

REGOLAMENTO DI ATTIVITÀ PALLAVOLO 2016/17*

ATTIVITÀ ORGANIZZATA

Articolo 1

1. Il Comitato PGS del Decanato di Carate Brianza, d'ora in poi Comitato, indice i Tornei di pallavolo nella Stagione Sportiva 2016/17 per le seguenti fasce d'età:

I FASCIA (under 13 mista)
ragazze nate dal 2004 al 2006
ragazzi nati dal 2004 al 2006 (una presenza sola in campo)
[+ fuoriquota nati nel 2007]

II FASCIA (under 16)
ragazze nate dal 2001 al 2003 [+ fuoriquota nate nel 2004]

III FASCIA
ragazze nate dal 2000 al 1996

IV FASCIA (mista)
Nate/i negli anni 1995 e precedenti [escluse le over 20 FIPAV di serie D e superiori]

FORMULA DEI TORNEI

Articolo 2

1. I Tornei si disputano con gare di andata e ritorno, ovvero con gare di sola andata.
2. In relazione al numero delle iscrizioni le squadre potranno essere suddivise in più gironi.
3. La formula delle finali sarà portata a conoscenza delle squadre in tempo debito.
4. Le squadre di I fascia disputeranno le gare in cinque set obbligatori ai 17 punti senza lo scarto dei due punti di vantaggio. Nel quinto set il cambio campo avverrà al conseguimento dell'ottavo punto.
5. Le squadre di II, III e IV fascia disputeranno le gare al meglio dei cinque set ai 25 punti con lo scarto dei 2 punti di vantaggio e con l'eventuale quinto set ai 15 punti e cambio campo all'ottavo punto.

PARTECIPAZIONE AI TORNEI

Articolo 3

1. Ai Tornei possono partecipare squadre appartenenti ad Associazioni Sportive Dilettantistiche (ASD) aderenti al Comitato per la Stagione Sportiva in corso ed i cui giocatori siano regolarmente tesserati per detta stagione.

ISCRIZIONE AI TORNEI

Articolo 4

1. Ogni Associazione Sportiva Dilettantistica può presentare iscrizioni per un numero illimitato di squadre, fermo restando la disponibilità massima di posti eventualmente fissata dal Comitato per ciascuna categoria.
2. All'atto dell'iscrizione ciascuna squadra dovrà essere chiaramente contraddistinta da un nome riconducibile a quello dell'ASD di appartenenza e, nel caso di più squadre iscritte

- nella medesima fascia, dovranno essere differenziate con una lettera dell'alfabeto o con altri nomi o sigle.
3. Se un'ASD partecipa ad un Torneo con più di una squadra nella stessa fascia, ogni giocatore si intende vincolato per tutto il Torneo alla squadra che ha effettuato il suo tesseramento; dovrà dunque ritenere le diverse squadre appartenenti ad ASD differenti con impossibilità di interscambio dei giocatori. Detto vincolo viene meno in un nuovo Torneo della stessa Stagione Sportiva, per il quale un giocatore può essere iscritto in altra squadra di pari categoria della medesima ASD di appartenenza, previa richiesta del Direttore Tecnico autorizzata dal Comitato.
 4. Solo nel caso in cui in un nuovo Torneo della medesima Stagione Sportiva un'ASD non iscrivesse alcuna squadra in una data categoria, è consentito il trasferimento di un giocatore, precedentemente tesserato in quella categoria, in altra Associazione Sportiva Dilettantistica, previo nullaosta del Presidente dell'ASD di provenienza autorizzata dal Comitato. In tal caso occorrerà considerare per l'atleta in questione un tesseramento ex-novo alla nuova ASD e alla PGS.
 5. Le ASD possono utilizzare temporaneamente uno o più giocatori nella Fascia immediatamente superiore a quella in cui questi sono stati tesserati, entro i limiti d'età previsti per i "fuori quota", tenendo presente il principio generale che i giocatori non possono disputare più di una gara nella stessa giornata solare (indipendentemente dalla disciplina sportiva praticata), pena la perdita delle gare. Tale possibilità è prevista anche per i giocatori tesserati nella III Fascia, purché abbiano compiuto il quindicesimo anno d'età, pena la perdita della gara.
 6. Il Comitato, su richiesta motivata da parte di un'ASD, può autorizzare in via eccezionale il tesseramento di un giocatore in una categoria diversa da quella prevista per la fascia d'età corrispondente (tesseramento in deroga). Da tale eccezione rimane comunque escluso il tesseramento in IV Fascia di un atleta in età inferiore ai 15 anni.

