

REGOLAMENTO UFFICIALE MI GAMES 2018

Beach Volley 4vs4

1. ISCRIZIONI

Ogni squadra, per essere iscritta ufficialmente a MI GAMES 2018, deve effettuare i seguenti semplici passi:

- 1.1 Creare un account per gestire la propria squadra.
- 1.2 Eseguire l'intero pagamento della quota di iscrizione al torneo.

2. REGOLE GENERALI

- 2.1 Ogni squadra è composta da una rosa di **massimo 10 giocatori** che potranno prendere parte al Tour.
- 2.2 Nella singola tappa ogni squadra è composta da un **minimo di 4** fino ad un **massimo di 6** giocatori.
- 2.3 Per poter disputare la partita dovranno essere presenti **almeno 4 giocatori** di una squadra.
- 2.4 I giocatori per poter partecipare al torneo dovranno completare la procedura di registrazione tramite il link inviato al capitano.
- 2.5 Prima della prima partita del girone eliminatorio ad ogni giocatore verrà associato un numero di maglia. Da quel momento il giocatore non può più essere modificato o sostituito per tutta la durata del Torneo.
- 2.6 La squadra potrà aggiungere giocatori anche a Torneo iniziato solamente se non sarà stato raggiunto il numero massimo di giocatori registrati per **singola tappa (6)** e per **il Tour (10)**.
- 2.7 Se al termine o durante il corso di una partita sarà accertato che una squadra ha giocato con un giocatore non iscritto o facente parte delle categorie escluse (vedi Articolo 3), la stessa perde **21-0 a tavolino**. I giocatori devono avere con sé un documento di identificazione che verrà controllato in caso di ricorsi.
- 2.8 Sono previste sanzioni da parte del Comitato Organizzativo alla squadra responsabile di atti indisciplinati, scorrettezze e mancanza di impegno con possibilità di partita persa **21-0 a tavolino** o, nei casi più gravi, **esclusione dal torneo**.
- 2.9 Le partite saranno giocate negli orari prestabiliti dal calendario che verrà pubblicato sul sito <https://www.migames.it>.
- 2.10 Si terrà il conto dei marcatori, dei diffidati e degli squalificati.
- 2.11 Alla squadra che dovesse arrivare in grave 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**.
- 2.12 Nel caso in cui le due squadre abbiano colori delle divise che rechino problemi all'operato dell'arbitro, si sorteggerà con il lancio della moneta quale delle due debba indossare le pettorine.

3. REGOLE TESSERATI

- 3.1 Il torneo prevede una sola categoria **over 16** (ammessi i nati fino al 2002 compresi. Esclusi i nati a partire dal 2003).
- 3.2 Giocatori **tesserati in A1 maschile non potranno partecipare** alla manifestazione.
- 3.3 Ogni squadra non può avere più di 2 (due) giocatori tesserati nelle categorie **A2 o B maschili**.
- 3.4 In campo, **in contemporanea** non potrà giocare più di 1 (uno) giocatore tesserato nelle categorie A2 o B maschili.
- 3.5 I giocatori **under 18** (nati dal 1999 in giù) se aggregati alla prima squadra di società militanti in A2 o B non sono considerati giocatori tesserati nelle categorie sopraccitate.

4. REGOLAMENTO TECNICO

- 4.1 Numero giocatori**
Ciascuna squadra scende in campo con 4 giocatori.
- 4.2 Donne in campo**
In campo devono esserci contemporaneamente almeno due donne.
- 4.3 Terreno di gioco**
Il terreno di gioco è costituito da un rettangolo di mt. 16×8 e la rete è posta a mt. 2,35.
- 4.4 Arbitraggio**
Ogni gara sarà diretta da un arbitro di ruolo.
- 4.5 Punteggio e durata gara**
La partita termina al raggiungimento dei 21 punti o allo scadere del tempo (12 minuti). In caso di parità al termine del tempo regolamentare si procederà a un punto secco con battuta iniziale da parte della squadra che ha vinto l'ultimo punto.
- 4.6 Posizioni**
Non esiste linea di attacco. I giocatori possono attaccare o fare muro da ogni parte del loro campo di gioco.
- 4.7 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.
- 4.8 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.
- 4.9 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.

4.10 Contatto simultaneo

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

4.11 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.

Saltando è consentito l'attacco in palleggio, purché la traiettoria sia perpendicolare alla linea delle spalle.

Sono consentiti tutti i tipi di colpi d'attacco effettuati con i piedi a terra. Un giocatore può completare quindi un attacco in palleggio piedi a terra senza che la traiettoria sia perpendicolare alla linea delle spalle.

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.

4.12 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.

4.13 Primo tocco

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

4.14 Tocco del muro

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

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

5. SORTEGGIO, QUALIFICAZIONI E DURATA DELLE PARTITE

Il sorteggio della prima fase eliminatória si terrà entro due giorni dall'inizio della manifestazione. Successivamente saranno pubblicati i giorni e gli orari delle partite sul sito internet <https://www.migames.it>.

Il Comitato Organizzativo provvederà a fornire ai responsabili di ogni squadra gli orari delle partite.

5.1 GIRONE ELIMINATORIO

- 5.1.1 Le squadre partecipanti sono divise in n gironi da 5 squadre.
- 5.1.2 La vittoria vale 2 punti e la sconfitta 0 punti.
- 5.1.3 Si qualificano alla seconda fase le prime due squadre classificate. È possibile che si qualifichi alla seconda fase anche la terza o quarta squadra classificata (a seconda del numero finale di squadre iscritte).
- 5.1.4 Per stabilire la classifica del girone, dopo i punti, si confrontano nell'ordine:
- Scontri diretti
 - Differenza punti totale scontri diretti
 - Differenza punti totale
 - Punti totali fatti
 - Punti totali subiti
 - In caso di ulteriore parità si procederà al lancio della monetina
- 5.1.5 Durata 12 minuti a partita senza intervallo e senza cambio di campo.

5.2 FASE FINALE

- 5.2.1 Le squadre qualificate prendono parte ad un tabellone ad eliminazione diretta a partita unica.
- 5.2.2 Il tabellone finale sarà composto da X squadre in base al numero di gironi delle categorie secondo il seguente schema:
- 1 girone: 4 squadre qualificate
 - 2 gironi: 6 squadre qualificate
 - 3 gironi: 8 squadre qualificate
 - 4/5/6 gironi: 16 squadre qualificate
 - 7/10/11 gironi: 24 squadre qualificate
- 5.2.3 L'accoppiamento delle fasi finali sarà deciso in base a una classifica generale dei gironi eliminatori che terrà conto in ordine:
- Posizionamento nel girone eliminatorio
 - Punti fatti
 - Differenza punti
 - Maggior numero di punti fatti
 - Minor numero di punti subiti
 - Lancio della monetina
- 5.2.4 La partita terminerà al raggiungimento dei 21 punti da parte di una delle due squadre.
- 5.2.5 In caso di arrivo 20-20 si procederà con punto secco.
- 5.2.6 Durata 12 minuti a partita senza intervallo e senza cambio di campo.

MILANO, il 01-04-2018

FIRMA DEL LEGALE RAPPRESENTANTE



Dante Arlesoni

Il legale rappresentante è a conoscenza del fatto che chiunque rilasci dichiarazioni mendaci, formi atti falsi o ne faccia uso, e esibisca atti contenenti dati non più rispondenti a verità è punito ai sensi del codice penale e delle leggi speciali in materia, così come previsto dall'art. 76 del D.P.R. n. 445/2000.