



Reglas de Juego

Categoría Alevín

1. EL CAMPO

- 1.1. Las dimensiones del campo son 6,00m ancho x 12,00m de largo, dividido por una línea central en dos mitades iguales de 6,00m x 6,00m. Las líneas serán de colores que contrasten con la superficie de juego.
- 1.2. En cada uno de los campos, una línea colocada a 2m de la línea central dividirá el campo en zona delantera y zona zaguera. La línea divisoria se considera parte de la zona delantera.
- 1.3. La superficie del terreno será plana y sin desniveles que puedan resultar peligrosos para los participantes.

2. LOS POSTES Y LA RED

- 2.1. La red estará sostenida por postes verticales anclados al piso a una distancia de entre 0,5m - 1,00m de la línea lateral, y protegidos por algún tipo de recubrimiento blando para evitar accidentes.
- 2.2. Características de la red: altura = 2,10 m (masculino y femenino); ancho = 1,00m.
- 2.3. Bandas laterales: colocadas a 6,00m 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: 62-64 cm aprox. Peso: 190-220 g aprox.

4. INDUMENTARIA

- 4.1. Todos los jugadores deberán vestir una camiseta de color uniforme y con un número del 1 al 18 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 cuatro (4) jugadores en campo.
- 5.2. Cada equipo inscribirá un mínimo de 4 jugadores y un máximo de 10 en el acta del encuentro. Todos los jugadores inscritos en el acta están autorizados a permanecer en el banquillo durante el partido.

6. SUSTITUCIONES

- 6.1. Las sustituciones se realizarán por parejas de jugadores, que pueden entrar-salir una sola vez con los siguientes límites:
 - ~ Máximo de 8 cambios por set, en equipos de 8, 9 o 10 jugadores.
 - ~ Máximo de 6 cambios por set en equipos de 7 jugadores.
 - ~ Máximo de 4 cambios por set en equipos de 6 jugadores.
 - ~ Máximo de 2 cambios por set en equipos de 5 jugadores.
- 6.2. En caso de lesión de algún jugador, se aplicarán las reglas de sustitución excepcional de las Reglas Oficiales de Voleibol.



Reglas de Juego

Categoría Alevín

6.3. No es necesario el uso de tablillas de cambios.

7. SISTEMA DE COMPETICIÓN Y DE PUNTUACIÓN

7.1. Se determinará para cada evento en las Normas Específicas de la competición.

8. PROTOCOLOS

Antes del partido:

- 8.1. Antes de comenzar el partido, el árbitro realizará un sorteo entre los Capitanes, para determinar el saque, la recepción o la elección del campo.
- 8.2. Al final de cada set, los equipos cambiarán de campo.
- 8.3. Antes de comenzar el partido, los equipos dispondrán de 5 minutos de utilización conjunta del campo de juego y la red, para sus actividades de calentamiento.

Tie-break

- 8.4. En el caso del 3º set en los partidos al mejor de 3 sets, 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 (8).

9. EL JUEGO

Inicio del juego:

- 9.1. El balón será puesto en juego por jugado 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 ejecuta 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 tiene 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.

Regla especial

- 9.9. No está permitido pasar el balón con toque de dedos directamente al campo contrario, en la acción de recepción del saque. Se considera falta y punto para el equipo que saca.

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. RETENCIÓN: el balón no puede ser cogido, retenido ni lanzado.



Reglas de Juego

Categoría Alevín

- 10.2.1. Como normal general, el árbitro será más “permisivo” con la valoración técnica de “RETENCIÓN” en el 1º toque del equipo, con el objetivo de favorecer la continuidad del juego.
- 10.2.2. El resto de toques del equipo deben ser lo más “limpios” posibles, según se indica en el punto 10.2.
- 10.2.3. No se permitirá la retención del balón ni el acompañamiento que signifique una ventaja en las acciones de ataque.
- 10.3. DOBLE TOQUE: cuando el balón es golpeado dos veces de forma consecutiva por el mismo jugador, o el balón toca sucesivamente varias partes de su cuerpo.
 - 10.3.1. Cuando el jugador se encuentre en MOVIMIENTO el árbitro será más “permisivo” con el DOBLE TOQUE (sin beneficiarse de la acción).
 - 10.3.2. Cuando el jugador se encuentre PARADO, el árbitro sancionara las faltas de DOBLE TOQUE según se indica en el punto 10.3
- 10.4. El árbitro tendrá cuidado de mantener un criterio homogéneo durante todo el partido, y similar al resto de árbitros de la competición.

