



## Azione Universitaria Politecnico REGOLAMENTO

Le associazioni studentesche “Azione Universitaria Politecnico” e “Ulisse” organizzano “l’ 8° Torneo di Beach Volley Misto 4vs4”, tale torneo è una manifestazione sportiva non agonistica, riservata a squadre di ogni livello di gioco, composte da studenti del Politecnico di Bari. **Lo spirito della manifestazione impone un gioco all’insegna dell’amicizia e della sana competizione; pertanto, gli incontri dovranno essere ispirati al principio del “Fair play”, gli atleti dovranno accettare le decisioni arbitrali e mantenere un comportamento rispettoso nei confronti di tutti i partecipanti, degli operatori e del pubblico.**

Lo staff si augura che questa sfida dilettantistica possa essere occasione di incontro e formazione per tutti coloro che ne vogliano prendere parte, un messaggio sano di festa, unione ed aggregazione attraverso lo sport. **La filosofia di Azione Universitaria Politecnico, di Ulisse e di questa iniziativa è puntare all’importanza dello sport sia sul versante dell’attività fisica, sia come strumento per fare conoscere le nuove aree della città, ponendo l’accento sui valori che lo sport incarna:** formazione, rispetto delle regole, gioco di squadra, correttezza, qualità che spesso oggi si sono perse.

Si giocherà presso il centro sportivo *Di Palma Sport*, in via Caldarola 14/A Bari, Lunedì 29 Novembre 2018 ed il torneo si esaurirà nel corso della giornata stessa.

### **Programma**

*Check-in*

- 29 Novembre 2018 dalle ore 18:00 alle ore 18.30

*Start: 18:30*

## ***Intrattenimento***

- Spazi relax (la struttura è dotata di ampi spazi dove sarà possibile riposarsi e recuperare energie mentali e fisiche);
- Verrà adibito uno spazio di intrattenimento musicale per gli spettatori e i giocatori non impegnati in alcun match;
- Condivisione di video e foto delle partite sulla pagina Facebook ed Instagram

Le iscrizioni al Torneo, con relativo elenco degli iscritti, dovranno avvenire **a partire dal 9 Novembre 2018, sino ad esaurimento posti**. Per iscriversi è necessario completare **in ogni passaggio** la seguente procedura:

- consegnare l'intera quota indicata (30 euro + 10 di caparra) ad un responsabile presente in auletta AUP. La caparra verrà restituita a fine torneo SOLO in caso di presenza, corretta condotta sportiva e puntualità. In caso contrario verrà devoluta in beneficenza ad una ONLUS da definire con la popolazione studentesca alla fine della manifestazione sportiva.
- Solo dopo aver saldato la quota compilare il form online di iscrizione, reperibile dal link specificato sull'evento o sul sito di Azione Universitaria Politecnico.  
Indicando:
  - -nome della squadra
  - -nome,cognome,matricola,corso di laurea, email e numero di telefono di ciascun partecipante
  - -capitano

L'elenco degli iscritti potrà subire modifiche, purché sia comunicato prima della chiusura delle iscrizioni.

Ogni squadra potrà essere formata da un minimo di 4 giocatori fino ad un massimo di 8 (obbligatoriamente studenti iscritti al politecnico di Bari), comprese le riserve, con l'obbligo della presenza di almeno una ragazza (che può anche NON essere iscritta al Politecnico) in campo.

## **Tempi delle gare**

Ogni partita prevede

- 3 Set da 15 Punti. La gara è vinta dalla squadra che si aggiudica 2 set su 3.
- Il tempo di attesa per l'ingresso delle squadre in campo è fissato a 5 minuti. Allo scadere la gara sarà considerata persa a tavolino con il punteggio di 2 set a 0.

Le squadre assenti ingiustificatamente per 2 gare consecutive nel corso del torneo, saranno escluse definitivamente dallo stesso

Il torneo si svolgerà secondo la formula del “girone all'italiana” (4 gironi da 4 squadre se si raggiungeranno le 16 squadre iscritte, nel caso in cui non si dovessero raggiungere si procederà con un altro metodo al fine di garantire comunque 3 partite a squadra), in modo tale che ogni squadra presente in un raggruppamento possa sfidare tutte le altre presenti all'interno dello stesso. Al termine degli incontri le prime due classificate dei raggruppamenti passeranno alle fasi di eliminazione diretta che prevedono quarti, semifinali e finali.

