

REGOLAMENTO BEACH VOLLEY



INDICE

PREMESSA

1. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE
2. ISCRIZIONE
3. TESSERAMENTI
4. TIFOSERIE
5. MEDIA E DIRITTI IMMAGINE

REGOLAMENTO DI GIOCO

1. FORMAZIONE DELLE SQUADRE
2. CAMPO, RETE, PALLONE E RISCALDAMENTO
3. EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI
4. SISTEMA DI PUNTEGGIO E CAMBIO DI CAMPO

5. POSIZIONE DEI GIOCATORI, FALLO DI POSIZIONE E ROTAZIONE

6. CARATTERISTICHE DEL TOCCO

7. TOCCHI DI SQUADRA

8. INVASIONE NELLO SPAZIO AVVERSO E ZONA LIBERA

9. FORMAT DEL TORNEO

N.B. In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIPAV del gioco della Pallavolo.

PREMESSA

L'Associazione Sportiva Dilettantistica CUN organizza la competizione aziendale di beach volley denominata "Serie i" – Campionato per Imprese.

Il CUN provvede alla formazione dei calendari delle competizioni ufficiali e non è ammesso reclamo sulla formazione dei calendari, nonché sulla data o sull'ora d'inizio delle gare. Compatibilmente con le esigenze di tutte le squadre, l'Organizzazione stilerà il calendario cercando di soddisfare le preferenze di orario espresse e comunque nei limiti possibili matematici dovuti ai vari incroci. L'Organizzazione tiene conto delle scelte indicate dalla squadra per quanto possibile. Una volta definite le calendarizzazioni dei match: **NON E' POSSIBILE RINVIARE O SPOSTARE UN INCONTRO** (vedi punto 6). La prima gara della giornata avrà inizio alle ore 20:00, l'ultima terminerà alle 23:00 (salvo diversa indicazione da parte dell'organizzazione). Il CUN agisce nel rispetto dei principi di piena indipendenza, autonomia, terzietà e riservatezza.

1. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

1.1 L'iscrizione è aperta a tutti coloro che abbiano compiuto il 16° anno di età e siano dipendente/dirigenti/collaboratori/fornitori/clienti o affini all'azienda rappresentata.

1.2 Ogni squadra avrà la possibilità di iscrivere, al massimo, n° 1 (uno) giocatore esterno all'azienda.

2. ISCRIZIONE

2.1 Ogni squadra entro e non oltre la data di chiusura delle iscrizioni deve adempiere ai seguenti obblighi:

- compilare e firmare il contratto di partecipazione;
- eseguire il pagamento dell'iscrizione a favore della CUN a.s.d. nei termini richiesti e previsti dal contratto, con annessa copia della contabile di pagamento alla mail info@cuncompany.com o via "whatsapp" al n° 331.1016503;
- presentare il logo ufficiale della squadra ed approvarne l'uso;
- nominare un responsabile squadra;
- creare la propria squadra all'interno del sito;
- registrare i giocatori sulla piattaforma campionatouniversitario.com, completarne il profilo con tutte le informazioni richieste e n° di maglia.

2.3 Ogni giocatore, allenatore e dirigente, per poter accedere al campo di gioco deve adempiere ai seguenti obblighi entro e non oltre le ore 18:00 del giorno precedente rispetto alla gara da disputarsi:

- registrarsi al sito e completare il profilo;
- fornire un documento che attesti la propria appartenenza universitaria (nel caso in cui si tratti di un giocatore interno);
- procedere al pagamento tramite il sito cuncompany.com della **Cun Card** (il tesseramento è obbligatorio per tutti i giocatori e comprende; l'assicurazione r.c. base, il consenso al trattamento di dati, di immagine e copyright come previsto dall'art. 96 della Legge base del diritto d'autore, oltre alle promozioni annesse);
- Ogni club iscritto dovrà stipulare una "BAS" ed ogni atleta dovrà fare un certificato medico non agonistico per sollevare quest'ultima da ogni responsabilità.

2.4 La squadra, sul campo, dovrà essere composta da n° 3 (tre) atleti e dovrà essere indicato un capitano che rappresenterà la squadra.

2.5 È consentito un numero massimo di 2 (due) giocatori di riserva.

2.6 La panchina potrà essere composta, oltre che dalle riserve, da un allenatore, due dirigenti ed un medico/ assistente sanitario che dovranno essere presenti in distinta e regolarmente tesserati.