11. INVASIÓN Y TOQUE DE RED

- 11.1. Como normal general ambas faltas son sancionables.
- 11.2. INVASIÓN: se produce cuando un jugador/a penetra el espacio o toca el campo adversario, por debajo de la red.
 - 11.2.1. Se permite penetrar en el espacio adversario por debajo de la red, a condición de no interferir con el juego del adversario.
 - 11.2.2. Está permitido tocar el campo de juego adversario con el/los pie/s siempre que alguna parte del/los pie/s que penetra/n permanezca/n en contacto con, la línea central.
 - 11.2.3. Está permitido tocar el campo de juego adversario con cualquier parte del cuerpo por encima de los pies, a condición de que esto no interfiera con el juego del adversario.
- 11.3. TOQUE DE RED: no se considerará falta el toque de red leve, de carácter involuntario efectuado lejos y sin conexión con la acción de jugar el balón.
Pero serán consideradas faltas y sancionadas las siguientes acciones (entre otras):
 - 11.3.1. Tocar la red ostensiblemente durante la acción de jugar el balón.
 - 11.3.2. Usar la red como apoyo o como forma de estabilizarse.
 - 11.3.3. Crear una situación de ventaja injusta sobre el oponente.
 - 11.3.4. Realizar acciones que impidan al adversario jugar el balón.
 - 11.3.5. Aferrarse, coger o sostener la red.
- 11.4. El árbitro favorecerá la continuidad del juego, siempre que no implique una ventaja injusta, ni un riesgo para compañeros u oponentes.

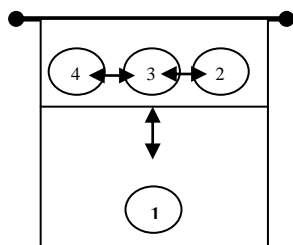
12. POSICIÓN DE LOS JUGADORES EN EL CAMPO

- 12.1. El jugador de zona 1 es quien efectúa el saque y el considerado zaguero.
- 12.2. Al zaguero no le está permitido realizar ninguna acción de ataque (pasar el balón al campo rival sobre el nivel superior de la red), ni de bloqueo elevándose desde la zona delantera.
- 12.3. El resto de los jugadores (que ocupan las zonas 4, 3 y 2), son delanteros y pueden realizar acciones de ataque y bloqueo elevándose desde cualquier parte del campo.



Reglas de Juego

Categoría Alevín



- 12.4. Para considerar la correcta posición de los jugadores en el campo (falta de posición), se tendrá en cuenta lo siguiente (en el momento de efectuarse saque):
- ~ El jugador de zona 3 debe estar entre el de zona 2 y el de zona 4
 - ~ El jugador de 4 estará más próximo a la línea lateral izquierda, que los jugadores de zona 3 y 2.
 - ~ El jugador de zona 2 estará más próximo a la línea lateral derecha, que los jugadores de zona 3 y 4
 - ~ El jugador de zona 1 debe estar por detrás del jugador de zona 3, en relación con la línea central del campo.
- 12.5. El árbitro controlará, avisará y corregirá la primera vez las faltas de rotación, con objetivo pedagógico.
- 12.6. En caso de reincidencia o acciones deliberadas con el objetivo de obtener una ventaja, las faltas serán sancionadas.

13. TIEMPOS DE DESCANSO

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

14. CORRECCIÓN DISCIPLINARIA

- 14.1. En caso de ser necesario corregir algún tipo de falta leve de conducta o actitud, el árbitro lo hará inicialmente de forma verbal (sin utilizar ningún tipo de tarjeta), dirigiéndose directamente al afectado (jugador o entrenador).
- 14.2. En caso de reiteración de faltas leves de conducta o actitud ya corregidos verbalmente, o cuando se produjera directamente una falta de mayor gravedad, el árbitro lo corregirá mediante una Advertencia mostrando la tarjeta amarilla al afectado (jugador o entrenador). La tarjeta amarilla se apuntará en el acta del encuentro.
- 14.3. En caso de reiteración de faltas leves ya advertidas mediante tarjeta amarilla, o cuando se produjera directamente una falta grave, el árbitro lo corregirá mediante un Castigo mostrando la tarjeta roja al afectado. La tarjeta roja se apuntará en el acta del encuentro.
- 14.4. En caso de reiteración de faltas graves ya castigadas mediante tarjeta roja, o cuando se produjera directamente una falta gravísima, el afectado lo corregirá mediante una Exclusión del encuentro mostrando ambas tarjetas (amarilla y roja) juntas al afectado. Esta circunstancia se apuntará en el acta del encuentro y el/los afectados deberán abandonar el área de juego y no podrán seguir participando en el resto del partido.
- 14.5. Las correcciones disciplinarias aplicadas reglamentariamente, apuntadas en las actas de los encuentros y debidamente informadas por los árbitros, serán consideradas por el Comité de Competición.



Reglas de Juego

Categoría Alevín

15. CONSIDERACIONES ARBITRALES

- 15.1. Los partidos serán dirigidos por un (1) Árbitro, que actuará desde el suelo. Será asistido por un (1) Anotador.
- 15.2. 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.
- 15.3. Será su responsabilidad velar por el respeto y el fair-play de todos los participantes en el encuentro.