



BOLOGNA SCHOOL LEAGUE – BEACH VOLLEY REGOLAMENTO E STRUTTURA ORGANIZZATIVA

INDICE:

Pag. 2

- Regole di creazione di una squadra
- Cosa serve per l'iscrizione

Pag. 3

- Modifiche alla rosa in un secondo momento
 - Eventuali problematiche di calendario
 - Il nome delle squadre
 - Responsabilità assicurativa
 - Regole comportamentali e sanzioni

Pag. 4

- Divisa personalizzata di LAB84
- Pantaloncini, calzettoni e altri accessori

Pag. 5

- Data e luogo del torneo
- Indicazioni generali
 - Ritardi
- Arbitraggio e Ufficiale di gara

Pag. 6

- Regole del Gioco

Pag. 7

- Fase a Gironi
- Fase a Eliminazione Diretta
- Ripesaggio di altre squadre

Pag. 8

- Montepremi
- Crediti formativi

– Regole di creazione di una squadra:

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. 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 sarà escluso da alcuni obblighi (leggere i prossimi paragrafi). L'allenatore può eventualmente essere di un istituto diverso da quello dei giocatori.

- 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 (1)** e **l'elenco dei numeri e nomi di maglia (2)** e il **pagamento della caparra (3)** entro e non oltre il **31 Gennaio**.

Successivamente, anche dopo il 31 Gennaio ma comunque per tempo, dovrà essere fornita una **prova di appartenenza all'istituto (4)** e **un referto di una visita medica non agonistica o superiore (5)**.

Infine, il giorno della partita (o anche prima) andranno consegnati i **Moduli d'Iscrizione (6)** e la **restante quota di tesseramento (7)**. Di seguito i passaggi nello specifico:

1) Una fotografia o copia di un documento valido, in cui sia visibile il volto, di tutti i giocatori. (Anche gli allenatori e chiunque entrerà nel terreno di gioco dovrà fornire il documento).

Attenzione: Si prega di inviare foto, della qualità più alta possibile, di documenti ancora validi.

2) L'elenco dei numeri di maglia dell'intera rosa (leggere, a pagina 3, i paragrafi sulle divise).

3) Il pagamento della prima parte d'iscrizione va effettuato entro il 31 Gennaio e consiste in almeno **15€** per giocatore (potrà anche essere pagata direttamente tutta la quota di **30€**). La quota può essere anche consegnata a mano (mettersi d'accordo con lo staff) oppure via Bonifico. In tal caso il destinatario sarà:

A.S.D. Bologna School League

Banca di Bologna, Piazza Galvani 4

IBAN: IT22N0888302404026000261099

Causale: Affiliazione *Nome Istituto - *Nome referente squadra

4) Una prova che attesti l'iscrizione a quell'istituto per ogni giocatore. Sia esso il libretto delle giustificazioni, uno screen del registro elettronico o una foto dell'elenco di classe, in tale "prova" deve comparire in un qualche modo il nome dell'istituto o il suo codice identificativo, e il nome del giocatore.

5) La foto di un referto medico agonistico. E' accettata, ovviamente, anche la visita agonistica.

6) Il Modulo d'Iscrizione (presente sul sito web all'indirizzo) correttamente compilata in formato cartaceo, a seconda dell'età del giocatore. (Anche gli allenatori dovranno firmare la liberatoria).

7) La restante quota di tesseramento dovrà essere consegnata il giorno della prima partita, tutta in una volta. Eventualmente la restante quota può essere consegnata nel passaggio 3 (pagamento della caparra). Se un giocatore è iscritto anche in una squadra del torneo di Calcio a 7, pagherà in totale 50€ invece di 60.

- Modifiche alla rosa in un secondo momento:

Si potrà cambiare qualsiasi aspetto della rosa (inserimenti o cambi di giocatori, numeri di maglia, nome della squadra ecc.) entro il 31 Gennaio. 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.

- Eventuali problematiche di calendario:

Nel caso una squadra si ritrovi ad avere dei problemi condivisi tra più giocatori per dei giorni o orari del torneo (a causa di gite scolastiche, stage, rientri obbligatori indetti dall'istituto ecc.) il capitano dovrà avvisare gli organizzatori sui giorni/orari disponibili per giocare, al fine di avere un calendario che venga incontro alle esigenze di tutti.