TESSERAMENTO

Articolo 5

1. Le squadre possono tesserare un numero illimitato di giocatori. Il tesseramento dei giocatori iscrivibili ad un Torneo si chiude per tutte le squadre il Venerdì antecedente alla prima gara della fase di ritorno, ovvero in altra data comunicata per tempo dal Comitato.

Articolo 6

1. Le richieste di tesseramento saranno consentite tramite il software ASDonline, reso disponibile alle ASD dal Comitato; il manuale appositamente redatto illustrerà l'utilizzo corretto delle procedure e delle funzionalità del software.
2. Nessun giocatore può partecipare alle gare se non è stato tesserato o se non ha ricevuto l'attribuzione della squadra in cui deve giocare e per la Stagione Sportiva in corso.
3. Si vuol sottolineare che pur mantenendo il diritto degli atleti di partecipare e iscriversi contemporaneamente ad altre manifestazioni sportive (anche pallavolistiche) questo diritto non deve compromettere lo svolgimento regolare delle gare organizzate dal Comitato, come indicato dai calendari e dalle disposizioni del Comitato in materia di rinvii.

Articolo 7

1. I Dirigenti responsabili di squadra rispondono anche del tesseramento dei giocatori che risultassero poi non tesserabili (squalificati per un periodo superiore alla durata dell'anno sportivo).
2. I giocatori tesserati con dati anagrafici inesatti o che non avevano titolo ad essere tesserati causano gare perse per la squadra di appartenenza, l'inibizione al Dirigente responsabile della squadra per non aver effettuato gli opportuni accertamenti, oltre le sanzioni previste dal Regolamento di Disciplina e Giustizia per i giocatori tesserati con dati anagrafici inesatti o non tesserabili.

Articolo 8

1. Gli Organi di Giustizia Sportiva hanno la facoltà di effettuare controlli sui dati anagrafici dei tesserati richiedendo alle squadre i relativi documenti di riconoscimento; la mancata presentazione dei documenti presuppone l'irregolarità del tesseramento.
2. Gli Organi di Giustizia Sportiva si riservano il diritto di accertare d'ufficio la posizione di qualsiasi tesserato ai fini della regolarità del tesseramento. In caso di ogni e qualsiasi falsificazione dei dati dei giocatori, la squadra responsabile potrà subire l'esclusione dal Torneo e/o eventuali ulteriori provvedimenti.

NORME PARTICOLARI

Articolo 9

I FASCIA

1. In ogni gara è consentito indicare sulla distinta un massimo di quindici giocatori.
2. Le squadre hanno l'obbligo di far partecipare al gioco tutti i giocatori indicati in distinta (gli atleti a referto dovranno quindi disputare almeno 1 punto. La mancata disputa di 1 punto da parte di ogni giocatore a referto comporterà la perdita della gara per 5-0).
3. Per i trasgressori in materia di limitazione numerica dei giocatori è prevista la perdita della gara.
4. E' possibile schierare in campo un atleta maschio per ogni singolo set.
5. È obbligatorio eseguire il servizio dal basso con movimento sagittale (no laterale) , con possibilità di effettuare il servizio all'interno del campo di gioco entro 1 metro dalla linea di fondo. Tale misura dovrà essere segnalata sul terreno di gioco mediante l'applicazione di nastro adesivo di larghezza non inferiore a cm 2.
6. Altezza rete : mt 2,15
7. Ricezione: non esiste alcuna limitazione sul primo tocco di ricezione.
8. Pallone da utilizzare leggero 220/230 gr tipo Volley School
9. Non è consentito l'utilizzo del giocatore con il ruolo di "Libero

II FASCIA

1. In ogni gara è consentito indicare sulla distinta un massimo di quindici giocatori uno solo dei quali può ricoprire il ruolo di "Libero".
2. Le squadre hanno l'obbligo di far partecipare al gioco tutti i giocatori indicati in distinta (gli atleti a referto dovranno quindi disputare almeno 1 punto. La mancata disputa di 1 punto da parte di ogni giocatore a referto comporterà la perdita della gara per 3-0).
3. Per i trasgressori in materia di limitazione numerica dei giocatori è prevista la perdita della gara.
4. Altezza rete : mt 2,20
5. Pallone da utilizzare tipo Fipav misura nr 5

III FASCIA

1. In ogni gara è consentito indicare sulla distinta un massimo di tredici giocatori, uno solo dei quali può svolgere il ruolo di "libero".
2. Le squadre hanno l'obbligo di far partecipare al gioco tutti i giocatori indicati in distinta. (gli atleti a referto dovranno quindi disputare almeno 1 punto. La mancata disputa di 1 punto da parte di ogni giocatore a referto comporterà la perdita della gara per 3-0).
3. Per i trasgressori in materia di limitazione numerica dei giocatori è prevista la perdita della gara.

