



Voleibol de playa



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA
Educar para Trascender



XXXIV
OLIMPIANEC
ITSON • C.D. OBREGÓN • 2018



Voleibol de playa

El voleibol de playa es un deporte jugado por dos equipos de dos jugadores cada uno en una cancha de arena dividida por una red. Existen diferentes versiones disponibles para circunstancias específicas para así ofrecer la versatilidad del juego para todos.

Reglamento basado en la FIVB.

Categorías:

- Varonil.
- Femenil.

Dimensiones del área de juego:

Debe ser un rectángulo de 16 x 8 m, rodeado de un espacio de 3 m de ancho de todos sus lados. Un espacio libre mínimo de 7 m de altura.

Altura de la red.

Ubicada verticalmente, se coloca la red uniformemente a 2.43 m para hombres y 2.24 m para mujeres.

Superficie de la cancha.

El terreno debe de estar compuesto de arena nivelada, lo más plana y uniforme posible, libre de rocas, conchas y cualquier elemento que presente riesgo de corte o lesiones para los jugadores.

Líneas de la cancha.

- Dos líneas laterales y dos líneas de fondo delimitan la cancha de juego. Tanto las líneas laterales como las de fondo se marcan en el interior de la cancha.
- NO existe la línea central.
- Todas las líneas son de 5 - 8 cm de ancho.
- Todas las líneas deben ser de un color que contraste marcadamente con el color de la arena.



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA
Educar para Trascender



XXXIV
OLIMPIANEC
ITSON • C.D. OBREGÓN • 2018



Composición de los equipos.

- Un equipo se compone exclusivamente de 2 jugadores.
- Solo los jugadores registrados en la hoja del encuentro pueden participar en el juego.

INDUMENTARIA.

- La indumentaria de los jugadores consiste en pantalón corto o traje de baño.
- Una camiseta o “tank top” es opcional, excepto cuando se especifique en las reglas del Torneo. Los jugadores pueden usar gorra.
- Los uniformes de los jugadores deben estar limpios.
- Los jugadores deben jugar descalzos excepto cuando han sido autorizados por los árbitros.
- Las camisetas de los jugadores (o los pantalones cortos cuando se les permita jugar sin camisetas) deben estar numeradas con el 1 y 2. El número debe estar colocado en el pecho (o en el frente del pantalón).
- Los números deben ser de un color contrastante con el de las camisetas y con un mínimo de 10 cm de alto.
- Se prohíbe utilizar cualquier objeto que pueda causar lesión a un jugador, por ejemplo: joyas, brazaletes, etc.

AMBOS JUGADORES

- Los participantes deben conocer las Reglas Oficiales de Voleibol de Playa y acatarlas estrictamente.
- Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con un comportamiento de total respeto, sin discutirlos. En caso de dudas, ambos jugadores pueden pedir una aclaración. Reglas Oficiales 66 Reglas Oficiales del Voleibol de Playa
- Los participantes deben comportarse respetuosa y cortésmente, a tenor del espíritu de JUEGO LIMPIO, no solo con los árbitros, sino también con los demás Oficiales, compañeros de equipo, adversarios y espectadores.

Gerardo Fragoso
+52 1 (644) 225 8510
COORDINADOR DE DEPORTES

olimpianeic@itson.edu.mx
COMITÉ ORGANIZADOR ANECIA ITSON

- Los participantes deben evitar acciones o actividades dirigidas a influenciar las decisiones de los árbitros o a encubrir faltas cometidas por su equipo.
- Durante el partido, ambos jugadores están autorizados a hablar con los árbitros cuando el balón está fuera de juego (Reglas 6.1.2) en las siguientes tres situaciones:
 - Para pedir una explicación sobre la aplicación e interpretación de las Reglas. Si la explicación no satisface a los jugadores, cualquiera debe indicarle inmediatamente al primer árbitro su deseo para aplicar un Protocolo de Protesta.
- Para pedir autorización:
 - para cambiar uniformes, útiles complementarios,
 - para verificar el número del jugador al saque,
 - para inspeccionar la red, el balón, el terreno, etc.,
 - para realinear las líneas de la cancha.
 - para solicitar tiempos de descanso
- Al finalizar el encuentro: ambos jugadores saludan a los árbitros y a los adversarios

CAPITÁN

- Antes del comienzo del encuentro el capitán del equipo:
 - Firma el acta del encuentro,
 - Representar a su equipo durante el sorteo.
- Al finalizar el encuentro el capitán del equipo firma el acta del encuentro verificando los resultados.

