



LOS JUGADORES

1. Cada equipo estará integrado por tres jugadores mínimo y cinco máximos, los mismos que se presentarán debidamente uniformados utilizando camiseta, pantalón corto, zapatos de caucho y medias o calcetines.
2. Se podrá utilizar hasta tres cambios con los suplentes, siendo éste el máximo de cambios permitido en cada juego.
3. Habrá **un solo reingreso** el que será considerado como cambio, dentro de los cuatro pendientes.
4. Los jugadores no podrán utilizar objetos que se consideren como peligrosos para su integridad o la de los demás participantes. Se prohíbe el uso de cintillos, guantes, crayolas, yesos, pulseras, anillos, cadenas, colgantes, etc. ***Esta situación será controlada por el asistente de árbitro de turno.***
5. Los jugadores se identificarán mediante números de uno a siete que deben ser visibles y que deben ser ubicados en la espalda (18 cm. por 10 cm.) el número guardará equidad en la medida.
6. Para jugar presentará obligatoriamente la cédula de identidad.

DEL PUNTAJE

- Se otorgará tres puntos al equipo ganador de un partido que termine dos sets a cero.
- Se otorgará dos puntos al equipo ganador de un partido que termine dos sets a uno, al perdedor se entregará un punto.
- En caso de darse una igualdad en el puntaje de dos o tres equipos, se procederá de la siguiente manera:
 - a) Tendrá prioridad el equipo que haya ganado al otro equipo.
 - b) Se aplicará los puntos diferencia entre los equipos involucrados. La diferencia en el marcador del partido realizado entre estos equipos.
 - c) Como última instancia se realizará un sorteo entre los equipos involucrados.
 - d) De ninguna manera se jugarán partidos extras.
- El equipo que no se presente perderá por dos sets a cero y el marcador de 15-0, cada set.
- Por no presentación del equipo deberá pagar \$20.00. En caso de no presentarse en dos ocasiones se hará efectiva la garantía y quedará excluido del campeonato por un año.



DEL DESARROLLO DE LOS PARTIDOS

1. Para iniciar el partido **los equipos deberán presentar a 3 jugadores.**
2. No se podrá iniciar el partido con 2 jugadores.
3. El tiempo de **espera** será **máximo** de **15 minutos** para iniciar el partido.

MODALIDAD DEL JUEGO

1. Se jugará con la **modalidad de colocadores o técnico.** *Para efectos de este campeonato se entiende como buena colocada; aquella que se la juega con la mano abierta, en los dos casos.*
2. Toda bola que sea ubicada en la cancha del equipo adversario con habilidad sin predominio de la fuerza a excepción de la línea de tres metros para atrás.
3. Toda bola que pase cualquier jugador a la cancha contraria con cualquier parte del cuerpo de la cintura hacia arriba, en golpe franco siempre y cuando dibuje en el espacio una parábola.

EL ARBITRAJE

1. El **juez es la máxima autoridad del juego** y será el único responsable de hacer cumplir las reglas de este deporte y **sus decisiones serán inapelables.**
2. Atribuciones para juzgar y decidir sobre todos los sucesos del partido: comportamiento de los jugadores, técnicos, dirigentes, jueces y público en general.
3. Podrá paralizar el juego y reanudarlo cuando a su criterio lo creyere conveniente.
4. Dispondrá la suspensión del partido cuando haya falta de garantía, invasión del público al campo, o cualquier otra causa que a su parecer juzgue necesario.
5. Por presencia de objetos extraños al campo de juego o ante situaciones imprevistas paralizará el partido y reanudará el mismo con la batida a quien lo tenía al momento de la suspensión.
6. Seleccionar el balón o cambiarlo cuando éste haya perdido las características propias.
7. Sortearan la cancha o bola.
8. Dispondrán la batida con una pitada al inicio de cada punto.
9. Detendrán la jugada cuando en la batida la bola toque la red.
10. Decidirá si la batida es buena o mala.
11. Pitará las bolas retenidas, los dobles golpes, el cuarto golpe (*inclusive el de choque*), deteniendo el juez la bola cuando haya pasado por el borde superior de la red o topar la misma.
12. Decidirá sobre las amonestaciones, sanciones con tarjetas: **amarilla** y **roja**.
13. Controlará que los jugadores se encuentren en el interior de su cancha antes de iniciar el partido o reiniciarlo.
14. El juez auxiliar, los jueces de línea, delegados de mesa observarán las instrucciones impartidas por la Comisión Técnica.
15. Se concede **tres tiempos** de descanso de un minuto cada uno **en cada set.**



