



# Regolamento Tornei

## Milano Sport Challenge 2022

Basket 3x3

Volley 6x6

Calcio Tennis 2x2

In collaborazione con



Con il patrocinio di



# MSC

## Milano Sport Challenge

### Regolamento Ufficiale

#### INTRODUZIONE

Il CUS Milano, con il patrocinio di CUSI Lombardia, organizza per la stagione 2021/2022 i Milano Sport Challenge, tornei sportivi che raggruppano tre diverse discipline: Basket 3x3, Volley 6x6 e Calcio-Tennis 2x2.

I tornei sportivi di basket sono organizzati in collaborazione con Olimpia Milano.

Ai Milano Sport Challenge possono iscriversi tutte le persone facenti parte di almeno una delle seguenti categorie:

- Studenti iscritti al 5° anno degli istituti superiori di Milano e Provincia;
- Studenti Universitari tesserati per il CUS Milano o per uno dei CUS Lombardi;
- Studenti Erasmus delle Università Milanesi;
- Dipendenti delle Università.

Procedura di iscrizione:

- se sei già tesserato per CUS Milano con pacchetto SPORT o FULL SPORT, o se sei tesserato per uno dei CUS Lombardi, vai sul sito [www.cusmilano.it](http://www.cusmilano.it) (sezione "Tornei") e iscriviti gratuitamente la tua squadra ad uno o più tornei;
- se non sei ancora tesserato per CUS Milano, vai sul sito [www.cusmilano.it](http://www.cusmilano.it) (sezione "Tesseramento"), acquista il pacchetto ACTIVE al costo di 5€ (costo a persona) e iscriviti la tua squadra ad un solo torneo.

**Nota:** la tessera ACTIVE va acquistata entro il 03/05/2022 per il torneo di Basket, entro il 16/05/2022 per il torneo di Calcio Tennis ed entro il 17/05/2022 per partecipare al torneo di Volley; la tessera ACTIVE è valida per la partecipazione ad UN SOLO TORNEO, in caso di partecipazione a più tornei bisogna acquistare la TESSERA SPORT o FULL SPORT.

#### SQUADRE

Ogni squadra (o i suoi singoli giocatori) può partecipare a più di un torneo, ma non è consentita la partecipazione della squadra e dei suoi relativi giocatori a più di UNA TAPPA di ogni singolo Torneo.

Le squadre che accederanno alla fase finale di ogni torneo dovranno essere composte dagli stessi giocatori che si sono iscritti e hanno giocato nella rispettiva tappa.

Non è obbligatorio comporre squadre omogenee per età e università di appartenenza.

Il nominativo della squadra non deve contenere parole o frasi denigratorie, volgari o offensive. L'accettazione del nome della squadra è subordinata al vaglio del Comitato Organizzatore (C.O.).

E' consentita l'iscrizione anche a giocatori singoli o a due giocatori (nel caso del volley si possono iscrivere fino a 4 giocatori singoli), seguendo le indicazioni sopra riportate, il C.O. provvederà a formare le squadre.

**Nota:** *nessun allenatore deve essere presente sul campo, né allenare a distanza dalla tribuna.*

## **ARBITRAGGIO**

Per ogni gara dei singoli tornei vengono designati arbitri ufficiali per il corretto svolgimento delle stesse.

## **PREMI**

A tutti i partecipanti verrà fornita una t-shirt da gioco, che dovrà essere utilizzata per lo svolgimento del torneo.

I vincitori delle finali dei singoli tornei (Basket, Volley e Calcio Tennis) si aggiudicheranno dei premi che verranno esplicitati nei successivi regolamenti di ogni disciplina sportiva.

La partecipazione al torneo prevede la totale accettazione del presente regolamento.

Il C.O. si riserva il diritto, in qualsiasi momento, di apportare modifiche al seguente regolamento, anche per i punti che riguardano la struttura del torneo di ogni singola disciplina a seconda del numero di squadre iscritte.

## **MILANO BASKET CHALLENGE 3X3**

Torneo di Basket 3x3 maschile e femminile organizzato in collaborazione con Olimpia Milano.

Ogni squadra dovrà essere composta al massimo da 4 giocatori (3 giocatori sul campo e un cambio).

La tappa si svolgerà il 05/05 presso il C.S. Fenaroli dalle h17.30 (orario variabile a seconda del numero di squadre iscritte).