SISTEMA DE ANOTACION PARA GANAR UN ENCUENTRO

- El encuentro se gana por el equipo que venza en dos sets.
- En caso de empate 1-1, el set decisivo (3º) se jugará a 15 puntos, ganándose con una ventaja mínima de 2 puntos.



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA
Educar para Trascender



XXXIV
OLIMPIANEAIC
ITSON • C.D. OBREGÓN • 2018



PARA GANAR UN SET

- Un set (excepto el decisivo 3er set) se gana por el equipo que primero anote 21 puntos con una ventaja mínima de dos puntos. En caso de empate 20-20, el juego continúa hasta que se alcanza una ventaja de 2 puntos (22-20, 23-21, etc.). 7.2.2 El set decisivo se juega conforme a la Regla

NO PRESENTACION Y EQUIPO INCOMPLETO

- Si un equipo se niega a jugar después de haber sido requerido para ello, se le declara ausente y pierde el encuentro con el resultado de 0-2 para el encuentro y 0-21, 0-21 para los sets.
- Un equipo declarado incompleto para el set o para el encuentro, pierde el set o el encuentro (Regla 9.1). Al equipo adversario se le otorgan los puntos y los sets necesarios para ganar el set o el encuentro. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sets.

PREPARACIÓN DEL ENCUENTRO, ESTRUCTURA DEL JUEGO PREPARACIÓN DEL ENCUENTRO

•SORTEO

Antes del calentamiento, el primer árbitro realiza un sorteo con los capitanes de equipo presentes. El ganador del sorteo escoge, ya sea:

- 1.El derecho a efectuar o recibir el primer saque,
- 2.El lado de la cancha. El perdedor toma la alternativa restante. En el segundo set el perdedor del sorteo en el primer set tendrá el derecho a escoger entre las alternativas a) o b) antes mencionadas. Se efectuará un nuevo sorteo para el set decisivo.

•SESION DE CALENTAMIENTO

Antes del encuentro los equipos pueden calentar en la red 3 minutos si previamente dispusieron de otra cancha, o durante 5 minutos si no tuvieron dicha posibilidad.



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA
Educar para Trascender



XXXIV
OLIMPIANEC
ITSON • C.D. OBREGÓN • 2018



POSICIONES DE LOS JUGADORES

- En el momento que el balón es golpeado por el sacador, salvo éste, cada equipo debe estar colocado en su propio campo.
- Los jugadores son libres de colocarse en cualquier posición. NO hay posiciones determinadas en la cancha.
- NO existen faltas de posición.

ORDEN DE SAQUE

El orden de saque debe mantenerse durante todo el set como se determinó por el capitán inmediatamente después del sorteo.

FALTA EN EL ORDEN DE SAQUE

- Se comete una falta en el orden de saque cuando éste no se ejecuta en el orden adecuado.
- El anotador deberá indicar correctamente el orden de saque y corregir a cualquier jugador infractor.
- Una falta en el orden de saque se castiga con la pérdida de la jugada

ACCIONES DE JUEGO

• BALÓN FUERA DE JUEGO

La jugada termina con el silbato del árbitro. Sin embargo, si el silbato se debe a una falta cometida en juego, el balón queda fuera de juego en el momento en que se comete la falta

• **BALÓN “DENTRO”** El balón está “dentro” cuando toca el terreno de la cancha incluyendo las líneas de delimitación

• **BALÓN “FUERA”** El balón está “fuera” cuando:

1. Toca el terreno completamente fuera de las líneas sin tocar éstas,
2. Toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona que no está en juego,
3. Toca las antenas, cuerdas, postes o la propia red fuera de las bandas laterales y antenas,
4. Atraviesa completamente el plano vertical de la red, total o parcialmente fuera del espacio de paso durante el saque o a continuación del tercer toque del equipo.

Gerardo Fragoso
+52 1 (644) 225 8510
COORDINADOR DE DEPORTES

olimpianeic@itson.edu.mx
COMITÉ ORGANIZADOR ANECIA ITSON



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA
Educar para Trascender



XXXIV
OLIMPIANEC
ITSON • C.D. OBREGÓN • 2018



FALTAS DE JUEGO

DEFINICIÓN

- Cualquier acción contraria a las Reglas es una falta de juego.
- Los árbitros juzgan las faltas y determinan los castigos de acuerdo con estas Reglas.

