

Regolamento Tecnico

Lo spirito del torneo impone un gioco all'insegna dell'amicizia e della sana competizione. Tutte le partite dovranno essere ispirati al principio del "fair play", gli atleti dovranno accettare le decisioni degli arbitri e mantenere un comportamento rispettoso nei confronti di tutti i partecipanti. Questo anche da parte degli accompagnatori al seguito delle squadre.

ALTEZZA DELLA RETE: la rete sarà posta a 2.35m.

COMPOSIZIONE SQUADRA: ogni squadra potrà essere formata da un minimo di 3 giocatori fino ad un massimo di 5, con l'obbligo di almeno una presenza femminile in campo. La lista dei giocatori di ogni squadra potrà essere modificata dopo la consegna, con il consenso del comitato organizzatore.

UOMINI/DONNE IN MENO: qualora una squadra si presentasse con organico ridotto per ritardo di un/a componente potrà disputare l'incontro anche con 2 soli giocatori/ici. Ogni squadra potrà beneficiare di questa regola solo una volta nell'arco dell'intero torneo. In caso di infortunio di un componente durante una gara della manifestazione, la squadra potrà partecipare a tutte le rimanenti gare pur con organico ridotto.

SOSTITUZIONI: i cambi potranno essere effettuati in numero illimitato senza obbligo di reciprocità.

PUNTEGGIO: un set (eccetto il 3[^] decisivo set) è vinto dalla squadra che per prima consegue 21 punti con uno scarto di almeno 2 punti. La gara è vinta dalla squadra che si aggiudica due set su tre. In caso di 1-1 pari, il 3[^] set decisivo è giocato a 15 punti con uno scarto di almeno due punti.

RISCALDAMENTO PREGARA: per il corretto andamento del torneo sarà necessario che il riscaldamento sul campo non superi i 10'. Si invitano pertanto le squadre a cominciare a scaldarsi in anticipo e di utilizzare il campo solo per il riscaldamento con la palla. Nel caso che una squadra arrivi sul campo in ritardo dovrà rinunciare al riscaldamento.

POSIZIONI: nel momento in cui la palla è colpita dal battitore, ogni squadra deve essere posizionata dentro il proprio campo (ad eccezione del battitore). Non esiste linea di attacco, pertanto non esiste alcun fallo di seconda linea; le posizioni dei giocatori sono libere. Non ci sono posizioni predeterminate sul campo.

POSIZIONI E ORDINE SERVIZIO: l'ordine di servizio è mantenuto durante tutto il set. Il giocatore ha a sua disposizione 5 secondi per servire dopo il fischio dell'arbitro; se il servizio viene eseguito prima del fischio dell'arbitro si ripete l'azione.

CARATTERISTICHE DEL TOCCO: 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.

CONTATTO SIMULTANEO: in caso di contatto simultaneo tra due giocatori di squadre opposte, non è da considerarsi fallo la "palla trattenuta" e il gioco continua.

INVASIONE: non esiste linea centrale. Un giocatore può entrare nello spazio opposto, campo e/o zona libera, a condizione che non interferisca con il gioco avversario. Il contatto di un giocatore con la rete non è fallo a condizione che non interferisca con il gioco. I giocatori possono toccare i pali, i cavi o qualsiasi altro oggetto oltre le antenne, inclusa la rete stessa, a condizione che non interferisca con il gioco. Se la palla inviata contro la rete, causa il contatto di quest'ultima con un giocatore avverso, non è fallo.

VELO: i giocatori della squadra al servizio non possono creare "velo" alla squadra avversaria; su richiesta degli avversari dovranno spostarsi.

PRIMO TOCCO: il primo tocco (ricezione al servizio, difesa, attacco debole ecc.) non può essere effettuato in palleggio; unica eccezione la difesa su attacco potente.

ATTACCO: il pallonetto è vietato. Un giocatore non può effettuare un colpo d'attacco "morbido" colpendo la palla a mano aperta con le dita. In alternativa è permesso il colpo con le nocche o con le dita unite e rigide. Inoltre, non è consentito l'attacco in palleggio con le dita a mani aperte, che ha una traiettoria non perpendicolare alla linea delle spalle.

MURO: Nel murare, il giocatore può passare le sue mani e braccia oltre la rete, a condizione che questa azione non interferisca con il gioco avversario. Quindi non è permesso toccare la palla oltre la rete fino a quando l'avversario non ha effettuato il colpo di attacco. Il contatto della palla da parte del muro è conteggiato come un tocco di squadra. Pertanto, dopo il tocco di muro, la squadra ha diritto a soli due tocchi per rinviare la palla. Il primo tocco dopo il muro può essere eseguito da qualsiasi giocatore, incluso quello che ha toccato la palla a muro.

TIME OUT: ogni squadra ha diritto a 2 time-out di 30 secondi per set.

INTERVALLI: Un intervallo è il tempo tra i set. Tutti gli intervalli durano 1 minuto. Durante questo tempo, si procede al cambio dei campi ed alla registrazione sul referto dell'ordine di servizio della squadra. Durante l'intervallo prima del set decisivo, gli arbitri effettuano un nuovo sorteggio.

RITARDI: il comitato organizzatore farà di tutto per dare degli orari di riferimento per l'inizio delle gare. E' necessario che da parte delle squadre ci sia il rispetto di questi orari. Nel caso di ritardo superiore ai 20' la squadra verrà considerata perdente.

Per quanto non espressamente indicato valgono le regole di gioco internazionali della pallavolo.

CONSIDERATO LO SPIRITO DEL TORNEO INVITIAMO LE SQUADRE ALLA MASSIMA CORRETTEZZA E A CONSIDERARE TUTTO CON BUON SENSO. CIO' AIUTERA' LO SVOLGIMENTO DEL TORNEO E DEGLI EVENTI COLLATERALI. LA COMMISSIONE TECNICA SI RISERVA DI MODIFICARE TALUNI ARTICOLI PRIMA DELL'INIZIO DEL TORNEO.