



REGOLAMENTO TECNICO TORNEO 4x4 MISTO

COMPOSIZIONE SQUADRA

Ogni squadra deve essere composta da un minimo di 4 giocatori (con obbligo di almeno una donna), e potranno essere iscritti un massimo di 6 giocatori.

Una volta compilato e consegnato il modulo di registrazione della squadra, non sarà più possibile modificarlo e far quindi giocare atleti non inseriti nel suddetto modulo. In nessun caso è ammesso che un atleta sia inserito in più squadre dello stesso torneo contemporaneamente.

Qualora questo si verificasse, tutte le squadre in cui è inserito detto atleta potrebbero essere escluse dal torneo.

COMPONENTI IN MENO

Qualora una squadra si presentasse con organico ridotto per ritardo di un componente potrà disputare l'incontro anche con 3 soli giocatori tra i quali almeno una donna. 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.

Non sarà possibile far giocare atleti che non siano stati inseriti nella scheda atleti comunicata all'atto dell'iscrizione.

PUNTEGGIO

Il punteggio delle partite di qualificazione e della fase ad eliminazione diretta sarà comunicato in seguito a seconda della formula che sarà decisa in base al numero di squadre iscritte.

SOSTITUZIONI

Sono ammesse 2 sostituzioni durante ogni set senza obbligo di reciprocità.

INFORTUNIO

Nel caso di un giocatore infortunato, il giocatore di riserva, anche se ha già preso parte al gioco, può sostituirlo (anche se sono stati esauriti i cambi). Il giocatore infortunato non potrà più prendere parte al gioco durante l'incontro.

POSIZIONI

Non esiste linea di attacco.

I giocatori possono attaccare o fare muro da ogni parte del loro campo di gioco.

POSIZIONI E ORDINE SERVIZIO

Non ci sono posizioni determinate in campo, ma l'ordine di servizio deve essere rispettato durante il set. È permesso un solo tentativo di servizio.

VELO

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

CONTATTO SIMULTANEO

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

ATTACCO

Sono concessi tutti i tipi di colpi di attacco, compreso il pallonetto.

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 e dalla loro estensione immaginaria.

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

PRIMO TOCCO

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

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

TIME OUT

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di 1 time-out di 60 secondi per set.

CAMBIO CAMPO

Durante ogni set a 21 punti le squadre cambieranno campo ogni multiplo di 7 (punti sommati delle due squadre). In caso di set a 15 punti le squadre cambieranno campo ad ogni multiplo di 5.

ARBITRAGGI

Gli arbitri e i segnapunti delle partite del torneo saranno a cura dell'Organizzazione.

RITARDI

Nel caso di ritardo superiore ai 10 minuti di una squadra, l'Organizzazione potrà considerare questa perdente (i 10' partono dalla fine della partita precedente).

RISCALDAMENTO PREGARA

Per il corretto andamento del torneo sarà necessario che il riscaldamento sul campo non superi i 5 minuti.

Si invitano pertanto le squadre a cominciare il proprio riscaldamento in anticipo e di utilizzare il campo solo per il riscaldamento a rete con la palla.

Nel caso una squadra arrivi sul campo in ritardo dovrà rinunciare al riscaldamento.

ESPULSIONI

In caso un giocatore venga sanzionato nella partita con un cartellino rosso, il giocatore in questione sarà espulso. In caso di comportamenti offensivi o violenti che continuino anche dopo l'espulsione, il Comitato Organizzativo può squalificare il giocatore per una o più partite. In casi particolarmente gravi la pena può prevedere la squalifica della squadra o la radiazione del giocatore dal torneo.

Le decisioni della commissione sono inappellabili.

PRIMO POSSESSO

Il primo possesso è deciso con il lancio della moneta. La squadra che vince il lancio può scegliere il campo o di iniziare a battere.