



BEACH VOLLEY 4vs4

1. REGOLE GENERALI

1.1. **Giocatori**

- le squadre devono essere composte da 6 giocatori con al massimo 3 persone al di fuori del quartiere (farà fede la carta d'identità).
- È ammesso al massimo un tesserato della federazione iscritto per una società facente parte al massimo di un campionato di serie D.
- Per poter disputare la partita dovranno essere presenti almeno 4 giocatori di una squadra (con almeno 2 donne in campo);

1.2. **Riscaldamento**

- Il riscaldamento va effettuato fuori dal terreno di gioco.
- I giocatori avranno massimo 5 minuti di tempo per riscaldarsi in campo con la palla; questo tempo potrà essere ridotto o annullato dal Responsabile di campo, per garantire il puntuale svolgimento delle partite.

1.3. **Sanzioni**

- Alla squadra che dovesse arrivare in ritardo, superando il limite massimo consentito di 10 minuti, dall'orario fissato per l'inizio dell'incontro verrà assegnata la sconfitta per 21-0 a tavolino.

1.4. **Calendario e orari**

- Le partite saranno giocate negli orari prestabiliti dal calendario che verrà pubblicato sul sito <https://www.paliodisanmichele.it>
- Per garantire il rispetto del calendario, le squadre dovranno presentarsi al campo, pronte per giocare, almeno 10 minuti prima dell'orario di inizio gara.



2. REGOLAMENTO TECNICO

2.1. **Arbitraggio**

- Le partite della fase a gironi sono auto-arbitrate, con la presenza di un Controller.
- Si richiede che ogni squadra metta a disposizione una persona disposta ad arbitrare. La squadra vincente arbitrerà la partita successiva.
- Chi non rispetterà il punto precedente subirà una penalizzazione nella classifica finale.
- Le partite della fase finale saranno arbitrate da un arbitro di ruolo.

2.2. **Numero giocatori**

- Ciascuna squadra scende in campo con 4 giocatori.
- I giocatori in panchina devono stare fuori dal campo da gioco, in prossimità dell'entrata in campo.
- devono esserci contemporaneamente almeno due donne.

2.3. **Terreno di gioco**

Il terreno di gioco è costituito da un rettangolo di mt. 16x8 e la rete è posta a mt. 2,35.

2.4. **Punteggio e durata gara**

- Durante la fase a gironi, la partita termina allo scadere del tempo (25 minuti). In caso di parità al termine del tempo regolamentare si procederà a un punto secco (killer point) con battuta iniziale da parte della squadra che ha vinto l'ultimo punto.
- Le partite della fase a gironi sono auto-arbitrate, con la presenza di un Controller.

2.5. **Posizioni**

- Non esiste linea di attacco. I giocatori possono attaccare o fare muro da ogni parte del loro campo di gioco.

2.6. **Posizioni e ordine di Servizio**

- Non ci sono posizioni determinate in campo: dopo il servizio ogni giocatore può posizionarsi dove vuole nel 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.

2.7. **Servizio**

- Il giocatore ha a sua disposizione 5 (cinque) secondi per servire dopo il fischio dell'arbitro; se il servizio viene eseguito prima del fischio dell'arbitro, si ripete l'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.

2.8. **Sostituzioni**


- Le sostituzioni sono illimitate e libere. Il giocatore che subentra deve aspettare l'uscita dal campo del giocatore sostituito, e mantenere il suo ordine di servizio.

2.9. **Contatto simultaneo**

- In caso di contatto simultaneo della palla tra due giocatori di squadre opposte, non è da considerarsi fallo la "palla trattenuta"

2.10. **Attacco**

- Sono consentiti tutti i tipi di colpi d'attacco.

- 
- La palla mandata nel campo avversario deve passare, al di sopra della rete, attraverso lo spazio consentito. Lo spazio consentito 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.

2.11. **Invasione**

- Non esiste linea centrale. I giocatori possono entrare nel campo opposto, nella zona libera, purché non vadano ad interferire nel gioco avversario.
- Il contatto del giocatore con le aste e la rete nello spazio all'interno delle aste costituisce fallo. Il contatto con i pali, la rete e altri elementi nello spazio al di fuori delle aste non costituisce fallo eccetto il caso in cui interferisca con il gioco.
- L'azione di gioco in cui tale contatto con la rete risulta falloso, include il salto, il tocco di palla (o il suo tentativo) e la ricaduta.

2.12. **Primo tocco**

- Per il primo contatto (ricezione al servizio, difesa, attacco debole ecc.) è consentito qualsiasi tocco eccetto la palla trattenuta e rilanciata.

2.13. **Tocco del muro**

- L'azione di muro non è considerata tocco. Dopo un muro sono consentiti tre tocchi di palla.

2.14. **Altro**

- Per quanto non espressamente indicato valgono le regole di gioco FIPAV.



3. STRUTTURA DEL TORNEO

3.1. **Prima Fase**

- La prima fase del torneo consiste in un girone all'italiana composto da tutte e sei le squadre iscritte.

3.2. **Classifica e squadre classificate**

- La vittoria vale 3 punti e la sconfitta 0 punti;
- Per stabilire la classifica del girone, dopo i punti, si confrontano nell'ordine:
 - Scontri diretti
 - Differenza punti scontri diretti
 - Differenza punti totale
 - Punti totali fatti
 - Punti totali subiti
 - In caso di ulteriore parità si procederà al lancio della moneta

3.3. **Fase Finale**

- Le prime quattro squadre qualificate prendono parte ad un tabellone ad eliminazione diretta a partita unica.
- la quinta e la sesta squadra faranno una finale per completare la classifica finale.

* in caso in cui le squadre non siano sei si cambierà formato al torneo.