



REGOLAMENTO BEACH VOLLEY

INDICE

1. FORMAZIONE DELLE SQUADRE
2. CAMPO, RETE, PALLONE E RISCALDAMENTO
3. EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI
4. SISTEMA DI PUNTEGGIO E CAMBIO DI CAMPO
5. POSIZIONE DEI GIOCATORI, FALLO DI POSIZIONE E ROTAZIONE
6. CARATTERISTICHE DEL TOCCO
7. TOCCHI DI SQUADRA
8. INVASIONE NELLO SPAZIO AVVERSO E ZONA LIBERA
9. FORMAT DEL TORNEO

N.B. In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIPAV del gioco della Pallavolo.

REGOLA 1 - Formazione delle squadre -

Ogni squadra può essere costituita da un massimo di 2 giocatori. Non è prevista la sostituzione dei giocatori durante l'incontro. Nel caso di infortunio che non consenta il proseguo dell'incontro, la squadra incompleta viene dichiarata perdente.

REGOLA 2 - Campo, rete, pallone e riscaldamento -

Il campo di gioco è un rettangolo di 16 X 8 metri diviso da una rete, senza linea centrale né linea d'attacco. L'altezza della rete è fissata a m. 2,43 per gli uomini e di m. 2,24 per le donne. Il pallone è di materiale soffice (cuoio o similare). Prima dell'incontro le squadre possono riscaldarsi a rete per 3 (tre) minuti.

REGOLA 3 - Equipaggiamento dei giocatori -

L'equipaggiamento di un giocatore si compone di top o canottiera, pantaloncini o costume da bagno. Ad ogni coppia verranno consegnati due braccialetti (arancione – blu) che saranno obbligatoriamente da indossare ad ogni gara. Gli atleti devono giocare a piedi scalzi (eventuali eccezioni saranno valutate dal Supervisore del torneo), possono portare gli occhiali a loro rischio ed indossare un copricapo.

REGOLA 4 - Sistema di punteggio e cambio campo –

Vincente è la squadra che si aggiudica due set a 21 punti, in caso di parità sul 20-20 una delle due squadre dovrà aggiudicarsi due punti di fila per vincere il set. In caso di parità di set (1-1), l'eventuale terzo set sarà un tie-break ai 15 punti (in caso di parità sul 14-14 una delle due squadre dovrà aggiudicarsi due punti di fila per vincere il set). Si effettua il cambio di campo ogni sette punti e multipli.

REGOLA 5 - Posizione dei giocatori, falli 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 è corretto dal segnapunti quando il servizio non è eseguito in accordo con l'ordine di servizio.

REGOLA 6 - Caratteristiche del tocco -

La palla deve essere colpita nettamente e non fermata o lanciata. 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 disgiunte o con i pugni non esiste quindi 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. È 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 dai falli di "doppia" o "trattenuta/accompagnata". Primo tocco di squadra: la ricezione Sul tocco di ricezione il giocatore può eseguire "tocchi rapidi e consecutivi" senza commettere fallo (mani alte disgiunte); E' possibile ricevere in palleggio ma il tocco eseguito dal giocatore deve Centro Sportivo Italiano Comitato di Milano Regolamento Beach Volley CSI Milano 2014/2015 essere valutato come se fosse un normale "palleggio di costruzione". L'attacco Non può essere effettuato un attacco in palleggio non in asse, ad eccezione del tocco non intenzionale. È fallo l'attacco completato in pallonetto dirigendo la palla con le dita. Il tocco di costruzione Non deve essere viziato dai falli di "doppia" o "trattenuta/accompagnata".

REGOLA 7 - Tocchi di squadra -

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi per rinviare 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 che copre il battitore o la traiettoria della palla deve spostarsi a richiesta dell'avversario.

REGOLA 8 - 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.

REGOLA 9 - Format del torneo -

Il torneo è composto da 10 (dieci) squadre divise in due gironi da 5 (cinque). Si qualificano alla fase ad eliminazione diretta (semifinali e finali) le prime due classificate di ogni girone.

Si giocano partite di sola andata ed in questa fase la vittoria vale 3 (tre) punti e la sconfitta 0 (zero) punti, in caso di vittoria al terzo set la vittoria vale 2 (due) punti e la sconfitta 1 (uno) punto.

In caso di parità tra 2 (due) squadre per l'assegnazione del miglior piazzamento si procederà come segue:

- scontro diretto;
- miglior differenza set;
- maggior numero di set realizzati;
- miglior differenza punti;
- maggior numero di punti realizzati;
- sorteggio.

Nel caso in parità ci siano più di 2 (due) squadre, si ricorrerà al calcolo della classifica avulsa tra le squadre interessate e si terrà conto nell'ordine:

- miglior differenza set nella classifica avulsa;
- maggior numero di set nella classifica avulsa;
- miglior differenza punti nella classifica avulsa;
- maggior numero di punti realizzati nella classifica avulsa;
- sorteggio.

Le squadre si incroceranno in questa maniera: 1°A-2°B vs 1°B-2°A.

In caso di mancata presentazione o di un ritardo superiore ai 10 (dieci) minuti di una delle due squadre, verrà assegnata la vittoria a tavolino alla squadra avversaria con il punteggio di 2-0 (21-0; 21-0).