


GSPM RICCIONE



**GRUPPO SPORTIVO & RICREATIVO
POLIZIA MUNICIPALE  RICCIONE
a.s.d.**

Presso il Comando di Polizia Municipale - viale Empoli, 31 - 47838 RICCIONE (RN)

Tel. 0541.649444 - 647574 - Fax 0541.644814

CF. e P. IVA 01418600407

Sito: www.gspmriccione.it e-mail: gspmriccione@libero.it

Pagina Facebook: GS PM Riccione

affiliato: ASPMI - ACSI - CONI colori sociali: BIANCO -AZZURRO

ASSOCIAZIONE SPORTIVA
POLIZIE MUNICIPALI d'ITALIA



organizza

V° CAMPIONATO NAZIONALE ASPMI

BEACH VOLLEY



Riccione 28 settembre - 2 ottobre 2019

Il GSPM Riccione, sotto l'egida di ASPMI e patrocinato dalla città di Riccione, è lieto di organizzare la quinta edizione del Campionato Nazionale ASPMI di beach volley. Il torneo, riservato agli agenti di Polizia Locale/Municipale/Provinciale (anche in quiescenza), si svolgerà sulle spiagge di Riccione, da sabato 28 settembre a mercoledì 2 ottobre, in caso di maltempo, il

Comitato Organizzatore potrà avvalersi di strutture al coperto. La competizione sarà inoltre valida per l'assegnazione del 6° trofeo locale di beach volley nato nel 2014: il "BEACCIONE".

Le iscrizioni dovranno pervenire **entro lunedì 16 settembre 2019**; dopo tale data verranno redatti i calendari dei tre tornei previsti: **2x2 M, 3x3 F, 3x3 misto**.

Ai fini dell'iscrizione, è necessario inviare una mail a: gspmriccione@libero.it, specificando il/i tornei a cui si desidera partecipare, l'eventuale composizione squadre e allegando il modulo ACSI compilato. Stessa procedura per i partecipanti che si presentano individualmente o con squadra incompleta nel 3x3.

La partecipazione prevede una **quota d'iscrizione di €25,00** ad atleta (a prescindere dal numero di tornei a cui partecipa, comprensiva della quota ASPMI), oltre a quanto previsto per coloro appartenenti a GS non affiliati all'ASPMI o senza GS di riferimento (vedi regolamento). La quota indicata include il gadget della manifestazione, i premi ai primi 3 classificati di ogni torneo e la possibilità di prendere parte al torneo di Beach Tennis.

Lunedì 30 settembre, durante il pomeriggio di pausa del torneo di beach volley, sarà proposto l'ormai tradizionale torneo di **beach tennis**, con inizio dalle **ore 14**. **La partecipazione è gratuita per gli iscritti al campionato nazionale beach volley**, mentre prevede una quota di partecipazione di **€10,00** per gli altri partecipanti. Anche in questo caso è richiesta **iscrizione via mail a gspmriccione@libero.it, entro il 25 settembre**, con annesso **modulo ACSI** debitamente compilato. L'iniziativa vuole offrire sia una proposta di svago ai partecipanti al torneo nazionale, durante la pausa che precede le fasi finali del torneo, sia una possibilità di apertura a colleghi interessati ad avvicinarsi al nostro movimento, attraverso una disciplina molto divertente e immediata da praticarsi. Anche in questo caso è possibile l'iscrizione degli atleti individuali, che troveranno sul posto eventuali partner di gioco. Non è necessaria l'affiliazione ad ASPMI per la partecipazione. Seguono dettagli.

I calendari delle gare saranno redatti in prossimità dell'evento, sulla base del numero di adesioni e sarà comunicato prima dell'inizio del torneo agli iscritti. Lo stesso potrà comunque subire modifiche in caso di eventi di forza maggiore (es. meteo avverso), a discrezione del C.O.

IMPORTANTE

Si rammenta che per la partecipazione al campionato nazionale di beach volley è necessario essere in possesso di certificato medico sportivo valido per l'attività agonistica, in corso di validità, da esibire al C.O.

