

REGOLAMENTO

Pallavolo - Amatoriale Misto

Si tratta di una versione ridotta e parzialmente modificata del Regolamento Ufficiale della Federazione Italiana Pallavolo (al quale, peraltro, ci si atterrà per quanto qui non espressamente menzionato).

Si sottolinea, inoltre, il carattere dilettantistico del Torneo, che ha come obiettivo primo ed insopprimibile quello di promuovere l'aggregazione sociale delle persone.

ISCRIZIONE

- al momento dell'iscrizione dovranno essere consegnati:
 - ✓ la scheda di iscrizione con i nomi dei partecipanti della squadra o del singolo giocatore se non inserito in alcuna squadra, nel secondo caso provvederanno gli Organizzatori del torneo a riunire i diversi iscritti singoli in una o più squadre.
 - ✓ eventuale autorizzazione dei genitori per giocatori minorenni
 - ✓ fotocopia del documento di ogni giocatore
 - ✓ quota di iscrizione di 5€ a giocatore
- il termine ultimo per la consegna dei moduli di iscrizione è fissato per il giorno **30 settembre 2020 incluso**
- ogni giocatore iscritto al torneo sarà considerato personalmente responsabile sia circa la propria idoneità fisica al gioco che in caso di eventuali infortuni

COMUNICAZIONI

- ogni comunicazione sarà riportata sul sito del torneo all'indirizzo:
www.sanpiodecimo.it/torneo
- saranno avvisati i Capitani di ogni squadra circa le comunicazioni urgenti pubblicate

FORMULA DEL TORNEO

Le modalità di svolgimento del torneo, a gironi o in modalità campionato, saranno comunicate alle squadre al termine delle iscrizioni e dipenderanno dal numero di squadre iscritte.

SQUADRE

Una squadra si compone di un massimo di 10 giocatori. Sei di essi, staranno in campo, mentre gli altri costituiranno le riserve.

RESPONSABILI DELLA SQUADRA

Quando la palla è fuori gioco, il capitano in gioco, e lui soltanto, è autorizzato a parlare con gli arbitri.

ACQUISIRE UN PUNTO

Una squadra conquista un punto:

- a) quando la palla cade a terra nel campo opposto;
- b) quando la squadra avversa commette un fallo;
- c) quando la squadra avversa riceve una "penalizzazione".

CONSEGUENZE DI UNO SCAMBIO VINTO

1. Uno scambio è la sequenza di un'azione di gioco dal momento del colpo di servizio fino a che la palla è "fuori gioco".
2. Se la squadra al servizio vince lo scambio, essa conquista un punto e continua a servire.
3. Se la squadra in ricezione vince lo scambio, essa acquisisce un punto e deve successivamente servire.

VINCERE UN SET

Un set (eccetto il 3° o il 5° decisivo set) è vinto dalla squadra che per prima consegue 25 punti con uno scarto di almeno due punti. In caso di 24 punti pari, il gioco continua fino a conseguire lo scarto di due punti (26-24; 27-25;).

VINCERE LA GARA

1. Gli incontri si giocano al limite di due set su tre ad eccezione delle semi-finali e finali che si giocano al limite di tre set su cinque. La gara è vinta dalla squadra che si aggiudica rispettivamente due e tre set.
2. Nel caso di parità di set, 1-1 o 2-2, il set decisivo (3° o 5°) è giocato a 15 punti con uno scarto di almeno due punti.

RINUNCIA E SQUADRA INCOMPLETA

1. Se una squadra rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo, è dichiarata perdente per rinuncia, con il punteggio di 0-2 (0-3 nel caso di semi-finali e finali) per la gara e 0-25 per ogni set.
2. Una squadra che non si presenta in tempo sul terreno di gioco, senza una valida ragione, è dichiarata perdente con il medesimo punteggio di cui al precedente comma. **E' concesso un ritardo massimo di 15 minuti.**
3. Eventuali impossibilità a giocare dovranno essere comunicate con un anticipo di almeno **5 giorni** rispetto alla partita

PUNTEGGIO CLASSIFICA

Il punteggio in classifica per la fase a gironi sarà assegnato nel modo seguente:

- 3 punti in caso di vittoria per 2-0
- 2 punti alla vincente ed 1 alla perdente in caso di vittoria per 2-1

FORMAZIONE DELLA SQUADRA

1. In gioco ci devono essere sempre sei giocatori per squadra, **salvo il caso in cui l'arbitro autorizzi una squadra a giocare in condizioni di inferiorità numerica, ma sempre con almeno quattro giocatori e previo consenso della squadra avversaria.**
2. I giocatori si dispongono in campo in un ordine di rotazione da loro scelto, che deve essere mantenuto per tutto il set.

SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI

1. Le sostituzioni si svolgeranno a rotazione
2. Al momento della battuta, il giocatore che, secondo rotazione, avrebbe il ruolo di battitore, sarà sostituito dalla riserva che prenderà il suo posto in battuta
3. Oltre a quanto riportato nei punti precedenti, ogni squadra avrà a disposizione n. 5 cambi per ogni set disponibili per la sostituzione di qualsiasi membro della squadra da effettuarsi durante un'interruzione di gioco facendone richiesta all'arbitro