

REGLAMENTO BEACH VOLEY LIBRE (2 jugadores)

SISTEMA DE JUEGO

Podrán participar profesionales farmacéuticos. El sistema de juego se definirá entre los jugadores inscriptos y de común acuerdo, pudiendo optarse por la modalidad todos contra todos o por zonas.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El Voley Playa es un deporte jugado por dos equipos cada uno en una cancha de arena dividida por una red.

El equipo tiene tres toques para devolver el balón (incluyendo el toque de bloqueo).

En Voley Playa, el equipo que gana la jugada anota un punto (Sistema Jugada Punto). Cuando el equipo receptor gana la jugada, obtiene un punto y el derecho al saque. El jugador al servicio debe alternarse cada vez que esto ocurre.

ÁREA DE JUEGO

El área de juego incluye la cancha de juego y la zona libre. Debe ser rectangular y simétrica.

DIMENSIONES

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.

SUPERFICIE DE JUEGO

La superficie debe estar compuesta de arena nivelada, lo más plana y uniforme posible, libre de piedras, cualquier otra cosa que pueda representar riesgos de cortes o lesiones a los jugadores.

ALTURA DE LA RED

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.

EQUIPOS

COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

- Un equipo se compone exclusivamente por dos jugadores, con al menos una integrante femenina.
- Solamente los jugadores registrados en el acta tienen el derecho de participar en el partido.
- Uno de los jugadores es el capitán quien será indicado en el acta.

FORMATO DE JUEGO

PARA ANOTAR UN PUNTO, GANAR UN SET Y EL ENCUESTRO

PARA ANOTAR UN PUNTO

Un equipo anota un punto:

- cuando el balón toca con éxito la cancha del equipo contrario.
- cuando el equipo contrario comete una falta;
- cuando el equipo contrario recibe un castigo.

Falta

- Un equipo comete una falta, realizando una acción contraria a las reglas (o violándolas de cualquier otra manera).
- Si dos o más faltas son cometidas sucesivamente, sólo 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.

Jugada y jugada completada

Una jugada es la secuencia de acciones de juego que se producen desde el momento en que se golpea el balón en el saque hasta que está fuera de juego. Una jugada completada es la secuencia de acciones de juego que dan como resultado la obtención de un punto. Esto incluye la penalización por un castigo y la pérdida del saque por una falta en el tiempo de ejecución.

- Si el equipo que saca gana una jugada, anota un punto y continúa sacando;
- Si el equipo receptor gana una jugada, anota un punto y efectúa el saque siguiente.

PARA GANAR UN SET

Un set (excepto el decisivo 3º set) lo gana el equipo que primero anota 21 puntos con una ventaja mínima de dos puntos. En caso de empate 20- 20, el juego continúa hasta que se consigue una ventaja de dos puntos (22- 20; 23- 21;etc ...)

PARA GANAR EL ENCUENTRO

El encuentro lo gana el equipo que gana dos sets.

En caso de empate 1- 1, el set decisivo (el 3º) se juega a 15 puntos con una ventaja mínima de dos puntos.

ESTRUCTURA DEL JUEGO 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. 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.

FALTA DE POSICIÓN

No hay faltas de posición.

ORDEN AL SAQUE

El orden al saque debe mantenerse a lo largo del set (determinado por el capitán del equipo inmediatamente tras el sorteo).

Cuando el equipo en recepción gane el derecho a servir, los jugadores "rotarán" una posición.

ACCIONES DE JUEGO SITUACIONES DE JUEGO BALÓN EN JUEGO

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

BALÓN FUERA DE JUEGO

El balón está 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.

BALÓN "DENTRO"

El balón es "dentro" cuando toca el suelo del campo incluidas las líneas de delimitación.

BALÓN "FUERA"

El balón es "fuera" cuando:

- 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 total o parcialmente el plano vertical de la red por fuera del espacio de paso durante el servicio o el tercer toque del equipo, cruza completamente por el espacio inferior debajo de la red.

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.

TOQUES POR EQUIPO

➤ Un toque es cualquier contacto del balón por un jugador en el juego

➤ El equipo tiene derecho a un máximo de tres toques para devolver el balón por encima de la red. Si se usan más toques, el equipo comete la falta de "CUATRO TOQUES".

➤ Estos toques de equipo incluyen no sólo golpes voluntarios por parte de un jugador, sino también contactos no intencionados con el balón.

TOQUES CONSECUTIVOS

Un jugador no puede golpear el balón dos veces consecutivas.

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 continúa.

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.

CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE

El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.

El balón no debe ser retenido o lanzado. 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.

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.

FALTAS EN EL TOQUE DEL BALÓN

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

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.

RETENCIÓN: el balón es retenido y/o lanzado; no rebota del golpeo.

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

BALÓN EN LA RED

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 delimitado de la siguiente manera:

-> abajo, por el borde superior de la red, a los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria,

BALÓN QUE TOCA LA RED

El balón puede tocar la red al cruzarla **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.

JUGADOR EN LA RED

PENETRACIÓN MÁS ALLÁ DE LA RED

- Durante el bloqueo, un/a jugador/a 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/a jugador/a 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.

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.

CONTACTO CON LA RED

El 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.

SAQUE

El servicio es la acción de poner el balón en juego por el jugador correcto al saque situado en la zona de servicio.

- **PRIMER SAQUE EN UN SET:** El primer saque de un set lo realiza el equipo determinado por el sorteo.
- **ORDEN DE SAQUE:** Los jugadores deben seguir el orden al saque registrado en el acta.

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.

GOLPE DE ATAQUE

CARACTERÍSTICAS DEL GOLPE DE ATAQUE

- Todas las acciones para dirigir el balón al adversario, excepto el servicio y el bloqueo, se consideran golpes de ataque.
- Un golpe de ataque se completa cuando el balón cruza completamente el plano vertical de la red o es tocado por un oponente.
- Cualquier jugador puede llevar a cabo un golpe de ataque a cualquier altura, a condición de que su contacto con el balón se haya hecho dentro de su propio espacio de juego.

FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE

- Un jugador golpea el balón en el espacio de juego del equipo adversario
- Un jugador golpea el balón y éste cae “fuera”
- 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.
- Un jugador completa un golpe de ataque sobre el saque del adversario cuando el balón está completamente sobre el borde superior de la red
- 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

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.

Tentativa de bloqueo: Una tentativa de bloqueo es la acción de bloquear sin tocar el balón.

Bloqueo completado: Un bloqueo se completa cuando el balón es tocado por un bloqueador.

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.

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.

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 de 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.

BLOQUEAR EL SAQUE

Está prohibido bloquear el saque del adversario.

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).

CAMBIOS DE CAMPO

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

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.

REQUERIMIENTO DE CONDUCTA

CONDUCTA DEPORTIVA

Los participantes deben conocer las "Reglas Oficiales del Voley Playa" y regirse por ellas.

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.

Los participantes deben comportarse respetuosa y cortésmente en el espíritu del JUEGO LIMPIO, no sólo hacia los árbitros, sino también hacia los demás oficiales, adversarios, compañeros de equipo y espectadores.

Se permite la comunicación entre miembros del equipo durante el encuentro.

NOTA: Las modificaciones, enmiendas o correcciones al presente reglamento son facultad exclusiva del Comité Organizador, pudiendo realizarse antes o durante la realización de los encuentros.

Sus fallos son inapelables.-