

## TORNEO BEACH VOLLEY

### REGOLAMENTO TORNEO INTERCOLLEGIALE 2024

### RESIDENZE E.D.I.S.U.

1) **SQUADRE** Tutti i giocatori devono essere ospiti delle Residenze E.D.I.S.U. (e sono ammessi per ogni squadra **due esterni** purché anch'essi studenti universitari). I Capitani rispondono del comportamento della squadra e ne sono responsabili nei confronti dell'E.D.I.S.U. PIEMONTE. I comunicati ufficiali riguardanti risultati, squalifiche e comunicazioni varie saranno affissi sulle bacheche delle Residenze E.D.I.S.U., sul sito internet e inviati via mail nei giorni successivi alla giornata di gara.

2) **TESSERAMENTI** Per poter partecipare al campionato, ogni squadra può tesserare da un numero minimo di 4 ad un numero massimo di 8 giocatori secondo le modalità comunicate. Ogni giocatore può essere tesserato in una sola squadra; non sono consentiti trasferimenti e prestiti.

**Essendo un torneo misto devono scendere in campo contemporaneamente almeno due ragazze (non dovranno esserci momenti in cui in campo vi siano meno di due ragazze).** La squadra che non rispetta questa condizione subirà la perdita a tavolino per 0-2.

3) **PARTITE** Le partite sono divise in tre set. La gara è vinta dalla squadra che si aggiudica 2 set. I primi due set si concluderanno al raggiungimento del punteggio di 25 punti, l'eventuale terzo set secondo le modalità del tie-break (al raggiungimento dei 15 punti con differenza di almeno 2 punti).

4) **RITARDI** Non sono ammessi ritardi per l'inizio della gara che superino i **10 minuti**. **Oltre i 10 minuti**, le squadre inadempienti saranno dichiarate assenti e subiranno la **sconfitta a tavolino**. Se una squadra **non si presenta per disputare la partita, subirà la sconfitta a tavolino per 0-2 e un punto di penalizzazione in classifica**.

5) **SPOSTAMENTI PARTITE** E' ammesso lo spostamento delle partite della prima fase presentando apposita richiesta all'indirizzo mail: [sportecultura@edisu-piemonte.it](mailto:sportecultura@edisu-piemonte.it), con almeno **tre** giorni lavorativi di anticipo sulla data prevista della gara. In caso la richiesta sia presentata fuori dai tempi indicati non verrà accettata. La richiesta di rinvio deve essere accompagnata da motivazione plausibile e se possibile da documento che ne comprovi la necessità. Non si concedono rinvii a squadre con già due partite da recuperare, indipendentemente dalla causa. Data e orari dei recuperi saranno stabilite d'ufficio, pur tenendo conto delle indicazioni fornite dalle squadre.

Ogni squadra può richiedere un massimo di 1 rinvio durante tutto il torneo. Le partite della fase finale sono soggette a rito abbreviato ed eventualmente spostate ad insindacabile giudizio della Commissione Tecnica.

6) **PUNTEGGI** Ad ogni squadra verranno assegnati: 3 punti per la vittoria per 2 a 0, 2 punti per la vittoria per 2 a 1, 1 punto per la sconfitta 1 a 2, 0 punti per la sconfitta 0 a 2.

7) **CRITERI DI CLASSIFICA** La classifica dei gironi considera nell'ordine: a) classifica generale; b) scontri diretti; c) differenza PUNTI; d) maggior numero di PUNTI segnati, e) in caso di più di due squadre a pari punti si terrà conto dei criteri della classifica avulsa; f) sorteggio.

8) **RESPONSABILITA'** Ogni squadra deve provvedere ad avere tutti i giocatori provvisti di tessera E.D.I.S.U e documento di riconoscimento ufficiale, ed al corretto comportamento degli stessi. Ogni atto di intemperanza sia verso avversari sia verso gli arbitri verrà severamente punito in quanto contrario allo spirito che ispira lo svolgimento delle attività dell'Edisu Piemonte. Il CUS e l'Edisu Piemonte declinano ogni responsabilità per danni a persone, cose o terzi che possono verificarsi in campo e fuori durante lo svolgimento delle partite.