3. TESSERAMENTI

3.1 Ogni giocatore dovrà registrarsi al sito seriei.it. Per farlo dovrà registrarsi, entrare all'interno del profilo e "completare il profilo giocatore" con tutte le informazioni richieste e necessarie al tesseramento ed al corretto svolgimento della competizione comprese:

- foto profilo;
- n° di maglia;
- caricare la propria carta d'identità che attesti la veridicità del giocatore;
- inviare la richiesta di tesseramento.

Le informazioni sono necessarie al corretto svolgimento dei tornei.

3.2 Il capitano/ responsabile squadra dovrà obbligatoriamente inserire la distinta entro e non oltre i 30 (trenta) minuti antecedenti all'orario ufficiale di inizio della gara.

3.3 I giocatori e nello specifico il responsabile squadra, dovranno informarsi su:

- comunicati;
- palinsesto;
- calendario;
- articoli e comunicazioni;
- assegnazione spogliatoi.

Il comunicato uscirà entro il venerdì h 18:00, salvo comunicati speciali che potranno essere condivisi dal lunedì al venerdì.

3.4 Ogni squadra dovrà obbligatoriamente tesserare tutti i giocatori e i dirigenti presso **Associazione Sportiva Dilettantistica Cun**, sottoscrivendo la **Cun Card**, contenente la polizza assicurativa obbligatoria con validità per la stagione 2021-22, potrà inoltre giocare tutte le competizioni CUN. Il tesserato è tenuto al versamento di un corrispettivo di euro 25,00 (venticinque,00), valore effettivo della tessera. Il pagamento della tessera potrà avvenire, solo ed esclusivamente attraverso il sito cuncompay.com. Chiunque sarà sprovvisto di copertura assicurativa non potrà in alcun modo prendere parte alla manifestazione.

4. TIFOSERIE

4.1 Episodi di razzismo da parte della tifoseria comporteranno la sospensione della partita. I colpevoli saranno perseguiti per legge e la squadra perderà a tavolino per (2-0) e gli verrà inflitta una penalità in classifica di un punto (-1) e una multa.

4.2 Eventuali danni arrecati dalle tifoserie al terreno di gioco o alla manifestazione verranno addebitati alla squadra di appartenenza della stessa e dovranno essere rimborsati entro e non oltre la partita successiva l'episodio.

4.3 Tifosi e sostenitori dovranno restare nell'apposito spazio a loro dedicato.

4.4 Sono vietati striscioni contenenti insulti rivolti a un singolo giocatore di una squadra.

4.5 E' vietato l'uso di prodotti infiammabili o infiammanti prima, durante e dopo la disputa delle gare, pena una sanzione a discrezione dell'organizzazione.

5. MEDIA E DIRITTI IMMAGINE

5.1 Tutte le immagini prodotte, video, foto, clip e sintesi delle gare sono di esclusiva proprietà della Associazione Sportiva Dilettantistica Cun, che si riserva la possibilità di cederle a terzi.

5.2 Ogni squadra al termine di ogni partita è obbligata a presentare almeno un giocatore o un dirigente a sottoporsi all'intervista con il giornalista.

5.3 Non è possibile sostare nei pressi dell'area del campo destinata alle riprese e alla presa della telecronaca per non inficiare e disturbare il lavoro di operatori video, tecnici del suono e giornalisti.

5.4 Tutti i giocatori che prendono parte alla competizione acconsentono al trattamento dei dati personali e allo sfruttamento dei diritti di immagine secondo la normativa vigente.

REGOLAMENTO DI GIOCO

REGOLA 1 - Formazione delle squadre -

Ogni squadra può essere costituita da un massimo di 5 giocatori (3 giocatori sul campo + 2 eventuali riserve). La squadra in campo deve avere obbligatoriamente almeno un maschio o una femmina.

REGOLA 2 - Campo, rete, pallone e riscaldamento -

Il campo di gioco è un rettangolo di 16 X 8 metri diviso da una rete, senza linea centrale né linea d'attacco. L'altezza della rete è fissata a m. 2,43 per gli uomini e di m. 2,24 per le donne. Il pallone è di materiale soffice (cuoio o similare). Prima dell'incontro le squadre possono riscaldarsi a rete per 3 (tre) minuti.

REGOLA 3 - Equipaggiamento dei giocatori -

L'equipaggiamento di un giocatore si compone di top o canottiera, pantaloncini o costume da bagno. Gli atleti devono giocare a piedi scalzi (eventuali eccezioni saranno valutate dal Supervisore del torneo), possono portare gli occhiali a loro rischio ed indossare un copricapo.

REGOLA 4 - Sistema di punteggio e cambio campo -

Vincente è la squadra che si aggiudica due set a 15 punti, in caso di parità sul 14-14 una delle due squadre dovrà aggiudicarsi due punti di fila per vincere il set. In caso di parità di set (1-1), l'eventuale terzo set sarà un tie-break ai 7 punti (in caso di parità sul 6-6 una delle due squadre dovrà aggiudicarsi due punti di fila per vincere il set). Si effettua il cambio di campo ogni sette punti e multipli.

