



MPS Beach Volley Open 2007

Sport Insieme

P. G. S.
San Giuseppe

Decastadium

Regolamento

Regolamento completo per il torneo di beach volley

DOCUMENTI

Regolamento Melito P.S. Beach Volley Open 2007

Il presente regolamento disciplina la manifestazione sportiva Melito Porto Salvo Beach Volley Open 2007.

1. Manifestazione

- a. Il Melito P. S. Beach Volley Open 2007 si terrà a Melito di Porto Salvo (RC) in località Lungomare dei Mille nel tratto di spiaggia libera compreso tra i lidi Blue Dream e Paradise a partire dal 27 luglio e fino al 5 agosto.

2. Composizione delle squadre ed iscrizioni

- a. Il numero massimo di squadre partecipanti è limitato a 32. Nel caso il numero delle richieste di iscrizione al torneo superasse tale limite, saranno considerate le domande in base alla data di presentazione.
- b. Ogni squadra dovrà essere composta da un numero minimo di 4 atleti/e; è tuttavia possibile iscriverne un/a quinto/a. La partecipazione è aperta anche agli atleti tesserati FIPAV.
- c. Ogni squadra dovrà indicare il proprio responsabile (non necessariamente giocatore) il quale provvederà alla compilazione ed alla presentazione della domanda di iscrizione al torneo.
- d. Il modulo di iscrizione è riportato in allegato al presente regolamento.
- e. Le iscrizioni avranno termine alle ore 24 del 25 luglio 2007. Tutte le domande pervenute oltre tale data non saranno prese in considerazione dagli organizzatori ai fini dell'iscrizione al torneo.
- f. Soltanto i giocatori presenti nella domanda di iscrizione potranno disputare le gare programmate.
- g. È possibile inserire/sostituire atleti, nei limiti fissati nel precedente punto *b*, entro e non oltre le ore 24.00 del 25 luglio. Non sono previsti altri tipi di inserimenti/sostituzioni oltre tale data.
- h. Le squadre dovranno presentarsi presso gli impianti di gioco almeno 15 minuti prima dell'inizio ufficiale della propria gara.
- i. Non è obbligatorio, sebbene fortemente consigliato, da parte dei giocatori componenti una squadra indossare una divisa.

3. Formula del torneo

- a. La formula del torneo è quella del sand volley 4 vs. 4 misto, ma senza l'obbligo di schierare giocatrici in campo.
- b. Il torneo si articolerà in due fasi: una eliminatoria a gironi ed una finale ad eliminazione diretta.
- c. Nella fase a gironi, le squadre partecipanti saranno suddivise in gironi da quattro squadre ciascuno.
- d. Le squadre si incontreranno in gare di sola andata disputate al meglio dei 3 set a 21 punti RPS (eventuale 3° set a 15 punti).
- e. Accederanno alla fase finale le prime due squadre meglio classificate di ogni girone. In caso di parità di punteggio in classifica fra due o più squadre saranno considerati nell'ordine: classifica avulsa, migliore differenza punti, maggior numero di punti realizzati ed, eventualmente, lancio della moneta.
- f. Le squadre classificate per la fase finale saranno fra loro accoppiate nella griglia degli ottavi di finale con gare incrociate per coppie di gironi adiacenti (es. 1° gir. A vs. 2° gir. B, 2° gir. A vs. 1° gir B, etc.). L'intero tabellone della fase finale sarà determinato da tali accoppiamenti.
- g. Le squadre vincitrici degli ottavi si incontreranno nei quarti; le squadre vincitrici dei quarti si incontreranno nelle semifinali; le squadre vincitrici delle semifinali disputeranno la finale per il 1° e 2° posto, mentre le perdenti quella per il 3° e 4° posto.
- h. Le finali saranno disputate al meglio dei 5 set a 21 punti (eventuale 5° a 15 punti).
- i. Gli organizzatori si riservano di modificare la composizione dei gironi di cui al punto *c* nonché gli accoppiamenti di cui al punto *f* in base al numero di squadre partecipanti. In ogni caso gli schemi adottati saranno presentati ai responsabili delle squadre prima dell'inizio del torneo.
- j. I calendari saranno pubblicati giovedì 26 luglio 2007 alle ore 19 presso gli impianti di gioco. Tutti i responsabili delle squadre sono tenuti a partecipare.
- k. Una volta stabiliti i calendari non sarà possibile spostare le gare in programma eccettuato il caso di accordo fra le quattro squadre coinvolte nello spostamento e previo consenso degli organizzatori.