### **Art. 1 Il campo e la palla**

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Un campo di gioco regolamentare è largo minimo 12 m e massimo 15 m e lungo 11 m.

Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero, una linea dei due punti e un semicerchio no-sfondamento sotto il canestro. E' consentito l'utilizzo di una metà campo di un campo tradizionale.

Per le gare maschili si usano palle taglia 7 e per le gare femminili taglia 6.

### **Art.2 Inizio del gioco**

2.1 Il primo possesso è deciso con il lancio della moneta. La squadra che vince il lancio può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

2.2 La gara comincia con tre giocatori in campo.

### **Art.3 Segnare i punti**

3.4 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 1 punto.

3.5 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 2 punti.

3.6 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

### **Art.4 Tempo di gioco/Vincitore della gara**

4.1 Il tempo di gioco regolamentare è il seguente: un unico periodo da 10 minuti. Il cronometro non si ferma nemmeno nella situazione di tiro libero.

4.2 Se il punteggio è in parità alla fine del tempo regolamentare, si gioca un tempo supplementare. La prima squadra a segnare 1 punto nel supplementare vince la gara.

4.3 Una squadra perde la gara per forfait qualora entro 5 minuti dall'orario di inizio stabilito non sia presente sul campo di gioco con tre giocatori pronti. In caso di forfait, il punteggio si indica con una w-o oppure o-w (dove 'w' sta per 'vittoria'). Si assegneranno 10 punti alla squadra vincitrice. La squadra che per 2 volte perde la gara per forfait è automaticamente squalificata ed esclusa dal torneo.

4.4 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno 'o' in ogni caso.

## **Art.5 Falli/Tiri Liberi**

5.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, fatto salvo quanto riportato nell'art.12 del presente Regolamento.

5.2 I falli commessi durante un atto di tiro dentro l'arco sono puniti con un tiro libero, mentre i falli commessi oltre l'arco sono puniti con due tiri liberi.

5.3 I falli di squadra n.7, 8 e 9 sono sempre puniti con un tiro libero. Dal decimo in poi, ogni fallo è punito con un tiro libero e possesso di palla. Questa regola si applica anche ai falli commessi durante un atto di tiro, annullando di fatto l'applicazione della regola 5.2.

5.4 Tutti i falli tecnici sono puniti con un tiro libero e possesso di palla, mentre i falli antisportivi sono puniti con due tiri liberi e possesso. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.

## **Art.6 Come si gioca la palla**

6.1 A seguito di un tiro realizzato o di un ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso palla):

- Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco palleggiando o passando la palla da dentro il campo, direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea di fondo) ad un compagno in un qualsiasi punto dietro l'arco.
- La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area di no-sfondamento posta sotto il canestro.

6.2 A seguito di ogni tiro sbagliato o di un ultimo tiro libero sbagliato (tranne quelli seguiti da possesso palla):

- Qualora la squadra in attacco prenda il rimbalzo, può continuare ad attaccare il canestro senza far uscire il pallone dall'arco.
- Qualora la squadra in difesa prenda il rimbalzo, deve portare il pallone oltre l'arco (passando o palleggiando).

6.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportare palla oltre l'arco (passando o palleggiando).

6.4 Ogni possesso palla di entrambe le squadre, susseguente ad una qualunque situazione di palla morta, deve cominciare con la consegna del pallone dietro l'arco e in posizione centrale, da parte dell'arbitro.

6.5 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.

6.6 In caso di palla contesa, il possesso è della squadra in difesa.

## **Art.7 Stallo**

7.1 Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

7.2 Se il campo è fornito di cronometro, una squadra deve tirare entro 12 secondi. Il cronometro parte contemporaneamente al possesso palla dell'attacco dopo un tiro libero.

## **Art.8 Sostituzioni**

Le sostituzioni possono essere effettuate da ogni squadra durante ogni situazione di palla morta, o prima/dopo di un tiro libero. Il sostituto può entrare in gioco al momento dell'uscita dal campo del compagno. Le sostituzioni possono essere effettuate esclusivamente dietro la linea di fondo opposta al canestro e non necessitano di alcun intervento da parte dell'arbitro o degli ufficiali di campo.

## **Art. 9 Svolgimento del torneo**

Si svolgerà una tappa a numero chiuso: massimo 8 squadre maschili e 8 femminili.