REGOLA 5 - Posizione dei giocatori, falli di posizione e rotazione -

I giocatori sono liberi di scegliere la propria posizione all'interno del proprio campo, non sono previsti falli di posizione. Il fallo di rotazione è corretto dal segnapunti quando il servizio non è eseguito in accordo con l'ordine di servizio.

REGOLA 6 - Caratteristiche del tocco -

La palla deve essere colpita nettamente e non fermata o lanciata. Primo tocco di squadra: la difesa Sul tocco di difesa il giocatore può eseguire "tocchi rapidi e consecutivi" senza commettere fallo: ciò vuol dire che non ci deve essere una rilevante e chiaramente percepibile differenza temporale tra i contatti. Nel tentativo di difesa con mani alte disgiunte o con i pugni non esiste quindi il fallo di "doppio tocco" mentre può verificarsi il fallo di "trattenuta o accompagnata" se il giocatore utilizza le dita e non la parte rigida della mano. In caso di ATTACCO POTENTE (che si ha quando il difensore non ha il tempo per cambiare in maniera rilevante la sua posizione di difesa) è possibile trattenere leggermente la palla eseguendo il tocco di difesa in palleggio. È possibile difendere in palleggio un ATTACCO NON POTENTE, ma il tocco eseguito dal giocatore deve essere valutato come se fosse un normale "palleggio di costruzione", ovvero non viziato dai falli di "doppia" o "trattenuta/accompagnata". Primo tocco di squadra: la ricezione Sul tocco di ricezione il giocatore può eseguire "tocchi rapidi e consecutivi" senza commettere fallo (mani alte disgiunte); E' possibile ricevere in palleggio ma il tocco eseguito dal giocatore deve Centro Sportivo Italiano Comitato di Milano Regolamento Beach Volley CSI Milano 2014/2015 essere valutato come se fosse un normale "palleggio di costruzione". L'attacco Non può essere effettuato un attacco in palleggio non in asse, ad eccezione del tocco non intenzionale. È fallo l'attacco completato in pallonetto dirigendo la palla con le dita. Il tocco di costruzione Non deve essere viziato dai falli di "doppia" o "trattenuta/accompagnata".

REGOLA 7 - Tocchi di squadra -

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi per rinviare la palla al di sopra della rete. Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente tranne nel muro. Il muro è considerato primo tocco di squadra. Sono ammessi tocchi simultanei al di sopra del bordo superiore della rete, dopo il contatto simultaneo si hanno ancora a disposizione tre tocchi. IL SERVIZIO Il tempo per effettuare il servizio è di 5 secondi; non esiste fallo di velo: il giocatore che copre il battitore o la traiettoria della palla deve spostarsi a richiesta dell'avversario.

REGOLA 8 - Invasione nello spazio avverso e zona libera -

Un giocatore può penetrare nello spazio avverso, campo e/o zona libera, a condizione che ciò non interferisca con il gioco della squadra avversaria.

REGOLA 9 - Format del torneo -

Il torneo è composto da 8 (otto) squadre divise in due gironi da 4 (quattro). Si qualificano alla fase ad eliminazione diretta (semifinali e finali) le prime due classificate di ogni girone.

Si giocano partite di sola andata ed in questa fase la vittoria vale 3 (tre) punti e la sconfitta 0 (zero) punti, in caso di vittoria al terzo set la vittoria vale 2 (due) punti e la sconfitta 1 (uno) punto.

In caso di parità tra 2 (due) squadre per l'assegnazione del miglior piazzamento si procederà come segue:

- scontro diretto;
- miglior differenza set;
- maggior numero di set realizzati;
- miglior differenza punti;
- maggior numero di punti realizzati;
- sorteggio.

Nel caso in parità ci siano più di 2 (due) squadre, si ricorrerà al calcolo della classifica avulsa tra le squadre interessate e si terrà conto nell'ordine:

- miglior differenza set nella classifica avulsa;
- maggior numero di set nella classifica avulsa;
- miglior differenza punti nella classifica avulsa;
- maggior numero di punti realizzati nella classifica avulsa;
- sorteggio.

Le squadre si incroceranno in questa maniera: 1°A-2°B vs 1°B-2°A.

In caso di mancata presentazione o di un ritardo superiore ai 10 (dieci) minuti di una delle due squadre, verrà assegnata la vittoria a tavolino alla squadra avversaria con il punteggio di 2-0 (15-0; 15-0).