- 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.

- 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 di sana e robusta costituzione (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.

- 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 (31 gennaio).

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 alla 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.

DIVISE e ACCESSORI

- 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.

ORGANIZZAZIONE, REGOLE DI GIOCO e STRUTTURA DEL TORNEO

- Date e luogo del torneo:

Le partite si giocano a partire da Marzo 2021. Il torneo terminerà entro Maggio 2021. Tutte le partite si disputeranno presso la SAVENA BEACH ARENA in Via Speranza, 1 (San Lazzaro).

Le giornate e orari di gioco sono:

Lunedì dalle ore 15:30 alle 18:00;

Mercoledì dalle ore 15:30 alle 19:00;

Venerdì dalle ore 15:30 alle 17:00.

Il torneo terminerà disputando in un'unica giornata tutto il tabellone finale (ottavi, quarti, semifinali e finale).

Il calendario ed orario di disputa delle varie partite verranno anzi tempo pubblicate dall'organizzazione.

- Indicazioni generali:

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.

- 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 (2vs3, 3vs4). Pertanto, una squadra può disputare un incontro se ha almeno 2 giocatori presenti. Un giocatore può anche arrivare al campo in ritardo ed unirsi ai suoi compagni a partita iniziata.

- Arbitraggio e Ufficiale di Gara:

Le decisioni della partita saranno affidate all'ufficiale di gara designato, la cui decisione è inappellabile.

Prima della partita ogni squadra, grazie al proprio capitano, dovrà effettuare il riconoscimento dei giocatori e compilare la modulistica per il referto.

Resta comunque inteso che le partite saranno autogestite dai 2 capitani, grazie al meccanismo dell'"Autoarbitraggio".

In caso di palla o punto contestato, l'ufficiale di gara potrà assegnare il punto ad una delle due squadre, oppure far ripetere il punto.

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.

Si richiede la massima sportività e collaborazione da parte di tutti i componenti delle squadre in campo.

Se così non fosse, l'ufficiale di gara potrà provvedere direttamente all'arbitraggio, ma a suo insindacabile giudizio.

In caso di situazioni gravi o gesti deplorabili gli organizzatori e l'ufficiale di gara, oltre a espulsioni o squalifiche, potranno insindacabilmente decidere di incrementare la pena, estendendola eventualmente all'intera squadra.

Il giocatore eventualmente espulso potrà essere rimpiazzato da un compagno di squadra.

Nel caso in cui non si raggiungesse il numero minimo di 4 atleti in campo, il set verrà perso a tavolino, così come la partita per 2 set a 0.

Raccomandiamo massima collaborazione nel tollerare imperfezioni arbitrali e non creare inutili tensioni.

Per quanto non espressamente qui indicato, l'organizzazione avrà facoltà di decidere autonomamente ed insindacabilmente.

- REGOLE DEL GIOCO:

- 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:

In base al numero di squadre iscritte verrà creata la struttura dei gironi.

Ogni squadra sfiderà una e una sola volta tutte le altre squadre dello stesso girone.

Per la fase ad eliminazione diretta passeranno 8 squadre, così divise:

- Le prime classificate di ogni girone (5 squadre)
- La migliore seconda di tutti i gironi da quattro
- Le altre seconde classificate si sfideranno in un Play-off (2 squadre)

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).

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 quest'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.

Nel caso due squadre non riescano a mettersi d'accordo sulla data o l'orario della gara, questo verrà scelto con il lancio della monetina. 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 di altre 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 questa squadra non è presente, 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.

MONTEPREMI e CREDITI

- Montepremi:

Oltre alle varie scontistiche/offerte fornite dai nostri partner, è presente un montepremi per le squadre che giungono sul podio, così organizzato (il premio è da intendersi come collettivo):

Primo posto: 350 euro

Secondo posto: 150 euro

A tali squadre verrà anche consegnato un trofeo.

Per ritirare il premio, nonché la somma in denaro, gli interessati dovranno presentarsi alla premiazione finale.

ATTENZIONE: l'organizzazione si riserva il diritto di effettuare il pagamento del montepremi in denaro o bonifico, e il pagamento potrà anche non avvenire immediatamente.

Inoltre, in caso di un numero minore di squadre iscritte, il montepremi potrà subire delle variazioni, arrivando persino ad essere dimezzato.

- 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.