

# **REGLAMENTO FUTEVOLEI**

## **INTRODUCCIÓN**

El futvoley o futevolei es un deporte practicado por dos equipos de dos jugadores cada uno, disputado en una cancha de arena dividida en dos campos por una red. El balón puede ser golpeado con cualquier parte del cuerpo, excepto la mano, el brazo y el antebrazo.

El juego tiene como objetivo enviar el balón por encima de la red para el suelo del campo adversario, evitando que el mismo toque el suelo del propio campo.

El balón es colocado en juego por el sacador. Este ejecuta el saque golpeando el balón con uno de los pies, por encima de la red en dirección al campo oponente.

Un equipo tiene derecho a golpear el balón tres veces para enviarlo de vuelta al campo contrario.

No está permitido al jugador golpear el balón dos veces consecutivamente.

Un rally – tiempo en que el balón permanece en juego – continúa hasta que el balón toque el suelo, caiga afuera o no sea debidamente devuelto al campo adversario por uno de los equipos. Cuando el equipo que recibe gana el rally gana el derecho al saque.

## **INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO**

### **1. ÁREA DE JUEGO**

El área de juego incluye la cancha y la zona libre.

#### **1.1. DIMENSIONES**

La cancha de juego es rectangular, midiendo 17m x 8,5m y es circundada por una zona libre de no menos de 3m de largo.

#### **1.2. SUPERFICIE DE JUEGO**

**1.2.1.** El piso debe de ser de arena, nivelado, lo más plano y uniforme posible, libre de piedras, conchillas y cualquier otro objeto que pueda representar riesgo de cortes o lesiones a los jugadores.

**1.2.2.** En competencias nacionales oficiales la arena debe de estar constituida de granos finos, teniendo una profundidad mínima de 30cm.

**1.2.3.** La superficie de juego no puede representar ningún peligro de contusión a los jugadores.

#### **1.3. LINEAS DE CANCHA**

**1.3.1.** Dos líneas laterales y dos líneas de fondo delimitan la cancha de juego. Ambas están situadas dentro de las dimensiones de la cancha.

1.3.2. No existe línea central.

1.3.3. Todas las líneas tienen de 5 a 8cm de ancho en el caso de cintas y de 20 a 30mm de espesor en caso de cuerdas.

1.3.4. Las líneas deben de ser de colores bien contrastantes con el color de la arena.

1.3.5. Las líneas del campo deberán ser marcadas con cintas o cuerdas hechas de material resistente y cualquier objeto para fijarlas que expuesto, debe de ser de material suave y flexible.

## **1.4. ZONA DE SAQUE**

La zona de saque es el área situada detrás de la línea de fondo, entre la prolongación de las líneas laterales, extendiéndose hasta el final de la zona libre.

## **2. RED Y PORTES**

### **2.1. RED**

La red mide 9'5m de largo por 1m de ancho, con una variación de +- 3cm en tensión, extendida verticalmente sobre el eje central de la cancha.

Está hecha de malla cuadrada de 10cm. sus bordes superior e inferior son delimitados por fajas horizontales de 5 a 8cm de ancho, hechas de lona doble, cosidas a lo largo de toda la red. En cada extremidad de las fajas existe una abertura, que permite la fijación de la red a los postes, por medio de cuerdas, manteniendo tenso el borde superior.

Corriendo por entre las fajas encontramos una cuerda en la parte superior y otra en la parte inferior, que son amarradas a los postes, de modo de mantener la red bien tensa. Está permitida la publicidad en las fajas horizontales de la red.

### **2.2. FAJAS LATERALES**

Dos fajas laterales de 5 a 8cm de largo son fijadas a la red, en sentido vertical, sobre cada línea lateral. Son consideradas partes integrantes de la red. Está permitida la publicidad en las fajas horizontales de la red.

### **2.3. ANTENAS**

Las antenas son varillas flexibles con 1'80m de altura y 10mm de diámetro. Son hechas de fibra de vidrio o material similar. Dos antenas son colocadas perpendicularmente en la parte externa de cada faja lateral, en lados opuestos de la red.

