



REGOLAMENTO UFFICIALE MI GAMES 2020

Beach Volley 4vs4

1. ISCRIZIONE

Ogni squadra, per essere iscritta ufficialmente a MI GAMES 2020, deve seguire la procedura di iscrizione descritta nel [REGOLAMENTO GENERALE](#):

- **Creare un account** per gestire la propria squadra;
- **Creare** la propria **squadra**;
- **Eseguire** l'intero **pagamento della quota di iscrizione** al torneo;
- **Registrare i propri giocatori** tramite l'apposito link.

Queste operazioni devono essere fatte dal capitano oppure da una persona che non prende parte al torneo (allenatore, dirigente, etc.). Da qui in seguito, questa figura viene chiamata **"Manager"**.

2. REGOLE GENERALI

2.1 Rosa Squadra

- Ogni squadra è composta da una **rosa di massimo 10 giocatori** che potranno prendere parte alla tappa di Santa Margherita Ligure ed, in caso di vittoria, alle Finals Legends Edition;
- **Nella singola tappa** ogni squadra è composta da un **minimo di 4 fino ad un massimo di 6 giocatori**.

2.2 Giocatori

- Per poter disputare la partita dovranno essere presenti **almeno 4 giocatori** di una squadra (con almeno 2 donne in campo);
- I giocatori per poter partecipare al torneo dovranno completare la procedura di registrazione tramite il link inviato dal Manager;
- Nella prima partita del girone eliminatorio ad **ogni giocatore verrà associato un numero di canotta**. Una volta assegnato il numero, il giocatore non potrà essere sostituito per tutta la durata del torneo, né tale numero potrà essere modificato;
- 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);





2.3 Riscaldamento

- Il riscaldamento va effettuato **fuori dal terreno di gioco**.
- I giocatori avranno **massimo 2 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.

2.4 Divise di gioco

- I giocatori devono indossare obbligatoriamente la **divisa** fornita al check-in; **coloro che non sono in possesso della divisa non potranno entrare in campo**;

2.5 Sanzioni

- 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.
- 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.
- 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.

2.6 Calendario e orari

- Le partite saranno giocate negli **orari prestabiliti dal calendario** che verrà pubblicato sul sito <https://tour.migames.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.



3. REGOLE TESSERATI

3.1 Età minima

- Il torneo prevede **una sola categoria over 16** (ammessi i nati fino al 2004 compresi. Esclusi i nati a partire dal 2005).

3.2 Tesseramenti e fuoriquota

Con il termine **"tesserati"** si considerano i/le giocatori/trici che:

- Durante la **stagione 2019/2020** erano tesserati/e per società che hanno partecipato ai campionati sotto indicati;
- Contano **almeno una presenza ufficiale** in campionato o in coppa;
- Nel caso in cui un/a giocatore/trice si sia **trasferito/a in un'altra squadra**, cambiando anche la categoria e/o il campionato di appartenenza, per l'applicazione di tale regola viene considerato l'ultimo tesseramento effettuato;
- Nel caso in cui un/a giocatore/trice abbia ottenuto lo **svincolo prima della fine della stagione**, verrà considerato come tesserato nella squadra in cui militava al momento dello svincolo.

3.2.1 Tesserati pallavolo MASCHILE

a. NON POSSONO PARTECIPARE

Giocatori tesserati in SuperLega maschile.

b. POSSONO PARTECIPARE CON LIMITAZIONI

Ogni squadra non può avere **più di 2 (DUE)** giocatori tesserati nelle **categorie A2, A3 o B maschili**.

In campo, in **contemporanea** non potrà giocare **più di 1 (UNO)** giocatore tesserato nelle **categorie A2, A3 o B maschili**.

c. FUORIQUEOTA

I giocatori under 18 (nati dal 2001 in giù) se aggregati alla prima squadra di società militanti in A2 o B non sono considerati giocatori tesserati nelle categorie sopracitate.

3.2.2 Tesserati pallavolo FEMMINILE

Non è prevista alcuna limitazione di categoria.



4. REGOLAMENTO TECNICO

4.1 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.

NB: non sono ammessi in campo borse o zaini; qualora lo si chieda, il Responsabile di campo può supervisionare UNA borsa/zaino per squadra durante la partita.

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

- Durante la fase a gironi, 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** (killer point) con battuta iniziale da parte della squadra che ha vinto l'ultimo punto.
- Durante la fase ad eliminazione, la partita termina al raggiungimento dei 21 punti. Non c'è quindi limite di tempo. In caso di parità 20-20, si procederà a un **punto secco** (killer point)

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 Altro

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

5. STRUTTURA DEL TORNEO

Il torneo prevede una **fase eliminatoria**, che si gioca (se necessario) fino alla domenica mattina, e **una fase finale ad eliminazione diretta**, da disputarsi la domenica pomeriggio.

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

Il Comitato Organizzativo provvederà a fornire ai responsabili di ogni squadra (Manager) i giorni e gli orari delle partite.

5.1 FASE ELIMINATORIA

5.1.1 Composizione dei gironi

- Le squadre partecipanti sono divise in **n gironi da 5 squadre**;
- Il numero dei gironi (n) viene stabilito in base al numero dei partecipanti;

5.1.2 Classifica e squadre classificate

- La vittoria vale 2 punti e la sconfitta 0 punti;
- 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);
- 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



5.2 FASE FINALE

Le squadre qualificate prendono parte ad un tabellone ad eliminazione diretta a partita unica.

5.2.1 Criteri di qualificazione

Il tabellone finale sarà composto da **n 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
- 7-8-9-10 gironi: 24 squadre qualificate

5.2.2 Accoppiamenti

In base al numero di squadre finaliste, le partite ad eliminazione diretta seguiranno i seguenti accoppiamenti:

- a. Posizionamento nel girone eliminatorio
- b. Punti fatti nel girone (vittorie ottenute)
- c. Differenza punti (punti segnati - punti subiti)
- d. Punti segnati nel girone
- e. Punti subiti nel girone
- f. Lancio della monetina

Gli accoppiamenti saranno fatti in modo che, almeno fino ai quarti di finale*, non si possano incontrare squadre dello stesso girone.

** Nel caso si partisse direttamente dai quarti di finale (fino a 3 gironi, con 8 squadre qualificate), il primo turno sarà sorteggiato in modo da non far incontrare tra di loro le squadre dello stesso girone.*

5.2.3 Fine della partita

- Durante le fasi finali, la partita terminerà al **raggiungimento dei 21 punti** da parte di una delle due squadre. Non c'è quindi limite di tempo.
- In caso di arrivo 20-20 si procederà con **punto secco** (killer point).

MILANO, il 08-07-2020

FIRMA DEL LEGALE RAPPRESENTANTE

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.