Sarà garantita la partecipazione alle squadre seguendo l'ordine cronologico delle iscrizioni.

Le squadre verranno suddivise in 2 gironi da 4 squadre per ogni tappa. Ogni girone prevede gare di sola andata.

Le prime due classificate di ogni girone passano al turno successivo e si affronteranno come segue:

- Gara 1: 1° Classificata Girone A vs 2° Classificata Girone B
- Gara 2: 1° Classificata Girone B vs 2° Classificata Girone A
- Finale: Vincente Gara 1 vs Vincente Gara 2

9.1 In caso di maggiore affluenza delle squadre, il comitato organizzatore si riserva la possibilità di organizzare altre tappe. Si specifica che vige la regola che una squadra può partecipare solo ad una tappa.

9.2 Il C.O. si riserva di modificare la formula in base al numero di squadre iscritte.

## **Art.10 Le classifiche delle squadre**

Per generare la classifica dei gironi si applicano le seguenti regole di classificazione.

Il punteggio della classifica si applica nel seguente modo:

- ad ogni squadra vincitrice vengono assegnati 2 punti
- ad ogni squadra perdente vengono assegnati 0 punti.

Qualora ci siano squadre a pari punti in classifica dopo il punto 1, si passa al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi)
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone)
3. Maggiore media-punti segnati (senza contare i punteggi vincenti o i ritiri)

## **Art. 11 Premi**

Le squadre finaliste verranno premiate presso il Forum di Assago tra il secondo e il terzo quarto di una gara di Campionato LBA, con una coppa ed un premio targato Olimpia Milano.

## **Art.12 Squalifiche**

Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) è squalificato dagli arbitri per la gara e potrebbe essere squalificato dagli organizzatori per l'evento. Indipendentemente da ciò,

l'organizzatore ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, violazione delle regole.

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIBA.

## **MILANO VOLLEY CHALLENGE 6X6**

Torneo di volley 6x6 misto. Ogni squadra dovrà essere composta al massimo da 8 giocatori (6 giocatori sul campo e due cambi).

In campo dovranno sempre essere presenti almeno tre giocatori dello stesso sesso.

La tappa si svolgerà il 20/05 presso il C.S. PalaCus dalle h17.30 (orario variabile a seconda del numero di squadre iscritte).

### **Art. 1 Il campo e la palla**

Il terreno di gioco è di forma rettangolare, lungo 18 metri e largo 9, diviso in due settori di 9 per 9 metri da una rete posta perpendicolarmente al suolo. Una *linea d'attacco* è tracciata a 3 metri dalla rete (parallelamente ad essa) e suddivide ogni metà campo in una *zona d'attacco*, fra la rete e la linea d'attacco, e una *zona di difesa*, fra la linea d'attacco e quella di fondo campo.

La rete è posta ad un'altezza di 2,34 metri. I palloni utilizzati sono quelli omologati FIPAV.

### **Art.2 Inizio del gioco**

2.1 Il primo possesso è deciso con il lancio della moneta. La squadra che vince il lancio può scegliere di beneficiare del possesso palla o del campo in cui giocare. Una squadra ottiene il diritto a servire ogni volta che ottiene un punto.

2.2 La gara comincia con 6 giocatori in campo di cui almeno 3 dello stesso sesso. Questa proporzione deve essere mantenuta in ogni momento della partita e durante tutte le fasi del torneo, pena la squalifica della squadra.

### **Art.3 Tempo di gioco/Vincitore della gara**

3.1 Ogni partita si disputa con 1 set unico da 15 punti. Vince la prima squadra che raggiunge i 15 punti con almeno due punti di stacco rispetto alla squadra avversaria.

3.2 Una squadra perde a tavolino qualora entro 5 minuti dall'orario di inizio stabilito la squadra non sia presente sul campo di gioco con sei giocatori pronti rispettando le proporzioni uomo/donna sopra riportate o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente riceve il massimo punteggio previsto dal set mentre la squadra perdente riceve uno '0'.

3.3 La squadra che per 2 volte non si presenta sul campo di gioco entro 5 minuti dall'orario di inizio stabilito è automaticamente squalificata ed esclusa dal torneo.

