

NEWCOM

REGLAS OFICIALES 2020

Este reglamento abarca las siguientes categorías y géneros

- **JUNIOR (Mixto, Damas y Caballeros):** de 50 a 59 años cumplidos en el año de disputa del torneo.
- **SENIOR (Mixto, Damas y Caballeros):** de 60 a 69 años cumplidos en el año de disputa del torneo.
- **MASTER (Mixto, Damas y Caballeros):** mayores de 70 años cumplidos en el año de disputa del torneo.

DEFINICIÓN: Es un juego similar al voleibol convencional con adaptaciones para la práctica de los adultos mayores, que enfrenta dos (2) equipos que se oponen enviándose la pelota con las manos por encima de una red elevada tendida horizontalmente con el objetivo de lograr puntos.

REGLAMENTACIÓN: Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la Federación Internacional de Voleibol (FIVB), teniendo en cuenta las siguientes adaptaciones y/o consideraciones:

ÍNDICE

REGLA 1: De las instalaciones.....	2
REGLA 2: De los participantes	2
REGLA 3: De la forma de juego.....	4
REGLA 4: Acciones de juego	5
REGLA 5: Interrupciones, demoras e intervalos.....	8
REGLA 6: El jugador libero	9
REGLA 7: Conducta de los participantes	10

REGLA 1: De las instalaciones

- 1-1 Se jugará en un rectángulo de 9 x 18 mts. dividida en dos (2) cuadrados de 9 x9 mts. Cada uno. (Mismas dimensiones que la cancha de voleibol oficial).
- 1-2 Deberá contar con un espacio de un mínimo de 2 mts. Alrededor de todo el rectángulo, al cual denominaremos ZONA LIBRE, donde no podrá haber ningún obstáculo que atente contra la integridad de los participantes.
- 1-3 La altura de la red será de 2,43 mts. para todas las ramas y/o categorías.
- 1-4 Un banco de suplentes a cada lado del campo. Solo los miembros del equipo tienen permitido sentarse en el banco durante el partido.
- 1-5 Dos (2) pelotas de juego, estilo Beach Vóley, con mayor agarre u otra similar.
- 1-6 La zona de saque para las mujeres será delimitada por una línea recta un (1) metro dentro de la cancha, desde la línea de fondo. La misma deberá ser de color diferente al del resto las líneas.

REGLA 2: De los participantes

- 2-1 Cada equipo estará integrado por un total de seis (6) jugadores titulares, los cuales deberán ser un mínimo de tres (3) femeninos, y un máximo de tres (3) masculinos. Permitted inclusive jugar hasta seis (6) femeninos.
- 2-2 Los jugadores que no estén jugando, deben sentarse en la banca de su equipo o estar en su área de calentamiento. El entrenador y los otros miembros del equipo deben sentarse en la banca, pero pueden abandonarla temporalmente.

- 2-2-1 En el banco de suplentes, además de los jugadores, podrán estar el responsable del equipo, el entrenador, un asistente del mismo y/o un personal médico (doctor o enfermero) el cual no será obligatorio.
- 2-2-2 En el caso que cada equipo cuente con un médico/enfermero, este será el único autorizado por el árbitro del encuentro a formar parte del equipo.
- 2-3 Uno de los jugadores, con excepción del Líbero, es el Capitán del equipo, quien debe estar indicado en la hoja del encuentro.
- 2-4 Solo los jugadores registrados en la hoja del encuentro pueden entrar al campo y participar del partido. Una vez que el entrenador y el capitán del equipo han firmado la hoja del encuentro, (lista del equipo para la hoja de anotación electrónica) los jugadores registrados no pueden ser cambiados.
- 2-5 El responsable del equipo será el único autorizado a presentar la documentación requerida antes del inicio de cada jornada.
- 2-5-1 En el caso de ausencia del responsable del equipo, el encargado de presentar la documentación será el capitán del equipo o en su defecto el entrenador del mismo.
- 2-6 La indumentaria debe ser de color uniforme y enumeradas tanto en el frente (a la altura del pecho), como en la espalda, con sus medidas reglamentarias.
- 2-7 NOMINA: se podrán incluir hasta 14 jugadores (incluidos dos (2) líberos, uno femenino y uno masculino) pueden anotarse en la hoja del encuentro y participar del partido, más dos (2) miembros del staff técnico y dos (2) miembros del staff médico.

