



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**
- TITOLO I – CODICE DI CONDOTTA E TABELLA DELLE PENALITA'**

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 l'unico 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. 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.

TITOLO I – CODICE DI CONDOTTA

1) – Puntualità

1. Gli incontri debbono iniziare senza ritardo all'orario previsto. In caso di ritardo superiore ai 10 (dieci) minuti l'incontro è perso a tavolino per la coppia ritardataria.
2. L'ordine di gioco non può essere mutato.

2) – Condotta e disciplina

1. Tutti i giocatori debbono comportarsi in modo cortese ed educato per tutto il tempo della loro permanenza nella competizione, anche se non vi stanno partecipando, e rispettare qualsiasi persona che incontrino nella stessa.
2. Oscenità udibili o visibili: si definisce oscenità udibile l'uso di parole comunemente conosciute ed intese come espressioni di maleducazione o offensive, pronunciate chiaramente e con sufficiente sonorità da essere udite dall'arbitro, dagli spettatori o dagli organizzatori del torneo.
3. Si definiscono oscenità visibili i segni o i gesti fatti con le mani o con la palla, che comunemente abbiano un significato osceno o ragionevolmente offensivo per la gente.
4. Abuso verbale e abuso fisico o aggressione: sono i comportamenti, gli atteggiamenti ed i gesti aggressivi o anti-sportivi dei giocatori, che hanno una particolare gravità quando sono rivolti agli avversari, al compagno, agli spettatori o a qualsiasi persona connessa al torneo. Si considera abuso verbale l'insulto, così come qualsiasi espressione orale che, senza essere considerata insulto, abbia intrinsecamente un valore di disprezzo o di derisione verso gli altri.
5. Condotta antisportiva. I giocatori in ogni momento debbono comportarsi in modo sportivamente corretto, evitando qualsiasi azione che sia contraria allo spirito sportivo o alla competizione o, in generale, al rispetto delle norme stabilite o al gioco correttoti.
6. Penalità – Tabella delle penalità. Per le infrazioni, durante lo svolgimento dell'incontro, di qualsiasi previsione sopra riportata, il Giudice arbitro della manifestazione applica le sanzioni indicate nella Tabella delle penalità riportata di seguito. Indipendentemente da ciò, gli organi dell'associazione sportiva possono irrogare altre possibili sanzioni per lo stesso fatto.

Tabella delle penalità:

- a) prima infrazione: avvertimento;
- b) seconda infrazione avvertimento con perdita del punto;
- c) terza infrazione: avvertimento con squalifica.

1. Le infrazioni commesse dai componenti della coppia e dal loro tecnico autorizzato sono cumulabili.
2. Squalifica diretta. In caso di infrazione molto grave (aggressione fisica o verbale molto grave) il Giudice arbitro può disporre la squalifica immediata del giocatore o del tecnico che l'ha commessa. Se la squalifica colpisce un giocatore che sta giocando un incontro, l'incontro è perso ed il giocatore deve abbandonare la manifestazione.