PROGRAMMA DI MASSIMA

(le attività serali saranno proposte sotto data, in base alle situazioni contingenti)

SAB 28 SET **ARRIVI**

21:30 *Presentazione evento, calendario di gioco, accrediti e riunione tecnica presso Hotel Liberty*

DOM 29 SET **PRIMO GIORNO DI GARE**

09:00 – 12:30 *Inizio gironi di qualificazione*

13:00 – 14:00 *Pausa pranzo*

14:30 – 18:00 *Gironi di qualificazione*

LUN 30 SET **SECONDO GIORNO DI GARE**

09:00 – 12:30 *Gironi di qualificazione - 2° giorno*

13:00 – 14:00 *Pausa pranzo*

14:30 – 18:00 **Torneo di Beach Tennis ASPMI (ore 14:00 check point presso Beach Arena)**

MAR 01 OTT **SEMIFINALI**

09:00 – 12:30 *Fase ad eliminazione diretta*

13:00 – 14:00 *Pranzo in hotel*

14:30 – 18:00 *Quarti, semifinali e finali di piazzamento*

MER 02 OTT **FINALI – PRANZO DI GALA E PREMIAZIONI**

09:00 – 13:00 *Finali torneo misto, femminile e maschile.*

13:30 ***Premiazioni, pranzo di gala e... saluti***

pomeriggio *spiaggia e relax per chi resta*

~

INFORMAZIONI UTILI BEACH VOLLEY

I palloni di gara saranno forniti dall'organizzazione. Si invitano i partecipanti, qualora lo ritengano opportuno, a munirsi di palloni personali per il riscaldamento.

Le partite saranno auto-arbitrate o, quando possibile, assistite dai colleghi presenti, per favorire la "giocabilità" delle gare e con l'intento di mantenere l'atteggiamento di massima lealtà e collaborazione esibito nei precedenti appuntamenti.

Sede dei tornei la Beach Arena, posizionata fronte spiaggia, antistante le zone 39-41 di Riccione. La struttura è dotata di bar/ristorante, area relax, zona gioco bimbi, spogliatoi, docce e servizi.

Per motivi di opportunità all'interno della struttura, i partecipanti dovranno provvedere al proprio approvvigionamento di bevande.

I colleghi e loro accompagnatori avranno la possibilità di usufruire, presso il chiosco interno all'Arena, della seguente convenzione, valida per il pranzo:

*Menù con insalatona o primo o piada farcita+bibita (anche birra)+al prezzo fisso di 8,50€
Aperitivi/cocktails vari 5 euro.*

Il pranzo di gala si svolgerà presso l'hotel Liberty e avrà un costo di 22€ per coloro che non alloggiano già presso la struttura.

L'adesione allo stesso dovrà essere comunicata agli organizzatori o alla struttura entro lunedì 30 settembre.

~

INFORMAZIONI UTILI BEACH TENNIS

E' prevista una prima fase a gironi e una successiva ad eliminazione diretta, compatibilmente con il numero delle squadre iscritte.

Per coloro che ne fossero sprovveduti, il materiale di gioco (racchettoni e palline) sarà fornito dalla struttura ospitante.

~

PREMIAZIONI

La consegna dei premi avverrà al termine delle competizioni, mercoledì 2 ottobre.

Saranno premiate le prime tre coppie/terne dei tornei di Beach Volley (2x2, 3x3 misto e 3x3 femminile), con trofeo;

i primi classificati di ogni specialità riceveranno inoltre lo scudetto di campione nazionale ASPMI 2019.

Nel torneo di Beach Tennis premi e gadget alle prime tre coppie classificate.

~

CONTATTI

Il Comitato Organizzatore è a vostra disposizione per informazioni, ulteriori chiarimenti ed esigenze specifiche. I contatti sono i seguenti:

- *Miky Banci (GSPM Riccione) cell. 3332909928*
- *Gianluca Corradetti (GSPM Riccione) cell. 333 6604485*
- *e-mail: gspmriccione@libero.it*

ALLOGGI

Il C. O. sarà coadiuvato nella realizzazione della manifestazione dalle seguenti strutture alberghiere, disponibili con tariffe convenzionate, servizi dedicati e massima disponibilità.

