

Regole TRISport - beach volley.

Fermo restando che verranno applicate le regole del volley indoor, e che non tutti i giocatori hanno la manualità specifiche di questo sport, si sottolineano alcune regole in particolare:

- Visto il tempo di gioco limitato temporalmente dal sistema TRISport, l'arbitro ha l'obbligo di far giocare il più possibile le squadre interrompendo il gioco prioritariamente allo scopo di salvaguardare la salute e l'integrità dei partecipanti.
- L'arbitro ha sempre ragione. Ogni sua decisione è lecita. I giocatori potranno far presente all'arbitro eventuali punti di vista difformi. L'arbitro, a suo insindacabile giudizio potrà far ripetere l'azione di gioco o riassegnare il punto.
- Eventuali atteggiamenti antisportivi e di mancato Fair Play potranno essere richiamati dall'arbitro con un avviso verbale per la prima infrazione, con l'assegnazione di un punto alla squadra avversaria alla seconda infrazione, con l'assegnazione della partita persa con punteggio a zero in caso estremo di minacce o contatto fisico con gli avversari o con l'arbitro.
- Il tocco della rete - sarà sanzionato il tocco della rete nella sua parte superiore identificabile con la fascia in tessuto. Non sarà chiamata invasione a rete il tocco della parte inferiore e della parte centrale della stessa a meno che l'arbitro, non ne ravveda un disturbo per il gioco avversario.
- Invasione sotto rete - l'invasione sarà chiamata da parte dell'arbitro solo in caso di disturbo dell'avversario.
- Il doppio tocco - sarà punito solo in caso di evidente volontà o di contatto consecutivo con più parti del corpo dello stesso giocatore a parte che ciò non succeda in ricezione di un colpo potente.
- Il pallone può essere toccato con qualsiasi parte del corpo. Il primo tocco è libero.
- L'altezza della rete sarà a 2.30 metri. L'area del singolo campo sarà 8x8 metri (8x16 totale). La larghezza della rete sarà definita da apposite astine di delimitazione dello spazio di gioco. Il contatto della palla o dei giocatori con le astine sarà considerato OUT e determinerà il punto all'avversario.
-