

REGOLAMENTO BICOPA BEACH

Il torneo prevede un numero massimo di 16 (sedici) squadre partecipanti. Il numero di partite garantite dipenderà dal numero di squadre iscritte. Il torneo si svolgerà con una prima fase a gironi; successivamente le squadre che si qualificheranno si sfideranno in partite ad eliminazione diretta secondo il seguente schema:

TABELLONE GOLD: accedono le prime due classificate di ogni girone

TABELLONE SILVER: accedono le 3e e 4e classificate di ogni girone. In entrambi i gironi sono previsti quarti di finale, semifinali e finale.

Le partite saranno disputate a set unico ai 15 punti. In caso di parità si disputerà il "Killer Point".

Le finali per il 1°/2° posto e per il 3°/4° posto si giocheranno al meglio dei due set da 21 punti. In caso di parità al termine del secondo set se ne giocherà un terzo, sempre ai 21, con killer Point in caso di ulteriore parità.

Al termine del torneo verrà eletto l'MVP del torneo. Il premio sarà attribuito in base alle votazioni relative ai giocatori che parteciperanno alla finale e che si classificheranno al primo e al secondo posto.

Le squadre possono essere composte da un numero massimo di 6 atleti. Il 50% degli atleti della squadra deve essere composto da studenti, Alumni dell'Università degli Studi di Milano-Bicocca, il restante 50% può essere composto da studenti di altri atenei. Durante la partita dovranno essere sempre in campo almeno 2 persone del sesso opposto alla maggioranza.

REGOLAMENTO DI GIOCO

Ricordiamo che si tratta di un torneo amatoriale, la richiesta di spiegazioni all'arbitro è permessa, la protesta non è minimamente tollerata.

PRIMO TOCCO: consentito il palleggio

TRATTENUTA: la palla non rimbalza al tocco, è fermata e/o lanciata

DOPPIO TOCCO: un giocatore colpisce la palla due volte in successione o la palla tocca successivamente varie parti del suo corpo

INVASIONE: Fallo di contatto a muro (Il contatto di un giocatore con la rete tra le antenne, durante l'azione di giocare la palla, è fallo) Un giocatore interferisce con il gioco avversario penetrando nello spazio opposto sotto la rete.

Nota bene: I giocatori possono toccare i pali, i cavi o qualsiasi altro oggetto oltre le antenne, inclusa la rete stessa, a condizione che non interferisca con il gioco

BATTUTA: Il giocatore al servizio deve colpire la palla entro i 5 secondi successivi al fischio di autorizzazione dell'arbitro

FALLI IN ATTACCO: Un giocatore completa un attacco con un tocco delle dita a mano aperta o se usa le punte delle dita, esse non sono rigide ed unite. Un giocatore completa un attacco utilizzando un palleggio con le mani aperte, che ha una traiettoria non perpendicolare alla linea delle spalle.

Nota bene: eccezione quando effettua un tentativo di passaggio al suo compagno

MURO: Tocchi consecutivi (rapidi e continui) possono essere effettuati da parte di uno o più giocatori a muro, a condizione che si susseguano nel corso della medesima azione. Questi sono contati come unico tocco di squadra. Questi tocchi possono avvenire con qualsiasi parte del corpo. Nel murare, il giocatore può passare le sue mani e braccia oltre la rete, a condizione che questa azione non interferisca con il gioco avversario. Quindi non è permesso toccare la palla oltre la rete prima che un avversario effettui un colpo di attacco. Il contatto del muro con la palla NON è conteggiato come un tocco di squadra. Pertanto, dopo il tocco di muro, la squadra ha diritto a tre tocchi per rinviare la palla.

Il primo tocco dopo il muro può essere eseguito da qualsiasi giocatore, incluso quello che prima ha toccato la palla a muro.