



TORNEO DI BEACH VOLLEY

REGOLAMENTO E NORME ORGANIZZATIVE

L'Assessorato allo Sport del Comune di Capurso con il supporto dell'A.S.D. Polisportiva Orsa Capurso, organizza il Torneo di Beach Volley LUGLIO SPORT 2010. Quelle di seguito riportate sono le principali regole per la partecipazione e lo svolgimento del torneo che varrà oltre per la classifica di specialità, anche per la classifica generale della 1ª edizione delle Olimpiadi Capursesi.

INDICE

Art. 1 - NORME DI PARTECIPAZIONE DELLE SQUADRE	2
1.1 ISCRIZIONE	2
1.2 VINCOLI NELLA COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE	2
1.3 SCHEDA ATLETI	2
1.4 VARIAZIONI ORGANICI SQUADRE E SPOSTAMENTI	2
1.5 ESTENSIONI ALLA PARTECIPAZIONE	2
1.6 CERTIFICATO MEDICO	2
Art. 2 - ISCRIZIONI E PAGAMENTI	2
2.1 TERMINI	2
2.2 COSTI	2
Art. 3 - CATEGORIE DI GIOCO	3
3.1 CATEGORIA E VINCOLI DI PARTECIPAZIONE	3
3.2 ORGANICO DELLA SQUADRA	3
3.3 COMPOSIZIONE MINIMA DELLA SQUADRA	3
3.4 SOSTITUZIONI	3
Art. 4 - FORMULA DI GIOCO	3
4.1 SVOLGIMENTO DEL TORNEO	3
4.2 CLASSIFICHE FINALI	3
Art. 5 - GIOCATORI	3
5.1 REQUISITI PARTECIPANTI	3
5.2 DOVERI DEI PARTECIPANTI	4
5.3 FAIR-PLAY	4
5.4 PRINCIPIO DI SOLIDARIETA' E LIBERATORIE	4
Art. 6 - TEMPI DI GIOCO	4
6.1 TEMPI DI RISCALDAMENTO E RITARDI DI GIOCO	4
6.2 TEMPI DI SOSPENSIONE	4
Art. 7 - PRINCIPALI REGOLE DI GIOCO	5
7.1 ABBIGLIAMENTO IN CAMPO	5
7.2 POSIZIONI IN CAMPO E ORDINE DI SERVIZIO	5
7.3 VELO	5
7.4 CAMBIO CAMPO	5
7.5 ALTEZZA RETE:	5
7.6 ARBITRAGGIO E SEGNAPUNTI:	5
7.7 RIFERIMENTI DI GIOCO SUPERIORI	5

Art. 1 - NORME DI PARTECIPAZIONE DELLE SQUADRE

1.1 ISCRIZIONE

Possono partecipare al TORNEO di beach volley, squadre composte da gruppi di persone regolarmente tesserate con lo CSEN.

1.2 VINCOLI NELLA COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

La partecipazione al torneo è OPEN, senza limiti di categoria. Gli atleti iscritti in una squadra non potranno far parte di altre squadre.

1.3 SCHEDA ATLETI

Per partecipare al TORNEO DI BEACH VOLLEY DEL LUGLIO SPORT 2010 è necessario compilare la scheda atleti. La scheda, compilata da ciascuna squadra, dovrà essere stampata e consegnata al momento del check-in congiuntamente ai certificati medici di tutti gli atleti.

1.4 VARIAZIONI ORGANICI SQUADRE E SPOSTAMENTI

La composizione delle squadre dovrà essere conforme a quanto indicato nella scheda atleti. Eventuali variazioni andranno comunicate almeno 2 giorni prima dell'inizio del torneo.

Potranno essere presentate all'organizzazione, solo richieste di spostamento delle gare in relazione a concomitanti partecipazioni di atleti ad altri eventi legati alle manifestazioni del LUGLIO SPORT 2010; tuttavia, ad inappellabile giudizio dell'organizzazione, il loro accoglimento non è vincolante.

1.5 ESTENSIONI ALLA PARTECIPAZIONE

Possono partecipare al Torneo atleti che abbiano partecipato o partecipano a tornei indetti da altri Enti, purché in regola con le norme di cui al paragrafo 1.1

1.6 CERTIFICATO MEDICO

Per partecipare al TORNEO DI BEACH VOLLEY DEL LUGLIO SPORT 2010 è necessario essere in possesso del certificato medico di idoneità sportiva (sufficiente il certificato di sana e robusta costituzione) in corso di validità alla data dell'evento sportivo. Prima dell'inizio del torneo il responsabile della squadra avrà l'obbligo di consegnare i certificati di tutti i componenti (è sufficiente la fotocopia).

