



# BOLOGNA SCHOOL LEAGUE

## *IL BEACH VOLLEY*

### INDICE

<b>IL TORNEO</b>	<b>2</b>
<b>Crediti Formativi</b>	<b>2</b>
<b>REGOLE DI CREAZIONE DELLE SQUADRE</b>	<b>2</b>
<b>Cosa Serve per l'Iscrizione</b>	<b>2</b>
Responsabilità Assicurativa	3
Nome delle Squadre	3
Modifiche alla Rosa	3
Divisa Personalizzata di LAB84	3
Pantaloncini, Calzettoni e altri Accessori	4
<b>REGOLAMENTO</b>	<b>5</b>
<b>Regole Comportamentali e Sanzioni</b>	<b>5</b>
Ritardi	5
<b>Eventuali Problematiche di Calendario</b>	<b>5</b>
<b>Altri Adempimenti Obbligatorii</b>	<b>6</b>
<b>Regolamento di Gioco</b>	<b>6</b>
Fase a Gironi	7
Fase ad Eliminazione Diretta	8
Ripescaggio delle Squadre	8

# IL TORNEO

## Crediti Formativi

Le attività della Bologna School League possono essere considerate valide per i crediti formativi scolastici. Per ottenere il certificato di partecipazione è necessario richiederlo allo staff, anche a voce, che provvederà a fornirlo.

## REGOLE DI CREAZIONE DELLE SQUADRE

La Bologna School League è aperto a tutti gli istituti superiori della provincia di Bologna, sia pubblici che privati.

In ogni scuola possono esserci infinite squadre, e per ognuna di esse viene scelto un **capitano** (dai rappresentanti d'istituto, dai professori di educazione fisica o dagli organizzatori stessi) che sceglierà in modo autonomo il metodo di composizione della propria rosa, che potrà essere formata solo ed esclusivamente da alunni attualmente frequentanti quella scuola. Non sono quindi ammessi ex alunni, ma la squadra potrà essere formata da ragazzi e ragazze frequentanti qualsiasi classe di qualsiasi anno di quell'istituto (anche se appartenenti ad indirizzi interni diversi).

La rosa dovrà obbligatoriamente avere almeno 4 giocatori ma non c'è un limite massimo.

Due squadre dello stesso istituto non potranno scambiarsi i giocatori durante il torneo.

## Cosa Serve per l'Iscrizione

Informazioni più dettagliate sull'iscrizione verranno fornite dagli organizzatori ai referenti delle squadre via What's App. Quelle di seguito elencate sono le istruzioni semplificate.

Per iscrivere la propria squadra, il capitano deve fornire agli organizzatori i **documenti di riconoscimento (1)**, una **prova di appartenenza all'istituto (2)** e **l'elenco dei numeri e nomi di maglia (3)** e dovrà effettuare il **pagamento della quota (4)** e consegnare i **Moduli d'Iscrizione (5)**, entro la scadenza delle iscrizioni.

Successivamente, dovrà essere fornito **un referto di una visita medica non agonistica o superiore (6)**.

## Allenatore

Ogni squadra potrà decidere di portare in campo un allenatore (sia esso un professore, un genitore, un amico, o lo stesso capitano della squadra), il quale può eventualmente essere di un istituto diverso da quello dei giocatori.

L'allenatore per iscriversi dovrà semplicemente fornire il documento d'identità **(1)** e portare il modulo

d'iscrizione (5). Fare riferimento al paragrafo successivo.

## **Responsabilità Assicurativa**

Essendo un torneo extra-scolastico, la presenza nonché l'iscrizione dei giocatori al torneo è assolutamente autonoma. Sulla scuola e i suoi componenti (dirigenti, professori, collaboratori) non ricade alcun obbligo organizzativo né alcuna responsabilità legale.

La visita medica sportiva è **OBBLIGATORIA** per l'iscrizione al torneo; non è comunque obbligatoria l'abilitazione agonistica seppur accettata, ma risulta obbligatorio un certificato medico non agonistico (NON è accettato il certificato ludico-sportivo) in corso di validità rilasciato dal medico di famiglia.