### **Art.4 Come si gioca la palla**

4.1 Ogni azione inizia con il servizio (o "battuta") effettuato dal giocatore difensore destro della squadra che ne ha ottenuto il possesso palla; al fischio dell'arbitro egli ha otto secondi di tempo per inviare la palla verso il campo avversario utilizzando qualsiasi parte del braccio. L'azione continua fino a che la palla non tocca il campo e/o viene inviata fuori da esso. La squadra che vince un'azione di gioco conquista un punto e il diritto a servire.

4.2 Per ogni azione di gioco, la squadra ha a disposizione tre tocchi (escludendo l'eventuale tocco di muro) per inviare la palla nel campo avversario facendola passare all'interno dello spazio di passaggio. Dopo aver effettuato un muro, un giocatore può colpire nuovamente la palla senza incorrere nel fallo di *doppio tocco* ed effettuando il primo tocco di squadra.



4.3 La palla non può essere fermata o trattenuta e può essere colpita con qualunque parte del corpo; costituisce fallo il contatto e il successivo accompagnamento della palla o il contatto continuo e ripetuto con il corpo. Nel caso in cui la palla tocchi la rete e ritorni indietro, essa può essere rigiocata nel limite dei tocchi rimasti a disposizione della squadra. È vietato toccare qualsiasi parte della rete.

### **Art.5 Posizione dei giocatori**

5.1 La posizione dei giocatori all'inizio di ogni set determina l'ordine di rotazione, che deve essere mantenuto per tutta la durata del set: le posizioni (o posti) sono numerate da 1 a 6 partendo dal difensore destro in senso antiorario; in questo modo si avranno 3 giocatori in prima linea (attacco) (posizioni 2, 3 e 4) e 3 giocatori in seconda linea (difensori) (posti 1, 6, e 5).

5.2 I giocatori di entrambe le squadre devono trovarsi all'interno del campo e nel proprio posto al momento del colpo di servizio per non incorrere nel fallo di posizione, che comporta la perdita dell'azione e l'assegnazione di un punto alla squadra avversaria. Il giocatore a servizio è esonerato dall'ordine di rotazione. Dopo il servizio i giocatori sono liberi di muoversi.

5.3 Quando la squadra che non ha servito conquista il punto (e quindi anche il servizio), questa deve ruotare in senso orario: il giocatore in posto 2 diventa quindi il nuovo difensore destro, andando a servire; il precedente difensore destro (posto 1) diventa il nuovo difensore centrale (posto 6) e analogamente tutti gli altri.

### **Art.6 Sostituzioni**

6.1 Le sostituzioni possono essere effettuate da ogni squadra prima di ogni servizio. Il sostituto può entrare in gioco al momento dell'uscita dal campo del compagno. Le sostituzioni possono essere effettuate esclusivamente nella zona di sostituzione posta accanto alla panchina della propria squadra e necessitano dell'intervento da parte dell'arbitro.

6.2 Ogni volta che viene effettuata una sostituzione bisogna fare riferimento a quanto riportato nell'art. 2.2 del presente Regolamento.

### **Art. 7 Svolgimento del torneo**

Si svolgerà una tappa alla quale possono partecipare al massimo 8 squadre.

Sarà garantita la partecipazione alle squadre seguendo l'ordine cronologico delle iscrizioni.

Le squadre verranno suddivise in 2 gironi da 4 squadre per ogni tappa. Ogni girone prevede gare di sola andata. Passano alle semifinali le prime due squadre classificate di ogni girone che giocheranno gare ad eliminazione diretta, secondo i seguenti accoppiamenti:

- Gara 1: 1<sup>a</sup> classificata girone A vs 2<sup>a</sup> classificata girone B
- Gara 2: 1<sup>a</sup> classificata girone B vs 2<sup>a</sup> classificata girone A
- Finale: Vincente Gara 1 vs Gara 2

7.1 In caso di maggiore affluenza delle squadre, il comitato organizzatore si riserva la possibilità di organizzare altre tappe. Si specifica che vige la regola che una squadra può partecipare solo ad una tappa.

7.2 Il C.O. si riserva di modificare la formula in base al numero di squadre iscritte.

### **Art. 8 Le classifiche delle squadre**

Per generare la classifica dei gironi si applicano le seguenti regole di classificazione.

Il punteggio della classifica si applica nel seguente modo:

- ad ogni squadra vincitrice vengono assegnati 3 punti
- ad ogni squadra perdente vengono assegnati 0 punti.