Art. 2 - ISCRIZIONI E PAGAMENTI

2.1 TERMINI

Il termine per l'iscrizione delle squadre è fissato alle ore 18.00 del 10 luglio 2010. Il pagamento delle iscrizioni dovranno essere perfezionate entro tale data.

2.2 COSTI

Il costo dell'iscrizione per l'intera manifestazione del LUGLIO SPORT 2010 è di 10,00 euro a testa per le iscrizioni completate (secondo il punto 2.1).

Art. 3 - CATEGORIE DI GIOCO

3.1 CATEGORIA E VINCOLI DI PARTECIPAZIONE

Le gare 4x4 sono svolte su campo di beach volley attrezzato per l'occasione, nello spazio antistante la palestra coperta "G. Venisti" di p.zza Libertà in Capurso, con due squadre che schierano in campo 4 giocatori, di cui almeno *un over 40* ed *una donna* sempre presenti in campo.

3.2 ORGANICO DELLA SQUADRA

Per la categoria di gioco 4x4 è consentito l'utilizzo di 4 riserve per squadra senza alcun discrimine, esclusi i vincoli di cui al punto 3.1. Ogni giocatore può far parte di una sola squadra.

La composizione delle squadre dovrà essere quella indicata sulla SCHEDA ATLETI consegnata al momento del check-in. Le squadre 4x4 possono essere composte da massimo 8 atleti.

3.3 COMPOSIZIONE MINIMA DELLA SQUADRA

Non sarà consentito a una squadra di iniziare, o proseguire, un incontro avendo un numero di atleti in campo inferiore a quello indicato al punto 3.1. Se, nell'impossibilità di utilizzare il giocatore di riserva, la gara sarà sospesa e decretata la vittoria della squadra avversaria con il punteggio di 21-0.

3.4 SOSTITUZIONI

Le sostituzioni potranno essere effettuate senza richiesta formale all'arbitro. La sostituzione è consentita solo a gioco fermo e in un numero illimitato di volte.

Art. 4 - FORMULA DI GIOCO

4.1 SVOLGIMENTO DEL TORNEO

La formula di gioco prevede una fase di qualificazione attraverso 2 gironi all'italiana da 4 squadre con incontri giocati al meglio dei 2 set su 3 al meglio dei 21 punti con limite ai 23. Al termine sarà stilata una classifica del girone sulla base dei punti riportati, del quoziente set, del quoziente punti. Sulla base di questa classifica, saranno realizzati due tabelloni (uno dei vincenti 1-4° posto finale, composto dalle prime due squadre dei gironi, uno dei perdenti 5-8° posto finale, composto dalle ultime 2) a sfide incrociate (p.es.:1vs2; 3vs4; etc...). La fase finale sarà disputata da tutte le squadre secondo il criterio che le vincenti giocheranno per i posti 1-2° e 5-6° e le perdenti per i posti 3-4° e 7-8°. Tutti gli incontri si giocheranno al meglio dei 2 set (2 set ai 21 con il really point system ed eventuale terzo set ai 15 con scarto di 2 punti senza limite di punteggio).

4.2 CLASSIFICHE FINALI

La classifica dell'intero Torneo determinerà oltre alla indicazione delle prime 3 posizioni ai fini della premiazione di specialità, anche l'attribuzione dei punteggi assegnati ai fini della classifica generale della I^ edizione delle Olimpiadi Capursesi, attribuiti in ordine progressiva scalare alla posizione, considerando il peso della specialità proporzionalmente a tutte le specialità concorrenti.

Art. 5 - GIOCATORI

5.1 REQUISITI PARTECIPANTI

Per poter prendere parte al torneo i giocatori devono essere in regola con tutte le norme menzionate nell'articolo 1 di questo regolamento.

Devono quindi:

- essere tesserati presso l'Ente di Promozione Sportiva CSEN per l'anno 2010;
- possedere un certificato medico (sana e robusta costituzione);
- aver compilato e firmato la scheda atleti scaricabile dal sito www.orsacapurso.it

5.2 DOVERI DEI PARTECIPANTI

Attraverso la semplice iscrizione al LUGLIO SPORT 2010, l'atleta iscritto dichiara di:

- conoscere le regole del gioco e rispettarle;
- accettare con sportività le decisioni degli arbitri;
- evitare azioni o atteggiamenti tendenti ad influenzare gli arbitri o a mascherare gli errori della propria squadra ed a ritardare il gioco.

5.3 FAIR-PLAY

I partecipanti devono comportarsi con rispetto e cortesia nello spirito del FAIR-PLAY, non solo nei confronti degli arbitri ma anche verso gli altri giudici, gli avversari, i propri compagni e spettatori.

5.4 PRINCIPIO DI SOLIDARIETA' E LIBERATORIE

Gli atleti dovranno accettare le decisioni arbitrali e mantenere un comportamento rispettoso nei confronti di tutti i partecipanti e le persone che lavorano per gli organizzatori dell'evento.