4. Diritti e doveri dei partecipanti

- a. I partecipanti devono conoscere le regole ufficiali del Beach Volley ed attenersi alle stesse.
- b. I partecipanti debbono accettare rispettosamente le decisioni degli arbitri senza discuterle.
- c. In caso di dubbio, possono essere richiesti dei chiarimenti.
- d. I partecipanti debbono comportarsi rispettosamente e cortesemente, nello spirito del FAIR PLAY, non soltanto nei riguardi degli arbitri ma anche degli altri ufficiali, degli avversari, dei compagni di squadra e del pubblico.
- e. I partecipanti debbono evitare azioni ed atteggiamenti volti ad influenzare le decisioni degli arbitri o a coprire i falli commessi dalla propria squadra.
- f. I partecipanti debbono evitare azioni tendenti a ritardare il gioco.
- g. È permessa la comunicazione tra i componenti la squadra durante la gara.
- h. I giocatori, durante la gara, sono autorizzati a parlare con gli arbitri quando la palla non è in gioco nei tre casi seguenti:
 - i. per chiedere spiegazioni sull'applicazione e interpretazione delle regole.
 - ii. per domandare l'autorizzazione a:

1. verificare il numero del giocatore al servizio;
 2. controllare la rete, la palla, la superficie, ecc.;
 3. sistemare una o più linee del campo;
 4. per richiedere i tempi di riposo.
- i. I giocatori devono essere autorizzati dagli arbitri ad abbandonare l'area di gioco.
 - j. Al termine dell'incontro i giocatori ringraziano gli arbitri e gli avversari.
 - k. Prima della gara il capitano della squadra:
 - l. firma il referto;
 - m. rappresenta la propria squadra al sorteggio.

5. Sistema di punteggio

- a. La gara è vinta dalla squadra che si aggiudica due set.
- b. In caso di parità 1-1, il set decisivo (3°) è giocato a 15 punti con la differenza di almeno due punti.
- c. Un set (eccetto il decisivo terzo set) è vinto dalla squadra che per prima raggiunge i 21 punti con la differenza di almeno due punti; in caso di parità 20:20, il gioco continua fino a quando due punti dividono le squadre (22:20 – 23:21, ecc.)
- d. Il set decisivo viene giocato in accordo con la regola di cui al punto b.
- e. Ogni volta che una squadra commette un fallo di servizio o non rinvia la palla o commette qualsiasi altro fallo, quella avversaria vince l'azione di gioco con una delle seguenti conseguenze:
 - f. se la squadra che vince l'azione era al servizio, conquista un punto e continua a servire.
 - g. se la squadra che vince l'azione riceveva il servizio, acquista il diritto al servizio e inoltre guadagna un punto.
- h. Se una squadra rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo, è dichiarata perdente per forfait con il punteggio di 0-2 per l'incontro e 0 - 21, 0 - 21 per i set.
- i. La squadra che non si presenta in tempo sul terreno di gioco, senza una ragione valida, è dichiarata perdente con le stesse modalità previste dalla Regola di cui al punto h.
- j. 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.
- k. Se una squadra rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo, è dichiarata perdente per forfait con il punteggio di 0-2 per l'incontro e 0 - 21, 0 - 21 per i set.
- l. La squadra che non si presenta in tempo sul terreno di gioco, senza una ragione valida, è dichiarata perdente con le stesse modalità previste dalla Regola di cui al punto k.
- m. 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.

