

REGLAMENTO DE BEACH VOLLEY

Si es apropiado, las sugerencias o preguntas acerca de las Reglas pueden enviarse por correo electrónico a sionproductorax@gmail.com

INTRODUCCIÓN

El beach volley o voley de playa, es un formato reducido que está diseñado para divertirse y disfrutar de las habilidades deportivas a través un juego rápido, vistoso, de habilidad y adaptable con un conjunto de reglas simplificadas en un entorno más informal.

En este documento explicaremos brevemente los puntos que creemos, deben ser destacados.

Se requiere que los jugadores actúen responsablemente en toda ocasión para poder conseguir un juego divertido, atractivo y sobre todo seguro. Así promover y ser ejemplos del juego limpio y el buen espíritu deportivo.

1 El Juego

1.1 Cada equipo esta compuesto por 2 jugadores (uno es el capitán). Sin sustituciones.

1.2 El equipo tiene 3 toques para devolver el balón (incluyendo el toque de bloqueo)

1.3 Cuando el equipo receptor gana la jugada, obtiene un punto y el derecho al saque. El jugador de servicio debe alternarse cada vez que esto ocurre.

1.4 El campo de juego es un rectángulo que mide 16 x 8 m rodeado por una zona libre que debe tener un mínimo de 3 m de ancho en todos sus lados. El espacio libre de juego es el espacio que hay por encima del área de juego el cual debe de estar libre de cualquier obstáculo. El espacio libre de juego debe medir un mínimo de 7 m de altura desde la superficie de juego.

1.5 Durante el partido, solo el capitán en pista está autorizado a hablar con los árbitros mientras el balón no esté en juego en los siguientes tres casos: Para preguntar por una explicación en la aplicación o interpretación del Reglamento; si la explicación no satisface al capitán, el capitán debe inmediatamente informar al primer árbitro su deseo a protestar; A pedir autorización: a) para cambiar uniformes o equipamiento b) para verificar el número del jugador al saque c) para comprobar, la red, el balón, la superficie, etc. d) a resituar una línea del campo Para solicitar los tiempos muertos.

1.6 INTERVALOS Un intervalo es el tiempo entre sets. Todos los intervalos duran un minuto. Durante este período de tiempo, el cambio de campo (si se requiere)

1.7 CAMBIOS DE CAMPO Los equipos cambiarán de campo después de cada vez que finalice un set. Durante los cambios de campo los equipos deben cambiar

inmediatamente sin demora. Si el cambio de campo no se realiza en el momento apropiado, deberá efectuarse tan pronto el error es detectado. La puntuación en el momento de realizarse el cambio de campo se mantendrá igual.

1.8 REQUERIMIENTO DE CONDUCTA CONDUCTA DEPORTIVA Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con deportividad, sin discusiones. En caso de duda, se puede solicitar una aclaración, sólo a través del capitán. Los participantes deben evitar acciones o actitudes dirigidas a influir en las decisiones de los árbitros o a encubrir faltas cometidas por sus equipos.

2 Cancha y Red

2.1 El campo de juego es un rectángulo que mide 16 x 8 m rodeado por una zona libre que debe tener un mínimo de 3 m de ancho en todos sus lados. El espacio libre de juego es el espacio que hay por encima del área de juego el cual debe de estar libre de cualquier obstáculo. El espacio libre de juego debe medir un mínimo de 7 m de altura desde la superficie de juego.

2.2 Situada verticalmente sobre el centro del campo hay una red cuyo borde superior se coloca a una altura de 2,43 m para hombres y 2,24 m para mujeres.

3 Vestimenta y Equipamiento de los Jugadores

3.1 La indumentaria de un jugador se compone de un pantalón corto o traje de baño. Una camiseta o “tank top” es opcional. Los jugadores pueden llevar gorra/cubrirse la cabeza. Los jugadores deben jugar descalzos. Los jugadores pueden usar gafas o lentes de contacto bajo su propia responsabilidad.

4 Partido y Resultados

4.1 **SORTEO** Antes del encuentro, el árbitro realiza un sorteo para decidir quién realiza el primer saque y el lado del campo que van a ocupar los equipos en el primer set. El sorteo se realiza en presencia de los dos capitanes de equipo, apropiadamente: El ganador del sorteo elige: entre el derecho a sacar o recibir el saque, ó el lado del campo. El perdedor se queda con la alternativa restante.

4.2 **POSICIONES** En el momento que el balón es golpeado por el sacador, cada equipo debe estar dentro de su propio campo (excepto el sacador). Los jugadores son libres de posicionarse. No hay posiciones determinadas en el campo.