FALTAS DISCIPLINARIAS

1. Reclamar al árbitro o juez del partido.
2. Abandonar el campo de juego sin anunciar al árbitro.
3. Proferir insultos, groserías o realizar señales obscenas a jugadores o al público en general.
4. Golpear o escupir a compañeros, árbitros, contrarios, jueces, público, etc.
5. Estorbar o distraer al equipo contrario durante el juego.
6. Ser causante de conducta incorrecta o antideportiva (demorar el juego).
7. Presentarse al partido habiendo ingerido licor o demostrando estar en estado etílico tanto jugadores como dirigentes.
8. Presentarse mal uniformado o sin los implementos reglamentarios al juego.
9. Portar elementos que atenten a la integridad física suya o de los participantes.
10. Llamar la atención con aplausos a los jueces por las jugadas en un partido o expresar su inconformidad con cualquier grito.
11. Patear el balón.
12. Pasar el balón por encima de la red.
13. Pasar el balón con intención de agredir a jugadores o público en general.

SANCIONES A LAS FALTAS DISCIPLINARIAS

a. Las **faltas técnicas** serán sancionadas con el cambio de la batida o el punto correspondiente.

b. Las **faltas disciplinarias** se pueden clasificar en **leves** o **graves**:

- Las faltas **leves** se sancionarán con amonestaciones (*tarjeta amarilla*):
 - No respetar en las jugadas la modalidad del campeonato.
- Las faltas **graves** se sancionarán con expulsión (*tarjeta roja*), y serán:
 - Reiterar la causa de la amonestación.
 - Conducta violenta (agresiones)
 - Injurias y groserías (palabras y términos soeces, señas obscenas)

PENAS PARA JUGADORES

1. Si un jugador es expulsado durante el desarrollo del partido ingresará otro jugador siempre y cuando el equipo disponga de cambios por realizar, caso contrario se declarará finalizado el partido por inferioridad numérica de uno de los equipos.
2. Una tarjeta amarilla ocasiona una multa de dos dólares, el jugador que acumule tres tarjetas será sancionado con un partido.
3. La tarjeta roja ocasiona una multa de cuatro dólares y un partido de suspensión, el jugador que sea expulsado por segunda vez será suspendido dos partidos.
4. El jugador expulsado no podrá estar en la banca en ningún partido, mientras dure la suspensión.
5. Para los dirigentes y el cuerpo técnico:
 - La tarjeta amarilla tiene por multa 4 dólares
 - La tarjeta roja tiene por multa 10 dólares



6. Si no cancelan las multas antes de cada partido, no podrá jugar el equipo del deportista sancionado.
7. Los equipos participantes podrán apelar a las resoluciones adoptadas a la COMISION TECNICA, para lo cual deberán presentar sus fundamentos por escrito en un tiempo máximo de 15 minutos posteriores a la terminación del partido y adjuntar 20 dólares, los mismos que serán devueltos si la apelación es aceptada, caso contrario, ese dinero quedará en la Organización.

IMPLEMENTOS

1. La **red**:
 - a. Será confeccionada de lino, nylon, yute o cabuya tejida con coqueado de 10cm. Su ancho será de 70cm como mínimo y 80cm como máximo y de 9.50m de largo.
 - b. La parte superior como la inferior estará protegida en lo posible por una franja de lona de 5cm de ancho.
 - c. Se utilizará a una cuerda o soga doble resistente para el teclado y será mayor de largo de la red.
 - d. La **red** debe ser tendida entre los dos postes a una **altura de 2.85 metros**.
2. El **balón** que se utilizará será la número 5 de futbol (MIKASA preferible).
3. La **cancha** tendrá las medidas establecidas de acuerdo con el reglamento nacional e internacional de 18m de largo por 9m de ancho, divididos en 9 metros cuadrados por una línea demarcadora de 5 cm de ancho.