



Torneo

Beach&Volley School

Guida pratica



Informazioni generali	03
Tabellone di gara	04
Calcolo del quoziente punti	05
Referto di gara	06
Compilazione referto di gara	07
Regolamento torneo	08-11
Prospetto riassuntivo incontri	12-15

Informazioni generali

Ritrovo ai campi da gioco

- ore 8.30 ritrovo di tutte le squadre ai campi da gioco

Consegna Palloni da gioco

- ore 8.30: ritiro del pallone da gioco da parte delle squadre alle quali è stato consegnato il talloncino. I palloni dovranno essere riconsegnati al termine degli incontri della mattina.
- ore 14.30: ritiro del pallone da gioco da parte delle squadre che accedono alla fase finale. I palloni dovranno essere riconsegnati al termine degli incontri del pomeriggio oppure entro le ore 18.15.

Arbitraggi

Tutti gli incontri saranno arbitrati dagli stessi studenti coadiuvati, all'occorrenza, dallo staff arbitrale federale e dagli istruttori sportivi.

Verifica risultati

Le squadre hanno l'obbligo di verificare la corretta trascrizione dei risultati finali dei propri incontri. Le classifiche della fase di qualificazione saranno esposte all'ingresso dei ristoranti.

Attenzione:

Nelle fase di qualificazione il campo assegnato resterà il medesimo per l'intera durata degli incontri previsti nella mattinata, sia per la disputa delle partite che per gli arbitraggi.

I campi da gioco assegnati nella fase di qualificazione (mattina) non sempre coincideranno con quelli della fase finale (pomeriggio).

Tabellone di gara

Ora dell'incontro

Codice delle squadre
che arbitrano

Nome della squadra

Codice delle squadre
che giocano

Codice assegnato
squadre

Numero
del campo
nel quale si
disputeranno
gli incontri di
questo girone

CAMPO N. 1

INCONTRI DELLA MATTINA

Ora	Incontro	Arbitri
08:30	1 vs 2	3 - 4
09:00	3 vs 4	1 - 5
09:30	1 vs 5	2 - 3
10:00	2 vs 3	4 - 5
10:30	4 vs 5	1 - 3
11:00	1 vs 3	2 - 4
11:30	2 vs 4	3 - 5
12:00	3 vs 5	1 - 4
12:30	1 vs 4	2 - 5
13:00	2 vs 5	1 - 4

N.	Nome della squadra
001	Delfini
002	Leoni
003	Giraffe
004	Elefanti
005	Zebre

Al CAMPO n°1 alle ORE 08:30 si disputa l'incontro della squadra con il codice N°001 (Delfini) contro la squadra con il codice N°002 (Leoni). Arbitrano insieme un componente della squadra 003 (Giraffe) e un componente della squadra 004 (Elefanti).

Calcolo del quoziente punti

Incontro della squadra con il codice N°001 (Delfini) contro la squadra con il codice N°002 (Leoni)

Riga della squadra con il codice N°001 (Delfini)

Punti realizzati : 21

Punti subiti : 10

QP Quoziente Punti = $\frac{\text{PR Somma Punti realizzati (42)}}{\text{PS Somma Punti subiti (20)}} = 2,1000$

	Punti realizzati								Punti subiti								QP			
	Incontro n. 1	Incontro n. 2	Incontro n. 3	Incontro n. 4	PR	Incontro n. 1	Incontro n. 2	Incontro n. 3	Incontro n. 4	PS										
1	1 vs 2	21	1 vs 5	21	1 vs 3		1 vs 4			42	1 vs 2	10	1 vs 5	10	1 vs 3		1 vs 4		20	2,1000
2	1 vs 2	10	2 vs 3		2 vs 4		2 vs 5			10	1 vs 2	21	2 vs 3		2 vs 4		2 vs 5		21	0,4762
3	3 vs 4	23	2 vs 3		1 vs 3		3 vs 5			23	3 vs 4	21	2 vs 3		1 vs 3		3 vs 5		21	1,0952
4	3 vs 4	21	4 vs 5		2 vs 4		1 vs 4			21	3 vs 4	23	4 vs 5		2 vs 4		1 vs 4		23	0,9130
5	1 vs 5	10	4 vs 5		3 vs 5		2 vs 5			10	1 vs 5	21	4 vs 5		3 vs 5		2 vs 5		21	0,4762

La squadra con il codice N°001 (Delfini) nell' incontro contro la squadra N°002 (Leoni) ha totalizzato 21 punti e ha subito 10 punti.
 La squadra con il codice N°002 (Leoni) nell' incontro contro la squadra N°001 (Delfini) ha totalizzato 10 punti e ha subito 21 punti.

Cosa succede se nel mio girone manca una squadra?

Questa eventualità comporta che tutte le squadre del girone disputeranno un incontro in meno rispetto a quelli inizialmente previsti. Resta inteso che il sistema del Quoziente Punti consentirà comunque una corretta classifica finale tra squadre che avranno disputato un numero di incontri differente.