4.3 El orden al saque debe mantenerse a lo largo del set (determinado por el capitán del equipo) Cuando el equipo en recepción gane el derecho a servir, los jugadores “rotarán” una posición.

5 Formato de juego para anotar un punto, ganar un set y el encuentro

5.1 **GANAR UN PUNTO:** Un equipo anota un punto cuando;

- a. el balón toca con éxito la cancha del equipo contrario.
- b. cuando el equipo contrario comete una falta



c. cuando el equipo contrario recibe un castigo.

5.2 GANAR UN SET: Un set (excepto el decisivo 3º set) lo gana el equipo que primero anota 15 puntos con una ventaja mínima de dos puntos. En caso de empate 14-14, el juego continúa hasta que se consigue una ventaja de 2 (dos) puntos (16- 14; 17- 15;etc ...)

5.3 GANAR EL ENCUENTRO: El encuentro lo gana el equipo que gana dos sets.

5.4 En caso de empate 1-1, el set decisivo (el 3º) se juega a 7 puntos con una ventaja mínima de dos puntos.

6 Conducta de juego: Árbitros

6.1 Un árbitro controla el partido, aplican las Reglas y son los jueces del juego limpio.

6.2 Los árbitros son responsables de asegurar que se juegue el tiempo completo y de indicar el final de tiempo de cada período.

6.3 Si la pelota le pega a un árbitro, a una persona no autorizada o a cualquier objeto suelto en la cancha, el juego, se detiene.

7 Faltas

7.1 Un equipo comete una falta, realizando una acción contraria a las reglas (o violándolas de cualquier otra manera). Si dos o mas faltas son cometidas sucesivamente, solo se tiene en cuenta la primera. Si dos o más faltas son cometidas simultáneamente por dos adversarios, se comete una DOBLE FALTA y la jugada se repite.

7.2 CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo.

7.3 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto con la intención de golpear un balón dentro del área de juego.

7.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma sucesiva.

7.5 FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE A.Un jugador golpea el balón en el espacio de juego del equipo adversario. B.Un jugador golpea el balón y éste cae “fuera”. C.Un jugador completa un golpe de ataque usando una acción de dedos con la mano abierta (“finta”) o si usando la punta de los dedos estos no están juntos y rígidos. D.Un jugador completa un golpe de ataque sobre el saque del adversario cuando el balón está completamente sobre el borde superior de la red. E.Un jugador completa un golpe de ataque efectuando un toque de dedos cuya trayectoria no es perpendicular con la línea de sus hombros, excepto cuando el jugador trata de colocar a su compañero.

8 BALÓN EN LA RED

8.1 BALÓN QUE CRUZA LA RED El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red, dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del

plano vertical de la red delimitada de la siguiente manera: abajo, por el borde superior de la red, a los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria.

8.2 BALÓN QUE TOCA LA RED El balón puede tocar la red al cruzarla.

8.3 BALÓN EN LA RED Un balón enviado a la red puede ser recuperado dentro de los tres toques del equipo. Si el balón rompe las mallas de la red o la tira, la jugada se anula y se repite.

9 JUGADOR EN LA RED

9.1 PENETRACIÓN MÁS ALLÁ DE LA RED Durante el bloqueo, un jugador puede tocar el balón más allá de la red, a condición de no interferir el juego del adversario antes o durante el golpe de ataque de este último, Después del golpe de ataque le está permitido a un jugador pasar la mano por encima de la red, a condición de que contacto con el balón se haya realizado en su propio espacio de juego.

9.2 PENETRACIÓN EN EL ESPACIO, CAMPO Y/O ZONA LIBRE RIVAL Un jugador puede penetrar en el espacio, campo y/o zona libre del adversario siempre que esto no interfiera en el juego de éste.

9.3 CONTACTO CON LA RED por un jugador entre las antenas, durante la acción de jugar el balón, es falta. La acción de jugar el balón incluye (entre otros) despegue, golpeo (o tentativa) y aterrizaje.

10 SAQUE

10.1 PRIMER SAQUE EN UN SET El primer saque de un set lo realiza el equipo determinado por el sorteo.

10.2 ORDEN DE SAQUE Los jugadores deben seguir el orden al saque registrado. Después del primer saque en un set, el jugador al saque se determina como sigue: cuando el equipo que realizó el saque gana la jugada, el jugador que lo efectuó anteriormente saca nuevamente, cuando el equipo que recibe que gana la jugada, obtiene el derecho al saque y es el jugador que no sirvió la vez anterior quien lo hará.