Qualora ci siano squadre a pari punti in classifica dopo il punto 1, si passa al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi);
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone);
3. Maggiore media-punti segnati (senza contare i punteggi vincenti o i ritiri).

### **Art. 9 Premi**

I vincitori della finale si aggiudicheranno la coppa 1° classificati e un prodotto del merchandising targato Vero Volley (un premio per ogni partecipante).

### **Art.10 Squalifiche**

Il C.O. ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, violazione delle regole.

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIPAV.

## **MILANO CALCIO TENNIS CHALLENGE 2X2**

Torneo di Calcio Tennis 2x2 maschile e femminile.

Ogni squadra dovrà essere composta al massimo da 2 giocatori.

La tappa si svolgerà il 19/05 presso il C.S. Fenaroli dalle h17.30 (orario variabile a seconda delle squadre iscritte).

### **Art. 1 Il campo e la palla**

L'area di gioco comprende il terreno di gioco e la zona libera.

1.1 Il campo da gioco ha una forma rettangolare è lungo m 12,8 e largo m 8,23 con altezza della rete 100 cm da terra.

1.2 Il terreno di gioco è delimitato da due linee laterali e da due linee di fondo. Esse sono incluse nelle dimensioni del terreno di gioco.

1.3 La zona di battuta è l'area situata oltre la linea di fondo. In profondità la zona di servizio si estende fino ad un massimo di 1m.

### **Art.2 Inizio del gioco**

2.1 La posizione dei giocatori all'inizio di ogni set determina l'ordine di rotazione, che deve essere mantenuto per tutta la durata del set.

2.2 I giocatori di entrambe le squadre devono trovarsi all'interno del campo e nel proprio posto al momento del colpo di servizio per non incorrere nel fallo di posizione, che comporta la perdita dell'azione e l'assegnazione della battuta.

2.3 L'azione di gioco inizia con il fischio dell'arbitro.

2.4 Il primo servizio del set è effettuato dalla squadra che ne ha ottenuto il diritto con il sorteggio. Dopo il primo servizio del set, il giocatore che serve è designato come segue:

- Quando la squadra al servizio vince l'azione di gioco, il giocatore che lo aveva precedentemente effettuato, serve di nuovo.
- Quando la squadra in ricezione vince l'azione di gioco, ottiene il diritto a servire e il giocatore che non ha servito l'ultima volta dovrà servire. Il primo arbitro autorizza l'esecuzione del servizio dopo aver controllato che il giocatore al servizio sia in possesso della palla dietro la linea di fondo e che le due squadre siano pronte a giocare.

2.5 La risposta alla battuta può essere effettuata solo dopo un rimbalzo della palla nel campo della squadra ricevente.

### **Art.3 Tempo di gioco/Vincitore della gara**

Nelle fasi dei gironi e per la gara delle semifinali, la gara è vinta dalla squadra che si aggiudica il set da 15 punti.

Nella finale il match sarà vinto al raggiungimento di 11 punti per set e alla vittoria di almeno 2 set su 3.

In caso di pareggio vale la regola del c.d. Tie-Break.

## **Art.4 Come si gioca la palla**

4.1 La palla viene colpita con ogni parte del corpo, mani e braccia escluse. Non sono concessi tocchi di mano, tocchi prolungati o doppi tocchi, si possono fare al massimo tre tocchi per ogni metà campo.

4.2 Si batte con palla in mano calciando al volo senza toccare la linea di fondo, in tal caso verrà assegnato il punto alla squadra avversaria. Si può battere solo con il piede.

4.3 Al conseguimento di ogni punto si acquisisce il diritto di battuta.

4.4 Il tocco a muro durante il gioco, vale come tocco numerico, quindi in caso di muro, la squadra che difende può fare due tocchi oltre al muro.

4.5 La palla può toccare la rete nell'oltrepassarla (anche in battuta).

4.6 La palla in rete può essere rigiocata entro il limite dei tre tocchi.

4.7 La palla è fuori quando cade completamente al di fuori delle linee perimetrali (senza toccarle), quando tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco o una persona al di fuori del gioco.

4.8 Toccata la palla si hanno a disposizione tre tocchi, se la palla tocca il suolo verrà dato il punto alla squadra avversaria.