IV FASCIA

1. In ogni gara è consentito indicare sulla distinta un massimo di tredici giocatori, uno solo dei quali può svolgere il ruolo di "libero".
2. Per i trasgressori in materia di limitazione numerica dei giocatori è prevista la perdita della gara.

ARBITRI, SEGNAPUNTI, COMISSARI DI CAMPO, OSSERVATORI ARBITRALI

Articolo 10

1. Le gare sono dirette dagli arbitri del Settore Arbitrale Pallavolo del Comitato designati dall'Organo Tecnico arbitrale.
2. Il tempo di attesa del primo arbitro da parte delle due squadre è di quindici minuti a decorrere dall'orario ufficiale di inizio della gara; trascorso detto periodo la gara dovrà essere affidata:
 - a. al secondo arbitro (se presente e designato dall'Organo Tecnico arbitrale);
 - b. ad un arbitro eventualmente presente sul campo, purché questi risulti regolarmente tesserato nel Settore Arbitrale Pallavolo del Comitato per il corrente anno sportivo e dia il suo libero consenso
3. Nel caso in cui non ci fosse nessun arbitro regolarmente tesserato presente sul campo, la gara verrà rimandata a data da destinarsi dal Comitato.
4. La squadra deve mettere a disposizione un Dirigente come accompagnatore arbitro quando quest'ultimo si presenta per la direzione di una gara. In mancanza di personale, può svolgere detto incarico lo stesso Dirigente accompagnatore della squadra.

Articolo 11

1. La designazione di segnapunti ufficiale non è di massima prevista; il Comitato potrà tuttavia richiedere all'Organo Tecnico la designazione di segnapunti ufficiale per gare di particolare importanza o per motivi di opportunità.
2. In assenza di segnapunti ufficiale, la squadra prima nominata dovrà provvedere ad assolvere a detta funzione con un tesserato non atleta (anche se Dirigente accompagnatore ufficiale), purché non copra il ruolo di allenatore.
3. In caso contrario può svolgere tale compito un tesserato non atleta della squadra seconda nominata, previa una ammenda alla squadra prima nominata.
4. Se nessun tesserato non atleta presente fosse in condizioni per svolgere tale compito, la gara non verrà disputata, il direttore di gara annoterà sul proprio referto la dinamica dei fatti e gli Organi di Giustizia Sportiva valuteranno le responsabilità di entrambe le squadre in riferimento all'applicazione della Punizione Sportiva (perdita della gara).

5. All'inizio della Stagione Sportiva il Comitato organizza corsi per i tesserati non atleti che saranno chiamati ad assolvere la funzione di segnapunti, ed ai quali, al termine di tale corso, verrà conferita una "attestazione di idoneità".
6. Alle squadre che, compatibilmente alle modalità sopra esposte, presenteranno un segnapunti sprovvisto di "attestazione di idoneità", verranno attribuiti una sanzione pecuniaria e punti di demerito ai fini della assegnazione del Trofeo dell'Amicizia.
7. Qualora il segnapunti designato dall'Organo Tecnico competente non arrivi per l'inizio della gara, il suo posto dovrà essere preso da un tesserato non atleta della squadra prima nominata a referto o, in sua assenza, da un tesserato non atleta della squadra seconda nominata.

Articolo 12

1. Il Comitato può inviare propri incaricati in veste di Commissari di campo con il compito di riferire, redigendo apposito rapporto, sull'andamento della gara.
2. I Commissari di campo assistono e tutelano l'arbitro e possono invitare, in caso di necessità, i dirigenti delle squadre a prendere provvedimenti atti al mantenimento dell'ordine pubblico; salvo questo caso essi possono astenersi dal rivelare il mandato ricevuto.
3. I Commissari di campo, qualora lo ritengano opportuno, possono entrare nel campo di gioco.

Articolo 13

1. Gli Osservatori Arbitrali, designati dall'apposito Organo Tecnico, possono assolvere anche compiti di relatori sui fatti dei quali siano stati spettatori e non rilevati dall'arbitro o dai refertisti ufficiali, redigendo apposito rapporto.