9) **NORME TECNICHE E DISCIPLINARI** Ogni squadra deve presentarsi in campo in tenuta da gioco uniforme almeno 10 minuti prima dell'inizio della partita. Bisogna consegnare all'arbitro, prima dell'orario previsto per la partita, l'elenco dei giocatori che prendono parte alla gara, compilato correttamente, accompagnato dalla tessera E.D.I.S.U. dei singoli giocatori. Si ricorda che con l'espulsione per comportamenti anti-sportivi si incorre automaticamente nella squalifica; sarà compito della Commissione Tecnica stabilirne l'entità. Per gli altri tipi di sanzioni vigono le norme della Federazione Italiana Beach Volley.

10) **COMMISSIONE GIUDICANTE** La Commissione pubblica risultati, squalifiche e comunicazioni varie che divengono immediatamente esecutive. I Comunicati Ufficiali vengono esposti in bacheca presso le residenze Olimpia in Lungodora Siena 104, Torino. I responsabili delle squadre sono tenuti a prenderne visione. Verranno altresì inviati via mail, pubblicati sul sito internet e inviate presso le Residenze copia dei Comunicati Ufficiali. Ricorso contro le sanzioni disciplinari o l'omologazione dei risultati può venire inoltrato all'attenzione dell'Ufficio Attività Sportive e Culturali (sportecultura@edisu-piemonte.it) entro 3 giorni dalla pubblicazione. Le decisioni relative ai ricorsi non sono più appellabili.

11) **NORME FINALI** Il presente regolamento è valido per il TORNEO INTERCOLLEGGIALE RESIDENZE E.D.I.S.U. Per quanto non espressamente contemplato e per qualsiasi questione tecnica vigono le norme del Centro Universitario Sportivo Italiano e della Federazione Italiana Beach Volley.

**PRINCIPALI REGOLE DEL GIOCO:** Non sarà consentito ad una squadra incompleta iniziare o proseguire un incontro; in campo devono essere sempre presente almeno due ragazze. La gara sarà sospesa e decretata la vittoria della squadra avversaria con il punteggio di 21-0.

Nel corso di ogni set, ogni squadra può richiedere un solo tempo di riposo di 30". Negli incontri di finale (1°- 2° posto e 3°- 4° posto) è previsto un ulteriore "tempo tecnico di riposo" di 30" secondi che viene automaticamente concesso dall'arbitro quando la somma dei punti giocati dalle squadre è pari a 21 (ad esempio: 10 : 11; 12 : 9; ecc.).

Le sostituzioni possono avvenire solo a gioco fermo segnalandolo all'arbitro.

Il giocatore ha a sua disposizione cinque secondi per servire dopo il fischio dell'arbitro; se il servizio viene eseguito prima del fischio dell'arbitro si ripete l'azione. Pur non essendoci posizioni determinate in campo (possono murare e/o attaccare tutti gli atleti da qualsiasi posizione del campo), l'ordine di servizio deve essere mantenuto. Durante il servizio tutti gli atleti, tranne colui che serve, devono essere posizionati all'interno del proprio campo.

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 è obbligato a spostarsi.

Sia in fase di servizio che durante il gioco, la palla nell'oltrepassare la rete può toccarla.

Quando tocchi simultanei al di sopra della rete fra due avversari danno luogo alla palla trattenuta il gioco continua (non viene fischiato il doppio fallo).

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. La palla deve essere colpita in modo netto e non trattenuta. Le eccezioni riguardano le azioni difensive di una palla molto veloce, in questo caso la palla può essere trattenuta per un momento sulle mani.

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.

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 azione di attacco. La squadra a muro avrà a disposizione soltanto **due 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. Un giocatore può invadere il campo e/o nella zona libera avversaria a patto che ciò non ostacoli il gioco avversario.

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.

I giocatori devono giocare scalzi.

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.

**IMPORTANTE:** Lo spirito del torneo impone un gioco all'insegna dell'amicizia e della sana competizione. Tutte le partite, pertanto, dovranno essere ispirate al principio del "fair play", gli atleti dovranno accettare le decisioni degli arbitri e mantenere un comportamento rispettoso nei confronti di tutti i partecipanti.

Per tutta la durata della manifestazione, la Commissione Gare è l'unica competente in materia di gestione della giustizia sportiva; eventuali reclami saranno gestiti dalla stessa Commissione. La partecipazione alla manifestazione sportiva comporta l'accettazione del presente regolamento di gioco.