

BEACH VOLLEY
REGOLE DI GIOCO

PARTECIPANTI : SQUADRE

COMPOSIZIONE E REGISTRAZIONE

Una squadra si compone esclusivamente di 4 giocatori, più 2 riserve, per la categoria 4x4 con l'obbligo di avere sempre in campo giocatori di sesso misto. L'età minima per partecipare è di 15 anni compiuti, è possibile inserire in squadra un giocatore fuori quota di età non inferiore a 13 anni.

CAPITANO

L'atleta che svolge la funzione di capitano è il responsabile della squadra, a cui verranno date le spiegazioni, qualora fossero chieste e tutte le altre decisioni.

DIRITTI E DOVERI DEI PARTECIPANTI

I partecipanti devono conoscere le Regole di Gioco del Beach Volley, I partecipanti devono accettare le decisioni arbitrali in modo rispettoso, senza discuterle. In caso di dubbio l'atleta può richiedere una spiegazione. I partecipanti devono comportarsi rispettosamente e cortesemente nello spirito del FAIR PLAY non solo nei confronti degli arbitri ma anche verso gli altri ufficiali di campo, il proprio compagno di squadra, gli avversari e gli spettatori.

I partecipanti devono astenersi da azioni o intenti con lo scopo di influenzare le decisioni arbitrali o nascondere i falli commessi dalla propria squadra.

I partecipanti devono astenersi da azioni finalizzate a ritardare il gioco.

Ogni tipo di comunicazione è permessa durante il gioco tra i componenti di una squadra.

Durante l'incontro i giocatori sono autorizzati a parlare con gli arbitri quando la palla non è in gioco e per chiedere spiegazioni sulla applicazione ed interpretazione delle regole di gioco.

VINCITORE DI GARA, SET E PUNTO : SISTEMA DI PUNTEGGIO

VINCERE LA GARA

La gara è vinta dalla squadra che si aggiudica due set.

Nel caso di 1-1 pari, il set decisivo (3°) è giocato a 15 punti con uno scarto di almeno due punti.

VINCERE UN SET

Un set (eccetto il 3° decisivo set) è vinto dalla squadra che per prima consegue 21 punti con uno scarto di almeno due punti.

In caso di 20 punti pari, il gioco continua fino a conseguire lo scarto di due punti (22-20; 23-21; etc).

ACQUISIRE UN PUNTO

Ogni qualvolta una squadra sbaglia un servizio, o sbaglia nel colpire la palla o commette qualsiasi altro tipo di fallo, la squadra avversaria conquista un punto con una delle seguenti conseguenze:

se la squadra avversaria era al servizio, conquista un punto e continua a servire

se la squadra avversaria era a ricevere, guadagna il diritto a servire e conquista anche un punto

RINUNCIA E SQUADRA INCOMPLETA

Se una squadra rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo, è dichiarata perdente per rinuncia, con il punteggio di 0-2 per la gara e 0-21 per ogni set.

Una squadra che non si presenta in tempo sul terreno di gioco è dichiarata perdente per rinuncia con lo stesso punteggio

Una squadra dichiarata INCOMPLETA, per il set o per la gara, perde il set o la gara. Si attribuiscono alla squadra avversaria i punti ed i set mancanti per vincere il set o la gara. La squadra incompleta conserva i punti ed i set acquisiti

PREPARAZIONE DELL'INCONTRO, STRUTTURA DEL GIOCO

SORTEGGIO

Prima del riscaldamento ufficiale, il primo arbitro effettua il sorteggio alla presenza dei capitani delle due squadre. Il vincitore del sorteggio sceglie:

il diritto a servire o a ricevere il servizio,
la parte del terreno di gioco.

Se deve essere giocato il set decisivo, sarà effettuato un nuovo sorteggio. Il perdente sceglie la restante alternativa.

Nel secondo set, chi ha perso il sorteggio nel primo set avrà la scelta a) o b). Un nuovo sorteggio verrà effettuato nel set decisivo.

RISCALDAMENTO UFFICIALE

Prima della gara, se le squadre non hanno potuto avere a disposizione un campo di riscaldamento, esse hanno diritto ad un riscaldamento di 3 minuti insieme a rete, altrimenti 5 minuti.