6. Preparazione della gara

- a. Prima del riscaldamento ufficiale, il primo arbitro effettua il sorteggio alla presenza dei due capitani delle squadre. Il vincente il sorteggio sceglie:
 - i. il diritto al servizio o a ricevere il servizio;
 - ii. il campo;
- b. Il perdente ottiene la restante alternativa.
- c. Nel secondo set il perdente del sorteggio nel primo set avrà la possibilità di scegliere i) o ii).
- d. Un nuovo sorteggio sarà effettuato nel set decisivo.
- e. Prima dell'incontro, le squadre possono riscaldarsi a rete per 3 minuti se disponevano in precedenza di un altro terreno. In caso contrario hanno 5 minuti.
- f. In campo devono trovarsi sempre 4 giocatori per squadra, ed al massimo 1 giocatore in panchina. Una squadra con meno di 4 giocatori in campo è dichiarata incompleta.
- g. Se il responsabile della squadra non è egli stesso un giocatore, potrà comunque accedere all'area di gioco rimanendo per tutta la durata della gara nella propria area tecnica.
- h. Non è previsto un limite ai cambi. Il cambio deve essere richiesto dal capitano all'arbitro quando la palla non è in gioco (eccezione in caso di infortuni – art 16).
- i. Nel momento in cui la palla viene colpita dal battitore, i giocatori di ogni squadra devono trovarsi dentro il proprio campo (ad eccezione del battitore).
- j. I giocatori sono liberi di scegliere la propria posizione all'interno del proprio campo. Non ci sono posizioni prestabilite.
- k. Non sono previsti falli di posizione.
- l. L'ordine di servizio deve essere mantenuto dall'inizio alla fine del set (come determinato dal capitano della squadra immediatamente dopo il sorteggio).
- m. È commesso fallo di rotazione quando il servizio non è eseguito in accordo con l'ordine di servizio.
- n. Il segnapunti deve determinare l'esatto momento nel quale tale fallo è stato commesso. Tutti i punti assegnati successivamente alla squadra che ha commesso il fallo devono essere cancellati.
- o. Se i punti conquistati mentre il giocatore era in errore di rotazione non possono essere determinati, la perdita dell'azione è l'unica sanzione possibile.

7. Situazioni di gioco

- a. L'azione di gioco inizia con il fischio dell'arbitro. Tuttavia la palla è in gioco dal momento del colpo di servizio.

- b. L'azione di gioco termina con il fischio dell'arbitro. Tuttavia se il fischio è relativo ad un fallo commesso in gioco, la palla è "fuori gioco" dal momento in cui il fallo è commesso.
- c. La palla è "dentro" quando tocca la superficie del terreno di gioco, comprese le linee perimetrali.
- d. La palla è "fuori" quando:
- e. cade al suolo completamente al di fuori delle linee perimetrali (senza toccarle);
- f. tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco, il soffitto (qualora si giocasse al coperto) o una persona al di fuori del gioco;
- g. tocca le antenne, i cavi, i pali o la rete oltre bande laterali e le antenne;
- h. attraversa completamente il piano verticale della rete, totalmente o in parte all'esterno dello spazio di passaggio durante il servizio.

8. Falli di gioco

- a. Ogni azione contraria alle regole di gioco è un fallo di gioco.
- b. Gli arbitri giudicano i falli e stabiliscono le sanzioni in accordo con queste regole.
- c. C'è sempre una penalizzazione per un fallo: l'avversario della squadra che ha commesso il fallo si aggiudica l'azione di gioco.
- d. Qualora vengano commessi due o più falli successivamente, soltanto il primo è sanzionato.
- e. Se due o più falli sono commessi contemporaneamente da due avversari, è sanzionato un "doppio fallo" e l'azione è rigiucata.