Con la consegna del certificato medico ogni giocatore/trice riceverà il tesseramento OPES valido fino al 31 agosto dell'anno in corso, con relativa copertura assicurativa obbligatoria per Legge (morte e invalidità permanente). In mancanza di certificato medico e regolare tesseramento, l'atleta seppur iscritto, non potrà prendere parte alle competizioni, e neppure scendere in campo in qualità di accompagnatore.

## **Nome delle Squadre**

Essendo un torneo di caratura istituzionale, il nome della squadra sarà sempre quello dell'istituto di appartenenza. Ogni squadra potrà decidere il proprio nome, ma questo dovrà essere composto da al massimo 2 o 3 parole nelle quali compare il nome del proprio istituto (esempi: The High Sabin - Galvani Cartoons – Minghetti Revolver ecc.ecc). L'approvazione di tale nome sarà a scelta insindacabile degli organizzatori, anche nel caso il nome della squadra risultasse troppo lungo.

Pertanto, non sono ammesse parole che possano essere implicitamente volgari o superficialmente comiche.

## **Modifiche alla Rosa**

Si potrà cambiare qualsiasi aspetto della rosa (inserimenti o cambi di giocatori, numeri di maglia, nome della squadra ecc.) prima della data di fine iscrizione. Si potranno aggiungere giocatori per tutta la fase dei gironi (con alcuni accorgimenti che riguardano le maglie da gioco). Unica eccezione è in caso di infortunio di un giocatore (documentato da Certificato Medico) (che potrà essere sostituito da un nuovo giocatore, il quale dovrà giocare solo ed esclusivamente in porta). Anche i giocatori che si iscrivono in un secondo momento devono fornire tutto il materiale necessario, descritto nei punti del paragrafo precedente.

## **Divisa Personalizzata di LAB84**

La maglietta personalizzata di **LAB84** è obbligatoria e verrà fornita ad ogni edizione per ogni giocatore/trice ad iscrizione perfezionata. Soltanto la maglietta dell'anno corrente sarà usufruibile all'interno della competizione. La maglietta sarà personalizzabile dai giocatori soltanto nel numero e nel nome da apporre sul retro. Colori e loghi non sono modificabili.

I giocatori che utilizzano le divise personalizzate potranno scegliere qualsiasi numero tra lo 0 e il 99.

Su ogni divisa personalizzata può comparire un nome/soprannome/cognome, a patto che tale parola non sia

offensiva o volgare.

Sulle divise personalizzate non sono ammessi sponsor esterni a quelli scelti dalla Bologna School League.

### **Pantaloncini, Calzettoni e altri Accessori**

Pantaloncini e calzettoni non sono vincolanti all'interno della Bologna School League, e non sono compresi nei gadgets dovuti all'iscrizione.

Dovranno quindi essere portati autonomamente dai giocatori e potranno differire in colore anche all'interno della stessa squadra.

Inoltre, possono essere di qualsiasi marca, anche differente all'interno della stessa squadra.

E' possibile utilizzare maglie e pantaloni termici.

Si gioca all'interno di una pressostruttura sportiva riscaldata, ma la sabbia su cui si gioca è comunque fredda.

I calzari per sabbia non sono obbligatori (ma consigliati per non avere freddo) , ed in mancanza si potrà scendere in campo solo a piedi nudi.

Le scarpe in campo non sono comunque ammesse in nessun caso.

I palloni vengono forniti dagli organizzatori, mentre tutto ciò che riguarda bevande e relativi contenitori saranno a carico delle singole squadre.

Non sono ammessi: anelli e piercing di qualsiasi tipo e materiale, collane e orecchini di qualsiasi tipo e materiale, oggetti duri/spigolosi/contendenti di qualsiasi materiale, a prescindere dalla grandezza, che possano ferire anche involontariamente gli altri giocatori.

L'organizzazione ed il centro sportivo ospitante non rispondono di materiali ed oggetti persi in campo o nelle aree dell'impianto sportivo.

