



## **Capitolo 6: Beach Volley 4x4 Misto**

**Referente: Martina Quarta - [martina.quarta@cusmilano.it](mailto:martina.quarta@cusmilano.it) - 333 762 3597**

### **Struttura del Campionato**

Il Campionato si svolgerà in una tappa nel mese di maggio presso il C.S. PalaCus, cui seguirà la tappa finale a giugno. Potranno partecipare massimo 8 squadre miste per un totale di 2 gironi con 4 squadre ciascuno.

### **Formula del torneo**

#### Tappa di qualifica

Il torneo si svolge in due fasi: una fase iniziale a gironi e una successiva fase Playoff, dai quarti di finale fino alle finali.

#### Fase a gironi:

Tutte le squadre appartenenti allo stesso girone si affrontano in gare di sola andata. Il risultato delle gare determinerà la classifica generale.

Ai fini della classifica ad ogni gara vengono assegnati 3 punti per ogni vittoria e nessun punto in caso di sconfitta. In caso di parità, verranno considerati i seguenti fattori per determinare il piazzamento:

- gli scontri diretti (tra appartenenti allo stesso girone)
- il minor numero di punti subiti

#### Fase Playoff:

Terminata la fase a gironi e determinata la classifica generale, le squadre passeranno alla fase Playoff scontrandosi come segue:

#### *Quarti di finale:*

Quarto 1: 1° Classificata vs 8° Classificata

Quarto 2: 4° Classificata vs 5° Classificata

Quarto 3: 2° Classificata vs 7° Classificata

Quarto 4: 3° Classificata vs 6° Classificata

#### *Semifinale:*

Semi 1: Vinc. Quarto 1 vs Vinc. Quarto 2

Semi 2: Vinc. Quarto 3 vs Vinc. Quarto 4

Per determinare tutta la classifica continueranno a giocare anche le perdenti delle semifinali:

#### *Finale 1°/2°:*

Vinc. Semi 1 vs Vinc. Semi 2

#### *Finale 3°/4°:*

Perd. Semi 1 vs Perd. Semi 2

Mentre le posizioni dalla 5° all'8° verranno determinate in ordine di importanza in base:

- ai punti fatti nei quarti di finale;
- al posizionamento in classifica della fase a gironi.



### Tappa finale di giugno

Il torneo si svolge in due fasi: una fase iniziale a gironi e una successiva fase Playoff, dai quarti di finale fino alle finali.

Fase a gironi:

La suddivisione nei due gironi viene determinata dal posizionamento in classifica della tappa di maggio:

Girone Rosso:

- 1° classificata
- 3° classificata
- 5° classificata
- 7° classificata

Girone Blu:

- 2° classificata
- 4° classificata
- 6° classificata
- 8° classificata

Tutte le squadre appartenenti allo stesso girone si affrontano in gare di sola andata. Il risultato delle gare determinerà la classifica generale.

Ai fini della classifica ad ogni gara vengono assegnati 3 punti per ogni vittoria e nessun punto in caso di sconfitta, in caso di parità verranno considerati i seguenti fattori:

- gli scontri diretti (tra appartenenti allo stesso girone)
- il minor numero di punti subiti

Fase Playoff:

Terminata la fase a gironi e determinata la classifica generale, le squadre passeranno alla fase Playoff scontrandosi come segue:

*Quarti di finale:*

Quarto 1: 1° Classificata vs 8° Classificata

Quarto 2: 4° Classificata vs 5° Classificata

Quarto 3: 2° Classificata vs 7° Classificata

Quarto 4: 3° Classificata vs 6° Classificata

*Semifinale:*

Semi 1: Vinc. Quarto 1 vs Vinc. Quarto 2

Semi 2: Vinc. Quarto 3 vs Vinc. Quarto 4

Per determinare tutta la classifica continueranno a giocare anche le perdenti delle semifinali:

*Finale 1°/2°:*

Vinc. Semi 1 vs Vinc. Semi 2

*Finale 3°/4°:*

Perd. Semi 1 vs Perd. Semi 2

Mentre le posizioni dalla 5° all'8° verranno determinate in ordine di importanza in base:

- ai punti fatti nei quarti di finale;
- al posizionamento in classifica della fase a gironi.



Il Comitato Organizzatore si riserva di modificare la formula del torneo in caso di numero di iscrizioni differenti da quelli ipotizzati.

Una volta comunicato in via definitiva il calendario non sono concessi spostamenti di data e orario.