Gli accoppiamenti per la fase ad eliminazione diretta verranno effettuati con la seguente formula: la prima classificata di un girone contro la seconda classificata di un altro girone (vedi tabellone).

## **Sui campi da gioco – Tocchi di Squadra**

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi per rinviare la palla oltre la rete. La palla inviata nel campo avverso deve passare al di sopra della rete entro lo spazio di passaggio.

I tocchi di squadra comprendono non solo i contatti intenzionali dei giocatori, ma anche quelli non intenzionali con la palla.

Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente (tranne nel muro).

### **Sui campi da gioco – Falli di Gioco**

Verranno considerati come “falli di tocco di palla”, con conseguente assegnazione di punto alla squadra avversaria, i seguenti casi:

- Quattro Tocchi: Una squadra colpisce la palla quattro volte prima di rinviarla.
- Tocco Agevolato: Un giocatore si appoggia al compagno di squadra o ad una struttura / oggetto al fine di riportare la palla all'interno dell'area di gioco.
- Palla Trattenuta: Un giocatore non colpisce nettamente la palla, tranne in azione difensiva di una forte schiacciata oppure quando un contatto simultaneo di due avversari sopra le rete causa una momentanea palla “trattenuta”.
- Doppio Tocco: Un giocatore colpisce la palla due volte consecutivamente o la palla tocca successivamente varie parti del suo corpo.
- Palla Fuori: La palla è “fuori” quando cade al suolo completamente al di fuori delle linee perimetrali (senza toccarle);
- Palla in Rete (escluso il servizio): la palla inviata in rete può essere ripresa entro il limite dei tre tocchi permessi;

### **Sui campi da gioco – Falli di Muro**

Verranno considerati come “falli di muro”, con conseguente assegnazione di punto alla squadra avversaria, i seguenti casi:

- Il giocatore a muro tocca la palla nello spazio avverso prima o durante l'attacco avversario.
- Un giocatore mura il servizio avversario.
- Nel muro il giocatore può toccare la palla oltre la rete, a condizione che non interferisca nel gioco avversario prima o durante l'ultimo colpo d'attacco;

### **Sui campi da gioco – Invasione nello spazio avversario e Zona Libera**

Un giocatore può invadere lo spazio dell'avversario, campo e/o zona libera (oltre le linee perimetrali), a condizione che ciò non interferisca con il gioco della squadra avversaria.

È proibito ai giocatori toccare la rete quando intenti a giocare la palla.

### **Sui campi da gioco – Altre Regole**

- Le sostituzioni sono illimitate nel corso della partita
- Non sarà consentito ad una squadra iniziare o proseguire un incontro avendo un numero inferiore di quattro atleti in campo. Se, nell'impossibilità di utilizzare giocatori di riserva, il numero degli atleti di una squadra dovesse risultare inferiore a 4, la gara sarà sospesa per un massimo di 3 minuti. Se il giocatore in caso infortunio non recupera, la squadra anche in 3, dovrà obbligatoriamente portare a termine la gara.
- Sarà considerato falloso completare un attacco sul servizio avversario, quando la palla è interamente al di sopra del bordo superiore della rete.
- I giocatori possono attaccare o murare anche se sono al servizio, pertanto, non esiste alcun fallo di seconda linea. Dovrà, in ogni modo, essere rispettato il turno di battuta.
- 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.
- In fase di servizio, la palla nell'oltrepassare la rete può toccarla.
- 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).
- 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.
- Condizioni di gioco, è vietato giocare con scarpe da ginnastica o altro: si dovrà giocare a piedi nudi od eventualmente con calza
- Tutte le partite saranno dirette da un responsabile di campo che avrà il

compito di tenere il tempo, il risultato e prendere dei provvedimenti disciplinari in caso si compiano gravi falli.

In caso di analogo punteggio nella fase a gironi si procederà in questo modo per il passaggio alla fase ad eliminazione diretta:

- 1) Maggior numero di punti;
- 2) Scontri diretti;
- 3) Migliore differenza di punteggio;
- 4) Sorteggio.

**Premiazioni:**

E' prevista la premiazione della squadra Vincitrice del torneo e della squadra finalista perdente.