# REGOLAMENTO

## Regole Comportamentali e Sanzioni

Soltanto lo staff, gli arbitri e i giocatori/allenatori attualmente disputanti quella determinata partita possono entrare fisicamente sul terreno da gioco. Non potranno entrare sul campo quei giocatori/capitani/allenatori che non hanno consegnato la documentazione obbligatoria e la quota d'iscrizione entro i termini indicati. Durante lo svolgimento delle partite, sarà presente un ufficiale di gara unico che avrà la responsabilità gestionale ed arbitrale dei vari matches.

Tutte le partite saranno auto arbitrate dai giocatori in campo (autoarbitraggio); si raccomanda per tanto la massima disponibilità e correttezza, nonché rispetto, da parte di tutti i partecipanti.

In caso di palla contestata, presunta invasione o qualsiasi tipo di contestazione, sarà esclusiva cura dell'ufficiale di gara prendere decisioni in merito.

Chiunque insulti, minacci o arrechi danni volontari ai membri dello staff o alla struttura, agli avversari o all'ufficiale di gara, verrà immediatamente espulso dalla partita, con ulteriore rischio di essere radiato dal torneo o di penalizzare la propria squadra, in misura insindacabile scelta dagli organizzatori.

Qualsiasi atto ritenuto violento porterà all'immediata espulsione e radiazione dal torneo.

Tutto quanto sopra a prescindere da eventuali sanzioni finanziarie o penali prescritte dalla legge italiana, o da richieste danni di terze parti.

Se una squadra iscrive uno o più giocatori che per qualche motivo non potrebbero partecipare al torneo (ad esempio perché ex alunno, o studente di un altro istituto), la squadra in questione perderà a tavolino la partita 2-0; questa regola varrà per ogni partita eventualmente disputata.

I soldi dell'iscrizione non verranno restituiti a meno che non ci sia stato un errore evidente da parte degli organizzatori; in tutti gli altri casi la cifra dovuta per l'iscrizione sarà trattenuta dagli organizzatori.

## Ritardi

Ogni squadra può arrivare al massimo 15 minuti in ritardo rispetto al fischio d'inizio della partita. Nel caso non si presenti in tempo o non lo faccia affatto, la partita andrà persa a tavolino con il risultato 2 set a 0.

In caso di mancanza di giocatori, la partita si giocherà se le squadre hanno un solo giocatore di differenza schierato in campo (3vs4). Pertanto, una squadra può disputare un incontro se ha almeno 3 giocatori presenti. Un giocatore può anche arrivare al campo in ritardo ed unirsi ai suoi compagni a partita iniziata.

## Eventuali Problematiche di Calendario

Il capitano, come scritto chiaramente nel messaggio d'iscrizione, dovrà fornire per tempo la disponibilità dei giorni e degli orari della propria squadra allo staff, cercando di essere il più esaustivo possibile anche nei singoli giorni. Una volta uscito il calendario, non ci potranno essere modifiche a meno di errori da parte dello staff, pertanto assicurarsi di inviare la disponibilità per tempo. Se ciò non dovesse avvenire, lo staff

non è responsabile dell'inserimento di partite in giornate non idonee. Vengono inoltre invitate le squadre ad iscrivere più componenti in squadra per evitare così a corto di uomini in alcune partite.

Una squadra può eventualmente richiedere di spostare una partita entro 48 ore prima della stessa. In questo caso, la squadra concorderà con lo staff e l'altra squadra il giorno e l'orario di recupero.

## **Altri Adempimenti Obbligatori**

Le squadre, per poter procedere alle fasi successive della competizione, sono inoltre obbligate a partecipare ad iniziative legate agli sponsor del torneo, che possono svolgersi sui social o in presenza in date e orari non contemporanei alle date di gioco. Spesso, basterà avere un solo referente per squadra (che può non essere il capitano), che partecipi a queste altre iniziative.

Lo staff si occuperà di informare i capitani sulle modalità delle varie attività.

Il passaggio alla fase successiva potrebbe essere precluso se una squadra non dovesse partecipare a tali attività.

## **Regolamento di Gioco**

Ogni partita sarà giocata al meglio dei 2 set su 3.

Il primo e secondo set saranno giocati ai 25 punti, con distacco minimo di 2 punti.

