

REGLAS DE JUEGO DE LA CATEGORIA MINIBENJAMIN JUEGOS DEPORTIVOS

1. EL CAMPO

- 1.1. Las dimensiones del campo son 4,50 m. ancho x 9,00 m. de largo, dividido en dos mitades iguales (4,50 m. x 4,50 m.), delimitado por líneas de colores que contrasten con la superficie de juego.
- 1.2. La línea central separa ambos campos, no siendo necesaria ninguna otra delimitación.
- 1.3. La superficie del terreno será plana y sin desniveles que puedan resultar peligrosos para los participantes.

2. LA RED

- 2.1. Altura: 1,90 m (masculino y femenino)
- 2.2. Ancho: entre 0,60m y 1,00m.
- 2.3. Bandas laterales: colocadas a 4,50m de distancia, sobre las líneas laterales.
- 2.4. Varillas: el lugar de paso del balón sobre la red estará delimitado por dos varillas situadas sobre las líneas laterales del campo

3. EL BALÓN

- 3.1. Esférico, blando y ligero, cubierto de piel o sintético.
- 3.2. Circunferencia: 54-62 cm aprox. Peso: 200-265 g aprox.
Comentario: El balón oficial será el especificado en cada temporada por Circular de la FVBPA
- 4.1. Todos los jugadores deberán vestir una camiseta de color uniforme y con un número del 1 al 99 en el pecho y en la espalda.
- 4.2. El pantalón será también de color uniforme.

5. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

- 5.1. Cada equipo estará compuesto por tres (3) jugadores en campo.

5.2. El equipo inscribirá en el acta del encuentro un mínimo de 3 (tres) y un máximo de 9 (nueve) jugadores.

5.3. Todos los jugadores inscritos en el acta deberán jugar un set completo sin ser sustituidos. (Excepto por lesión o fuerza de causa mayor)

6. SUSTITUCIONES

6.1. Las sustituciones se realizarán por parejas de jugadores, que pueden entrar-salir una sola vez:

~ Equipos compuestos por 4 jugadores >>> máximo 2 cambios

~ Equipos compuestos por 5 jugadores >>> máximo 4 cambios

~ Equipos compuestos por 6 o más jugadores >>> máximo 6 cambios

6.2. En caso de lesión de algún jugador, se aplicarán las reglas de sustitución excepcional de las Reglas Oficiales de Voleibol.

7. SISTEMA DE COMPETICIÓN Y DE PUNTUACIÓN

7.1. Los partidos se disputa a tres set, siendo obligatorio la disputa de los tres a 25 puntos.

8. PROTOCOLOS

8.1. Antes de comenzar el partido, el árbitro realizará un sorteo entre los Capitanes, que podrán elegir el saque, la recepción o el campo dónde comenzar.

8.2. Al final de cada set, los equipos cambiarán de campo

8.3. Los equipos dispondrán de 5 minutos de utilización conjunta del campo de juego y la red, para sus actividades de calentamiento.

8.4. Al principio y al final del partido, los equipos se saludarán entre sí y al cuerpo arbitral.

8.4. Antes de comenzar el 3º set definitivo (en los partidos marcador 1-1), el árbitro volverá a realizar un sorteo para determinar el saque, la recepción o la elección del campo, y los equipos cambiarán de campo cuando el primero de ellos alcance el punto ocho (13).

9. EL JUEGO

Inicio del juego:

- 9.1. El balón será puesto en juego por el jugador que debe ejecutar el saque, golpeando el balón con una sola mano de manera que pase por sobre la red y caiga en el campo adversario, desde detrás de la línea de fondo.
- 9.2. El jugador que efectúa el saque no puede entrar en el campo ni pisar la línea de fondo antes de haber efectuado el servicio.
- 9.3. Para que el servicio sea válido, el balón no debe tocar ni a un compañero ni otro obstáculo antes de caer dentro del campo adversario.
- 9.4. Todos los jugadores deberán efectuar el servicio, guardando su turno y rotando en el sentido de las agujas del reloj.

Desarrollo del juego:

- 9.5. Cada equipo puede realizar un máximo de tres toques antes de que el balón supere la red y caiga en campo adversario.
- 9.6. El balón no debe caer al suelo en el propio campo, ni tocar ningún obstáculo ni caer al suelo fuera del campo de juego, después que algún jugador del equipo lo haya tocado.
- 9.7. El balón no puede ser tocado dos veces consecutivas por el mismo jugador, salvo después de la acción de bloqueo. El equipo que ha efectuado un bloqueo, tiene derecho a 3 toques más.
- 9.8. Los jugadores no deben tocar la red, ni el balón en campo adversario, ni superar completamente la línea central que divide ambos campos.

10. TOQUE DEL BALÓN

- 10.1. El balón debe ser golpeado (no retenido), pudiendo el contacto efectuarse con cualquier parte del cuerpo. El contacto debe ser breve y simultáneo.
- 10.2. Como normal general y con el objetivo de favorecer la continuidad del juego, el árbitro será permisivo con la valoración técnica de los contactos, especialmente en el 1º y 2º toque. Tendrá cuidado de mantener un criterio homogéneo en todo el partido y similar al del resto de la competición.
- 10.3. No se permitirá la retención del balón ni el acompañamiento que signifique una ventaja en las acciones de ataque.

11. INVASIÓN Y TOQUE DE RED

- 11.1. Como normal general ambas faltas son sancionables.
- 11.2. Sin embargo, no se considerará como falta la invasión provocada en acciones defensivas ni los toques de red efectuados en 1º o 2º toque que no dificulten las acciones del equipo adversario.
- 11.3. El árbitro favorecerá la continuidad del juego, siempre que no implique una ventaja injusta ni un riesgo para compañeros u oponentes.

12. POSICIÓN DE LOS JUGADORES EN EL CAMPO

- 12.1. El jugador de zona 1 es quien efectúa el saque, el orden de rotación solo se respeta para el saque.

13. TIEMPOS DE DESCANSO

- 13.1. Cada equipo tiene derecho a solicitar dos (2) tiempo de descanso de 30" por set, a requerimiento del entrenador.

14. CONSIDERACIONES ARBITRALES

- 14.1. Los partidos serán dirigidos por un (1) Árbitro que podrá actuar desde el suelo.
- 14.2. Los árbitros serán parte del proceso pedagógico del juego e informarán verbalmente de las faltas sancionadas (de forma breve), cuando consideren que los jugadores no han comprendido sus decisiones.
- 14.3. Es responsabilidad del árbitro velar por el respeto y el fair-play de todos los participantes en el encuentro.
- 14.4. En caso de ser necesario corregir algún tipo de conducta o actitud de un jugador, lo hará de forma verbal, sin utilizar ningún tipo de tarjeta.
- 14.5. Si fuera necesario corregir la actitud de algún entrenador o auxiliar, el árbitro lo hará de la forma que resulte lo menos evidente para los deportistas.
- 14.6. En casos excepcionales y de extrema gravedad, el árbitro tiene potestad para no permitir seguir participando en el encuentro a cualquier miembro del equipo
- 14.7. Los comportamientos informados por los árbitros serán considerados por el Comité de Competición.
- 14.8. Se tendrá muy en cuenta lo apuntado en acta sobre comportamientos anti-deportivos de adultos en esta categoría.