9. Tocco di palla

- a. Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi per rinviare la palla al di sopra della rete.
- b. I tocchi di squadra comprendono non solo i contatti intenzionali dei giocatori, ma anche quelli non intenzionali con la palla.
- c. Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente (tranne nel muro).
- d. Due giocatori possono toccare la palla allo stesso momento.
- e. Quando i due compagni di squadra toccano la palla contemporaneamente, si considerano due tocchi (eccetto il muro). Se uno solo di essi tocca la palla, si considera un solo tocco.
- f. La collisione fra giocatori della stessa squadra non costituisce fallo.
- g. Nel caso il tocco simultaneo avvenga 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 la palla cade a terra fuori del terreno di gioco, il fallo è della squadra della parte opposta. Se il tocco simultaneo fra due avversari al di sopra della rete causa una "palla trattenuta", esso non viene considerato un fallo.
- h. Entro l'area di gioco ad un giocatore non è permesso di avvalersi del compagno di squadra o delle attrezzature come supporto per raggiungere e giocare la palla. Tuttavia il giocatore che è sul punto di commettere un fallo (toccare la rete o ostacolare l'avversario, etc.), può essere trattenuto o tirato indietro dal compagno di squadra.
- i. La palla può toccare qualsiasi parte del corpo.
- j. La palla deve essere colpita nettamente e non fermata o lanciata. Essa può rimbalzare in ogni direzione. Eccezioni:
 - i. in un'azione difensiva di una schiacciata potente. In questo caso la palla può essere momentaneamente trattenuta con le dita in "palleggio";
 - ii. quando tocchi simultanei al di sopra della rete fra due avversari diano luogo ad una palla trattenuta.
- k. La palla può toccare più parti del corpo del giocatore a condizione che i contatti avvengano simultaneamente. Eccezioni:
 - i. contatti consecutivi sono autorizzati per uno o più giocatori a muro a condizione che essi avvengano nel corso della stessa azione;
 - ii. al primo tocco di squadra, a meno che eseguito in palleggio (eccezione Regola di cui al punto j opzione ii), la Palla può toccare consecutivamente più parti del corpo di un giocatore, a condizione che tali Contatti avvengano nel corso della stessa azione.
- l. Fallo – "Quattro tocchi": una squadra colpisce la palla quattro volte prima di rinviarla.
- m. Fallo – "Tocco agevolato": un giocatore si appoggia al compagno di squadra o ad una struttura/oggetto al fine di riportare la palla all'interno dell'area di gioco.
- n. Fallo – "Palla trattenuta": un giocatore non colpisce nettamente la palla, tranne in azione difensiva di una forte schiacciata oppure quando un contatto simultaneo di due avversari sopra le rete causa una momentanea palla "trattenuta".
- o. Fallo – "Doppio tocco": un giocatore colpisce la palla due volte consecutivamente o la palla tocca successivamente varie parti del suo corpo.

10. Palla in direzione della rete

- a. 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:
 - i. inferiormente, dalla parte superiore della rete;
 - ii. lateralmente, dalle antenne e dal loro prolungamento immaginario;
 - iii. superiormente, dal soffitto o da altre eventuali strutture.
- b. 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:
 - i. la palla quando viene rinviata all'indietro, attraverso il piano della rete anche in parte al di fuori dello spazio di passaggio dallo stesso lato del campo;
 - ii. la squadra avversa non può ostacolare tale azione.
- c. La palla è "fuori" quando oltrepassa completamente il piano verticale della rete sotto di essa.
- d. Un giocatore, comunque, può entrare nel campo avverso, per giocare la palla prima che essa oltrepassi completamente il piano verticale della rete sotto di essa, o fuori dallo spazio di passaggio.
- e. Nell'oltrepassare la rete, la palla può toccarla.
- f. La palla inviata in rete può essere ripresa entro il limite dei tre tocchi permessi.

- g. Se la palla rompe le maglie della rete o la fa cadere, l'azione è annullata e deve essere rigiocata.

11. Giocatore a rete

- a. Ogni squadra deve giocare nel suo campo e spazio di gioco. Tuttavia, la palla può essere recuperata anche oltre la zona libera.
- b. Nel muro il 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.
- c. Dopo il colpo di attacco, il giocatore è autorizzato a passare con la mano oltre la rete, a condizione che il tocco di palla avvenga nel proprio spazio di gioco.
- d. Un giocatore può penetrare nello spazio avverso, campo e/o zona libera, a condizione che ciò non interferisca con il gioco della squadra avversaria.
- e. È proibito toccare la rete e le antenne (eccezione successivo punto h).
- f. Dopo aver giocato la palla, un giocatore può toccare i pali, i cavi o qualsiasi oggetto oltre la lunghezza totale della rete, a condizione che tale azione non interferisca sul gioco.
- g. Non è fallo se la palla inviata contro la rete causa il contatto di quest'ultima con un giocatore.
- h. Il contatto accidentale dei capelli con la rete non è fallo.
- i. Fallo - Un giocatore tocca la palla o un avversario nello spazio avverso prima o durante l'attacco avversario (Regola di cui al punto b).
- j. Fallo - Un giocatore penetra nello spazio, nel campo e nella zona libera avversa interferendo con il gioco (Regola di cui al punto d).
- k. Fallo - Un giocatore tocca la rete (Regola di cui al punto e).