Hotel LIBERTY (**S V.le Torino, 55)

Situato a soli 500 metri dalla BEACH ARENA, fronte spiaggia, l'Hotel Liberty è molto più di un 3 stelle superior, con una struttura estremamente moderna e curata, **una cucina curata con tanta passione** e un'**atmosfera intima ed accogliente**, caratterizzate da **gestione familiare e da uno staff sempre sorridente**.

I partecipanti e loro accompagnatori godranno di innumerevoli servizi inclusi nella tariffa convenzionata: la **spiaggia privata e riservata**, la **piscina** all'aperto, parcheggio privato, wi-fi veloce, aria condizionata.

Potrete scegliere tra camere standard o splendide camere Superior dotate anche di frigo bar, aria condizionata presente in tutte le camere.

Tariffe convenzionate, intese a persona al giorno in camera doppia con 2 adulti:

- **pensione completa a 55€**

(i pasti sono serviti con un ricco e curato buffet di qualità. Bevande incluse: ½ l. acqua e ¼ l. vino)

- **mezza pensione con cena con ricco buffet 50€**

(la cena è servita con un ricco e curato buffet di qualità. Bevande incluse: ½ l. acqua e ¼ l. vino)

- **b&b 40€**

(la colazione è servita buffet con tanti dolci sfornati dalla nostra pasticceria interna, affettati, formaggi, frutta fresca, yogurt e tanto altro)

Sconti: 3° letto - 5% / 3° e 4° letto -10% / Bimbi da 3 a 10 anni -35% occupanti un terzo o quarto letto.

PROMOZIONE: per coloro che effettueranno la prenotazione con sufficiente anticipo, si potranno avere le camere Superior senza sovrapprezzo fino a esaurimento disponibilità.

INFORMAZIONI e PRENOTAZIONI: e-mail info@hoteliberty.com; tel +39 0541/602216

Tassa di soggiorno giornaliera: 3 stelle € 1,80.

Hotel FIORINA (*Riccione, via Leopardi 24)

La gestione familiare dell'amico Ezio in svariati anni di collaborazione con la nostra Associazione ha sempre dimostrato grande ospitalità e cortesia. Una proposta alternativa per i colleghi che cercano semplicità e risparmio.

Situato a 100 metri dal mare, l'hotel offre una ricca colazione fino alle ore 12. Vi è inoltre la possibilità di consumare pasti estremamente convenienti in locali limitrofi convenzionati (consumando anche asporti presso l'albergo). Beach Arena raggiungibile in auto o mezzi pubblici in soli 5 minuti.

- **Trattamento in B&B 22€ p.p. al giorno.** Bimbi gratis fino a 12 anni.

INFORMAZIONI e PRENOTAZIONI: e-mail: info@hotelfiorina.it, tel. 338 948 4917, Ezio Bianchi.

Tassa di soggiorno giornaliera: 1 stella € 0,50.

Il pranzo di gala previsto per mercoledì 2 ottobre si svolgerà presso l'hotel Liberty, incluso nel soggiorno per gli ospiti della struttura, viene proposto al costo di 22 euro (comprensivo di acqua e un quarto di vino a persona).

Per qualsiasi domanda in merito al soggiorno, per richieste specifiche o per effettuare la prenotazione si prega di contattare direttamente la struttura.

REGOLAMENTI

Campionato Italiano ASPMI di Beach Volley

Regolamento di gioco

FORMAZIONE DELLE SQUADRE

La competizione prevede tre tornei: 2vs2, 3vs3 misto e 3vs3 femminile.

2vs2: ogni squadra può essere costituita da un massimo di 2 giocatori, di ambo i sessi. **Non è prevista la sostituzione.** Nel caso di infortunio che non consenta il prosieguo dell'incontro, la squadra incompleta viene dichiarata perdente.

