

BEACH VOLLEY KIKLOS

REGOLAMENTO TECNICO TORNEI BVK

Tutti gli incontri dovranno essere svolti mantenendo un comportamento rispettoso nei confronti di arbitri e partecipanti. Questo anche da parte degli accompagnatori al seguito delle squadre. Per esigenze organizzative la Commissione Tecnica si riserva di modificare parte del regolamento prima dell'inizio del torneo.

PALLONI: l'organizzazione fornirà i palloni esclusivamente per le finali. Per le fasi di riscaldamento e tutte le altre gare è necessario avere il proprio pallone. Diversamente, sarà possibile chiedere in prestito un pallone depositando una cauzione di €100 (il pallone andrà restituito alla fine delle gare della mattina e alla fine delle gare del pomeriggio). Nel caso di dispute sul tipo di pallone con cui giocare, verranno favoriti i modelli che si avvicinano maggiormente ai palloni della fase finale.

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 controllare l'esatta trascrizione sulla sezione mobile "LIVE" su www.beachvolleykiklos.com.

TORNEO 3x3 M/F - 4x4 M/F – 4x4 MISTO – 4x4 XTRAFRIDAY MISTO

Le regole differiscono da quelle del volleyball indoor nelle seguenti caratteristiche:

CAMPO ED EQUIPAGGIAMENTI: il campo di gioco e gli equipaggiamenti sono gli stessi del beach-volleyball 2x2 ad eccezione della rete del 4x4 Mix che sarà posta a 2,35m.

COMPOSIZIONE SQUADRA:

3x3 m/f può avere un massimo di 5 giocatori (3 in campo più due riserve), regolarmente indicati nella scheda atleti. Ogni giocatore potrà giocare in una sola squadra.

4x4 m/f può avere un massimo di 6 giocatori (4 in campo più due riserve), regolarmente indicati nella scheda atleti.

4x4 Misto può avere un massimo di 6 giocatori (obbligo di almeno 2 donne in campo), regolarmente indicati nella scheda atleti.

In tutte le categorie, non sarà possibile far giocare atleti che non siano stati inseriti nella scheda atleti confermata prima dell'inizio del torneo. In nessun caso è ammesso che un atleta sia inserito in più squadre dello stesso torneo contemporaneamente. **Qualora questo si verificasse, tutte le squadre in cui detto atleta ha giocato potrebbero essere escluse dal torneo.**

GIOCATORI CHE FANNO PIU' TORNEI: per motivi organizzativi consigliamo che i giocatori appartenenti a una squadra mista non facciano parte di più squadre (maschili o femminili). Es. squadra mista Mario, Leo, Anna, Lina... Mario e Leo non possono essere in 2 squadre diverse nel torneo maschile; la stessa cosa vale per le ragazze.

UOMINI/DONNE IN MENO: qualora una squadra si presentasse con organico ridotto per ritardo di un/a componente potrà disputare l'incontro anche con 2 soli giocatori/ici (3 nel 4x4 M/F e Mix). Ogni squadra potrà beneficiare di questa regola solo una volta nell'arco dell'intero torneo. **Non sarà possibile far giocare atleti che non siano stati inseriti nella scheda atleti comunicata all'atto dell'iscrizione.**

SOSTITUZIONI: sono ammesse 2 sostituzioni durante ogni set senza obbligo di reciprocità.

INFORTUNIO: nel caso di un giocatore infortunato, il giocatore di riserva, anche se ha già preso parte al gioco, può sostituirlo (anche se sono stati esauriti i cambi). Il giocatore infortunato non potrà più prendere parte al gioco durante l'incontro. In caso di infortunio e assenza di riserve, la direzione tecnica si riserva di valutare eventuali sostituzioni con giocatori/giocatrici disponibili purché non siano già scesi in campo con altre squadre.

POSIZIONI: non esiste linea di attacco. I giocatori possono attaccare o fare muro da ogni parte del loro campo di gioco.

POSIZIONI E ORDINE SERVIZIO: non ci sono posizioni determinate in campo, ma l'ordine di servizio deve essere rispettato durante il set. È permesso un solo tentativo di servizio.

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

ATTACCO: il pallonetto è vietato. Un giocatore non può effettuare un colpo d'attacco "morbido" colpendo la palla a mano aperta con le dita. In alternativa è permesso il colpo con le nocche o con le dita unite e rigide.

Inoltre saltando non è consentito l'attacco in palleggio con la palla colpita al di sopra della rete.

Sono invece consentiti tutti i tipi di colpi d'attacco effettuati con i piedi a terra. Un giocatore può completare quindi un attacco in palleggio piedi a terra senza avere la traiettoria perpendicolare alla linea delle spalle.

INVASIONE: non esiste linea centrale. I giocatori possono entrare nel campo opposto, nella zona libera, purché non vadano ad interferire nel gioco avversario.

Il contatto con la rete tra le antenne durante l'azione di giocare la palla, costituisce fallo. L'azione di giocare la palla include (tra le altre) il salto, il tocco di palla (o il suo tentativo) e la ricaduta.

TIME OUT: ogni squadra ha diritto ad un massimo di 1 time-out di 60 secondi per set.

PUNTEGGIO: nelle fasi a gironi set unico ai 25 punti senza point limit. Nelle fasi ad eliminazione diretta un set unico ai 25 punti senza point limit. Le finali potranno essere giocate sulla distanza di un set unico ai 25 punti oppure due set su tre ai 15 punti con terzo set ai 15 punti senza point limit.