TESSERATI AMMESSI IN CAMPO

Articolo 14

1. Oltre ai giocatori sono ammessi sul campo di gioco, per ciascuna delle due squadre e sotto il controllo dell'arbitro, i seguenti tesserati non atleta regolarmente tesserati per l'anno sportivo in corso all'ASD di appartenenza:
 - a. un Dirigente Accompagnatore Ufficiale maggiorenne rappresentante ad ogni effetto la squadra nei confronti della squadra avversaria e responsabile del comportamento dei tesserati della propria squadra ammessi in distinta;
 - b. un allenatore (età minima 16 anni compiuti);
 - c. un viceallenatore (età minima 16 anni compiuti)
2. La funzione del Dirigente Accompagnatore Ufficiale può essere svolta anche dall'allenatore purché maggiorenne.
3. I titolari di doppia tessera (atleta e non atleta) possono svolgere nella stessa gara contemporaneamente il ruolo di allenatore e di giocatore, indicando negli appositi spazi della distinta i nominativi ed i numeri di tessera.
4. La presenza di tesserati non atleta in distinta che svolgono un ruolo senza essere in possesso della necessaria abilitazione verranno applicate le sanzioni previste dal Regolamento di Disciplina e Giustizia.
5. Tutte le persone ammesse sul campo di gioco devono comportarsi con sportività e correttezza, cooperando nell'ambito delle proprie mansioni al regolare svolgimento della gara; in caso contrario l'arbitro, a suo giudizio, ha facoltà di allontanarle dal campo di gioco.

PARTECIPAZIONE ALLE GARE PRESENTAZIONE DOCUMENTI RICONOSCIMENTO GIOCATORI

Articolo 15

1. Il Dirigente Accompagnatore Ufficiale o il capitano della squadra deve presentare all'arbitro, almeno 25 minuti prima dell'ora ufficiale d'inizio della gara, la distinta dei giocatori nella quale devono essere indicati i nominativi dei giocatori, il loro anno di nascita, il numero della loro tessera PGS e il numero della maglia con specifica segnalazione del capitano, il nominativo del Dirigente Accompagnatore Ufficiale, dell'allenatore e del segnapunti con relativo numero di tessera.
2. Sono ammessi in panchina, oltre al Dirigente Accompagnatore Ufficiale, all'allenatore e al viceallenatore, solo i giocatori segnalati sulla distinta.
3. Se un giocatore arriva a gara iniziata, può partecipare solo se il suo nome è stato scritto sul referto all'inizio della partita; l'arbitro deve controllare la distinta atleti e segnare sul referto alla voce "osservazioni": il nome, cognome, numero di tessera, il punteggio e il set in cui si trovano le due squadre in quel momento.
4. Le distinte giocatori devono essere compilate tramite il software Asdonline messo a disposizione dal Comitato e devono recare la firma in calce del Dirigente Accompagnatore Ufficiale e del Capitano; è fatto obbligo di generare la distinta giocatori per ogni gara da disputarsi per il torneo in corso.
5. Non sarà ammessa la compilazione manuale di nessuno dei dati elencati al precedente comma 1, ad eccezione del numero di maglia di gioco; eventuali variazioni alla distinta originale (aggiunta atleti o sostituzione di tesserati non atleti assenti) saranno comunicate all'arbitro e apportate sul referto dell'arbitro. E' fatta salva la possibilità di cancellare manualmente dalla distinta giocatori un tesserato che non prenderà parte alla gara.
6. L'arbitro, all'atto della consegna, segnerà sulle distinte l'ora della loro presentazione.
7. In caso di dimenticanza o smarrimento del documento ufficiale d'identità non è ammessa la partecipazione alla gara.
8. Nessun giocatore può partecipare alla gara se non risulta regolarmente tesserato per l'anno sportivo in corso, pena la perdita della gara.

Articolo 16

1. Per documenti ufficiali di identità si intendono, anche in fotocopia (visibile anche sui dispositivi multimediali):
 - a. carta d'identità;
 - b. patente di guida;
 - c. passaporto;
 - d. per i minori di 14 anni, certificato di identità o fotografia legalizzata dal Comune di residenza, oppure autocertificazione rilasciata dal genitore.
2. La personale conoscenza da parte dell'arbitro non è ritenuta valida e sufficiente per partecipare alla gara.

SOSTITUZIONE GIOCATORI

Articolo 17

1. In tutti i set le squadre possono eseguire un massimo di sei cambi, tenendo presente che:
 - per la I fascia mista non può essere presente sul terreno di gioco più di un giocatore di sesso maschile;

- per la IV fascia, non possono essere presenti sul terreno di gioco più di tre giocatori di sesso maschile (in campo devono essere posizionati alternativamente alle atlete di sesso femminile).
- 2. Un giocatore della formazione iniziale può uscire dal campo una volta sola per set e può rientrare solo nella posizione precedentemente occupata.
- 3. Una riserva può entrare in campo una volta sola per set al posto del giocatore della formazione iniziale e può essere sostituito solo dal medesimo che aveva rimpiazzato.