3vs3 misto: ogni squadra deve essere costituita da tre giocatori di cui almeno una donna in campo. **Sono previste riserve nel numero massimo di due, una maschile ed una femminile.** Le sostituzioni sono ammesse solamente ad inizio set nel caso di incontro a due o più set, mentre è consentita una sostituzione durante il set nel caso di partita a set unico, mantenendo quanto previsto nel capoverso precedente.

Nel caso d'infortunio si può procedere alla sostituzione definitiva. In mancanza di riserve, la squadra incompleta può proseguire l'incontro con solo 2 elementi, purché presenti almeno una donna in campo.

3vs3 femminile: ogni squadra deve essere costituita da tre giocatrici. E' prevista una riserva. Le sostituzioni sono ammesse solamente ad inizio set nel caso di incontro a due o più set, mentre è consentita una sostituzione durante il set nel caso di partita a set unico.

Nel caso d'infortunio si può procedere alla sostituzione definitiva, in mancanza della quale è comunque possibile proseguire l'incontro con due giocatrici.

Ogni GS può presentare al torneo un numero illimitato di squadre.

Le squadre potranno avvalersi di atleti di altri Corpi di Polizia Municipale e Locale (e Polizia Provinciale), secondo i criteri già previsti in ambito della pallavolo ASPMI.

Nel caso di presenza di giocatori in esubero o soci individuali, questi possono prendere parte a tutte le competizioni previo sorteggio per la composizione delle nuove squadre. Detta estrazione a sorte, tesa a favorire la partecipazione di tutti gli interessati, non soggiace ad alcuna limitazione del regolamento, di natura geografica.

IL CAMPO – LA RETE – IL PALLONE – IL RISCALDAMENTO

Il campo da gioco è un rettangolo di 16x8 metri diviso da una rete, senza linea centrale né linea d'attacco.

L'altezza della rete è posta ad un'altezza nella sua parte superiore di m. 2.40 per gli uomini, m. 2.24 per le donne e m. 2.35 per il misto.

Il pallone da gioco è quello previsto dalla Federazione Italiana di Beach Volley.

Prima dell'incontro le squadre possono riscaldarsi sul campi di gara/a rete per 5 minuti.

EQUIPAGGIAMENTO PER I GIOCATORI

L'equipaggiamento di un giocatore si compone di top o canottiera, pantaloncini o costume da bagno. Gli atleti devono giocare a piedi scalzi (eventuali eccezioni saranno valutate dal supervisore tecnico), possono portare gli occhiali a loro rischio ed indossare un copricapo.

SISTEMA DI PUNTEGGIO – CAMBIO CAMPO- SORTEGGIO

Gli incontri dei gironi di qualificazione saranno svolti in un unico set, vincente è la squadra che raggiunge i 25 punti con point-limit a 30.

Nel tabellone finale vincente è la squadra che si aggiudica due set su tre, con i primi due set a 21 punti ed il terzo a 15 senza point-limit e con differenza di due punti.

n.b.: Numero di set e durata possono variare, in ogni fase del torneo, secondo necessità del Comitato Organizzatore, che può riservarsi di apportare modifiche in base alle situazioni contingenti.

L'intervallo, ossia il tempo che intercorre tra i set, dura di 1 minuto.

SOSPENSIONE DI GIOCO

E' possibile chiedere un solo tempo di riposo della durata di trenta secondi per set per ciascuna squadra.

POSIZIONE DEI GIOCATORI – FALLO DI POSIZIONE E ROTAZIONE

I giocatori sono liberi di scegliere la propria posizione all'interno del proprio campo, non sono previsti falli di posizione. Il fallo di rotazione si determina quando non è rispettato l'ordine di servizio; è sanzionato con un punto e servizio agli avversari.

CARATTERISTICHE DEL TOCCO

La palla deve essere colpita nettamente, con qualsiasi parte del corpo, ma non fermata e lanciata.

Primo tocco di squadra, la ricezione: sul tocco di ricezione il giocatore può eseguire tocchi rapidi e consecutivi senza commettere fallo; è possibile ricevere in palleggio ma il tocco eseguito dal giocatore deve essere valutato come un qualsiasi palleggio di costruzione.

