



IL 1° TOCCO DI SQUADRA NEL BEACH VOLLEY

Negli ultimi anni l'interpretazione del 1° tocco di squadra nel beach volley ha subito un'evoluzione; la regola non è sostanzialmente cambiata, ma è stato aggiornato il modo di leggerla. Per cominciare è il caso di distinguere il 1° tocco di ricezione o difesa.

1° TOCCO – RICEZIONE

Non esiste differenza dal punto di vista regolamentare, ovvero del modo in cui si può ricevere, tra battuta eseguita in salto o meno, tra battuta flottante o "forzata".

Si può ricevere in molti modi; vediamo vari casi, tralasciando l'azione "standard" di ricezione che è quella in bagher, che non presenta particolari problemi di valutazione.

a) Sul tocco di ricezione il giocatore può eseguire "tocchi rapidi e consecutivi" senza commettere fallo; vuol dire che, ad esempio, la palla che tocchi consecutivamente e rapidamente il polso del giocatore e poi il suo volto, o lo spalla, o la fronte, o il cappellino (solo per dare un'idea dei casi possibili) non dà luogo ad un'azione fallosa, sempre i tocchi avvengano nell'ambito della stessa azione. E' molto importante sottolineare che in questa categoria rientra anche il tentativo di ricezione con mani alte disgiunte (non in azione di palleggio) o con i pugni. Nel caso di mani alte disgiunte, non esiste quindi il fallo di "doppio tocco", sempre che i tocchi siano rapidi e consecutivi, mentre può verificarsi il fallo di "trattenuta o accompagnata", che invece deve essere sanzionato.

Il concetto di "tocchi rapidi e consecutivi" vuol dire essenzialmente che essi avvengano nel corso della medesima azione, cioè che non ci sia una rilevante e chiaramente percepibile differenza temporale tra i contatti.

b) E' possibile ricevere in palleggio (cioè l'arbitro non deve assolutamente fischiare il fallo solo perché il giocatore riceve per l'appunto in palleggio), 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" e senza le esasperazioni che talvolta portano gli arbitri a commettere errori clamorosi.

c) E' possibile ricevere ad una mano con il palmo rivolto verso l'alto a patto che il giocatore utilizzi la parte rigida del mano (cioè non le dita) e che l'azione non porti al verificarsi di un fallo di "trattenuta/accompagnata". Principio simile si applica nel caso in cui il giocatore utilizzi entrambe le mani disgiunte con i palmi rivolti verso l'alto (posizione in gergo definita "a cucchiaio"): non c'è fallo ovviamente nel caso di "doppio tocco rapido e consecutivo" sulle parti rigide delle mani, mentre l'azione è senza dubbio fallosa se il giocatore utilizza anche le dita (azione non legale).

1° TOCCO – DIFESA

E' da ritenersi valido in toto il discorso fatto a proposito del 1° tocco nel caso di ricezione per i punti a) e c). Merita attenzione particolare il caso di difesa in palleggio ed il concetto di "HARD DRIVEN BALL", ovvero quello che in gergo viene definito "ATTACCO POTENTE".

Il caso di "ATTACCO POTENTE" e quello di "ATTACCO NON POTENTE" differiscono, per ciò che concerne la valutazione che si fa sul conseguente 1° tocco di difesa della squadra avversaria, quasi esclusivamente per la possibilità o meno di eseguire il tocco espressamente in "azione di palleggio". Quindi attenzione... Per fare chiarezza:

d) ATTACCO NON POTENTE: in tal caso può ritenersi valido per il 1° tocco di difesa in palleggio esattamente quanto scritto al precedente punto b), con l'accortezza di sostituire il termine "ricezione" con "difesa"; quindi anche su attacco non potente si può difendere in palleggio e tale azione (fondamentale) va valutata come se fosse un tocco di costruzione.

e) ATTACCO POTENTE: l'eccezione alla regola recita che nel caso di HARD DRIVEN BALL (cioè ATTACCO POTENTE) è possibile trattenere leggermente la palla eseguendo il tocco di difesa in palleggio; passando una lettura più concreta, possiamo affermare che nel caso di ATTACCO POTENTE si può difendere praticamente quasi in qualsiasi modo, ovvero ravvisare un fallo è veramente una situazione inusuale!