2-7-1 Teniendo 12 jugadores o menos en nómina, el equipo puede designar; cero (0), uno (1), dos (2) jugadores líberos. Con más de 12 jugadores es obligatorio registrar 2 jugadores líberos. (Teniendo en cuenta la regla 2-7).

REGLA 3: De la forma de juego

3-1 Los partidos se van a disputar con el sistema de Rally-Point. al mejor de tres (3) sets con el siguiente formato:

→ Set Regular: se disputarán a quince (15) puntos con una ventaja mínima de dos (2) puntos y como máximo podrán extenderse hasta llegar a los diecisiete (17) puntos. (Con el tanteador 14-14 se deberán conseguir los 2 puntos de ventaja pero en el caso de 16-16, el equipo que gane el punto 17 se adjudicara el set).

→ Tie-break (set final): se disputara a diez (10) puntos con una ventaja mínima de dos (2) puntos y como máximo podrán extenderse hasta los doce (12) puntos. (Con el tanteador 9-9 se deberán conseguir los 2 puntos de ventaja pero en el caso de 11-11, el equipo que gane el punto 12 se adjudicara el encuentro).

3-2 Sesión de calentamiento oficial:

3-2-1 Luego del sorteo, los equipos tienen derecho a un período de calentamiento oficial simultáneo de cinco (5) minutos en la red.

3-3 El saque deberá realizarse de manera lanzada, la pelota reposara sobre una mano, mientras que la otra podrá utilizarse para acompañar el movimiento en péndulo, de atrás hacia adelante y de abajo hacia arriba. No estará permitido el saque lateral (gancho).

3-3-1 La acción de los pies no estará restringida, salvo por la acción de pisar la línea al momento del lanzamiento. Si se podrá realizar el saque con despegue de los pies previo contacto por detrás de la línea de saque.

3-3-2 El saque lateral (Gancho) solamente será contemplado en los casos en los cuales se detecte algún impedimento físico crónico que afecte la movilidad del participante. (El mismo no se contemplara en caso de lesión).

REGLA 4: Acciones de juego

4-1 Estará permitido un máximo de tres (3) pases/toques del balón en la acción de juego.

4-1-1 Se considerara pase/toque del balón al contacto con cualquiera de las partes del cuerpo del participante.

4-1-2 Se considerará “DOBLE TOQUE” a la acción de tocar dos veces el balón en el intento de control, a aquel balón proveniente de un pase del propio compañero de equipo, por tal motivo, será sancionada la infracción.

4-1-3 Solo se permitirá controlar el balón en dos tiempos (doble golpe) en el caso en que el mismo provenga del campo contrario, siempre y cuando el doble golpe no sea realizado en forma intencional. (ej.: golpear el balón en forma intencional por cualquier motivo para luego volver a ser tomado por el mismo jugador).

4-1-4 Estará permitido, a manera de “AMAGUE” la acción de tomar el balón con una o dos manos y separar una mano para luego volver a tomar el balón, siempre y cuando no se pierda el control del balón en ningún momento.

4-2 No se podrá enviar el balón al campo contrario en el primer toque cuando provenga de la acción de saque.

