostacoli il gioco avversario.
 14. 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.
 15. I compagni di squadra del giocatore che sta servendo non devono ostacolare gli avversari impedendo loro di vedere colui che serve e la traiettoria della palla; su richiesta sono obbligati a spostarsi.
 16. Nel caso avvenga un'interferenza esterna (es.: palla in campo) il gioco sarà interrotto e l'azione ripetuta.
- Per quanto non espressamente indicato valgono le regole di gioco internazionali del beach volley.

Condizioni di partecipazione

1. La partecipazione alla V^a edizione del torneo (25 giugno qualificazioni e 26 giugno finali – 20:00 / 24:00) è aperta a squadre di qualunque livello della seguente categoria di gioco: 4vs4 volley. Al torneo possono partecipare sia ragazze che ragazzi
2. Ciascuna squadra deve essere composta da 6 giocatori, ma durante la partita potrà disporre in campo di 4 giocatori (di cui obbligatoriamente 2 femmine).
3. Gli atleti iscritti in una squadra non potranno far parte di altre squadre.
4. Le iscrizioni potranno essere effettuate scaricando il modulo d'iscrizione dal sito www.ichnosbasket.com, contattando gli organizzatori alla mail (info@ichnosbasket.com). Al momento dell'iscrizione, ciascuna squadra dovrà consegnare all'organizzazione il modulo d'iscrizione, compilato in ogni sua parte, unitamente alla quota di iscrizione al torneo.
5. Le iscrizioni per il torneo 4vs4 volley si chiuderanno improrogabilmente Giovedì 25 giugno 2014 h 19:30
6. Al momento dell'iscrizione ogni squadra dovrà versare la quota di iscrizione di €10,00 a giocatore (minimo di €60,00 a squadra).
7. Ogni squadra dovrà iscriversi al torneo tramite un responsabile che la rappresenta a tutti gli effetti e che dovrà tenersi informato su tutte le notizie riguardanti il torneo.
8. I comunicati riguardanti calendari o variazioni del programma descritto sul volantino saranno presenti sul sito www.ichnosbasket.it
9. La rete sarà posta a m. 2.35 su campo regolamentare.
10. I giocatori e/o giocatrici espulsi dal campo non potranno disputare la partita successiva, fatta salva la possibilità di infliggere maggiori sanzioni da parte dell'organizzazione. È contemplata l'espulsione per comportamenti antisportivi e violenti o per bestemmie, che non verranno tollerate in alcun modo dal comitato organizzatore. Ad ogni modo, la decisione di espellere i giocatori è a insindacabile giudizio degli arbitri incaricati dall'organizzazione.
11. I palloni da gara saranno forniti dall'organizzazione e verranno consegnati, uno per squadra, al momento dell'ingresso in campo per il riscaldamento. E' comunque consigliato portare i propri palloni per il riscaldamento.

