



REGOLAMENTO XV TORNEO DI PALLAVOLO BY AUP

L'associazione studentesca **"Associazione Ulisse Politecnico"** organizza la **"XV Edizione del Torneo di Pallavolo 6 vs 6 by AUP"**.

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.

Lo scopo di questa iniziativa è puntare all'importanza dello sport sul versante dell'attività fisica, ponendo l'accento sui valori che lo sport incarna: formazione, rispetto delle regole, gioco di squadra, correttezza.

Si giocherà presso lo sport club "Di Cagno Abbrescia"-Via Onofrio Lattanzio, 70125 Bari BA- il 14 novembre. Per partecipare sono previsti 30€ a squadra come caparra. (La caparra verrà restituita al termine del torneo nel caso non si ravvisassero gravi comportamenti antisportivi o ritardi all'orario di riconoscimento, o all'ingresso in campo).

Programma

Il torneo verrà giocato nella giornata del 14 novembre:

- Check-in: ore 16:00;
- Orario di gioco: a partire dalle 16:30.

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 sull'evento Facebook e pagine social di AUP (@aup.poliba su Instagram).



COME ISCRIVERSI: PROCEDURA SOLO PER IL CAPOSQUADRA

Il **torneo** è completamente **gratuito**. Per iscriversi, il capo squadra dopo aver raccolto il numero minimo di partecipanti della squadra e dopo averla formata, dovrà:

1. recarsi nella nostra auletta e lasciare la **caparra** richiesta di 30€ per Pallavolo;
2. ritirare la copia firmata della **ricevuta**, ricorda di conservarla e presentarla qualche giorno dopo in auletta per ritirare la caparra;
3. richiedere il **QR-Code** al referente AUP dopo aver lasciato la caparra per completare l'iscrizione attraverso la compilazione del **Form** (vanno caricati i documenti di identità della squadra);
4. il caposquadra verrà inserito nel **gruppo WhatsApp** creato appositamente per tutte le comunicazioni dell'evento.

La caparra verrà restituita a fine torneo SOLO in caso di presenza, corretta condotta sportiva e puntualità.

N.B.: Ogni squadra dovrà avere da un minimo di 6 a un massimo di 7 partecipanti, tutti iscritti obbligatoriamente al Politecnico di Bari.

Prima del momento della compilazione del form online il capitano della squadra sarà tenuto ad inviare al referente AUP, i documenti di riconoscimento (in versione digitale) di ogni membro della propria squadra. L'elenco degli iscritti potrà subire modifiche fino alla data della chiusura delle iscrizioni, ma sempre rispettando il numero minimo di partecipanti per squadra.

Regole del gioco

• TEMPI DELLE GARE

Ogni partita prevede:

- Per la fase a gironi si prevede un solo set a 21 punti con una durata limite di 20 minuti
- Per la fase ad eliminazione diretta ci sarà un set a 21 punti con una durata limite di 20 minuti.
- 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 due gare consecutive nel corso del torneo, saranno escluse definitivamente dallo stesso.

Il torneo si svolgerà secondo la formula del "girone all'italiana" (3 gironi da 4 squadre se si raggiungeranno le 12 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 la prima classificata e la seconda (in base alla differenza di punteggi) passeranno alle fasi di eliminazione diretta che prevedono quarti, semifinali e finali. In più passeranno alla fase ad eliminazione diretta 2 squadre delle terze classificate dei gironi che hanno più punti (queste si affronteranno tra di loro nella fase ad eliminazione diretta). Gli accoppiamenti per la fase ad eliminazione diretta verranno effettuati con la seguente formula: la prima classificata di un girone con la seconda classificata di un girone.

• 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 da 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 la 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 Avverso 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

- Non sarà consentito ad una squadra iniziare o proseguire un incontro avendo un numero inferiore di sei atleti in campo. Se, nell'impossibilità di utilizzare giocatori di riserva, il numero degli atleti di una squadra dovesse risultare inferiore a sei, la gara sarà sospesa per un massimo di 3 minuti. Se il giocatore in caso di infortunio non recupera, la squadra anche in 5, 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 obbligatorio essere muniti di scarpe da ginnastica/gioco per partecipare al torneo.
- 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. Scontri diretti;
2. Migliore differenza di punteggio;
3. Sorteggio.



Premiazione

Verrà premiato ogni componente del podio che riceverà una medaglia.

Codice in materia di protezione dei dati personali

Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 I dati dichiarati, nonché quelli contenuti nella documentazione richiesta dal presente regolamento, sono destinati al complesso delle operazioni, svolte anche con l'ausilio di mezzi elettronici e automatizzati, finalizzate alla partecipazione e regolare svolgimento dell'attività. Il trattamento dei dati è regolato dalla vigente normativa in materia di tutela della privacy (D.lgs. 30 giugno 2003, n. 196 "Codice in materia di protezione dei dati personali"). Ai fini della partecipazione alla presente competizione lo studente è obbligato a fornire i dati richiesti; la mancata presentazione dei dati necessari determina l'esclusione dall'attività.