- 4-3 Solo se permitirá tener posesión del balón durante cuatro (4) segundos antes de ser pasada a un compañero o al campo contrario. Durante el tiempo permitido no estarán limitados los amagues que realice el jugador.
- 4-4 Todas las acciones para dirigir el balón al campo adversario, con excepción del saque, se considerarán lanzamiento de ataque.
- 4-4-1 Al momento de realizar el lanzamiento de ataque (enviar la pelota al campo contrario), el balón deberá estar por debajo del borde superior de la red.
- 4-4-2 No estará permitida la acción de ataque (enviar la pelota al campo contrario) a través de un golpe de rebote o golpe (remate). Ya sea con la/s mano/s pie/s o cualquier otra parte del cuerpo. (Siempre y cuando se considere de manera intencional). Únicamente se le estará permitido concretar un ataque a través de un golpe; si se considera de ULTIMO RECURSO; considerándose último recurso cuando el jugador que realiza la acción se ve imposibilitado por el tiempo de la jugada y su posición física con respecto al balón de modificar su técnica para realizar un lanzamiento de ataque válido.
- 4-5 El lanzamiento del balón a una mano no se permite dentro de la zona de 3 mts. Se deberá realizar por debajo de la cintura, detrás de la línea de 3 mts. estará permitido el lanzamiento lateral que no supere la línea horizontal del hombro para concretar un ataque.
- 4-5-1 El lanzamiento a dos manos es libre. (Teniendo en cuenta la regla 4-4-1).
- 4-6 Los zagueros (jugadores que se encuentran en posiciones 1-uno; 6-seis- o 5-cinco-) no podrán realizar la acción de ataque (enviar la pelota al campo contrario), si se encuentran en la zona de frente.

- 4-7 La recepción o defensa del balón podrá ser con una o dos manos, lejos o cerca del cuerpo.
- 4-8 En posesión del balón, solo se permitirán dos (2) pasos de movilidad para realizar cualquier acción (sea un ataque o el pase a un compañero).
- 4-8-1 La acción de los pies, al momento de realizar el ataque será válida:
- Caballeros: un (1) pie debe estar en contacto con el suelo. (Teniendo en cuenta la regla 4-4-1).
 - Damas: pueden despegar ambos pies (Teniendo en cuenta la regla 4-4-1).
- 4-8-2 cuando el jugador se encuentre en posesión del balón después de recibir el ataque rival solo se le estará permitido realizar pasos ilimitados hasta restablecer su equilibrio.
- 4-9 No está permitido el bloqueo.
- 4-10 Las sustituciones serán ilimitadas por el mismo jugador, por set.
- 4-10-1 Se podrán realizar sustituciones por otro género siempre y cuando los sustitutos figuren en la lista de buena fe, planilla de juego y entrenador previamente avalados para ese set/partido. (No se deberá alterar la situación de la regla 2-1).
- 4-10-2 En el caso de haber una doble sustitución, la primera que se deberá realizar es la del jugador MASCULINO.
- 4-10-3 Los reemplazos de libero (regla 6-4) deberán respetar las condiciones de género en todo momento.

4-10-4 Las sustituciones deberán realizarse indefectiblemente por la ZONA DE SUSTITUCION correspondiente; la misma corresponde desde ambas líneas de prolongación de línea de ataque, línea lateral y mesa de anotador.

4-11 PANTALLA: Los jugadores del equipo que saca no deben impedir a sus adversarios ver al sacador y la trayectoria del balón por medio de una pantalla individual o colectiva.

4-11-1 Un jugador o grupo de jugadores del equipo que saca realiza/n una pantalla si mueven sus brazos, saltan o se desplazan lateralmente, durante la ejecución del saque, o se paran agrupados, y al hacerlo ocultan al sacador, y la trayectoria del balón hasta que el mismo alcanza el plano vertical de la red.

4-12 El toque de red del balón en posesión del mismo no será considerado infracción.

REGLA 5: Interrupciones, demoras e intervalos

5-1 Las interrupciones regulares de juego pueden ser solicitadas “solamente” por el entrenador, o en ausencia del entrenador por el capitán en juego.