FORMAZIONE DELLA SQUADRA

GIOCATORI

I componenti minimi di ciascuna squadra devono essere sempre in gioco.

SOSTITUZIONI

Per dare la possibilità di giocare nel pieno e sano divertimento, sono ammesse illimitate sostituzioni tra i giocatori appartenenti alla categoria 4x4, facenti parte della squadra e di cui i nomi sono iscritti nell'elenco consegnato al momento dell'iscrizione.

POSIZIONI DEI GIOCATORI

Nel momento in cui la palla è colpita dal battitore, ogni squadra deve essere posizionata dentro il proprio campo (ad eccezione del battitore).

Le posizioni dei giocatori sono libere. Non ci sono predeterminate sul campo. Non ci sono falli di posizione

SITUAZIONI DI GIOCO

PALLA "IN GIOCO"

Lo scambio inizia con il fischio dell'arbitro. Comunque la palla è in gioco dal momento del colpo di servizio.

PALLA "FUORI GIOCO"

Lo scambio finisce con il fischio dell'arbitro. Comunque se il fischio avviene per un fallo di gioco, la palla è fuori gioco dal momento in cui fu commesso il fallo.

PALLA "DENTRO"

La palla è dentro quando tocca la superficie del terreno di gioco, comprese le linee di delimitazione

PALLA "FUORI"

La palla è fuori quando:

- cade sul campo completamente fuori dalle linee di delimitazione (senza toccarle);
- tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco, il soffitto o una persona esterna al gioco;
- tocca le antenne, i cavi, i pali o la stessa rete oltre le bande laterali;
- attraversa completamente il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente nello spazio esterno durante un servizio o dopo il terzo tocco di squadra.

FALLI DI GIOCO

DEFINIZIONE

Ogni azione contraria alle Regole è un fallo di gioco. Gli Arbitri giudicano i falli e determinano le sanzioni conformemente alle Regole.

CONSEGUENZE DI UN FALLO

C'è sempre una sanzione per un fallo. Gli avversari della squadra che commette fallo vince lo scambio

Se due o più falli sono commessi in momenti successivi, viene sanzionato solo il primo fallo.

Se due o più falli sono commessi da giocatori di squadre opposte simultaneamente, l'arbitro sanziona un DOPPIO FALLO, non assegna alcun punto e fa rigiocare lo scambio.

GIOCARE LA PALLA

Ogni squadra deve giocare nella sua area e spazio di gioco. Tuttavia la palla può essere recuperata oltre la zona libera.

TOCCHI DI SQUADRA

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi per rinviare la palla oltre la rete.

In questi tocchi sono conteggiati non solo i tocchi intenzionali ma anche i contatti involontari con la palla

Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente

TOCCHI SIMULTANEI

Due giocatori possono toccare la palla nello stesso momento.

Quando due giocatori della stessa squadra toccano simultaneamente la palla, si considerano due tocchi

Se entrambi gli atleti cercano la palla ma uno solo di essi tocca la palla, si considera un solo tocco. La collisione fra giocatori non costituisce fallo.

Se il tocco simultaneo ha luogo tra due avversari al di sopra della rete e la palla

resta in gioco, la squadra che la rigioca ha diritto a tre nuovi tocchi. Se tale palla cade a terra fuori dal terreno di gioco, il fallo è della squadra schierata nel campo opposto.

Se due avversari toccano simultaneamente la palla al di sopra della rete, causando una PALLA BLOCCATA, questo non va considerato fallo.

TOCCO AGEVOLATO

Entro l'area di gioco, ad un giocatore non è permesso avvalersi dell'appoggio di un compagno di squadra o delle attrezzature come supporto per toccare la palla.

Tuttavia un giocatore che è sul punto di commettere un fallo (tocco della rete, interferenza con l'avversario, ecc.) può essere fermato o trattenuto dal compagno di squadra.

CARATTERISTICHE DEL TOCCO

La palla può toccare qualsiasi parte del corpo.

La palla deve essere colpita, non può essere fermata o lanciata. Può rimbalzare in qualsiasi direzione.