4.9 Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi per rinviare la palla al di sopra della rete. I tocchi di squadra comprendono non solo i contatti intenzionali dei giocatori, ma anche quelli non intenzionali con la palla.

4.10 La palla che ha attraversato il piano della rete verso la zona libera opposta, totalmente o parzialmente al di fuori dello spazio di passaggio, può essere recuperata entro i tocchi previsti per la squadra, a condizione che:

- la palla quando viene rinviata all'indietro
- attraversi il piano della rete al di fuori dello spazio di passaggio dallo stesso lato del campo;

## **Art. 5 Infrazioni/violazioni di gioco**

5.1 È considerato punto avversario quando:

- Una squadra colpisce la palla quattro volte prima di rinviarla.
- Un giocatore si appoggia al compagno di squadra.
- La palla inviata nel campo avverso non passa al di sopra della rete entro lo spazio di passaggio. Lo spazio di passaggio è la parte del piano verticale della rete delimitata: inferiormente, dalla parte superiore della rete; superiormente, dal soffitto o da altre eventuali strutture.

5.2 Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente.

5.3 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.

5.4 E' proibito toccare la rete o invadere con buona parte del corpo il campo avversario.

5.5 Entro l'area di gioco ad un giocatore non è permesso di avvalersi del compagno di squadra o delle attrezzature come supporto per raggiungere e giocare la palla. Tuttavia il giocatore che è sul punto di commettere un fallo (toccare la rete, etc.), può essere trattenuto o tirato indietro dal compagno di squadra.

5.6 La palla può essere toccata da qualsiasi parte del corpo tranne le mani e le braccia.

## **Art. 6 Svolgimento del torneo**

Si svolgerà una tappa in cui possono essere iscritte al massimo 8 squadre maschili e 4 squadre femminili.

Per il torneo maschile le squadre verranno suddivise in 2 gironi da 4 squadre per ogni tappa. Ogni girone prevede gare di sola andata. Passano alle semifinali le prime due squadre classificate di ogni girone che giocheranno gare ad eliminazione diretta, secondo i seguenti accoppiamenti:

- Gara 1: 1<sup>a</sup> classificata girone A vs 2<sup>a</sup> classificata girone B
- Gara 2: 1<sup>a</sup> classificata girone B vs 2<sup>a</sup> classificata girone A
- Finale: Vincitrice Gara 1 vs Vincitrice Gara 2

Per il torneo femminile le squadre saranno raggruppate in un girone unico da 4 squadre e si affronteranno tutte in scontri diretti. Le prime due classificate del girone si affronteranno per determinare la squadra vincitrice del Torneo.

6.1 In caso di maggiore affluenza delle squadre, il comitato organizzatore si riserva la possibilità di organizzare altre tappe. Si specifica che vige la regola che una squadra può partecipare solo ad una tappa.

6.2 Il C.O. si riserva di modificare la formula in base al numero di squadre iscritte.

## **Art.7 Le classifiche delle squadre**

Il punteggio della classifica si applica nel seguente modo:

- ad ogni squadra vincitrice vengono assegnati 3 punti
- ad ogni squadra perdente vengono assegnati 0 punti.

Qualora ci siano squadre a pari punti in classifica dopo il punto 1, si passa al punto successivo e così di seguito.

1. Maggior numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi);
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone);
3. Numero maggiore di punti segnati.

Il punteggio della classifica si applica nel seguente modo:

- ad ogni squadra vincitrice vengono assegnati 3 punti
- ad ogni squadra perdente vengono assegnati 0 punti.

## **Art. 8 Premi**

I vincitori si aggiudicheranno la coppa 1° classificati e la T-Shirt ufficiale dell'Italia Campione d'Europa 2020.

## **Art.9 Squalifiche**

Se una squadra rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo, è dichiarata perdente per forfait con il punteggio di 15-0 per l'incontro. La squadra che non si presenta in tempo sul terreno di gioco, con un tempo massimo di trenta minuti dall'inizio dell'ora stabilita per la gara è dichiarata perdente con le stesse modalità previste dalla regola.

Il giudice di gara può ammonire la squadra che ha comportamenti antisportivi, che bestemmia o che contesta il suo operato. Dopo due ammonizioni rimediate nello stesso set, il set stesso deve considerarsi concluso a favore della squadra avversaria con il punteggio di 15-0.

Il C.O. ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, violazione delle regole.