Los 80cm de la parte superior de las antenas se extienden más allá de la parte superior de la red. Son pintadas con fajas coloridas de 10cm de ancho, en colores contrastantes, de preferencia rojo y blanco. Las antenas son consideradas parte de la red y delimitan lateralmente el espacio de juego sobre la misma.

### **2.4. ALTURA DE LA RED**

La altura de la red para competiciones masculinas es de 2'20m y de 2'00m para competiciones femeninas. La altura de la red puede variar por grupos de edades.

## **PARTICIPANTES**

### **3. EQUIPOS**

#### **3.1. COMPOSICIÓN**

Un equipo está formado por dos jugadores.

### **4. UNIFORME DE LOS JUGADORES**

#### **4.1. UNIFORME**

4.1.1. El uniforme de los jugadores consiste en un pantalón corto y una camiseta de tirantes o manga corta.

4.1.2. Los jugadores deben de jugar descalzos.

### **5. DERECHOS Y RESPONSABILIDADES DE LOS PARTICIPANTES**

#### **5.1. DE LOS JUGADORES**

5.1.1. Los jugadores deben de conocer y obedecer el reglamento.

5.1.2. Los jugadores deben acatar las decisiones del equipo arbitral. En el caso de alguna duda puede solicitar una explicación.

5.1.3. Los participantes deben comportarse con cortesía y fair-play con árbitros, adversarios, espectadores y el propio compañero.

5.1.4. Sólo se puede dirigir al árbitro cuando el balón no esté en juego.

#### **5.2. EL CAPITÁN**

5.2.1. Firma la planilla del partido, al empezar y al terminar el encuentro. Así mismo, representa a su equipo en el sorteo.

### **6. SISTEMA DE MARCACIÓN DE PUNTOS**

#### **6.1. PARA GANAR UN PARTIDO**

**6.1.1 FORMA A-** partido de un set

**6.1.2. FORMA B-** dos o tres sets: el partido es ganado por el equipo que gana dos sets.

**6.1.3.** En el caso de empate en sets vencidos, 1-1, es jugado un tercer set a 15 puntos

#### **6.2. PARA GANAR UN SET**

6.2.1 Los partidos de grupo se jugarán a 1 set de 18 puntos con diferencia de 2, hasta 21 con killer point (no sería necesario que hubiese diferencia de 2 si se llega a 21 puntos).

6.2.2 Los partidos de eliminatorias de octavos y cuartos se jugarán a 21 puntos con killer point.

6.2.3 A partir de semifinales, se jugará al mejor de 3 sets, por lo que es necesario ganar 2 sets para ganar el partido:

-Cada set se jugará a 18 puntos con diferencia de 2 hasta 21 con killer point (no sería necesario que hubiese diferencia de 2 si se llega a 21 puntos).

-Si se llega a un tercer set, éste será de 15 puntos con diferencia de 2 SIN LÍMITE.

## **7. FORMATO DE COMPETICIÓN**

-El formato de competición dependerá de cada torneo y del número de parejas inscritas en él.

-Si 16 o más equipos (máximo 20), se harán ocho cabezas de serie, 1-4 en un bombo y 5-8 en otro bombo, con cuatro grupos, pasando los dos primeros de cada grupo, enfrentándose 1º contra 2º, a sorteo, no pudiendo enfrentarse equipos del mismo grupo. Los primeros del grupo del primer cabeza de serie y del segundo cabeza de serie, siempre irán por ramas opuestas en las eliminatorias.

-Si 15 o 12 equipos, se harán tres grupos, con seis cabezas de serie, pasando los primeros y segundos de cada grupo directos a cuartos de final, y los terceros pasarán a un triangular, quedando eliminado el tercero peor clasificado, los dos terceros clasificados para cuartos de final si podrán enfrentarse contra otro de su mismo grupo. Los primeros del grupo del primer cabeza de serie y del segundo cabeza de serie, siempre irán por ramas opuestas en las eliminatorias.

-Si hay empate se decidirá por enfrentamiento directo, en lo referente al triple empate, siempre se solventará con la diferencia de puntos entre los equipos en dicha situación.

-El orden de los partidos de repesca se decidirá por sorteo puro.