DOVERI DELLA SQUADRA OSPITANTE

Articolo 18

1. La squadra ospitante è l'unica responsabile della regolarità, dell'efficienza e della sicurezza delle attrezzature e del campo di gioco.
2. La squadra ospitante, per il solo Torneo Invernale, dovrà provvedere obbligatoriamente all'apertura della palestra almeno 35 minuti prima dell'orario ufficiale di inizio gara.
3. La squadra ospitante e quella ospitata devono presentare un pallone regolamentare in perfetta efficienza: la scelta sarà a discrezione dell'arbitro.
4. La squadra ospitante deve disporre di tutte le attrezzature previste dal regolamento: sedia e tavolo per il segnapunti, panchina per l'allenatore e le riserve delle due squadre, asta per la misurazione della rete, seggiolone per l'arbitro, asticelle flessibili laterali, tabellone segnapunti.

RETE E PALLONI DI GIOCO

Articolo 19

1. Per tutte le gare il livello superiore della rete deve essere posto alle seguenti altezze:
 - a. I Fascia metri 2.15
 - b. II Fascia metri 2.20
 - c. III Fascia metri 2.24
 - d. IV Fascia metri 2.30.

Articolo 20

1. Fermo restando che tutte le gare devono disputarsi con palloni omologati secondo le disposizioni FIPAV, per le squadre di I Fascia è fatto obbligo l'utilizzo del modello VS-Volley School.

CAMPI DI GIOCO E ORARI

Articolo 21

1. Le squadre, all'atto dell'iscrizione, sono tenute a:
 - a. indicare l'esatta ubicazione del proprio campo di gioco (compresa la via con il numero civico);
 - b. dichiarare l'orario di svolgimento delle gare che il calendario assegna loro in casa, tenendo presente che:
 - . la I, la II e la III fascia, di norma, giocano la Domenica pomeriggio con inizio delle gare dalle ore 15.30 alle ore 17.30;
 - . la IV fascia, di norma, gioca la sera in giorni infrasettimanali (ad esclusione del venerdì), con inizio delle gare dalle ore 19.00 alle ore 21.00;

- c. indicare la data infrasettimanale e l'orario preferenziali delle gare di recupero da disputare in casa, che il Comitato, in assenza di proposte concordate tra le parti, prenderà in considerazione per la calendarizzazione di gare che hanno subito uno spostamento.
 - d. segnalare il recapito telefonico del proprio Dirigente responsabile di squadra.
2. Per il solo Torneo Primavera, le gare interne devono essere disputate sul proprio campo sportivo oratoriano; senza tale possibilità, di norma, le ASD non vi potranno iscrivere squadre, salvo specifica autorizzazione del Comitato che valuterà i singoli casi.

Articolo 22

1. La presentazione delle squadre in campo deve avvenire all'ora fissata in calendario; è tuttavia ammessa una tolleranza massima di 15 minuti.
2. Alle squadre ritardatarie si applicano le sanzioni previste dal Regolamento di Disciplina e Giustizia; per tolleranza massima si intende che l'arbitro dovrà (salvo le deroghe previste in materia di ritardo dell'arbitro o prolungamento del tempo di attesa per il solo riconoscimento degli atleti), iniziare la gara entro e non oltre 15 minuti successivi all'orario ufficiale fissato in calendario.
In deroga a quanto esposto, è consentita, e considerata valida, la disputa della gara anche oltre i 15 minuti di tolleranza purché:
 - a. l'arbitro sia disponibile a dirigerla;
 - b. la squadra avversaria rilasci all'arbitro dichiarazione scritta di accettazione con firma sul referto, prima che la gara abbia inizio.
3. La squadra ospitante deve far trovare uno spogliatoio in perfette condizioni a disposizione della squadra ospitata.
4. Per le fasce miste, nel caso in cui non fossero a disposizione due spogliatoi per squadra (uno ad uso dei ragazzi e uno delle ragazze), le due squadre si cambieranno in uno spogliatoio ad uso dei ragazzi e in uno spogliatoio ad uso delle ragazze.

SPOSTAMENTI DI GARA

Articolo 23

1. Per spostamento gara si intende la decisione di modificare (anticipando o posticipando) la data e/o l'orario di un incontro sportivo, rispetto a quanto predefinito nel calendario di gioco di un Torneo; lo spostamento gara può essere:
 - a. definito dal Comitato per motivi organizzativi
 - b. oppure su richiesta motivata e anticipata di una delle squadre coinvolte.Nel primo caso, il Comitato darà comunicazione alle parti interessate informando per tempo i rispettivi Direttori Tecnici.
Nel secondo caso, la squadra richiedente attiverà la procedura di seguito illustrata ai commi 3 e seguenti.
2. La mancata concessione di uno spostamento o di un rinvio è un atto amministrativo e come tale non è soggetto a impugnazione davanti agli organi di giustizia sportiva.

