

Regolamento

1. Il torneo prevede la possibilità di partecipare a due categorie di gioco: 4x4 MISTO "HARD" o "SOFT". La squadra deve essere composta da **quattro giocatori titolari** e non più di **due riserve**. La categoria 4x4 misto prevede la presenza **obbligatoria** in campo di due uomini e due donne.
2. L'iscrizione ad una o all'altra categoria è a discrezione degli stessi giocatori, che valutano il loro livello di gioco e la propria ambizione. Non sono previste limitazioni di categoria. È consentito agli atleti partecipare ad entrambe le categorie, in ottemperanza al regolamento in tema di sovrapposizioni (si veda "LA REGOLA" alla fine del documento).
3. La composizione delle squadre deve essere conforme a quanto indicato nelle distinte presentate al momento del check-in o via mail. Eventuali variazioni dovranno essere comunicate prima dell'inizio del torneo alla direzione gare.
4. In caso (e solo in caso) di infortunio di un giocatore durante il torneo, se la squadra non ha nessuna riserva, potrà sostituire il giocatore infortunato con un altro partecipante al torneo e regolarmente iscritto, a condizione che questo non faccia parte di una squadra ancora in gioco e previo consenso della squadra in cui era iscritto originariamente.
5. La formula di gioco prevede una fase di qualificazione (giornata di sabato) con gironi a cinque/sei squadre. Alla fine della giornata di sabato sarà stilata una classifica provvisoria sulla base del quoziente punti acquisito sino a quel momento da ciascuna squadra che terrà conto di partite, set, punti giocati e vinti. La fase finale (giornata di domenica) si svolgerà sulla base della predetta classifica, con partite ad eliminazione diretta sino alla finalissima.
6. Gli incontri si articoleranno al meglio dei 3 set ai 15 punti (rally point system), con cambio di campo tra un set e l'altro. Durante il terzo set gli atleti provvederanno al cambio di campo al raggiungimento dell'8° punto. Il cambio va effettuato senza perdere tempo e segnalato dall'arbitro o allo stesso in caso di dimenticanza. Il set nella giornata di sabato termina al raggiungimento del 15esimo punto.
7. Non sarà consentito ad una squadra iniziare o proseguire un incontro avendo un numero di atleti inferiore a quello indicato in campo. Se, nell'impossibilità di utilizzare giocatori di riserva, il numero degli atleti di una squadra dovesse risultare inferiore al numero previsto, la gara sarà sospesa e decretata la vittoria della squadra avversaria con il punteggio di 0-2 e parziali di 0-15.
8. Gli arbitraggi saranno effettuati a rotazione dagli stessi atleti partecipanti secondo un dettagliato programma di gara fornito alle squadre al momento del check-in.
9. Le squadre chiamate a disputare o ad arbitrare gli incontri che si dovessero presentare al campo da gioco incomplete o con ritardi superiori ai 10 minuti rispetto ai tempi indicati nei prospetti di gara, saranno dichiarate perdenti con il punteggio di 0-15.
10. Nella giornata di qualificazione (sabato), nel caso una squadra dovesse perdere più di due incontri per forfait, ai fini del calcolo del quoziente punti non si terrà conto di alcun punteggio relativo agli incontri programmati per la stessa squadra.
11. È vietato l'uso di scarpe da calcio/rugby o di altre calzature munite di tacchetti.
12. Nel corso dell'incontro, ogni squadra può richiedere un time-out per ogni tempo, di 30" ciascuno.
13. 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.
14. 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.
15. In fase di servizio, la palla nell'oltrepassare la rete può toccarla.
16. 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).

17. 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.
18. 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. Il primo tocco dopo il muro può essere eseguito da qualsiasi giocatore, incluso colui che ha toccato la palla a muro. Dopo il muro la squadra ha ancora a disposizione tre tocchi per costruire l'azione di contrattacco.
19. 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.
20. Su servizio la palla può essere ricevuta in palleggio da un giocatore della squadra avversaria.
21. 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.
22. Non è consentito il pallonetto. È consentita la palla spinta con la punta delle dita e solo se queste sono unite (colpo del cobra), con le nocche (knockle), a mano chiusa, in ogni caso il contatto con la palla deve risultare netto.
23. È consentito inviare la palla in campo avversario anche in palleggio, a condizione che il palleggio stesso venga effettuato in asse e con i piedi per terra.
24. 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.
25. 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.
26. E' proibito toccare la rete, non è fallo se la palla inviata contro la rete causa il contatto di quest'ultima con un giocatore.
27. Un giocatore può entrare nel campo e/o nella zona libera avversaria a patto che ciò non ostacoli il gioco avversario.
28. Nel caso avvenga un'interferenza esterna (es.: palla in campo) il gioco sarà interrotto e l'azione ripetuta.
29. Gli Organizzatori, a loro insindacabile giudizio, potranno apportare modifiche al programma di gara nel caso avverse condizioni meteorologiche (o altri eventi esterni) abbiano causato consistenti ritardi nella programmazione delle gare, prevedendo, nei casi più gravi, la sospensione definitiva della manifestazione, senza che ciò comporti l'obbligo da parte degli stessi Organizzatori al rimborso delle quote di partecipazione.
30. La partecipazione alla manifestazione sportiva comporta l'accettazione del presente regolamento di gioco.
31. Per quanto non espressamente indicato valgono le regole di gioco internazionali della pallavolo.

LA REGOLA

Ogni squadra deve avere almeno quattro atleti che non siano decisivi (vincolanti) per lo svolgimento delle partite delle altre squadre a cui prendono parte. Ovvero la squadra, utilizzando le riserve, deve garantire lo svolgimento di ogni partita anche in caso di concomitanza di incontri.

Se la regola non sarà rispettata, l'organizzazione non garantisce la gestione della sovrapposizione degli incontri e si riserva di applicare alla lettera il punto 9 del regolamento.