Eccezioni:

in azione di difesa di **ATTACCO POTENTE**. In questo caso la palla può essere momentaneamente trattenuta con le dita delle mani dall'alto in basso;

se due avversari toccano simultaneamente la palla, causando una **PALLA BLOCCATA**

La palla può toccare varie parti del corpo di un giocatore solo a condizione che tali contatti siano simultanei

Eccezioni:

contatti consecutivi possono essere eseguiti da uno o più giocatori a muro, a condizione che essi avvengano nel corso della stessa azione;

al primo tocco di squadra, tranne che il tocco avvenga usando le dita la palla può, toccare consecutivamente più parti del corpo di un giocatore, a condizione che tali contatti abbiano luogo nella stessa azione.

FALLI DI TOCCO DI PALLA

QUATTRO TOCCHI: una squadra tocca la palla quattro volte prima di rinviarla

TOCCO AGEVOLATO: un giocatore si avvale di un compagno di squadra o delle attrezzature per toccare la palla entro l'area di gioco

PALLA TRATTENUTA: un giocatore non colpisce la palla tranne che su difesa da **ATTACCO POTENTE** o quando due avversari toccano simultaneamente la palla al di sopra della rete, causando una **PALLA BLOCCATA**

DOPPIO TOCCO: un giocatore colpisce la palla due volte in successione o la palla tocca successivamente varie parti del suo corpo

PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE

La palla inviata nel campo avverso deve passare al di sopra della rete entro lo spazio di passaggio

Lo spazio di passaggio è la parte del piano verticale della rete delimitata come segue:

inferiormente dalla banda superiore della rete;

lateralmente dalle antenne e loro prolungamento immaginario;

La palla che ha attraversato il piano verticale della rete verso la zona libera opposta, totalmente o parzialmente al di fuori dello spazio di passaggio, può essere recuperata, entro i tocchi previsti per la squadra, a condizione che la palla, quando viene rinviata all'indietro, attraversi di nuovo il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente, nello spazio esterno dallo stesso lato del campo. La squadra avversaria non può ostacolare tale azione.

La palla è "fuori" quando attraversa completamente il piano inferiore della rete

Un giocatore può entrare nel campo opposto per giocare la palla prima che essa attraversi completamente lo spazio inferiore della rete o lo spazio esterno alla zona di passaggio.

PALLA CHE TOCCA LA RETE

Nell'attraversare la rete la palla può toccare la rete.

PALLA IN RETE

La palla inviata in rete può essere ripresa entro il limite dei tre tocchi per squadra. Se la palla rompe le maglie della rete o la fa cadere, l'azione è annullata e deve essere rigiocata.

GIOCATORE A RETE

PASSAGGIO OLTRE LA RETE

Nel muro, un giocatore può toccare la palla oltre la rete, a condizione che non interferisca nel gioco dell'avversario prima o durante l'ultimo colpo d'attacco

Dopo il colpo di attacco, al giocatore è permesso di passare con la mano oltre la rete, a condizione che il tocco di palla avvenga nel proprio spazio di gioco.

PENETRAZIONE NEL CAMPO OPPOSTO E/O NELLA ZONA LIBERA AVVERSARIA

Un giocatore può entrare nel campo opposto e/o nella zona libera avversaria sempre che non interferisca con il gioco degli avversari

CONTATTO CON LA RETE

Il contatto di un giocatore con la rete non è fallo, a meno che non avvenga durante l'azione di giocare la palla o interferisca con il gioco. Il contatto accidentale dei capelli con la rete non è mai fallo.

Una volta che il giocatore ha colpito la palla, egli/ella può toccare i pali, i cavi o qualsiasi altro oggetto oltre la totale lunghezza della rete, a condizione che non interferisca con il gioco.

Se la palla inviata contro la rete causa il contatto di quest'ultima con un giocatore avverso, non è fallo

FALLI DEL GIOCATORE A RETE

Un giocatore tocca la palla o un avversario nello spazio opposto prima o durante l'attacco avversario

Un giocatore penetra nello spazio opposto sotto la rete o nella zona libera interferendo con il gioco avverso

Un giocatore tocca la rete o la antenna durante la sua azione di giocare la palla o interferisce con il gioco avverso

SERVIZIO

Il servizio è l'atto della messa in gioco della palla da parte del giocatore che, posizionato nella zona di servizio, colpisce la palla con una mano o col braccio.

