

Regolamento

Come per ogni buon evento sportivo che si rispetti, è importante stabilire alcune piccole regole che permettano il buon funzionamento della macchina organizzativa allo scopo di tutelare ciascun giocatore e garantirgli il massimo del divertimento riducendo il più possibile intoppi e piccoli disagi.

Svolgimento del torneo

Il torneo prevede la partecipazione di una categoria di gioco:

4×4 MISTO. La squadra deve essere composta da quattro giocatori titolari e riserve. In ogni momento, è obbligatoria la presenza in campo di due uomini e due donne.

Certificato medico obbligatorio

Dopo l'aggiornamento della legge Balduzzi 2013 e successive integrazioni per la tutela dei cittadini, che svolgono attività sportive amatoriali e agonistiche, anche quest'anno per l'iscrizione al torneo è NECESSARIO esibire agli organizzatori un certificato medico di Sana e Robusta costituzione rilasciato dal proprio Medico Curante o da un Medico Sportivo e un elettrocardiogramma.

Arbitraggi.

Gli arbitraggi saranno effettuati a rotazione dagli stessi atleti partecipanti

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:

1. 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.
2. In fase di servizio, la palla nell'oltrepassare la rete può toccarla.
3. 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.
4. 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);
5. 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
6. 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.

7. 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.
8. Su servizio la palla può essere ricevuta in palleggio da un giocatore della squadra avversaria.
9. 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.
10. 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.
11. 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.
- 12. 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.**
- 13. 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.

14. E' proibito toccare la rete, non è fallo se la palla inviata contro la rete causa il contatto di quest'ultima con un giocatore.

15. Un giocatore può entrare nel campo e/o nella zona libera avversaria a patto che ciò non ostacoli il gioco avversario.

16. Nel caso avvenga un'interferenza esterna (es.: palla in campo) il gioco sarà interrotto e l'azione ripetuta.

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.

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.