TIEMPOS PARA DESCANSO

- DEFINICIÓN Un tiempo de descanso es una interrupción regular de juego y tiene una duración de 30 segundos.
- NUMERO DE TIEMPOS DE DESCANSO Cada equipo tiene derecho a un máximo de un tiempo de descanso por set.
- SOLICITUD PARA TIEMPO DE DESCANSO Los tiempos de descanso se solicitan por los jugadores realizando la señal correspondiente, y solamente cuando el balón está fuera de juego y antes de que el primer árbitro haga sonar el silbato para el saque. Los tiempos del descanso pueden suceder uno a otro sin necesidad de reanudar el juego.

LESIONES

- Si ocurre un accidente serio mientras el balón está en juego, el árbitro debe interrumpir el juego inmediatamente. La jugada se repite.
- Un jugador lesionado tiene derecho a 5 minutos de recuperación una sola vez en el encuentro. El árbitro debe autorizar al personal médico debidamente acreditado a entrar a la cancha de juego para atender al jugador. Sólo el árbitro puede autorizar al jugador a abandonar el área de juego sin ser penalizado. Al finalizar los 5 minutos de recuperación, el árbitro hará sonar el silbato requiriendo al jugador para continuar el encuentro. En este momento, solamente el jugador debe decidir si está capacitado para continuar. Si el jugador no se recupera o no regresa al área de juego al concluir el tiempo de recuperación, su equipo es declarado incompleto. En casos extremos, el doctor de la competición puede oponerse al regreso del jugador lesionado. Nota: El tiempo de recuperación comenzara cuando el personal médico debidamente acreditado de la Competición, llegue a la cancha de juego para atender al jugador. En el caso en que no haya personal médico acreditado disponible, el tiempo de recuperación comenzara en el momento en que fue autorizado por el árbitro.

Gerardo Fragoso
+52 1 (644) 225 8510
COORDINADOR DE DEPORTES

olimpianeic@itson.edu.mx
COMITÉ ORGANIZADOR ANEIC ITSON



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA
Educar para Trascender



XXXIV
OLIMPIADE ANEIC
ITSON • C.D. OBREGÓN • 2018



- **INTERFERENCIA EXTERNA** Si ocurre una interferencia externa durante el juego, éste debe detenerse y la jugada repetirse.

CAMBIOS DE CAMPO E INTERVALOS

- **CAMBIOS DE CAMPO**

1. Los equipos cambiarán de campo después de cada 7 puntos (Set 1 y 2) y 5 puntos (Set 3) anotados.

FALTAS DE CONDUCTA

- **CONDUCTA INCORRECTA** La conducta incorrecta de algún miembro del equipo hacia los oficiales, adversarios, compañero de equipo o espectadores se clasifica en cuatro categorías conforme al grado de la ofensa.
- **SANCIONES** Según la gravedad de la conducta incorrecta, a juicio del primer árbitro, las sanciones aplicables son (deben ser registradas en el acta del encuentro):
- **AMONESTACIÓN POR CONDUCTA INCORRECTA:** una conducta antideportiva no representa castigo pero el miembro del equipo es advertido contra una repetición durante el resto del set.
- **CASTIGO POR CONDUCTA INCORRECTA:** por conducta grosera o por la repetición de una conducta antideportiva, el equipo es sancionado con la pérdida de una jugada.
- **EXPULSIÓN:** conducta grosera repetida o conducta ofensiva son sancionadas con expulsión. Aquel miembro del equipo que sea sancionado con expulsión deberá abandonar el área de juego y su equipo es declarado incompleto por el set.
- **DESCALIFICACIÓN:** por agresión, el jugador debe abandonar el área de juego y su equipo es declarado incompleto en ese encuentro

Las reglas, faltas y castigos que no se encuentren en este reglamento, estarán amarradas al reglamento oficial de la FIVB, con algunas excepciones que se le notificarán al cuerpo arbitral del juego y en su momento a los equipos que vayan a jugar.

No deslindamos completamente de los jugadores en caso de accidentes, riñas, etc.

NOTA: cada delegación debe traer sus balones respectivamente.

Gerardo Fragoso
+52 1 (644) 225 8510
COORDINADOR DE DEPORTES

olimpianeic@itson.edu.mx
COMITÉ ORGANIZADOR ANEIC ITSON