PRIMO SERVIZIO DEL SET

Il primo servizio del set è effettuato dalla squadra determinata per

ORDINE DEL SERVIZIO

Dopo il primo servizio del set, il giocatore al servizio è così determinato:

quando la squadra al servizio vince lo scambio, il giocatore che lo aveva in precedenza effettuato, serve di nuovo;

quando la squadra in ricezione vince lo scambio, ottiene il diritto a servire e il giocatore che non aveva servito l'ultima volta servirà.

AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

Il primo arbitro autorizza l'esecuzione del servizio dopo aver verificato che il giocatore in battuta sia in possesso della palla dietro la linea di fondo e che entrambe le squadre siano pronte.

ESECUZIONE DEL SERVIZIO

Il giocatore al servizio può disporsi liberamente all'interno della zona di servizio.

Nel momento in cui colpisce la palla o nello slancio per un servizio al salto, il battitore non deve toccare il terreno di gioco (linea di fondo inclusa) o il suolo all'esterno della zona di servizio.

Il suo piede non può andare sotto la linea di fondo. Dopo aver colpito la palla, egli può andare o ricadere fuori della zona di servizio o dentro il campo.

Non è fallo se la linea si muove per lo spostamento della sabbia causato dal servizio.

Il giocatore al servizio deve colpire la palla entro i 5 secondi successivi al fischio di autorizzazione del primo arbitro.

Il servizio eseguito prima del fischio dell'arbitro è annullato e deve essere ripetuto.

La palla deve essere colpita con una mano o con qualsiasi parte del braccio, dopo essere stata lanciata o lasciata e prima che tocchi la superficie di gioco.

Se la palla lanciata o lasciata dal giocatore al servizio cade senza essere toccata o ripresa dallo stesso giocatore, il servizio è considerato effettuato.

Non è permesso più di un tentativo di servizio.

FALLI DURANTE IL SERVIZIO

I seguenti falli causano un cambio del servizio.

Il giocatore al servizio: non rispetta l'ordine di servizio; non effettua correttamente il servizio.

FALLI DI SERVIZIO DOPO AVER COLPITO LA PALLA

Dopo che la palla è stata colpita correttamente, il servizio diviene falloso se la palla:

tocca un giocatore della squadra al servizio o non oltrepassa il piano verticale della rete o va fuori

COLPO DI ATTACCO

Tutte le azioni che dirigono la palla verso il campo avverso, ad eccezione del servizio e del muro, sono considerati colpi d'attacco.

Un attacco è completato nel momento in cui la palla attraversa interamente il piano verticale della rete o è toccata dal muro.

Ogni giocatore può portare un attacco a qualsiasi altezza a condizione che il contatto con la palla avvenga nel proprio spazio di gioco

FALLI DI ATTACCO

Un giocatore tocca la palla nello spazio di gioco avversario

Un giocatore invia la palla fuori

Un difensore completa un attacco con un tocco di mano aperta e dirigendo la palla con le dita.

Un giocatore completa un attacco sul servizio avversario, quando la palla è completamente al di sopra del bordo superiore della rete

Un giocatore completa un attacco della palla utilizzando un passaggio alto che ha una traiettoria non perpendicolare alla linea delle spalle salvo che effettui un passaggio al suo compagno

MURO

Il muro è l'azione dei giocatori vicino alla rete per intercettare la palla proveniente dal campo opposto, superando il bordo superiore della rete (Figura 5)

TOCCHI DEL GIOCATORE A MURO

Il primo tocco dopo il muro può essere eseguito da qualsiasi giocatore, incluso quello che ha appena murato.

MURO NELLO SPAZIO AVVERSO

Nel murare, il giocatore può passare le sue mani e braccia oltre la rete, a condizione che questa azione non interferisca con il gioco avversario. Quindi non è permesso toccare la palla oltre la rete fino a che l'avversario non ha effettuato il colpo d'attacco.

