

Formula del torneo

Il torneo si articola in una prima fase , di qualificazione , nella quale le squadre partecipanti verranno raggruppate in gironi eliminatori che si disputano all'italiana . Le vincenti di ciascun girone (e le migliori seconde, in base al numero di squadre iscritte) si qualificano per le semifinali ad eliminazione diretta. Il numero dei gironi verrà stabilito in base al numero delle squadre iscritte . La composizione dei gironi avverrà mediante sorteggio . Non è ammessa nessuna riserva alla squadra iscritta . Il torneo sarà disputato al raggiungimento di minimo n. 16 iscrizioni e per un massimo di 32 .

Iscrizione

La quota di iscrizione è fissata in € 15 a coppia da versare all'organizzazione al momento dell'iscrizione. Le iscrizioni sono aperte a tutti e dovranno pervenire entro e non oltre le ore 21 di giovedì 25 giugno presso la sede del circolo Arciguardia in via municipio 3 a Guardia Sanframondi . Ai fini dell'iscrizione si richiede inoltre, quale condizione della stessa, la consegna degli appositi moduli compilati in ogni parte e sottoscritti da ogni componente. Le iscrizioni possono essere prenotate inviando il solo modulo di iscrizione via e-mail all' indirizzo info@arciguardia.it

Per informazioni : www.arciguardia.it - Elvio 333 2162037 – Piero 329 1284728 - Luigi 338 9251649

L'inizio di un incontro

Il lancio della monetina precederà l'inizio della partita . La squadra che vince il sorteggio sceglierà il campo che dovrà essere obbligatoriamente invertito dopo il primo set .

L'incontro si svolge al meglio dei 3 set con vittoria a 7 punti . In caso di eventuale bella si procederà ad un nuovo sorteggio . In caso di parità es. 6 a 6 vincerà il primo che realizzerà 2 goal di scarto sull' avversario . E' assolutamente vietato accordarsi tra giocatori per far ripetere la partita; tale infrazione e' punibile con la squalifica dalla competizione di entrambe le squadre.

Il servizio

Ogni servizio di inizio gioco deve partire dal centro del campo effettuando alternativamente un set di servizio a squadra . Il giocatore che ricopre il ruolo di attaccante effettuerà il servizio lanciando la pallina con la mano dal centro del campo solo dopo aver dichiarato il VIA e sentito il VAI dell'attaccante avversario; qualunque gesto di preparazione al lancio può precedere il VIA, pertanto una volta dichiarato, la pallina deve essere esclusivamente lanciata contro la sponda antistante senza eventuali altri movimenti di distrazione. Dopo che la palla avrà toccato la sponda di fronte al giocatore potrà essere giocata ma non calciata direttamente in porta pena l'annullamento del gol . Dopo la battuta l'azione di gioco è valida quando la pallina viene giocata di mediana e successivamente di attacco o quando passa alla difesa .

Nel caso in cui la pallina dovesse fermarsi in una zona del campo non raggiungibile da alcuno omino la rimessa in gioco andrà effettuata a centrocampo dall'attaccante di turno in battuta.

Comportamento e Disciplinare

A gioco iniziato sono considerate azioni di disturbo : parole , grida , esclamazioni e qualsiasi movimento atto a distrarre l'azione avversaria . Tali infrazioni di disturbo sono considerati falli e per tanto la pallina verrà rilanciata al centro dall'avversario .

L'arbitro e/o il giudice di gara può squalificare da una partita o intera competizione uno o più giocatori in seguito a comportamenti antisportivi e/o provocatori ai fini del regolare svolgimento del gioco. L'arbitro e/o il giudice di gara ha facoltà di richiamare i giocatori verbalmente o con l'ausilio di cartellini (giallo per l'ammonizione – rosso in seguito alla seconda ammonizione) . Ogni 2 ammonizioni per squadra scatta la sanzione di detrarre 1 goal dal totale segnati fino a quel momento dell'incontro.

Saranno considerati falli le seguenti infrazioni :

- il gancio classico o pizzicata
- l'azione in difesa dove i tocchi degli omini sulla pallina superano il numero di tre , intercettazione compresa (es. terzino – portiere – terzino – portiere) ;
- giocare la pallina di sponda sia laterale che di fondo per più di due volte consecutive
- lo sbattere le stecche durante un'esecuzione di tiro al fine di causare distrazione
- far girare la stecca più di 360°
- stoppare e tirare una palla proveniente già da un tiro proprio o della stessa squadra.

Sono considerate valide le seguenti azione di gioco :

- lo stop e tiro in fase di intercettazione (lato e fronte omino) in difesa e in attacco, sia con lo stesso che con omini differenti della stessa stecca,
- il tiro con pallina proveniente da una sponda in seguito ad una intercettazione
- il caso in cui la pallina saltasse una o più stecche esclusa quella del portiere
- lo sbattere le stecche in fase di marcatura senza spostare il tavolo di gioco
- il passaggio tra portiere e terzino o viceversa
- il passaggio tra mediana e attaccante o viceversa
- il tiro di qualsiasi giocatore sulla sponda di fondo della propria metà campo col retro dell'omino

Per quanto non presente nel regolamento si fa riferimento all'arbitro e/o giudice di gara .

Premiazioni

Squadra 1 ^ classificata agnello +vino
Squadra 2 ^ classificata prosciutto + vino
Squadra 3 ^ classificata capicollo + vino