11 SITUACIONES DE JUEGO

11.1 BALÓN EN JUEGO El balón está en juego desde el momento que es golpeado en el saque autorizado por el primer árbitro.

11.2 BALÓN FUERA DE JUEGO en el momento de la falta pitada por uno de los árbitros; en ausencia de una falta, en el momento del pitido.

11.3 BALÓN "DENTRO" cuando toca el suelo del campo incluidas las líneas de delimitación.

11.4 BALÓN "FUERA" cae en el suelo completamente fuera de las líneas de delimitación (sin tocarlas) toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona fuera del juego. Toca las antenas, cuerdas, postes de la red o la propia

red por fuera de las bandas laterales. Cruza por el espacio inferior de la red durante el servicio o el tercer toque del equipo.

11.5 JUEGO CON EL BALÓN Cada equipo debe jugar dentro de su propio espacio y área de juego. El balón puede, sin embargo, ser recuperado desde más allá de la zona libre.

11.6 TOQUES POR EQUIPO Un toque es cualquier contacto del balón por un jugador en el juego. El equipo tiene derecho a un máximo de 3 (tres) toques para devolver el balón por encima de la red. Si se usan más toques, el equipo comete la falta. Estos toques de equipo incluyen no sólo golpes voluntarios por parte de un jugador, sino también contactos no intencionados con el balón.

11.7 TOQUES CONSECUTIVOS Un jugador no puede golpear el balón dos veces consecutivamente.

11.8 TOQUES SIMULTÁNEOS Dos jugadores pueden tocar el balón simultáneamente. Cuando dos compañeros tocan el balón simultáneamente, se cuenta como dos toques (con excepción del bloqueo). Si ellos tratan de alcanzar el balón, pero sólo uno lo toca, se cuenta un solo toque. Un choque entre jugadores no constituye una falta. Cuando dos contrarios tocan el balón simultáneamente por encima de la red y el balón continúa en juego, el equipo que recibe el balón tiene derecho a otros tres toques. Si dicho balón se va "fuera" la falta es del equipo que se encuentra al otro lado de la red. Si ocurrieran contactos simultáneos por dos oponentes encima de la red, y el contacto con el balón se prolongará, la jugada continua.

11.9 TOQUE ASISTIDO Dentro del área de juego no se permite a un jugador apoyarse en un compañero o en una estructura u objeto para golpear el balón. Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta (tocar la red o interferir al oponente, etc.) puede ser detenido o ayudado por un compañero.

11.10 CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo. El balón no debe ser retenido. Puede rebotar en cualquier dirección. Excepciones: En acción defensiva sobre un balón duro. En este caso, el contacto con el balón puede extenderse momentáneamente en una acción en toque de dedos. Si contactos simultáneos con el balón sobre la red provocan un contacto prolongado. El balón puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos sean simultáneos. Excepciones:

Durante el bloqueo, uno o más bloqueadores pueden realizar contactos consecutivos siempre que ocurran durante una misma acción. En el primer toque del equipo, a no ser que se haga un toque de dedos, el balón puede contactar varias partes del cuerpo consecutivamente, a condición de que los contactos ocurran durante una misma acción.

12 ACCIÓN DE BLOQUEO

Bloquear es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar el balón que procede del oponente por encima del borde superior de la red,



independientemente de la altura del contacto con el balón. En el momento del contacto con el balón, parte del cuerpo debe estar por encima del borde superior de la red.

12.1 TOQUE EN BLOQUEO Uno o más bloqueadores pueden dar toques consecutivos (rápidos y continuos) siempre que sean realizados durante la misma acción. Estos se contabilizan solamente como un toque de equipo. Estos contactos pueden realizarse con cualquier parte del cuerpo.

12.2 BLOQUEO EN EL ESPACIO ADVERSARIO En el bloqueo, el jugador puede pasar las manos y brazos más allá de la red a condición de que esta acción no interfiera con el juego del adversario. Por lo tanto, no se permite tocar el balón más allá de la red hasta que el adversario haya realizado un golpe de ataque.

12.3 BLOQUEO Y TOQUES DE EQUIPO El contacto con el balón en el bloqueo se contabiliza como un golpe de equipo. El equipo que bloqueó tendrá sólo dos toques más después del tocarla en el bloqueo. El primer contacto después del bloqueo puede ser realizado por cualquier jugador, incluso el que haya tocado el balón durante el bloqueo.

12.4 BLOQUEAR EL SAQUE Está prohibido bloquear el saque del adversario.