12. Il servizio

- a. Il servizio è l'atto della messa in gioco della palla effettuato dal giocatore che si trova nella zona di servizio e che colpisce la palla con una mano o con un braccio.
- b. Il primo servizio del set è effettuato dalla squadra che ne ha ottenuto il diritto con il sorteggio.
- c. Dopo il primo servizio del set, il giocatore che serve è designato come segue:
 - i. quando la squadra al servizio vince l'azione di gioco, il giocatore che lo aveva precedentemente effettuato, serve di nuovo;
 - ii. quando la squadra in ricezione vince l'azione di gioco, ottiene il diritto a servire e il giocatore che non ha servito l'ultima volta dovrà servire.
- d. Il primo arbitro autorizza l'esecuzione del servizio dopo aver controllato che il giocatore al servizio sia in possesso della palla dietro la linea di fondo e che le due squadre siano pronte a giocare.
- e. Il giocatore al servizio può muoversi liberamente nella zona di servizio. Nel momento in cui colpisce la palla o dello slancio, in caso di salto, il giocatore non deve toccare il terreno di gioco (linea di fondo inclusa), né il suolo all'esterno della zona di servizio. I suoi piedi non possono andare al di sotto della linea. Dopo aver colpito la palla, il giocatore può ricadere su qualunque punto dell'area di gioco o fuori dalla zona.
- f. Qualora le linee vengano spostate dalla sabbia mossa dal giocatore alla battuta, tale spostamento non verrà considerato fallo.
- g. Il giocatore al servizio deve colpire la palla entro i 5 secondi seguenti il fischio di autorizzazione del primo arbitro.
- h. Il servizio eseguito prima del fischio dell'arbitro è annullato e ripetuto.
- i. La palla deve essere colpita con una mano o con qualsiasi parte del braccio, dopo essere stata lanciata o lasciata, prima che tocchi il suolo.
- j. Se il pallone, dopo essere stato lanciato o lasciato dal giocatore al servizio, cade a terra senza toccare lo stesso giocatore, o viene da questi afferrato, ciò è considerato come un servizio. Altri tentativi di servizio non sono permessi.
- k. Il/i compagno/i di squadra del giocatore al servizio non deve/ono impedire che l'avversario possa vedere il giocatore al servizio o la traiettoria della palla. Su richiesta dei giocatori della squadra avversaria, il/i giocatore/i dovrà/anno spostarsi lateralmente.
- l. I seguenti falli causano un cambio palla:
 - i. il giocatore al servizio non rispetta il turno di battuta;
 - ii. il giocatore al servizio non effettua correttamente il servizio.
- m. dopo che la palla è stata colpita correttamente, il servizio diventa falloso se la palla:
 - i. tocca un giocatore della squadra al servizio o non oltrepassa il piano verticale della rete;
 - ii. va fuori.

13. Attacco

- a. Tutte le azioni che indirizzano la palla verso il campo avversario, ad eccezione del servizio e del muro, sono considerate come attacco.
- b. Un attacco è completato nel momento in cui la palla attraversa interamente il piano verticale della rete o è toccata dal muro.
- c. Ogni giocatore può effettuare un attacco a qualsiasi altezza, a condizione che il contatto con la palla avvenga entro il proprio spazio di gioco.
- d. Fallo - Un giocatore colpisce la palla quando questa si trova nello spazio di gioco avversario.
- e. Fallo - Un giocatore invia la palla fuori.
- f. Fallo - Un giocatore completa un attacco piazzando la palla con un "pallonetto", dirigendo la palla con le dita.
- g. Fallo - Un giocatore completa un attacco sul servizio avversario quando la palla è interamente al di sopra del bordo superiore della rete.
- h. Fallo - Un giocatore completa un attacco con un "palleggio" la cui traiettoria non è perpendicolare all'asse delle spalle, ad eccezione dell' "alzata" al proprio compagno.