-En fase de eliminatorias se hará a sorteo al finalizar la fase de grupos, tanto emparejamientos, orden y campos de juego. Únicamente podrán modificar el orden de los partidos si todas las parejas implicadas están de acuerdo. Los cambios de horarios deberán ser consensuados por todos los jugadores que sigan en competición y solo por motivos laborales.

-Se podrá realizar eliminatorias para determinar desde el 5º al 8º puesto entre las parejas perdedoras de las eliminatorias de cuartos, siendo una semifinal y final.

-Los enfrentamientos en estas semifinales del 5º al 8º no serán por sorteo: el equipo que menos puntos haga en cuartos de final, jugará una semifinal contra el equipo que más puntos haga en cuartos de final, y los otros 2 equipos jugarán la otra semifinal.

## **8. POSICIONAMIENTO DE LOS JUGADORES**

### **8.1. POSICIONES**

8.1.1. Los jugadores deben de estar, en el momento del saque, en su propio campo.

8.1.2. No existen posiciones determinadas para los jugadores.

8.1.3. No existen faltas de posición.

## **8.2. ORDEN DE SAQUE**

El orden de saque debe ser mantenido durante todo el set.

## **ACCIONES DE JUEGO**

### **9. SITUACIONES DE JUEGO**

#### **9.1. BALÓN EN JUEGO**

El rally comienza con el pitido del árbitro.

#### **9.2. BALÓN FUERA DE JUEGO**

El rally termina con el pitido del árbitro, sin embargo, si el árbitro pita una falta con el balón en juego, este es considerado fuera de juego a partir del momento en que la falta fue cometida.

#### **9.3. BALÓN ADENTRO**

El balón es considerado adentro cuando toca el suelo del campo de juego, inclusive las líneas límite.

#### **9.4. BALÓN AFUERA**

Es considerado afuera cuando:

- a) Toca el suelo completamente fuera de los límites del campo.
- b) Toca un objeto situado fuera de la cancha, el techo o una persona fuera del juego.
- c) Toca las antenas, cuerdas, postes o la propia red, fuera del límite de las fajas laterales o de las antenas.

### **10. FALTAS DE JUEGO**

10.1. Cualquier acción contraria a las reglas del juego es considerada como falta.

10.2. Los árbitros son los encargados de juzgar y determinar las faltas de acuerdo con el reglamento.

### **11. TOQUES DE BALÓN**

#### **11.1. TOQUES DE LOS EQUIPOS**

11.1.1. Cada equipo tiene derecho a tocar el balón como máximo, tres veces para enviarla por encima de la red al campo adversario.

11.1.2. Estos toques incluyen no sólo los toques internacionales de los jugadores, sino también cualquier contacto involuntario con el balón.

11.1.3. No está permitido al jugador tocar dos veces consecutivas el balón.

11.1.4. Cuando dos compañeros tocan el balón simultáneamente, se consideran como dos toques efectuados por el equipo.

## **11.2. TOQUE APOYADO**

Dentro del área de juego no está permitido al jugador apoyarse en el compañero o en cualquier otra estructura u objeto para alcanzar el balón. Sin embargo, el jugador que estuviera por cometer una falta (tocar la red, interferir en la jugada del equipo contrario....) puede ser impedido por el compañero de equipo.

## **12. BALÓN EN LA RED**

### **12.1 BALÓN PASANDO SOBRE LA RED**

12.1.1. El balón enviado a campo contrario debe pasar por encima de la red, dentro del espacio de cruce. El espacio de cruce es parte del plano vertical de la red.

12.1.2. Un balón dirigiéndose al campo contrario, pasando total o parcialmente por fuera del espacio de cruce, puede ser recuperado, siempre que retorne por fuera de la antena, por el mismo lado de la cancha, dentro de los toques reglamentarios.

12.1.3. El balón es considerado afuera cuando cruza completamente el espacio debajo de la red.

12.1.4. Al traspasar la red, el balón puede tocarla.

12.1.5. Un balón jugado contra la red puede ser recuperado dentro de los límites permitidos de tres toques por equipo.

12.1.6. Si el balón rompe o tira la red, el rally es cancelado y repetido.

## **13. JUGADOR EN LA RED**

Cada equipo debe jugar dentro de su campo de juego, sin embargo, el balón puede ser recuperado en la zona libre.