Caratteristiche spostamento gara richiesto da una squadra

3. La procedura per la definizione dello spostamento di una gara in calendario, chiesto da una squadra, prevede le seguenti fasi:
 - a. Nel caso in cui le squadre giungano ad un accordo preventivo:
 - i. Compilazione del modulo "Proposta concordata" con i dati della gara, la motivazione, la data e gli accordi per il recupero, la firma del

- Direttore tecnico o del Presidente dell'ASD richiedente, la firma del Direttore tecnico o del Presidente dell'altra ASD coinvolta per conferma e accettazione;
- ii. Consegna in sede/invio tramite e-mail del modulo "Proposta concordata" al Comitato.

b. Nel caso in cui le squadre NON giungano ad un accordo preventivo:

- i. Compilazione del modulo "Richiesta spostamento gara" con i dati della gara, la motivazione, la firma del Direttore tecnico o del Presidente dell'ASD richiedente;
- ii. Consegna in sede/invio tramite e-mail del modulo "Richiesta spostamento gara" al Comitato.

4. La mancanza di un solo dato rende nulla la richiesta.

Tempistiche

5. Lo spostamento deve formalizzarsi, nel rispetto delle modalità sopra richiamate, al più tardi:
- a. Nel caso in cui le squadre giungano ad un accordo preventivo:
 - i. 3 (tre) giorni prima della data di calendario prevista per la gara da spostare;
 - b. Nel caso in cui le squadre NON giungano ad un accordo preventivo:
 - i. 9 (nove) giorni prima della data di calendario prevista per la gara da spostare per la I, II e III Fascia;
 - ii. 8 (otto) giorni prima della data di calendario prevista per la gara da spostare per la IV Fascia.
6. Non saranno mai accettati spostamenti nei 2 (due) giorni antecedenti la gara, salvo deroghe concesse dal Comitato.

Motivazioni di spostamento legittime

7. Le motivazioni considerate legittime per la concessione dello spostamento di una gara sono:
- a. cause di forza maggiore per impraticabilità del campo di gioco;
 - b. Prima Comunione, Cresima, Professione di fede: vanno considerate solamente quando interessano specificatamente gli atleti in questione;
 - c. attività religiose che interessano specificatamente gli atleti in questione.
8. Ogni genere di impedimento deve interessare complessivamente un numero di atleti tale da rendere impossibile la partecipazione della squadra alla gara, nella data/ora fissata dal calendario.
9. Le ASD hanno diritto a spostare la prima gara di calendario da disputarsi sia in casa propria sia fuori casa e tale diritto si giustifica con l'impossibilità di conoscere per tempo il calendario, in maniera tale da avere organico e attrezzature interne disponibili. Tale richiesta deve essere formalizzata alla consegna dei calendari.
10. Non sono ammesse richieste di spostamento riguardanti "fasi finali" e "finali", salvo verifiche in sede di calendarizzazione.
11. Eventuali gravi cause improvvise di impedimento possono essere valutate in maniera insindacabile con assegnazione del campo di gioco all'ASD non oggetto di impedimento.

Motivazioni di spostamento straordinarie

12. In deroga a quanto indicato nel precedente comma 7. viene conferita alle squadre la possibilità di spostare data e/o ora di gioco per motivi straordinari purchè in presenza di accordo preventivo fra le squadre coinvolte, anche per le fasi finali.

13. Il numero di gare per cui è concessa tale facoltà è stabilito per ogni stagione sportiva dal Comitato, esaminate le formule di svolgimento del campionato di ogni categoria.
14. I termini per presentare la richiesta di spostamento per motivazioni straordinarie sono gli stessi di quelli previsti per gli spostamenti ordinari.

Tasse amministrative

15. Ogni spostamento gara dà luogo al seguente addebito per la squadra richiedente:
 - 0 (zero) euro in caso di spostamento formalizzato entro 9 giorni prima della data di calendario e con motivazione legittima (comma 7);
 - 2 (due) euro in caso di spostamento formalizzato da 8 a 3 giorni prima della data di calendario e con motivazione legittima (comma 7);
 - 4 (quattro) euro in caso di spostamento con motivazione straordinaria (comma 12).
 - Non saranno inoltre gravati da costi gli spostamenti formalizzati in fase di iscrizione al campionato.