Referto di gara

TABELLONE INCONTRI DI QUALIFICAZIONE

1-2 MEDIA / 3X3 FEMMINILE

- Gli incontri si giocano in un unico set al meglio dei 21 punti con un vantaggio minimo di due punti. Nel caso di 21 pari è fissato il limite massimo di 23. Dopo ogni sette punti assegnati le squadre cambiano campo.
- Gli Organizzatori potranno decidere di far giocare gli incontri ai 15 punti con limite massimo 17, nel caso in cui avverse condizioni meteorologiche abbiano causato consistenti ritardi nella programmazione giornaliera delle gare.
- Le squadre chiamate a disputare o ad arbitrare gli incontri che si dovessero presentare ai campi da gioco incomplete o con ritardi superiori ai dieci minuti rispetto ai tempi indicati, saranno dichiarate perdenti con il punteggio di 0-21.
- Gli arbitri sono tenuti a compilare, di volta in volta, il referto relativo a ciascun incontro.
- I responsabili dell'Organizzazione provvederanno a trascrivere i risultati finali degli incontri sul Tabellone di Gara.
- Le squadre hanno l'obbligo di verificare l'esatta trascrizione dei risultati sul Tabellone di Gara.

Categoria di gioco

Principali regole di gioco di gioco

N.	Nome della squadra	Ora	Incontro	Arbitro
		1 08:30	1 vs 2	3-4
		2 09:00	3 vs 4	1-5
		3 09:30	1 vs 5	2-3
001	1- DELFINI	4 10:00	2 vs 3	4-5
002	2- LEONI	5 10:30	4 vs 5	1-3
003	3- GIRAFFE	6 11:00	1 vs 3	2-4
004	4- ELEFANTI	7 11:30	2 vs 4	3-5
005	5- ZEBRE	8 12:00	3 vs 5	1-4
		9 12:30	1 vs 4	2-5
		10 13:00	2 vs 5	1-2

Definizione incontri e codice squadra come da tabellone.

Referto n. 01 Incontro n. 01 ore 8.30	Referto n. 02 Incontro n. 02 ore 9.00	Referto n. 03 Incontro n. 03 ore 9.30
1- DELFINI 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23	3- GIRAFFE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23	1- DELFINI 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23
2- LEONI 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23	4- ELEFANTI 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23	5- ZEBRE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23
Sig: _____ vice _____ a _____	Sig: _____ vice _____ a _____	Sig: _____ vice _____ a _____

Referti di gara

La partecipazione al torneo comporta l'accettazione del presente regolamento

Lo spirito del torneo impone un gioco all'insegna dell'amicizia e della sana competizione; gli incontri, pertanto, dovranno essere ispirati al principio del "fair play", studenti e loro accompagnatori dovranno accettare le decisioni arbitrali e mantenere un comportamento rispettoso nei confronti di tutti i partecipanti.

Partecipazione

La composizione delle squadre dovrà essere conforme a quanto indicato nel "Prospetto squadre partecipanti" consegnato dalla segreteria del torneo. Gli studenti iscritti in una squadra non potranno far parte di altre squadre.

La partecipazione è aperta a squadre suddivise nelle seguenti quattro categorie di gioco:

- 1° e 2° media: categorie 3x3 M e 3x3 F - altezza rete m 2,24 (M) / 2,15 (F)
- 3° media: categorie 3x3 M e 3x3 F - altezza rete m 2,35 (M) / 2,24 (F)
- 1° e 2° superiore: categorie 3x3 M e 3x3 F - altezza rete m 2,43 (M) / 2,24 (F)
- 3°; 4° e 5° superiore: categorie 3x3 M e 3x3 F - altezza rete m 2,43 (M) / 2,24 (F)

Per ciascuna categorie di gioco è concesso l'utilizzo di due riserve per squadra. Nell'eventualità che una o più categorie di gioco presentassero un numero limitato di squadre iscritte, le stesse squadre saranno accorpate nella categoria di gioco immediatamente vicina per classe di età.

Formula di gioco

Il torneo si sviluppa attraverso una fase di qualificazione (dalle ore 9.00 alle ore 13.00) e una fase finale (dalle ore 15.00 alle ore 18.00). Gli incontri della mattina (fase di qualificazione) saranno disputati attraverso gironi a più squadre; quelli del pomeriggio (fase finale) a eliminazione diretta sino alla finalissima. Al termine della fase di qualificazione, per ciascuna categoria di gioco, sarà stilata una classifica provvisoria sulla base del quoziente punti acquisito da ciascuna squadra. Accederanno alla fase finale le prime otto squadre, di ciascuna categoria di gioco che avranno totalizzato il migliore quoziente punti nella fase di qualificazione (a parità di quoziente punti si terrà conto delle squadre che avranno formalizzato per prime l'iscrizione). Tutti gli incontri (finali comprese) si giocheranno in un unico set al meglio dei 21 punti con uno scarto di due punti e point limit ai 23 punti.

