

Formula del torneo

Il campo da gioco è lungo m 8 e largo m 4 con rete posta a cm 100 da terra.

La superficie di gioco può essere in terra battuta, erba, erba sintetica o cemento, purché sia una superficie regolare senza buche o avvallamenti.

Il torneo si articola in una prima fase di qualificazione, nella quale le squadre partecipanti verranno raggruppate in gironi all'italiana. Le vincenti di ciascun girone (e le migliori seconde, in base al numero di squadre iscritte) si qualificano per la fase ad eliminazione diretta. L'organizzazione si riserva il diritto di cambiare la formula di raggruppamento in base al numero delle squadre iscritte. La composizione dei gironi avverrà mediante sorteggio. Le partite si svolgono al meglio dei tre set. I set si concludono ai quindici punti (sull'eventuale 14-14 si procede ad oltranza fino a quando una squadra ottiene due punti di vantaggio). Il torneo sarà disputato al raggiungimento di minimo n. 16 iscrizioni e per un massimo di 24.

Iscrizione

L'iscrizione alla categoria 2X2 è aperta a tutti. La quota di iscrizione per squadra è fissata in 20 € con la facoltà di iscrivere 1 riserva, da versare perentoriamente al momento dell'iscrizione. Pena la non inclusione nel tabellone. 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. Saranno ammesse al torneo le prime 24 squadre iscritte.

Le iscrizioni 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 e possono essere prenotate inviando il solo modulo di iscrizione via e-mail all'indirizzo info@arciguardia.it

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

Regolamento tecnico

Non sono concessi tocchi di mano, tocchi prolungati o doppi tocchi, in coppia si possono fare non più di tre tocchi, la palla può fare un rimbalzo solo prima che la coppia che difende tocchi la palla.

- Il tocco a muro vale come tocco numerico, quindi in caso di muro, la squadra che difende può fare due tocchi oltre al muro.
- Toccata la palla una volta, questa non può più rimbalzare per terra.
- Le battute si effettuano "a giro". Si batte con palla in mano calciando al volo o di rimbalzo, non si può battere né di spalla né di testa né di ginocchio ma solo con il piede.
- Non è ammesso ricevere una battuta al volo, la palla deve rimbalzare almeno una volta
- Alle due estremità della rete devono essere posizionate due aste. La palla deve passare all'interno di queste due asticelle. Qualora la squadra che attacca facesse passare la palla "fuori banda", il punto va alla squadra avversaria.
- Le invasioni di campo sopra la rete non esistono, viene fischiato fallo di invasione in caso di tocco della rete o di invasione per gioco pericoloso.
- Le invasioni per gioco pericoloso vengono fischiate solo contro chi difende; sono quelle invasioni atte a non lasciar tirare l'avversario nelle vicinanze della rete, generano spesso contrasti fisici o rendono impossibile il gesto tecnico di chi attacca; fischiare questi falli di invasione serve a rendere più spettacolare il gioco e a preservare i giocatori da scontri pericolosi.
- Ogni volta che vengono fischiate irregolarità per gioco pericoloso o invasioni, il punto va alla squadra avversaria.
- In caso di azioni dubbiose, l'arbitro deve far ripetere l'azione.
- L'arbitro viene aiutato nel suo compito da giudici di linea come nel tennis.
- Il giudice di gara, può ammonire la squadra che ha comportamenti antisportivi, che bestemmia o che contesta il suo operato; nel calcio tennis non esistono ammonizioni al singolo giocatore ma solo sanzioni di squadra, dopo due ammonizioni rimediate durante tutto il torneo, la squadra viene automaticamente squalificata ed estromessa dal torneo.
- L'organizzazione si riserva il diritto di far arbitrare ad arbitri federali, ai componenti dell'organizzazione e persone terze.

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