



REGOLAMENTO

- In ogni gara si sfidano due squadre composte da 6 giocatori.
- Tutte le gare, ad esclusione delle fasi finali, si giocano in un tempo massimo di 18 minuti. Al punto effettuato da una qualsiasi delle due squadre, intorno al 9° minuto, l'arbitro ordinerà il cambio campo (NON è prevista pausa).
- AL termine del tempo la squadra che ha più punti vince. Se ci si trova in una situazione di parità, l'arbitro avviserà entrambe le squadre e la prima che otterrà il punto vincerà.
- Le fasi finali si disputano in due tempi da 15 minuti, con le stesse modalità della fase a gironi.
- Giro obbligatorio ad ogni turno di battuta dopo quello degli avversari
- In caso di sconfitta a tavolino si conta una differenza di punti di -15
- Tutta la squadra, comprese le riserve, è tenuta a presentarsi per l'orario stabilito per la gara sul campo da gioco. Pena sconfitta a tavolino
- In caso di parità di differenza si seguono i seguenti criteri:
 - Provvedimenti disciplinari
 - Scontro diretto
 - Differenza punti
 - Golden point (chi fa punto vince)
- Previste sanzioni solo per comportamento antisportivo (ammonizione) o condotta violenta (espulsione). Il provvedimento influisce su tutta la squadra: l'espulsione comprende la perdita a tavolino della partita. L'Ammonizione è solo simbolica per il mantenimento del corretto svolgimento del torneo. Due ammonizioni nella stessa partita comportano la sconfitta a tavolino

Regole specifiche:

- Si segue la linea generale della Federazione Italiana Pallavolo
- Fallo di "doppia" sanzionato solo se in si effettua l'infrazione in modo plateale

- Alla seconda linea non è permessa né l'azione di muro né l'attacco aereo. Può essere effettuato sotto rete solo se con entrambi i piedi per terra. Ad una distanza ragionevole dalla rete è consentito l'attacco aereo anche alla seconda linea. **(Il campo da Beach Volley non presenta la linea d'attacco quindi la distanza d'attacco per la seconda linea è a discrezione dell'arbitro)**
- Invasioni e tocchi di rete sanzionati solo se effettuati in modo plateale
- Per eventuali sostituzioni, si avvisa l'arbitro e il giocatore entrerà solo durante il proprio turno di giro, al posto del giocatore che si trovava in zona 2 della prima linea. In poche parole entrerà e dovrà effettuare la battuta a seguito del giro di tutta la squadra.
- A tutti i giocatori in prima linea, al turno di battuta avversario, è vietata l'azione di "muro".

Si comunica che arbitri, collaboratori e docenti detengono piena autorità nel valutare il comportamento delle squadre. Essi possiedono la facoltà di escludere le classi dal torneo, qualora lo ritengano necessario, con conseguenti provvedimenti disciplinari in ambito scolastico.