TOCCO DI MURO

Il contatto della palla da parte del muro è conteggiato come un tocco di squadra.

Pertanto, dopo il tocco del muro, la squadra ha diritto a soli due tocchi per rinviare la palla.

Tocchi consecutivi (rapidi e continui) possono essere effettuati da parte di uno o più giocatori a muro, a condizione che si susseguano nel corso della medesima azione.

Questi sono contati come un unico tocco di squadra

Questi tocchi possono avvenire con qualsiasi parte del corpo.

FALLI DI MURO

Il giocatore a muro tocca la palla nello spazio avverso prima o contemporaneamente al colpo d'attacco avversario

Il muro tocca la palla nello spazio avverso al di fuori della antenna.

Il muro tocca la palla proveniente dal servizio avversario.

Il muro invia la palla fuori.

TEMPI DI RIPOSO E RITARDI

Un TEMPO DI RIPOSO (TIME-OUT) è un'interruzione regolamentare di gioco e dura per 30 secondi.

NUMERO DEI TEMPI DI RIPOSO

Ogni squadra ha diritto di richiedere 1 tempo di riposo per ciascun set.

RICHIESTE DEI TEMPI DI RIPOSO

I tempi di riposo possono essere richiesti dai giocatori solo quando la palla è fuori gioco e prima del fischio che autorizza il servizio mostrando il corrispondente segnale ufficiale. I tempi di riposo possono susseguirsi senza necessità che il gioco venga ripreso. I giocatori devono essere autorizzati dagli arbitri a lasciare il campo di gioco.

INTERVALLI E CAMBI DI CAMPO

CAMBI DI CAMPO

Le squadre cambiano campo dopo ogni 7 punti giocati nel 1^a e 2^a set ed ogni 5 punti nel 3^a set.

INTERVALLI

L'intervallo tra un set e l'altro ha la durata di 1 minuto. Durante l'intervallo, prima del set decisivo effettua un nuovo sorteggio.

Durante il cambio di campo le squadre devono cambiare campo senza frapporre ritardi.

Se il cambio di campo non viene operato al momento giusto, sarà effettuato appena ci si accorgerà dell'errore.

In questo caso il cambio di campo verrà effettuato col punteggio maturato fino a quel momento.

CONDOTTA SCORRETTA

La condotta scorretta da parte di un atleta nei confronti degli ufficiali di gara, avversari, proprio compagno di squadra o spettatori è classificata in quattro categorie in relazione alla gravità delle offese.

CATEGORIE

Condotta antisportiva: continue discussioni, intimidazioni, etc

Condotta maleducata: azione contraria alle buone maniere o ai principi morali con espressioni deplorable;

Condotta offensiva: gesti o parole insultanti o diffamatorie;

Condotta aggressiva: attacco fisico o comportamento minaccioso.

SANZIONI

Le sanzioni vengono applicate in relazione alla gravità della condotta scorretta in base al giudizio del primo arbitro (Le sanzioni vanno registrate sul referto di gara).

CONDOTTA SCORRETTA AVVERTIMENTO per condotta antisportiva (**CARTELLINO GIALLO**) non è soggetta a sanzioni ma il giocatore coinvolto è avvertito dal non ripeterla nel corso dello stesso set..

CONDOTTA SCORRETTA PENALIZZAZIONE per ripetuta condotta antisportiva o condotta maleducata (**CARTELLINO ROSSO**) comporta la perdita di uno scambio

ESPULSIONE: la ripetuta condotta maleducata o offensiva è sanzionata con l'espulsione (**CARTELLINO GIALLO E ROSSO NELLA STESSA MANO**). Il giocatore espulso deve lasciare l'area di gioco e la sua squadra è dichiarata incompleta per il set

SQUALIFICA: per condotta aggressiva (**CARTELLINO GIALLO E ROSSO IN MANI SEPARATE**);

Il giocatore deve lasciare l'area di gioco e la sua squadra è dichiarata incompleta per la gara
VERRA' ASSEGNATO UN CARTELLINO VIOLA AL GIOCATORI O AI GIOCATORI CHE HANNO DIMOSTRATO UNA CONDOTTA ECCELLENTE NEL FAIR PLAY