



Regolamento VENETOGREENCUP 2018

- Partecipazione al torneo.** Il torneo prevede la possibilità di partecipare a tre categorie di gioco: 4x4 MISTO "HARD", "SOFT" o "EASY". La squadra deve essere composta da quattro giocatori titolari e non più di due riserve (per un totale di massimo 6 atleti). In ogni momento, è obbligatoria la presenza in campo di due uomini e due donne.
- Composizione delle squadre.** La composizione delle squadre deve essere conforme a quanto indicato nelle distinte presentate tramite procedura di iscrizione, e al momento del check-in. Eventuali variazioni dovranno essere comunicate prima dell'inizio del torneo alla direzione gare.
- Limitazioni di categoria.** L'iscrizione alle tre categorie di gioco è regolata dalle seguenti limitazioni di categoria:
 - l'iscrizione alla categoria EASY prevede che possano giocare AL MASSIMO 1 tesserato uomo e 1 tesserata donna che, nel corso dell'anno sportivo 2017-2018, abbiano giocato in una delle seguenti categorie: FIPAV 3° Divisione, Misto amatoriale UISP OPEN o Misto amatoriale CSI o altra federazione (NON SONO quindi ammessi giocatori del misto amatoriale UISP A1 e A2, o di categorie superiori alla 3° divisione FIPAV); gli altri 2 giocatori (+ eventuali riserve) non devono essere tesserati; chi ha giocato tornei di beach volley di livello B1, B2 o campionato assoluto non può giocare nella categoria easy;
 - l'iscrizione alla categoria SOFT prevede il limite di categoria per gli uomini, che devono essere iscritti nell'anno 2017-2018 al massimo alla 1° divisione inclusa. Non ci sono limitazioni per le ragazze, per chi è tesserato CSI/UISP (o altra federazione) o per i non tesserati nell'anno sportivo in corso;
 - l'iscrizione alla categoria HARD è a discrezione degli stessi giocatori, che valutano il loro livello di gioco e la propria ambizione. Non sono previste limitazioni di categoria.Nel caso in cui una squadra non rispetti le limitazioni di categoria previste dal regolamento, potrà essere esclusa dal torneo a giudizio insindacabile dell'Organizzazione.
- Iscrizione a più categorie.** Un giocatore, in qualunque caso, non può far parte di due squadre nella stessa categoria di gioco. Un giocatore può invece iscriversi, fermo restando i limiti di categoria definiti dal regolamento, a due categorie di gioco diverse. In ogni momento, ogni squadra dovrà avere almeno quattro atleti che non siano decisivi (vincolanti) per lo svolgimento delle partite delle altre squadre a cui prendono parte. Pertanto, 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 potrà, a proprio insindacabile giudizio, dichiarare perdente la squadra con il punteggio di 0-15 / 0-15.
- Formula di gioco.** La formula di gioco prevede:
 - nella giornata di sabato, una fase di qualificazione con gironi a quattro/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;
 - nella giornata di domenica, una fase finale, che si svolgerà sulla base della predetta classifica, con partite ad eliminazione diretta sino alla finalissima.In caso di maltempo o altri impedimenti, l'organizzazione, a proprio insindacabile giudizio, potrà modificare la formula di gioco, sia nella giornata di sabato che nella giornata di domenica (per esempio prevedendo la qualificazione alla fase finale di solo un numero definito di squadre, o riducendo il numero dei set per ogni partita da 3 a 1). 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.
- Numero e durata dei set.** 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.
Nel corso dell'incontro, ogni squadra può richiedere un time-out per ogni tempo, di 30" ciascuno.
- Arbitraggi.** Gli arbitraggi saranno effettuati a rotazione dagli stessi atleti partecipanti secondo un dettagliato programma di gara fornito alle squadre al momento del check-in. 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 / 0-15



8. **Svolgimento del gioco.** Durante lo svolgimento del gioco, per quanto non espressamente indicato, valgono le regole di gioco internazionali della pallavolo. Sono stabilite le seguenti regole:
- 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.
 - In fase di servizio, la palla nell'oltrepassare la rete può toccarla.
 - In fase di servizio, 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.
 - 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.
 - 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.
 - 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.
 - Su servizio la palla può essere ricevuta in palleggio da un giocatore della squadra avversaria.
 - 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.
 - 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.
 - 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.
 - 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 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.
 - E' proibito toccare la rete, non è fallo se la palla inviata contro la rete causa il contatto di quest'ultima con un giocatore.
 - Un giocatore può entrare nel campo e/o nella zona libera avversaria a patto che ciò non ostacoli il gioco avversario.
 - Nel caso avvenga un'interferenza esterna (es.: palla in campo) il gioco sarà interrotto e l'azione ripetuta.
9. **Infortunio di un giocatore.** 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 nella stessa categoria, e previo consenso della squadra avversaria.
10. **Mancanza del numero di atleti.** 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 0-15 / 0-15.
11. **Divieto dell'uso di tacchetti.** È vietato l'uso di scarpe da calcio/rugby o di altre calzature munite di tacchetti.
12. **Modifiche al programma di gara.** 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.
13. **Accettazione del regolamento.** La partecipazione alla manifestazione sportiva comporta l'accettazione del presente regolamento di gioco.