14. Muro

- a. Il muro è l'azione dei giocatori vicino alla rete per intercettare la palla proveniente dal campo avversario, superando il bordo superiore della rete.
- b. Il primo tocco dopo il muro può essere eseguito da qualsiasi giocatore, incluso colui che ha toccato la palla a muro.

- c. Nel muro il giocatore può passare le sue mani e braccia oltre la rete, a condizione che questa azione non interferisca con il gioco degli avversari. Perciò non è consentito toccare la palla oltre la rete fino a che l'avversario non abbia eseguito il tocco d'attacco.
- d. Il tocco del muro viene considerato come tocco di squadra. La squadra a muro avrà a disposizione soltanto due tocchi dopo il contatto del muro.
- e. Dei tocchi consecutivi (rapidi e continui) possono essere effettuati da parte di uno o due giocatori a muro, a condizione che si susseguono nel corso della medesima azione. Tali contatti sono considerati come un unico tocco.
- f. Questi tocchi possono essere eseguiti con qualsiasi parte del corpo.
- g. Fallo - Il giocatore a muro tocca la palla nello spazio avverso prima o durante l'attacco avversario.
- h. Fallo - Un giocatore mura la palla nello spazio avverso al di fuori delle antenne.
- i. Fallo - Un giocatore mura il servizio avversario.
- j. Fallo - La palla è inviata fuori dal muro.

15. Tempi di riposo e ritardi

- a. Un tempo di riposo è un'interruzione regolamentare del gioco della durata di 60 secondi.
- b. Ogni squadra ha diritto ad un massimo di 2 tempi di riposo per set.
- c. I tempi di riposo possono essere richiesti dai giocatori solo quando la palla è fuori gioco e prima del fischio di autorizzazione del servizio, mostrando il corrispondente gesto ufficiali.
- d. I tempi di riposo possono susseguirsi l'uno all'altro senza che sia necessario riprendere il gioco.
- e. I giocatori devono ricevere l'autorizzazione degli arbitri a lasciare l'area di gioco.
- f. È improprio richiedere i tempi di riposo, fra l'altro:
 - i. nel corso di un'azione di gioco o al momento del servizio o dopo il fischio di autorizzazione del servizio;
 - ii. dopo aver usufruito del tempo di riposo permesso.
- g. Tutte le richieste improprie che non incidono sul gioco né causano ritardo, debbono essere respinte senza sanzioni, a meno che non siano ripetute nel corso dello stesso set.
- h. Una impropria azione di una squadra che differisce la ripresa del gioco costituisce un ritardo di gioco, come ad esempio fra l'altro:
 - i. prolungare il tempo di riposo, dopo aver ricevuto l'invito a riprendere il gioco;
 - ii. il ripetersi di una richiesta impropria nello stesso set;
 - iii. ritardare il gioco.
- i. La squadra responsabile di un primo ritardo in un set è sanzionata con "avvertimento per ritardo".
- j. Il secondo ed i successivi ritardi di ogni tipo della stessa squadra nello stesso set, costituiscono fallo e sono sanzionati con la "penalizzazione per ritardo": perdita dell'azione di gioco.