In caso di 24 punti pari si procederà per il completamento del set fino a che una delle squadre non avrà ottenuto 2 punti di vantaggio ( 26-24; 27-25; 28-26 etc).

In caso di aggiudicazione di 1 set per squadra (1 a 1), il terzo set verrà giocato ai 15 punti, con distacco minimo di 2 punti.

Vince la squadra che si aggiudicherà 2 set per prima.

Non tutti i giocatori di una squadra devono essere obbligatoriamente presenti durante le partite, e non tutti i giocatori presenti durante la partita sono obbligati ad entrare in campo.

Ogni squadra ha a disposizione infiniti cambi per ogni partita.

Un giocatore/trice dovrà essere il capitano e dovrà essere messo a referto.

Nel caso in cui non vi fosse il numero minimo di 2 atleti a squadra la partita verrà persa a tavolino per 2 set a 0.

Il campo ha dimensioni di 16 mt x 8 mt di larghezza, e la rete sarà posta a 230 cm.

Non ci sono posizioni da rispettare in campo, ma l'ordine di servizio deve essere rispettato durante la partita (una volta per uno a rotazione tra i giocatori della stessa squadra).

Anche in caso di sostituzioni sarà necessario seguire l'ordine di messa in gioco.

E' possibile effettuare un numero infinito di sostituzioni, a patto che avvengano a gioco fermo.

E' possibile attaccare e fare muro in ogni zona del campo.

Il numero dei tocchi/palla per squadra è massimo 3 pena la perdita del punto, ad esclusione del tocco a muro che non viene conteggiato.

Ogni giocatore non può toccare per 2 volte consecutive la palla (con esclusione del tocco a muro).

E' possibile ribattere e toccare la palla con qualsiasi parte del corpo, ma in caso di tocco doppio dello stesso giocatore il punto verrà assegnato alla squadra avversaria, ad esclusione del tocco successivo

all'eventuale muro (se il giocatore tocca a muro, può toccare la palla una seconda volta consecutiva).  
E' possibile colpire la palla e ricevere in ogni modo, ad esclusione della palla palesemente trattenuta che darà il punto agli avversari.

Il servizio può essere eseguito solo con le mani; Si può mettere palla in gioco da qualunque punto della linea di fondo.

I giocatori della squadra al servizio possono creare "velo" alla squadra avversaria

Non è possibile effettuare il muro sul servizio avversario.

In caso di contatto simultaneo sulla palla tra due giocatori di squadre opposte, non è da considerarsi fallo la "palla trattenuta".

E' proibito invadere il campo opposto con qualsiasi parte del corpo (esclusi i capelli).

Il contatto con la rete (ad esclusione della banda superiore), i pali o qualsiasi altro oggetto oltre la rete non costituisce fallo purché non interferisca col gioco avversario.

E' possibile completare un attacco anche con palleggio a 2 mani, senza limitazione alcuna..

In caso di infortunio, il giocatore può essere sostituito; se non vi fosse il numero di minimo di 2 giocatori in campo, la partita verrà persa a tavolino per 2 set a 0.

Il cambio campo avverrà solo alla fine di ogni set. Per designare il campo ad inizio partita e durante il terzo set si ricorrerà al sorteggio.

E' permesso un solo tentativo di servizio; in caso di tocco della palla sulla rete o palla che colpisce la riga, il punto è comunque valido.

Punteggi per la classifica:

- In caso di vittoria 2 a 0 la squadra otterrà 2 punti in classifica;
- In caso di vittoria 2 a 1 la squadra otterrà 2 punti in classifica;
- In caso di sconfitta 2 a 1 la squadra otterrà 1 punto in classifica;
- In caso di sconfitta 2 a 0 la squadra otterrà 0 punti in classifica.

Spetterà ad entrambi i capitani comunicare l'esatto punteggio dopo ogni set giocato, così come sarà dei capitani la responsabilità sulla restituzioni dei palloni di gioco.

Al termine di ogni partita i capitani potranno verificare l'esattezza del punteggio.

## **Fase a Gironi**

Di norma, nello stesso girone non si sfideranno squadre dello stesso istituto.