### **Caratteristiche del campo**

Il campo deve avere le dimensioni di 16m x 8m e la rete deve essere alta 2,44 m misurata al centro.

Le bande che delimitano il campo devono avere un colore in contrasto con la sabbia del terreno da gioco e devono avere dimensioni di 5cm in larghezza.

### **Svolgimento Gare**

Una squadra per aggiudicarsi la gara deve vincere 1 set. Una squadra per aggiudicarsi il set deve raggiungere quota 21 punti con un minimo scarto di 2 punti o avere uno scarto di 2 punti dal 21 in poi.

Le squadre cambiano il campo ogni 10 punti durante la partita. Ogni squadra ha un time-out a set.

Al termine delle gare i giocatori ringraziano arbitro e avversari e il capitano firma il referto e ratifica il risultato. I giocatori possono lasciare l'area di gioco solo dopo l'autorizzazione dell'arbitro.

### **Direzione del Campionato e Arbitraggi**

La direzione del Campionato, sia per la parte tecnica che organizzativa, è di esclusiva competenza del Comitato Organizzatore. La direzione del Campionato per la parte disciplinare è di competenza del D.d.G. incaricato dalla FIPAV.

L'iscrizione al Campionato sottintende la completa conoscenza ed accettazione del presente Regolamento.

Gli arbitraggi delle gare sono affidati ad un Direttore di Gara ufficiale.

### **Classifiche**

Le classifiche dei gironi vengono stilate secondo le modalità di seguito elencate:

- 3 punti per ciascun incontro vinto;
- 0 punti in caso di sconfitta;
- eventuali punti di penalizzazioni applicati per singoli incontri.

In caso di parità, per definire l'ordine in classifica, verranno considerati:

A) i punti classifica guadagnati nelle gare;

B) gli scontri diretti;

C) i punti fatti durante le partite.

La classifica definitiva del Campionato, che avrà valenza per la Coppa della Università, sarà determinata durante la tappa finale di giugno.

### **Squadre**

Le squadre partecipano alla gara con 4 giocatori contemporaneamente sul campo di gioco, 2 persone per ogni sesso, e massimo un giocatore per sesso in panchina.

Uno dei giocatori della squadra è il capitano e deve essere indicato nel referto. Il capitano è il responsabile della condotta e della disciplina della propria squadra ed è l'unico giocatore autorizzato a parlare con l'arbitro.

Per poter partecipare alle competizioni è necessario essere tesserati SPORT o FULL SPORT sul sito [www.cusmilano.it](http://www.cusmilano.it) e, quindi, presentare la documentazione necessaria. Nessun giocatore senza tutta la



documentazione richiesta potrà prendere parte alla gara. Ogni giocatore che prende parte alla gara, anche senza entrare sul rettangolo di gioco dalla panchina, deve aver consegnato al CUS Milano una visita medica valida al momento della gara.

Ogni squadra per essere ammessa allo svolgimento della gara deve presentare all'arbitro, entro e non oltre 10 minuti prima dell'orario ufficiale di gara:

- A) la **distinta di gara** che ogni responsabile di squadra deve stampare il triplice copia (una per il D.d.G., una per gli avversari e una per la propria squadra) ottenuti in fase di tesseramento;
- B) un numero massimo di 4 giocatori;
- C) un valido documento di identità (carta d'identità, passaporto o patente di guida) per ogni giocatore per il riconoscimento;
- D) una maglia ufficiale per ogni giocatore iscritto in "distinta di gara" e presente al riconoscimento con numero di identificazione coerente a quello segnalato in "distinta di gara".

L'arbitro provvede, per ogni squadra, ad eseguire un controllo della documentazione ed un riconoscimento ufficiale dei partecipanti alla gara.

Il fischio di inizio deve avvenire entro e non oltre 10 minuti dall'orario ufficiale di gara. Ritardi ulteriori saranno possibili solo se giustificati ed approvati dall'arbitro ed, in ogni caso, l'eventuale mancata conclusione della gara sarà ritenuta responsabilità oggettiva della/e squadra/e causa del ritardo iniziale.

Nel caso una gara non giungesse a termine per responsabilità oggettiva di una o entrambe le squadre, la/le squadra/e in difetto saranno sanzionate con la sconfitta per 21-0.

Al termine della gara l'arbitro provvede a far firmare il "Modulo C" (referto di gara), stampato una volta e compilato in maniera leggibile in ogni sua parte, ai capitani delle 2 squadre.

Il Modulo B "distinta di gara" potrà contenere esclusivamente un numero massimo di 6 giocatori di cui 1 capitano.