



TORNEO DI BEACH – VOLLEY 4X4 MISTO

Beach Volley Lawyers

Con il Patrocinio dell'Ordine Forense di Cassino

Dal 17 al 22 Luglio, presso la Piscina Azzurra – Ristorante Pizzeria Acqua Chiara – Via Casilina Sud Km 141.500 - Cassino (Fr)

MODULO D'ISCRIZIONE

(da depositare presso l'Ordine Forense di Cassino, Piazza Labriola)

- Nome squadra
- Nome referente
- E-mail
- Cellulare

	COGNOME e NOME	Cod.Fiscale	Firma	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

ISCRIZIONI

Al torneo possono iscriversi

- **Avvocati**
- **Praticanti avvocati**

iscritti all'ordine forense di Cassino.

Squadre: max 8 squadre

FORMULA DEL TORNEO

Il torneo prevede una prima fase di qualificazione con **massimo 6 gironi** all'italiana, denominati A; B; C; D; E; F; composti ciascuno da 4 squadre.

Le successive fasi eliminatorie si disputeranno ad eliminazione diretta secondo il seguente schema:

(esempio Vincitore girone A = A1, contro secondo classificato Girone B = B2 e così via..)

QUARTI DI FINALE SEMIFINALI

A1 - B2 S1= VINCITORE (A1/B2) S2 = VINCITORE (A2/B1)

A2 - B1

C1 - D2 S3 = VINCITORE (C1/D2) S4 = VINCITORE (C2/D1)

C2 - D1

E1 - F2 S5 = VINCITORE (E1/F2) S6= VINCITORE (E2/F1)

E2 - F1

LA FINALE SARÀ DISPUTATA CON UN TORNEO ALL'ITALIANA DALLE TRE SQUADRE VINCENTI LE SEMIFINALI

Saranno premiate le prime xx squadre classificate.

Gli organizzatori, a loro insindacabile giudizio, potranno effettuare modifiche al programma di gara, in base al numero di squadre partecipanti iscritte.

REGOLAMENTO.

Sezione I - Regole Generali

Art.1

CAMPO ED EQUIPAGGIAMENTI: il campo di gioco e gli equipaggiamenti sono gli stessi del BEACHVOLLEY 4X4, tranne che per l'altezza della rete che sarà pari a 2,35 mt, trattandosi di un torneo misto.

Art.2

COMPOSIZIONE SQUADRA: una squadra può avere un massimo di 7 giocatori e un minimo di 4 giocatori (4 in campo, di cui 2 uomini e 2 donne, o 3 donne ed un uomo, più tre riserve). Le riserve dovranno essere comunicate all'atto dell'iscrizione.

Ogni atleta potrà giocare in una sola squadra.

All'interno di ogni squadra non possono giocare contemporaneamente più di 2 giocatori che militano in categoria uguale e/o superiore alla serie

"C".

Art.3

UOMINI IN MENO: qualora una squadra si presentasse con organico ridotto per infortuni o per ritardo di un componente potrà disputare l'incontro anche con 3 giocatori; in campo devono rimanere almeno 2 donne;

Art.4

SOSTITUZIONI: può essere effettuata una sostituzione durante il set, previa richiesta all'arbitro. Tra un set e l'altro la squadra può cambiare ogni componente.

Art.5

INFORTUNIO: 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.

Art.6

POSIZIONI: non esiste linea d'attacco. I giocatori possono attaccare o fare muro da qualsiasi parte del loro campo di gioco. Non ci sono posizioni determinate in campo

Art.7

ORDINE DI SERVIZIO: deve essere comunicato all'inizio della gara e rispettato durante tutto il set;

Sezione II - Regole di Gioco:

Art.8

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

Art.9

TOCCO DI PALLA - PALLEGGIO – PALLONETTO:

La palla può essere toccata con qualsiasi parte del corpo.

Per il primo tocco di ricezione/difesa valgono le stesse regole dell'indoor.

È permesso il pallonetto.

Art.10

INVASIONE: non esiste linea centrale. I giocatori possono entrare nel campo avversario, purché non vadano ad interferire il gioco. È proibito toccare la parte superiore della rete (nastro) e le antenne con l'eccezione del contatto accidentale con i capelli.

Art.11

PRIMO TOCCO: non è da considerarsi valido in palleggio né in situazione di ricezione, né in situazione di difesa (ad eccezione di attacchi potenti; in questo caso la palla può essere momentaneamente trattenuta con le dita in "palleggio")

Art.12

TOCCO A MURO: L'azione di muro non è considerata tocco. Dopo un muro sono consentiti tre tocchi di palla.

Art.13

VELO: La squadra al servizio non può ostacolare la ricezione agli avversari nascondendo alla loro vista chi serve o la traiettoria della palla. la squadra in ricezione può chiedere all'arbitro di far spostare lateralmente chi eventualmente gli occultasse il giocatore al servizio o la traiettoria della palla.

Art.14

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

Art.15

PUNTEGGIO: ogni incontro della fase eliminatoria verrà disputato su due set a 15 punti con il RPS (2 punti di scarto). Ogni set corrisponde ad un punto valido per la classifica finale del girone.

In caso di parità si calcherà il quoziente set; in caso di ulteriore parità il quoziente punti e infine lo scontro diretto.

Dai quarti di finale in poi gli incontri a scontro diretto si disputeranno al meglio dei due set su tre ai 15 punti con RPS (2 punti di scarto).

Art.16

CAMBIO CAMPO: avviene alla fine di ogni set. Nell'eventuale 3° set di spareggio si rieffettuerà il sorteggio e si cambierà agli 8 punti.

Art.17

TEMPI DI RIPOSO: Ogni squadra ha diritto ad un massimo di 2 tempi di riposo da 30 secondi per set. I tempi di riposo possono susseguirsi l'uno all'altro senza che sia necessario riprendere il gioco.

Art.18

INTERVALLI: Gli intervalli tra più set hanno la durata di 5 minuti.

Art.1 Norme Finali

RITARDI: nel caso di ritardo superiore ai 15 min una squadra sarà considerata perdente

RISCALDAMENTO PREGARA: per un corretto andamento della manifestazione sarà necessario che il riscaldamento in campo non superi i 5 min. Si invitano le squadre ad iniziare il riscaldamento fuori e ad utilizzare il campo di gioco solo per il riscaldamento a rete. Nel caso in cui una squadra arrivi in ritardo dovrà rinunciare al riscaldamento.

Nel caso in cui avverse condizioni meteorologiche (o altri eventi esterni) causino consistenti ritardi nella programmazione e, nei casi più gravi, la sospensione definitiva della manifestazione, gli organizzatori non saranno obbligati al rimborso delle quote di partecipazione