Primo tocco di squadra: la difesa. Sul tocco di difesa il giocatore può eseguire tocchi rapidi e consecutivi senza commettere fallo: ciò vuol dire che non ci deve essere una rilevante e

chiaramente percepibile differenza temporale tra i contatti. Nel tentativo di difesa con mani alte giunte o con il pugno non esiste il fallo di doppio tocco mentre può verificarsi il fallo di trattenuta o accompagnata se il giocatore utilizza le dita e non la parte rigida della mano.

In caso di **ATTACCO POTENTE** (che si ha quando il difensore non ha il tempo per cambiare in maniera rilevante la sua posizione di difesa) è possibile trattenere leggermente la palla eseguendo il tocco di difesa in palleggio.

E' possibile difendere in palleggio un **ATTACCO NON POTENTE**, ma il tocco eseguito dal giocatore deve essere valutato come se fosse un normale palleggio di costruzione, ovvero, non viziato da falli di doppia o trattenuta.

L'attacco: non può essere effettuato un attacco in palleggio non in asse, ad eccezione del tocco non intenzionale. E' fallo l'attacco completato in pallonetto dirigendo la palla con le dita.

Il tocco di costruzione: non deve essere viziato dai falli di doppia/trattenuta/accompagnata.

TOCCHI DI SQUADRA

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi per inviare la palla al di sopra della rete. Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente tranne nel muro. Il muro è considerato primo tocco di squadra. Sono ammessi tocchi simultanei al di sopra del bordo superiore della rete, dopo il contatto simultaneo si hanno ancora a disposizione tre tocchi.

IL SERVIZIO

Il tempo per effettuare il servizio è di 5 secondi. (Non esiste fallo di velo.) Il giocatore della squadra al servizio che effettua "velo", coprendo il battitore o la traiettoria della palla, deve spostarsi a richiesta dell'avversario.

INVASIONE NELLO SPAZIO AVVERSO E ZONA LIBERA

Un giocatore può penetrare nello spazio avverso, campo e/o zona libera a condizione che ciò non interferisca con il gioco della squadra avversaria.

Il contatto di un giocatore con la rete tra le antenne, durante l'azione di giocare la palla è considerato fallo.

ORGANIZZAZIONE DEL CAMPIONATO

Per quanto possibile gli incontri saranno distribuiti in maniera uniforme nelle giornate di gara, compatibilmente con la situazione contingente.

NORMA DI RIMANDO

Per quanto non specificato nel presente documento, o comunicato dal Comitato Organizzatore in loco ai partecipanti, si applica il regolamento vigente FIBV.

1° Torneo ASPMI di Beach Tennis

Principali regole di gioco

Definizione: Il beach tennis si gioca colpendo la palla esclusivamente di volo e ad esso si applicano, in quanto compatibili, le Regole di tennis e gli altri Regolamenti federali, fatta eccezione per quanto di seguito indicato. Il beach tennis si gioca su un campo con superficie di sabbia o altra superficie diversa (gomma, terra, cemento od altro). Le racchette approvate per il gioco hanno una lunghezza massima, compreso il manico, di cm 55 ed una larghezza massima di cm 30, con superficie di battuta piatta, di materiale uniforme e priva di corde. Le palle approvate per il gioco sono quelle del tipo mediamente pressurizzate (cosiddette MID).

Il campo: il campo è un rettangolo lungo m 16 e largo m 8, diviso a metà da una rete sospesa; l'altezza della rete al centro è di m 1,70.

Punteggio in un incontro: un incontro può essere giocato al meglio delle tre partite (una coppia deve vincere due partite per vincere l'incontro) oppure con una diversa formula scelta dal Comitato Organizzatore del torneo e resa nota prima dell'inizio della competizione.

Punteggio in una partita: la prima coppia che vince sei giochi vince la partita, purché abbia un vantaggio di due giochi sulla coppia avversaria; se il punteggio arriva a sei giochi pari, si gioca il tie-break. In base alla formula decisa dal C.O., può essere modificata la lunghezza degli incontri (es. una sola partita a 9 giochi).