CAMBIO CAMPO: le squadre cambieranno campo ogni somma 5 punti sia nei set ai 15 sia nei set a 25 punti.

ARBITRAGGI: nella fase a gironi gli arbitraggi saranno effettuati dalle squadre partecipanti (auto-arbitraggio), le squadre sono tenute a trascrivere sul referto il punteggio finale dei set disputati ed a controllare che sia riportato correttamente il risultato finale. Raccomandiamo la massima collaborazione nel tollerare le imperfezioni arbitrali e di non creare inutili pressioni. Nella fase ad eliminazione diretta gli arbitraggi saranno a cura delle squadre partecipanti (designati dal comitato organizzatore) e comunicati sul tabellone esposto e sul mobile. La mancata disponibilità di una squadra a fornire il servizio d'arbitraggio sarà sanzionata con la perdita di 5 punti nell'incontro successivo. Nelle finali dei tornei l'organizzazione metterà a disposizione arbitri FIPAV.

RITARDI: il comitato organizzatore comunicherà gli orari di riferimento per l'inizio delle gare. Nel caso di ritardo superiore ai 15' la squadra sarà considerata perdente (i 15' partono dal termine dell'incontro precedente nel caso si dovesse essere in anticipo o in ritardo rispetto agli orari indicati sui tabelloni).

Non si applica la presente norma nel caso i giocatori siano impegnati in altra gara.

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 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.

ORARIO INIZIO GARE: l'orario d'inizio degli incontri è fissato tassativamente secondo quanto indicato sul tabellone esposto e sul mobile; per quell'ora tutte le squadre dovranno essere presenti sull'area di gioco, pronte per iniziare a giocare o arbitrare.

MALTEMPO: gli organizzatori, a loro insindacabile giudizio, potranno apportare modifiche al programma di gare nel caso in cui avverse condizioni meteorologiche (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.

TORNEO 2x2 M/F e 2x2 MISTO

Si gioca secondo il regolamento ufficiale di Beach Volley riconosciuto dalla FIVB.

CAMPO ED EQUIPAGGIAMENTI: il campo di gioco e gli equipaggiamenti sono gli stessi del beach-volleyball 2x2.

Nel 2x2 Mix la rete che sarà posta a 2.35m.

COMPOSIZIONE SQUADRA: è possibile iscriversi solo in due giocatori e non sarà possibile far giocare atleti che non siano stati inseriti nella scheda atleti consegnata all'atto dell'iscrizione.

2x2 M/F squadre composte da atleti dello stesso sesso

2x2 Mix squadre composte da un uomo ed una donna.

Nel caso di un giocatore infortunato, la squadra è da considerarsi incompleta; pertanto la partita terminerà con la sconfitta di quest'ultima. Se il giocatore infortunato non riuscisse a riprendere il gioco neanche negli incontri successivi o in altri casi estremi si applicherà la norma riportata al paragrafo SOSTITUZIONI

UOMINI/DONNE IN MENO: non sarà possibile far giocare atleti che non siano stati inseriti nella scheda atleti comunicata all'atto dell'iscrizione.

SOSTITUZIONI: visto che non è possibile iscrivere riserve, la sostituzione di un componente la coppia potrà essere presa in considerazione solo se effettuata prima dell'inizio del torneo.

TIME OUT: ogni squadra ha diritto ad un massimo di 1 time-out di 60 secondi per set.

PUNTEGGIO: ogni incontro sarà disputato al meglio di un set ai 21 punti senza point limit (2 punti di scarto).

Le finali verranno disputate al meglio dei 2 set su 3 ai 21 punti senza point limit.

CAMBIO CAMPO: nei set ai 21 cambio campo ogni somma 7 punti.

ARBITRAGGI: Nella fase a gironi gli arbitraggi saranno effettuati dalle squadre partecipanti (auto-arbitraggio), le squadre sono tenute a trascrivere sul referto il punteggio finale dei set disputati ed a controllare che sia riportato correttamente il risultato finale. Raccomandiamo la massima collaborazione nel tollerare le imperfezioni arbitrali e di non creare inutili pressioni. Nella fase ad

eliminazione diretta gli arbitraggi saranno a cura delle squadre partecipanti (designati dal comitato organizzatore) e comunicati sul tabellone esposto e sul mobile. La mancata disponibilità di una squadra a fornire il servizio d'arbitraggio sarà sanzionata con la perdita di 5 punti nell'incontro successivo. Nelle finali dei tornei l'organizzazione metterà a disposizione arbitri FIPAV.

RITARDI: il comitato organizzatore comunicherà gli orari di riferimento per l'inizio delle gare. Nel caso di ritardo superiore ai 15' la squadra sarà considerata perdente (i 15' partono dal termine dell'incontro precedente nel caso si dovesse essere in anticipo o in ritardo rispetto agli orari indicati sui tabelloni).

Non si applica la presente norma nel caso i giocatori siano impegnati in altra gara.

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 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.

ORARIO INIZIO GARE: l'orario d'inizio degli incontri è fissato tassativamente secondo quanto indicato sul tabellone esposto e sul mobile; per quell'ora tutte le squadre dovranno essere presenti sull'area di gioco, pronte per iniziare a giocare o arbitrare.

MALTEMPO: gli organizzatori, a loro insindacabile giudizio, potranno apportare modifiche al programma di gare nel caso in cui avverse condizioni meteorologiche (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.