I partecipanti sollevano e liberano il Comune di Capurso, gli enti promotori, le associazioni organizzatrici, gli sponsor, i rispettivi rappresentanti delle società sopra citate, di tutti i presenti e futuri reclami o responsabilità di ogni tipo derivanti dalla partecipazione alla manifestazione sportiva in oggetto. I partecipanti concedono la loro autorizzazione a tutti gli enti sopra elencati a utilizzare fotografie, nastri, video, immagini, per qualsiasi legittimo utilizzo senza remunerazione. I partecipanti, infine, acconsentono al trattamento dei dati personali per l'invio di comunicazioni e/o materiale pubblicitario da parte degli organizzatori e dei loro eventuali partner e/o sponsor (i dati forniti saranno trattati nel rispetto della legge 675/96 sulla tutela della privacy).

Art. 6 - TEMPI DI GIOCO

6.1 TEMPI DI RISCALDAMENTO E RITARDI DI GIOCO

E' consentito a priori dell'inizio della partita il riscaldamento della squadra per un tempo massimo di 10 minuti onde evitare che il prolungamento dello stesso ritardi lo svolgimento del torneo.

Si invitano pertanto le squadre a cominciare a riscaldarsi in anticipo e di utilizzare il campo solo per il riscaldamento con la palla.

La squadra chiamata in campo dall'organizzazione dovrà presentarsi entro 10 minuti, trascorsi i quali l'organizzazione potrà decretare la vittoria a tavolino per la coppia che si è presentata regolarmente.

La perdita dell'incontro sarà decisa irrevocabilmente dall'organizzazione su segnalazione del ritardo da parte della squadra avversaria e/o dell'arbitro.

Per le squadre composte da uno o più atleti impegnati in differenti categorie di gioco, in deroga a quanto indicato, potrà essere concesso, rispetto ai tempi indicati nei referti di gara, un ritardo massimo di 20 minuti, oltre tale orario le squadre saranno dichiarate perdenti con il punteggio 0-21.

6.2 TEMPI DI SOSPENSIONE

Per tutte le fasi:

- è autorizzato 1 tempo di sospensione di gioco della durata di 30" per squadra ogni set;
- tra un set e l'altro è previsto un intervallo di 3 minuti.

Art. 7 - PRINCIPALI REGOLE DI GIOCO

7.1 ABBIGLIAMENTO IN CAMPO

I componenti della singola squadra dovranno scendere in campo con una divisa unica e comune, riconoscibile da quella della squadra avversaria, che abbia inclusa una numerazione visibile sul dorso, comunicata all'arbitro prima della gara. Tale onere è posto ad escluso carico della squadra.

7.2 POSIZIONI IN CAMPO E ORDINE DI SERVIZIO

Nel momento in cui la palla è colpita dal battitore, i giocatori di ogni squadra devono trovarsi dentro il proprio campo (ad eccezione del battitore). I giocatori sono liberi di scegliere la propria posizione all'interno del proprio campo. Non ci sono posizioni prestabilite. Non sono previsti falli di posizione. L'ordine di servizio deve essere mantenuto dall'inizio alla fine del set (come determinato dal capitano della squadra immediatamente dopo il sorteggio). E' commesso fallo di rotazione quando il servizio non è eseguito in accordo con l'ordine di servizio. L'arbitro ovvero il segnapunti della gara deve determinare l'esatto momento nel quale tale fallo è stato commesso. Tutti i punti assegnati successivamente alla squadra che ha commesso il fallo devono essere cancellati. Se i punti conquistati mentre il giocatore era in errore di rotazione non possono essere determinati, la perdita dell'azione è l'unica sanzione possibile.

7.3 VELO

Il compagno di squadra del giocatore al servizio non deve impedire che l'avversario possa vedere il giocatore al servizio o la traiettoria della palla. Su richiesta dei giocatori della squadra avversaria, il giocatore dovrà spostarsi lateralmente.

7.4 CAMBIO CAMPO

Dopo ogni 7 punti assegnati le squadre cambiano campo (ogni cinque punti nel caso il set venga giocato ai 15 punti). Le squadre devono effettuare il cambio campo senza perdere tempo.

7.5 ALTEZZA RETE:

L'altezza della rete è fissata a 2,35 per la categoria 4x4 misto.

7.6 ARBITRAGGIO E SEGNAPUNTI:

L'organizzazione provvederà a designare arbitro e segnapunti di gara.

7.7 RIFERIMENTI DI GIOCO SUPERIORI

Per le regole di gioco del 4x4 si fa riferimento al regolamento del *Sand Volley* della Lega Pallavolo Femminile, ad inderogabile interpretazione dell'organizzazione.