Arbitraggi

Gli arbitraggi saranno effettuati a rotazione dagli stessi componenti le squadre secondo un dettagliato programma di gara consegnato al momento del check-in.

Verifica risultati fase di qualificazione

Durante la fase di qualificazione le squadre hanno l'obbligo di verificare l'esatta trascrizione dei risultati finali dei propri incontri sui referti di gara in campo e sui Tabelloni di Gara esposti. Terminati gli incontri della fase di qualificazione nessuna richiesta di correzione dei risultati inseriti sui Tabelloni di Gara potrà essere accettata.

Incontri persi e vinti per forfait

Nella fase di qualificazione, i risultati degli incontri terminati per forfait vedranno assegnati alla squadra perdente 21 punti subiti e 0 (zero) punti realizzati, tale punteggio entrerà nella determinazione del quoziente punti valido per la classifica provvisoria. Alla squadra vincente l'incontro per forfait non sarà assegnato e conteggiato punteggio alcuno.

Gestione dei ritardi

E' fatto obbligo alle squadre di presentarsi ai campi da gioco con almeno 30 minuti di anticipo sull'orario di inizio del torneo. Le squadre chiamate a disputare gli incontri che non dovessero presentarsi al campo da gioco, o dovessero presentarsi incomplete, o con ritardi superiori ai 20 minuti rispetto ai tempi indicati nei referti di gara, saranno dichiarate perdenti con il punteggio di 0-21. La perdita dell'incontro sarà decisa irrevocabilmente dal Commissario di Gara su segnalazione del ritardo da parte della squadra avversaria e/o del Commissario di campo.

Avversità meteorologiche e altri eventi esterni

Il torneo si svolgerà con ogni condizione meteorologica. Resta inteso che in presenza di particolari avverse condizioni meteorologiche (o altri eventi esterni) gli organizzatori, a loro insindacabile giudizio, potranno decidere la sospensione temporanea o definitiva degli incontri.

Principali regole di gioco

- Non è consentito iniziare, o proseguire, un incontro avendo un numero di atleti in campo inferiore a tre. Se, nell'impossibilità di utilizzare giocatori di riserva, il numero degli atleti di una squadra dovesse risultare inferiore a tre, la gara sarà sospesa e decretata la vittoria della squadra avversaria. In questo caso, la squadra avversaria conquista i punti necessari per vincere il set, quella incompleta mantiene i punti acquisiti al momento della sospensione dell'incontro.
- Per ciascuna categorie di gioco è concesso l'utilizzo di due riserve per squadra.
- Le sostituzioni possono essere effettuate senza richiesta formale all'arbitro, consentite solo a gioco fermo e in numero illimitato; la sostituzione del giocatore in battuta non potrà avvenire con il medesimo sostituto per i successivi tre cambi.
- Dopo ogni sette punti le squadre cambiano campo (ogni cinque punti nel caso il set venga giocato ai 15 punti).
- Nel corso dell'incontro, ogni squadra può richiedere un solo tempo di riposo di 30".
- 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.
- 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.
- 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. In fase di servizio, 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.

- 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.
- 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; in questo caso il contatto con la palla dovrà risultare netto, come un qualsiasi altro tocco di palleggio.
- 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 e ai lati dalle aste (anche ipotetiche) e dalla loro estensione immaginaria.
- Un giocatore può entrare nel campo e/o nella zona libera avversaria a patto che ciò non ostacoli il gioco avversario.
- Il compagno di squadra del giocatore che sta servendo non deve ostacolare gli avversari impedendo loro di vedere colui che serve e la traiettoria della palla; su richiesta è obbligato a spostarsi.
- Il giocatore commette fallo quando attacca in palleggio realizzando un passaggio che non ha traiettoria perpendicolare alla linea delle spalle, salvo che sia diretto al proprio compagno e finisca nel campo avversario involontariamente.
- Il giocatore commette fallo quando fa il pallonetto ma è consentita la palla spinta con la punta delle dita, 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.
- I giocatori devono giocare scalzi, tranne quando diversamente autorizzati dall'arbitro.
- Nel caso avvenga un'interferenza esterna (es.: palla in campo) il gioco sarà interrotto e l'azione ripetuta.
- In caso di infortunio, in assenza di riserve, al giocatore infortunato viene concesso un "tempo medico" della durata di 5 minuti a partire dall'arrivo sul campo dell'assistenza medica ufficiale del torneo; il Direttore del torneo, chiamato a verificare sull'entità dell'infortunio, potrà concedere al giocatore infortunato un ulteriore tempo di recupero di 10 minuti, nello spirito di "fair play" che deve contraddistinguere ogni gara.

Nota finale: per quanto non espressamente indicato valgono le regole internazionali di gioco del Beach Volley. Nel corso del torneo l'Organizzazione ha facoltà di apportare, a suo insindacabile giudizio, correzioni e/o modifiche al presente regolamento.

Beach&Volley School

Chi fa sport va meglio a scuola!

BEACH
&
VOLLEY
SCHOOL