Programmazione gare di recupero

16. Il recupero della gara non può essere fissato oltre i 30 giorni solari successivi alla data ufficiale della gara in oggetto di spostamento e comunque deve effettuarsi prima del termine dei gironi, qualora previsti, o del torneo a girone unico. Eventuali proposte di recupero oltre il termine di 30 giorni per gravi motivi possono essere valutate in maniera insindacabile dal Comitato.
17. Per le ultime due giornate di calendario le richieste di spostamento possono prevedere anche anticipi di gare.
18. Saranno accettati senza alcun addebito, purchè comunicati con le procedure previste, gli spostamenti dovuti a:
 - a. Recuperi di gare non disputate
 - b. Spostamenti di campo e/o orario nella giornata di calendario fissata;

Disposizioni particolari

19. Il Comitato può richiedere, in caso di spostamenti urgenti o per indisponibilità degli impianti per motivi religiosi, la firma del consulente ecclesiastico dell'ASD sul modulo di richiesta o una dichiarazione probante da parte di chi ne ha competenza.
20. L'ASD richiedente lo spostamento è di fatto la responsabile della tempistica e delle documentazioni complete previste dalla normativa; l'inosservanza di quanto prescritto equivarrà alla rinuncia effettiva a disputare la gara.
21. E' data facoltà al Comitato di spostare o programmare d'ufficio alcune gare. Le ASD in questo caso devono fare pervenire il proprio accordo sulla data di recupero, secondo i tempi e i modi indicati dal Comitato stesso.
22. Le gare non disputate entro l'ultima giornata di calendario, o entro la data limite fissata dal Comitato, saranno d'ufficio date perse ad entrambe le squadre con addebito di ammenda prevista per la rinuncia a gara con preavviso.
23. Le uniche eccezioni possibili necessitano di esplicite deroghe dal Comitato e avvengono su richiesta scritta motivata dalle due ASD.
24. Nel caso di mancata disputa di una gara per cause di forza maggiore, le squadre interessate sono tenute a darne comunicazione (anche via e-mail) al Comitato entro 48 ore. Nella predetta circostanza, in assenza di una proposta concordata presentata da parte delle squadre coinvolte entro sette giorni dalla gara non disputata, il Comitato fisserà d'ufficio la nuova data dell'incontro, secondo i criteri sopra descritti per gli spostamenti gara.
25. Alle squadre che non saranno presenti sul campo a disputare un incontro per cui il Comitato ha deliberato lo spostamento di data e/o di orario, verrà attribuita la perdita d'ufficio oltre alle eventuali ulteriori sanzioni previste dalle norme vigenti.

COLORI SOCIALI E NUMERI DELLE MAGLIE

Articolo 24

1. Le squadre, all'atto dell'iscrizione, devono dichiarare i colori sociali specificando, se necessario, quello predominante. L'equipaggiamento dei giocatori deve essere uniforme e del medesimo colore, fatta eccezione quello del "libero". È tollerata la presenza di un giocatore sprovvisto di numerazione che figura con il numero "0". Alle squadre in difetto saranno applicate le sanzioni previste dal Regolamento di Disciplina e Giustizia.

NORME GENERALI SUI TORNEI

Articolo 25

In caso di parità, la determinazione della classifica finale verrà redatta tenendo conto dei seguenti criteri in ordine:

- a) dei punti conseguiti nel girone;
- b) a parità di punti, delle vittorie, della differenza set, della differenza punti conseguiti negli incontri diretti;
- c) della differenza set, della differenza punti negli incontri del torneo;
- d) In caso di ulteriore parità, del punteggio della classifica disciplina.

Assegnazione punti classifica

I fascia

Punteggio 5/0 3 punti alla squadra vincente

Punteggio 4/1 3 punti alla squadra vincente 1 punto alla squadra perdente

Punteggio 3/2 3 punti alla squadra vincente 1 punto alla squadra perdente

Non verranno assegnati punti partecipazione

II /III e IV fascia

Punteggio 3/0 3 punti alla squadra vincente

Punteggio 3/1 3 punti alla squadra vincente

Punteggio 3/2 2 punti alla squadra vincente 1 punto alla squadra perdente

NORME TECNICHE DI RECENTE APPLICAZIONE

Articolo 26

Di seguito sono riportate le variazioni alle regole di gioco introdotte recentemente dagli Organismi Federali, applicate anche dalla FeSTA nella corrente Stagione Sportiva.

a) Linea dell'allenatore

Linea tratteggiata parallela alla linea laterale dal lato delle panchine, posta a m 1,75 dalla stessa linea laterale, che parte dal prolungamento della linea d'attacco fino all'altezza della linea di fondo. Dello stesso colore delle linee perimetrali del terreno di gioco, larga 5 cm all'interno della distanza di m 1,75, i tratti lunghi 15 cm e distanti 20 cm uno dall'altro.

