

REGOLAMENTO BICOPA BEACH

Art. 1 – Struttura del torneo

Il torneo prevede la partecipazione di un massimo di **12 squadre**. La competizione si articola in una prima fase a gironi, al termine della quale le squadre accederanno alla fase ad eliminazione diretta suddivisa in due tabelloni: Gold e Silver. Il tabellone Gold sarà composto dalle squadre meglio classificate, mentre nel tabellone Silver confluiranno le restanti.

Le partite della fase a gironi si disputano a set unico ai 15 punti. Le fasi successive prevedono partite ai 21 punti, mentre le finali si giocheranno al meglio dei tre set ai 15 punti.

Art. 2 – Composizione delle squadre

Le squadre possono essere composte da un massimo di **6 giocatori**. Durante lo svolgimento delle partite è obbligatorio che siano sempre presenti in campo almeno due giocatori del sesso opposto rispetto alla maggioranza. Il 50% degli atleti della squadra deve essere composto da studenti e/o Alunni dell'Università degli Studi di Milano-Bicocca, il restante 50% può essere composto da studenti di altri atenei.

Art. 3 – Iscrizione

L'iscrizione al torneo si articola nelle seguenti fasi:

- La **pre-iscrizione** deve essere effettuata da un componente della squadra nel periodo compreso tra il **20 e il 26 aprile**, indicando il nome della squadra e i nominativi di tutti i membri attraverso un link che si troverà negli allegati dell'evento su app CUS Bicocca.
<https://forms.gle/5NRbimMbLLh1Bov5A>
- Dal **27 aprile al 6 maggio**, ogni giocatore dovrà completare **individualmente l'iscrizione definitiva** tramite app CUS Bicocca, comprensiva di pagamento
- L'iscrizione sarà considerata valida solo una volta completata da **tutti i componenti della squadra**
- Fino al completamento di tutte le iscrizioni, il posto **non è garantito**
- I posti sono limitati e verranno assegnati in base all'**ordine di completamento delle iscrizioni**

Art. 4 – Puntualità e svolgimento

Il rispetto degli orari è fondamentale per il corretto svolgimento del torneo. In caso di ritardo

superiore a 5 minuti rispetto all'orario previsto, la squadra assente perderà la partita a tavolino con il punteggio di 21-0.

Art. 5 – Regole di gioco

Il torneo ha carattere amatoriale: è consentito richiedere chiarimenti all'arbitro, mentre non sono tollerate proteste.

Il primo tocco può essere effettuato in palleggio. Non sono consentiti falli di trattenuta, ossia quando la palla viene fermata o accompagnata, né doppi tocchi, cioè quando un giocatore colpisce la palla due volte consecutivamente o con diverse parti del corpo in successione.

È considerata invasione qualsiasi interferenza con il gioco avversario, inclusi i contatti con la rete tra le antenne durante l'azione di gioco o il superamento dello spazio avversario sotto la rete che ostacoli l'azione. È comunque consentito toccare elementi esterni alla rete, purché non si interferisca con il gioco.

Il servizio deve essere effettuato entro 5 secondi dal fischio dell'arbitro.

Per quanto riguarda il gioco a rete, il tocco a muro è considerato a tutti gli effetti uno dei tre tocchi di squadra. Di conseguenza, dopo il muro la squadra avrà a disposizione al massimo altri due tocchi per rinviare la palla nel campo avversario. Anche eventuali tocchi consecutivi a muro nella stessa azione vengono conteggiati come un unico tocco.

Non sono ammessi attacchi effettuati con palleggio non perpendicolare alla linea delle spalle o con uso scorretto delle dita, salvo nei casi di passaggio al compagno. Un'alzata che va nell'altro campo è regolare.

Art. 6 – Disposizioni finali

La partecipazione al torneo implica l'accettazione integrale del presente regolamento.

L'organizzazione si riserva la possibilità di intervenire per garantire il corretto svolgimento della competizione, nel rispetto dei principi di sportività e fair play.