f) COME SI STABILISCE SE UN ATTACCO E' POTENTE? Questo è il vero punto cruciale dell'argomento di cui si parla; cerchiamo, al solito, di chiarire. Molto importante è ovviamente la naturale percezione che si ha nel momento in cui si svolge l'azione. Ci sono comunque alcuni parametri da considerare per effettuare questa valutazione. Fattori importanti sono: la potenza con la quale l'attaccante colpisce la palla, la distanza del



giocatore che effettua la difesa, la sua posizione ed altri ancora: diciamo pure che l'insieme di tutti questi fattori porta a determinare un **TEMPO DI REAZIONE E PREPARAZIONE ALLA DIFESA** per il giocatore. Se tra il momento del colpo d'attacco ed il momento in cui un giocatore esegue la difesa, questi ha il tempo per poter cambiare in maniera rilevante la sua posizione di difesa ed utilizzare il palleggio per difendere, certamente l'attacco NON E' da ritenersi POTENTE; se invece l'azione di difesa in palleggio nasce come derivante da istinto puro, ovvero è solo una reazione repentina e quasi istantanea all'attacco, in tal caso presumibilmente l'attacco potrà esser ritenuto potente!

PRECISAZIONI E SITUAZIONI PARTICOLARI

- 1) Un attacco potente può derivare anche da un'azione di attacco effettuata da un giocatore che non salti;
- 2) La palla proveniente da un muro avversario può talvolta rientrare nei termini di valutazione del tocco di difesa in palleggio nei casi di "HARD DRIVEN BALL", con tutte le ovvie conseguenze.
- 3) la palla proveniente da un attacco potente che tocchi leggermente il bordo superiore della rete, senza che la traiettoria del colpo risulti deviata in maniera rilevante e/o la potenza risulti sensibilmente attenuata, può ancora essere difesa ritenendo valida l'eccezione inerente l'attacco potente (hard driven ball)
- 4) la palla proveniente da un attacco potente che venga intercettata dal muro, senza che la traiettoria del colpo risulti deviata in maniera rilevante e/o la potenza risulti sensibilmente attenuata, può ancora essere difesa (nonostante si tratti del 2° tocco di squadra!) ritenendo valida l'eccezione inerente l'attacco potente (hard driven ball)

QUANDO IL MURO DIVENTA FALLO NEL BEACH VOLLEY?

Per quanto riguarda l'argomento di cui parliamo è doveroso precisare che da molti anni non c'è nessun cambiamento di regola e/o d'interpretazione della stessa, anzi che io ricordi nulla è mai cambiato. Negli anni si sono solo succedute interpretazioni per così dire "fantasiose" di ciò che dal punto di vista regolamentare è molto chiaro. Cionondimeno da più parti viene richiesto un chiarimento e proviamo quindi ad apportare un contributo positivo e propositivo.

Il **muro**, per sua definizione, è un'azione di opposizione ad un attacco avversario, volta ad intercettare la palla nei pressi della rete superando il bordo superiore della stessa con almeno una parte del corpo (qualsiasi essa sia!); nessuna differenza fa per l'arbitro che il giocatore utilizzi una o due mani per murare.

Per molto tempo si è indebitamente parlato del concetto di "muro direzionato" come azione fallosa: bene, la valutazione da applicare nel beach volley è assolutamente simile a quella che si utilizza nella pallavolo, ovvero un tocco che parte per materializzarsi in un'azione di muro può essere sanzionato come falloso se e solo se l'azione del giocatore non può più essere considerata muro perchè per la veemenza e/o peculiarità con la quale viene condotta si tramuta in un'azione di attacco ed in quanto tale soggetta a specifiche regole e norme di valutazione a tutti note (fallo di accompagnata, trattenuta, portata, etc.). **Nel beach volley, dovesse verificarsi quanto sopra descritto, il fallo da sanzionare sarebbe solo ed unicamente quello di "attacco illegale"**. Nulla, e sottolineo nulla, deve interessare all'arbitro se il giocatore sposta con una o entrambe le mani la palla verso un lato piuttosto che giocarla frontalmente, a patto che l'azione del giocatore rispetti i criteri di un'azione di muro.

Riassumendo se l'azione posta in essere da un giocatore con l'idea di murare non può più ritenersi tale ma diventa un'azione di attacco il fallo corretto da sanzionare è quello di attacco illegale e non altro.

Buona norma è essere piuttosto conservativi su questo tipo di azioni, ovvero non andare alla ricerca quasi sposmodica di un fallo, bensì fischiare solo nelle situazioni reali di fallo evidentemente commesso da un giocatore.