Inoltre, dove possibile, le squadre più giovani faranno parte di gironi separati, ma potranno aggiungere giocatori in squadra dopo che sono stati formalizzati i gironi soltanto se la nuova età media non li facesse perdere il diritto di essere in quei gironi (Quindi solo se non diventano più vecchi di un'altra squadra dei gironi regolari). Inoltre, dei gironi più giovani passeranno alla fase ad Eliminazione Diretta soltanto le prime classificate.

In caso di parità di punti tra due o più squadre al termine della fase a girone (o per un eventuale ripescaggio), avrà una posizione più alta la squadra che ha, in quest'ordine:

- 1) Vinto lo scontro diretto.
- 2) La squadra con il maggior numero di set vinti se lo scontro diretto non si è giocato.
- 3) La squadra con l'età media più bassa (calcolata in anno di nascita dei giocatori) se le due squadre hanno lo stesso numero di set vinti.

4) In caso di stessa età media (arrotondata al centesimo, quindi per esempio, **2001.35**), si ritorna al punto 3. Attenzione: Nel raro caso in un girone si presenti un Circolo degli scontri diretti (ossia che le squadre A, B, C hanno tutte gli stessi punti, e la squadra A ha battuto la B, la B ha battuto la C, e la C ha battuto la A), non essendoci la possibilità di far valere la regola dello scontro diretto, si passerà direttamente al punto 2.

## **Fase ad Eliminazione Diretta**

Il tabellone della fase ed eliminazione diretta verrà composto con il sistema delle teste di serie a estrazione, nel quale una squadra prima classificata nella “fase di qualificazione” incontrerà una squadra seconda classificata fino ad esaurimento di queste ultime. Inoltre, nella prima fase dell'eliminazione diretta non si potranno sfidare due squadre dello stesso girone (a meno che una di queste non sia stata ripescata).

Di norma, per decidere i giorni e gli orari degli scontri diretti, si cerca di venire incontro alle richieste e alle disponibilità di tutte le squadre, cercando di coordinare al meglio le esigenze di tutti.

A causa di forze maggiori, però, l'eliminazione diretta potrebbe essere svolta in un unico giorno, che verrà scelto tra quelli disponibili dalla maggioranza delle squadre che vi partecipano.

Nel caso due squadre non riescano a mettersi d'accordo sulla data o l'orario della gara, questo verrà scelto a discrezione degli organizzatori. Eventualmente due squadre possono mettersi d'accordo sul giocare la gara in una data o in un orario inizialmente non previsto in calendario.

La precedenza favorisce le squadre che danno come disponibilità gli orari e i giorni regolari (previsti come da calendario ufficiale).

## **Ripescaggio delle Squadre**

Nel caso una squadra non riuscisse a giocare la prima fase dell'eliminazione diretta (play-off o ottavi), se detto con abbastanza anticipo, il suo posto verrà preso, in quest'ordine:

- 1) Dalla squadra che per prima ha dovuto lasciare la fase ed eliminazione diretta lasciando il posto ad una squadra ripescata, a patto che si sia fermata alla fase immediatamente precedente. Se si tratta della prima fase dell'eliminazione diretta, si passa al punto 2.
- 2) Dalla migliore squadra dei gironi che non è riuscita ad arrivare nella fase ad eliminazione diretta, secondo i criteri già descritti in precedenza. La squadra ripescata andrà direttamente a prendere il posto della squadra sostituita, senza far "slittare" le altre squadre in posizioni più favorevoli.

Nel caso una squadra non riesca a presenziare ad una partita successiva della fase ad eliminazione diretta, verrà ripescata la squadra con la quale ha appena vinto.

Una squadra non può essere ripescata due volte nella stessa competizione, nel qual caso per il ripescaggio si sceglierà, in quest'ordine:

- 1) la prima squadra che ha dovuto lasciare la fase ed eliminazione diretta ad una squadra ripescata, a patto che si sia fermata alla fase immediatamente precedente.
- 2) la squadra dello stesso lato del tabellone che ha vinto il maggior numero di set nella fase precedente. In caso di due squadre con lo stesso numero di set vinti, si sceglierà quella che ha totalizzato più punti complessivamente nella stessa fase.