

LE REGOLE DEL BEACH VOLLEY

FORMAZIONE DELLE SQUADRE

Ogni squadra può essere costituita da un massimo di 3 giocatori. E' 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.

IL CAMPO - LA RETE - IL PALLONE - IL 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), fornito dal Comitato Provinciale di Macerata della Federazione Italiana Pallavolo.

Prima dell'incontro le squadre possono riscaldarsi a rete per 3 minuti.

EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

L'equipaggiamento di un giocatore si compone di top o canottiera, pantaloncini o costume da bagno. Le maglie dei giocatori devono riportare il numero 1 2 e 3. 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.

SISTEMA DI PUNTEGGIO - CAMBIO DI CAMPO - SORTEGGIO

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.

Si effettua il cambio di campo ogni sette punti per i set a 21 ed ogni cinque nel set a 15.

La squadra che ha perso il primo sorteggio ha diritto alla scelta di battuta, ricezione o campo, prima del secondo set.

SOSPENSIONI DI GIOCO

E' possibile richiedere un time out della durata di 30 secondi per set per ciascuna squadra.

Si effettua inoltre un time out tecnico nei primi due set alla somma di 21 punti.

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 è corretto dal segnapunti quando il servizio non è eseguito in accordo con l'ordine di servizio.

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 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".

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.

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.