Qualora prevista, l'allenatore non deve mai superarle detta linea verso il campo di gioco, rimanendo dietro di essa nella sua attività durante la gara.

b) Riscaldamento ufficiale

Prima della gara le squadre hanno diritto ad un riscaldamento ufficiale di 10 minuti insieme a rete. In caso di riscaldamento separato, le due squadre possono farlo consecutivamente per 5 minuti ciascuna, cominciando dalla squadra che inizierà la gara con il servizio.

- c) Tocchi di squadra
Se due o più avversari toccano simultaneamente la palla al di sopra della rete, causando una "palla bloccata", il gioco continua.
- d) Invasione sotto rete
Il contatto con il suolo del campo opposto con qualsiasi parte del corpo sopra i piedi è permesso a condizione che non interferisca con il gioco degli avversari.
- e) Contatto con la rete
Il contatto di un giocatore con la rete nell'atto di giocare la palla è fallo. L'azione di giocare la palla include: il salto, il tocco di palla o il suo tentativo e la ricaduta. I giocatori possono toccare i pali, i cavi o qualsiasi altro oggetto oltre le antenne, compresa la rete, a condizione che non interferisca con il gioco.
- f) Falli del giocatore a rete
Un giocatore interferisce con il gioco avverso (tra l'altro):
- toccando la rete tra le antenne o l'antenna durante la sua azione di giocare la palla;
 - usufruendo di un ingiusto vantaggio sull'avversario;
 - facendo una azione che ostacola un avversario intento a giocare la palla.
- g) Condotta scorretta da sanzionare
Per aggressione si intende un attacco fisico o aggressivo o comportamento minaccioso; essa viene sanzionata con la squalifica (cartellino giallo e rosso contemporaneamente).
- h) Penalizzazione contemporanea alle due squadre
Nel caso in cui il primo arbitro assegni nello stesso tempo una penalizzazione ad entrambe le squadre, non importa in quale ordine, la squadra al servizio è penalizzata per prima e poi quella in ricezione. Nella pratica, viene assegnato un punto ad ognuna delle due squadre e, dopo che entrambe avranno effettuato una rotazione, si riprenderà il gioco con il servizio della squadra che era già al servizio.
- i) Responsabilità del secondo arbitro
Durante la gara il secondo arbitro fischia e segnala anche il muro effettivo dei difensori o il tentativo di muro del "libero", ovvero l'attacco falloso dei difensori o del "libero".

RITIRI, RINUNCE ED ESCLUSIONI

Articolo 27

1. Le squadre hanno l'obbligo di portare a termine sia le manifestazioni alle quali si siano iscritte sia le gare iniziate.
2. La squadra che rinuncia alla disputa di una gara o che si ritira da una gara iniziata subisce ogni volta la perdita della gara per 0-3 (nelle gare disputate al meglio dei tre set), ovvero 0-5 (nelle gare disputate in tre set obbligatori o al meglio dei cinque set) e le sanzioni previste dal Regolamento di Disciplina e Giustizia.
3. La squadra che rinuncia per la quarta volta ad una gara del Torneo è automaticamente esclusa dal Torneo stesso.

DISCIPLINA

Articolo 28

1. Le squadre ospitanti sono responsabili del mantenimento dell'ordine pubblico, della tutela degli arbitri e delle squadre ospitate prima, durante e dopo la gara.

2. All'inizio ed al termine della gara, i tesserati atleta e non atleta riportati in distinta sono tenuti a schierarsi al centro del campo di gioco per il saluto al pubblico e tra le due squadre con una stretta di mano.

SOSPENSIONE DELL'ATTIVITÀ PER MALTEMPO

Articolo 29

1. In caso di pioggia o per cause di forza maggiore che renda impossibile il gioco, il primo arbitro - sospesa la gara -, può autorizzare il suo rinvio in altro luogo a disposizione della squadra ospitante. Nel caso in cui la gara fosse già iniziata si considerano validi i soli set fino a quel momento conclusi.
2. I giocatori, i loro responsabili e i segnapunti sono tenuti comunque a presentarsi sul terreno di gioco rispettando le norme specifiche in materia, e previste negli articoli 14, 15, 16, 17 e 18 del Regolamento di Attività.

VARIE

Articolo 30

L'iscrizione ai Tornei 2016/17 sottintende la completa conoscenza ed accettazione del presente Regolamento.

Articolo 31

Il Comitato declina ogni e qualsiasi responsabilità civile e/o penale per eventuali infortuni e danni a persone o cose prima, durante e dopo la gara.

Articolo 32

Per tutto quanto non previsto dal presente Regolamento valgono lo Statuto ed il Regolamento organico delle Polisportive Giovanili Salesiane.

* Revisione del 01.09.2016