

Beach Artom - Regolamento

IMPORTANTE: Lo spirito di Beach Artom 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.

Il torneo gode dell'autorizzazione FIPAV. In caso di maltempo l'organizzazione si riserva di far svolgere le partite al coperto.

Partecipazione

1. La partecipazione a Beach Artom è aperta a squadre di qualunque livello con formula 3 vs 3 misto (almeno una donna per squadra in campo obbligatoriamente). Ciascuna squadra può disporre sino ad un massimo di due riserve. La composizione delle squadre dovrà essere conforme a quanto indicato nelle distinte (liberatorie) consegnate al momento del check-in, eventuali variazioni dovranno essere comunicate prima del primo incontro al Commissario di Gara.
2. Il torneo è organizzato per un massimo di 32 squadre. **Il termine delle iscrizioni è fissato per venerdì 14 settembre**, fermo restando il numero massimo di squadre iscrivibili. L'iscrizione potrà essere effettuata presso la segreteria del CUS TORINO di via Panetti 30 compilando l'apposito modulo o via mail all'indirizzo beachartom@loveartom.it indicando i nomi dei componenti della squadra, l'età, il livello di gioco (amatoriale, intermedio, avanzato) e un recapito telefonico e email.
3. L'iscrizione da parte di minori è subordinata al consenso scritto di un genitore o di un tutore legale.
4. All'atto dell'iscrizione ogni partecipante dovrà dichiarare di essere in possesso di un certificato medico di idoneità sportiva agonistica o non agonistica.
5. Gli atleti iscritti in una squadra non potranno far parte di altre squadre.
6. Il tabellone del torneo sarà esposto dalle ore 8 nella struttura del CUS TORINO di via Panetti 30.
7. L'inizio del torneo è fissato per le **ore 9 di domenica 16 settembre. Le squadre devono presentarsi mezz'ora prima dell'inizio del torneo, alle 8.30, in modo da ratificare l'iscrizione, prendere visione del proprio turno di gioco e ricevere il kit di benvenuto.**

Formula di gioco

1. La formula di gioco prevede una fase di qualificazione con gironi a quattro squadre.

2. Al termine della prima fase a girone le prime due squadre di ogni girone accedono agli scontri diretti fino alle finali primo-secondo e terzo-quarto posto.
3. Tutti gli incontri, escluse le finali, si articoleranno in un unico set al meglio dei 25 punti con limite ai 27. Le finali si disputeranno su tre set al meglio dei 25 punti con limite ai 27.
4. Gli arbitraggi saranno effettuati da arbitri designati dall'organizzazione ed eventualmente, a rotazione, dagli stessi atleti partecipanti secondo un programma di gara fornito alle squadre prima dell'inizio delle partite.
5. La formulazione dei gironi avverrà per estrazione.
6. Gli Organizzatori, a loro insindacabile giudizio, potranno apportare modifiche al programma di gara (ivi compreso il punteggio da raggiungere per la vittoria) prevedendo, in caso di necessità, la sospensione definitiva della manifestazione.

Regole di gioco

1. Sarà consentito ad una squadra iniziare o proseguire un incontro solo schierando tre giocatori con almeno una ragazza in campo. Nel caso in cui il numero degli atleti di una squadra dovesse risultare inferiore a tre o se la suddetta squadra non riuscisse a schierare in campo almeno una giocatrice la gara sarà sospesa e decretata la vittoria della squadra avversaria con il punteggio di 0-25.
2. Le squadre chiamate a disputare o ad arbitrare gli incontri che si dovessero presentare al campo da gioco incomplete o con ritardi superiori ai 15 minuti rispetto ai tempi indicati nei prospetti di gara, saranno dichiarate perdenti con il punteggio di 0-25.
3. 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.
4. Nel corso dell'incontro, ogni squadra può richiedere due tempi di riposo (anche consecutivi) di 30" ciascuno.
5. 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.
6. 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.
7. In fase di servizio, la palla nell'oltrepassare la rete può toccarla.
8. Il gioco continua anche nel caso in cui due avversari tocchino simultaneamente la palla al di sopra della rete dando luogo alla palla trattenuta (non viene fischiato il doppio fallo).
9. 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.
10. 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.

11. La palla deve essere colpita in modo netto e non trattenuta.
12. Su servizio la palla può essere ricevuta in palleggio da un giocatore della squadra avversaria, comunque il contatto con la palla deve risultare netto.
13. 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.
14. 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.
15. 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.
16. Nel caso avvenga un'interferenza esterna (es. palla in campo) il gioco sarà interrotto e l'azione ripetuta.
17. Per quanto non espressamente indicato valgono le regole di gioco internazionali della pallavolo.
18. L'organizzazione si riserva di modificare parti del regolamento. Tali modifiche verranno comunicate agli atleti prima dell'inizio delle gare.
19. La partecipazione alla manifestazione sportiva comporta l'accettazione del presente regolamento di gioco.