Punteggio in un gioco: il punteggio del gioco deve essere chiamato dal battitore prima dell'inizio di ogni punto.

In un gioco normale il punteggio è il seguente:

- 1) nessun punto= zero
- 2) primo punto= quindici
- 3) secondo punto= trenta
- 4) terzo punto= quaranta
- 5) quarto punto= gioco

Se entrambe le coppie hanno vinto quattro punti, il punteggio è di parità (40-40) e si applica il sistema di punteggio "senza vantaggi": si gioca un solo punto decisivo; la coppia che vince questo punto si aggiudica il gioco.

Gioco tie-break:

- a) nel gioco tie-break i punti sono chiamati "zero", "1", "2", "3", ecc. La coppia che per prima vince sette punti vince il gioco e la partita, purché abbia un vantaggio di due punti sulla coppia avversaria; altrimenti, il gioco continua finché si raggiunge questo vantaggio;
- b) il giocatore a cui spetta il turno di battuta batte il primo punto del tie-break; i seguenti due punti sono battuti dal giocatore della coppia avversaria a cui spetta il turno di battuta. Di seguito, la rotazione della battuta tra i giocatori di ogni coppia continua nello stesso ordine con cui si è giocata la partita, fino alla fine del tie-break;

REGOLE DI GIOCO

Scelta del lato del campo e della battuta: la scelta del lato del campo e della battuta o della ribattuta nel primo gioco è decisa dal sorteggio prima dell'inizio del palleggio preliminare. La coppia che vince il sorteggio può scegliere: a) di battere o di ribattere nel primo gioco dell'incontro, per cui la coppia avversaria sceglie il lato del campo per il primo gioco, oppure b) il lato del campo per il primo gioco dell'incontro, per cui la coppia avversaria sceglie di battere o di ribattere nel primo gioco, oppure c) di chiedere che la coppia avversaria faccia una delle scelte precedenti.

Cambio del lato del campo: le coppie cambiano lato del campo alla fine del primo, terzo, quinto e dei successivi giochi dispari di ciascuna partita. Cambiano lato del campo anche alla fine di ogni partita, tranne quando il numero totale dei giochi di quella partita è pari ed in tal caso il cambio avviene alla fine del primo gioco della partita successiva. Durante il tie-break, le coppie cambiano lato del campo ogni quattro punti.

La battuta: durante l'esecuzione della battuta, la palla, colpita di volo, può essere diretta in qualunque punto del campo avversario e deve passare al di sopra della rete. Il battitore può posizionarsi in qualunque punto fuori dal campo dietro la linea di fondo (senza venire a contatto con la stessa). In caso di servizio sbagliato, non è prevista una seconda battuta. La battuta che tocca la rete non costituisce colpo nullo e pertanto il gioco prosegue.

Aggiudicazione del punto: 1. Il punto è aggiudicato al battitore se la palla battuta tocca il terreno nel campo avversario prima che il ribattitore riesca a rimandarla. 2. Il punto è aggiudicato al ribattitore se il battitore batte un fallo, facendo cadere la palla al di fuori del campo avversario o colpendola in violazione dell'articolo precedente. 3. Un giocatore inoltre perde il punto se: a) non riesce, prima che la palla in gioco abbia toccato terra, a rimandarla al volo direttamente al di sopra della rete nel campo avversario; b) rimanda la palla in gioco in modo che essa tocchi terra, un arredo permanente o altro oggetto, fuori delle linee che delimitano il campo del suo avversario; c) egli o la sua racchetta (in mano o no) o qualsiasi cosa egli indossa o porta toccano la rete o i pali o il terreno entro il campo avversario in qualunque momento in cui la palla è in gioco; d) colpisce la palla al volo prima che questa abbia oltrepassato la rete.

Per quanto non specificato nel presente documento, o comunicato dal Comitato Organizzatore in loco ai partecipanti, si applica il regolamento vigente FIT.

Il Comitato Organizzatore

GSPM Riccione a.s.d.