16. Interruzioni eccezionali del gioco

- a. Se si verifica un incidente grave mentre la palla è in gioco, l'arbitro deve interrompere immediatamente il gioco. L'azione va quindi rigiocata.
- b. Al giocatore infortunato è concesso un tempo di recupero di 5 minuti nel corso dell'intero incontro. L'arbitro deve autorizzare lo staff medico ufficialmente accreditato ad entrare sul terreno per assistere il giocatore. Soltanto l'arbitro può autorizzare il giocatore a lasciare l'area di gioco. Al termine dei 5 minuti di recupero, l'arbitro deve fischiare e chiedere al giocatore di continuare a giocare. In questo momento è solo il giocatore che può decidere se è abile a riprendere il gioco. Se il giocatore non recupera o non ritorna nell'area di gioco al termine del tempo di recupero, la sua squadra è dichiarata incompleta. In casi estremi, il medico della competizione o il Supervisore Tecnico possono opporsi al ritorno in campo del giocatore infortunato. (Nota: il tempo di recupero parte da quando un membro dello staff medico, ufficialmente accreditato, della competizione arriva sul terreno di gioco per assistere l'infortunato. Nel caso in cui non sia reperibile un membro dello staff medico, il tempo di recupero inizia dal momento in cui l'arbitro lo autorizza).
- c. Se si verifica un'interferenza esterna durante il gioco, l'azione deve essere interrotta e rigiocata.
- d. Quando circostanze impreviste provocano l'interruzione di una gara, il primo arbitro, gli organizzatori e la Giuria, se è presente, decidono le misure da adottare per ristabilire le condizioni normali.
- e. Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata totale non superi le quattro ore, la gara è ripresa con il punteggio acquisito sia che essa prosegua sullo stesso o su un altro campo. I set già giocati restano validi.
- f. Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata totale eccede le quattro ore, l'incontro deve essere rigiocato.

17. Cambi di campo ed intervalli

- a. Non sono previsti cambi di campo durante i set regolamentari a 21 punti. Nell'eventuale set a 15 punti è previsto il cambio campo non appena una delle due squadre abbia raggiunto la quota di 8 punti.
- b. L'intervallo tra i set ha la durata di 2 minuti. Durante l'intervallo prima del set decisivo, il primo arbitro effettua un nuovo sorteggio in accordo con l'art. punti a, b, c, d.
- c. Durante i cambi di campo le squadre devono immediatamente cambiare campo senza ritardo.
- d. Se il cambio di campo non viene eseguito al momento dovuto, verrà effettuato non appena ci si accorgerà dell'errore. Il punteggio acquisito al momento in cui il cambio di campo è effettuato, rimane invariato.

18. Condotta scorretta

- a. La condotta scorretta di un componente la squadra verso gli ufficiali, gli avversari, il suo compagno di squadra, o il pubblico, è classificata in quattro categorie secondo la gravità degli atti:
 - i. condotta antisportiva: discussione, intimidazione, ecc.;
 - ii. condotta maleducata: azione contraria alle buone maniere o ai principi morali, espressioni deprecative;

- iii. condotta ingiuriosa: gesti o parole insultanti o diffamatori;
- iv. aggressione: attacco fisico o tentativo di aggressione.
- b. In relazione alla gravità della condotta scorretta, a giudizio del primo arbitro, le sanzioni applicabili (da registrarsi sul referto di gara) sono:
 - i. avvertimento per condotta scorretta: La condotta antisportiva non comporta una penalizzazione, ma il componente della squadra interessato è avvertito per un eventuale recidiva nel corso del medesimo set;
 - ii. penalizzazione per condotta scorretta: Per condotta maleducata o condotta antisportiva ripetuta, la squadra è sanzionata con la perdita del punto;
 - iii. espulsione: La ripetizione della condotta maleducata o offensiva è sanzionata con l'espulsione. Il giocatore sanzionato deve lasciare il campo e la sua squadra.
 - iv. Squalifica: per condotta ingiuriosa ed aggressiva il giocatore deve lasciare l'area di gioco.
- c. Il ripetersi della condotta scorretta da parte della stessa persona nel medesimo set è sanzionato progressivamente come previsto nella scala delle sanzioni (Vedi allegato). Un giocatore può ricevere più di una penalizzazione in un set.
- d. Le sanzioni sono cumulative solo all'interno del medesimo set.
- e. La squalifica dovuta a condotta ingiuriosa o a aggressione non richiede sanzioni precedenti.
- f. Qualsiasi condotta scorretta tenuta prima o tra i set, è sanzionata secondo quanto previsto dalla tabella delle sanzioni in allegato e le sanzioni sono applicate nel set seguente.

19. Varie

- a. Per quanto non previsto dal presente regolamento si rimanda al regolamento Sand Volley ufficiale 2007 emanato dalla Federazione Italiana Pallavolo.