5-1-1 Cada equipo dispondrá de dos (2) Tiempos de Descanso por cada set. La solicitud de un tiempo de descanso debe ser realizada efectuando la señal manual correspondiente, cuando el balón está fuera de juego y antes que suene el silbato para el saque. Todos los tiempos de descanso que son solicitados duran 30 segundos.

5-1-2 El tiempo descanso entre set será de cinco (5) minutos.

5-2 Interrupciones excepcionales de juego:

5-2-1 Si ocurre un accidente serio mientras el balón está en juego, el árbitro debe detener el juego inmediatamente y permitir al auxilio médico ingresar al campo. La jugada debe repetirse.

REGLA 6: El jugador libero

6-1 Cada equipo tiene el derecho de designar de la lista de jugadores en la hoja del encuentro, hasta dos jugadores especialistas en defensa: Líberos.

6-1-1 Los Líberos deben ser registrados en la hoja del encuentro.

6-1-2 El Líbero en la cancha es el Líbero actuante. Si hay otro Líbero, éste es el segundo libero del equipo.

6-1-3 Solamente puede haber en la cancha un Líbero a la vez.

6-1-4 En caso del equipo querer contar con dos jugadores Líberos, los mismos deberán ser uno de cada género.

6-2 El/los jugador/es Líbero/s debe/n vestir un uniforme (o chaqueta/ pechera para el Líbero re-designado) con un color dominante diferente a cualquier color del resto del equipo. El uniforme debe contrastar claramente con el resto del equipo.

6-2-1 El uniforme del Líbero debe estar numerado como el del resto del equipo.

6-3 Las Acciones de juego:

6-3-1 Se permite al Líbero reemplazar a cualquier jugador en posición de zaguero (Teniendo en cuenta la regla 4-10-1).

6-3-2 Él/Ella está limitado/a a actuar como jugador/a zaguero/a y no se le permite completar un lanzamiento de ataque desde la zona de frente línea de 3mts.).

6-4 Reemplazos de líberos:

6-4-1 Los reemplazos del Líbero no cuentan como sustituciones. (Teniendo en cuenta la regla 4-10-3).

6-4-2 Son ilimitados, pero debe haber una jugada completada entre dos reemplazos

6-4-3 Al comienzo de cada set, el Líbero no puede entrar al campo de juego hasta que el 2do. Árbitro haya chequeado la formación inicial y autorizado un reemplazo con un jugador titular.

6-4-4 Los otros reemplazos de Líbero deben efectuarse solamente mientras el balón está fuera de juego y antes del toque de silbato para el saque.

6-4-5 El Líbero y el jugador reemplazado solo pueden entrar o salir del campo por la zona de reemplazo del Líbero. (La cual se comprende desde la línea de 3mts. Hasta la línea final).

6-5 Bajo ninguna circunstancia, un jugador Líbero podrá pasar a ser jugador regular durante un mismo partido.

REGLA 7: Conducta de los participantes

7-1 Los participantes deben conocer las “Reglas Oficiales de Voleibol” y “Reglas Oficiales de Newcom” y cumplir con ellas.

7-1-1 Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con conducta deportiva, sin discutirlos. En caso de duda, pueden pedir una aclaración únicamente a través del capitán en juego.

7-1-2 Los participantes deben evitar acciones o actitudes dirigidas a influenciar las decisiones de los árbitros o encubrir faltas cometidas por su equipo.

7-2 Los participantes deben comportarse respetuosa y cortésmente, a tenor con el espíritu de JUEGO LIMPIO no sólo con los árbitros, sino también con los demás oficiales, los adversarios, compañeros de equipo y espectadores.

7-2-1 Se permite la comunicación entre los miembros del equipo durante el juego.

Cualquier circunstancia no especificada en el presente reglamento será decidida únicamente por el juez del partido y/o por la Secretaría Nacional de Arbitraje (si esta estuviera presente en el lugar).