13.1. Un jugador puede invadir el espacio de juego del adversario siempre que su acción no interfiera en la jugada del adversario.

13.2. Está prohibido tocar cualquier parte de la red o de las antenas.

13.3. Cuando el balón es jugado contra la red y toca al adversario, no es considerado falta.

13.4. El contacto accidental del pelo con la red no es falta.

## **14. SAQUE**

### **14.1. DEFINICIÓN**

El saque es la acción efectuada por un jugador, que coloca el balón en juego, posicionando en la zona de saque, colocándola sobre la arena y golpeándola con uno de los pies.

### **14.2. ORDEN DE SAQUE**

Después del primer saque de un set, los siguientes criterios para determinar el sacador son:

- a) cuando el equipo que sacó vence el rally, el jugador que sacó sigue sacando.
- b) Cuando el equipo receptor vence el rally, gana el derecho de saque y el sacador es el jugador que no haya efectuado el último saque del equipo.

### **14.3 EJECUCIÓN DEL SAQUE**

El sacador puede moverse libremente dentro de la zona de saque. En el momento de golpear el balón, no puede tocar la cancha, línea de fondo inclusive, ni el suelo fuera de los límites de la zona de saque. Sus pies no pueden estar debajo de la línea. Después del golpe, puede pisar o tocar el suelo fuera de los límites de la zona de saque o dentro de la cancha.

14.3. El jugador tiene de tiempo para golpear el balón hasta 5 segundos después del pitido del árbitro.

14.4. Un saque realizado antes del pitido del árbitro será cancelado y repetido.

14.5. El compañero del sacador no puede impedir la visión del adversario. A petición del adversario, él debe moverse en sentido lateral.

14.6. Las siguientes faltas provocarán el cambio de saque si el sacador:

- a) no cumple el orden de saque
- b) no ejecuta debidamente el saque
- c) toca un jugador del equipo sacador o no traspasa el plano vertical de la red
- d) cae afuera

## **15. GOLPE DE ATAQUE**

### **15.1. DEFINICIÓN**

15.1.1 todas las acciones con el objetivo de dirigir el balón a la cancha adversaria, excepto las que son consideradas golpes de ataque.

15.1.2 El golpe de ataque se completa en el momento en que el balón traspasa completamente el plano vertical de la red.

15.1.3 Los jugadores pueden atacar el balón en cualquier altura, siempre que el golpe haya sido realizado en los límites de su espacio de juego.

### **15.2. FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE**

15.2.1. El jugador golpea el balón dentro del espacio del juego del equipo contrario

15.2.2. El jugador golpea el balón para afuera

## **TIEMPOS DE DESCANSOS Y RETRASOS**

## **16. TIEMPOS DE DESCANSOS**

### **16.1. DEFINICIÓN**

Tiempo para descanso es una interrupción reglamentaria del juego. Este tiempo tiene una duración de 60 segundos. Teniendo que esperar la autorización del árbitro para dejar el área de juego.

16.2. Cada equipo tiene derecho a un tiempo, como máximo, en cada set.

16.3. Los jugadores pueden solicitar tiempo sólo cuando el balón estuviera fuera de juego y antes del pitido del árbitro autorizando el saque, acompañado de la señal manual correspondiente. Pueden ser consecutivos, sin que haya que reiniciarse el juego.

### **17. DEMORAS DEL JUEGO Y SANCIONES**

17.1. La acción indebida de un equipo que impida el reestablecimiento del juego es considerada como una demora.

17.2. La primera demora cometida por un equipo en un set es sancionada con una advertencia de demora.

17.3. La segunda y las siguientes demoras de cualquier especie, cometidas por el mismo equipo en un mismo set, constituyen falta y son sancionadas con una penalidad por demora: pérdida del rally.

### **18. CAMBIO DE CANCHA E INTERVALOS**

18.1. En sets a 18 puntos: los equipos cambian de cancha cada 6 puntos.

18.2. En sets a 21 puntos: los equipos cambian de cancha cada 7 puntos.

18.3. En sets a 15 puntos: los equipos cambian de cancha cada 5 puntos.

### **19. CONDUCTA INCORRECTA**

Las conductas incorrectas de los jugadores en relación a los árbitros, adversario, compañero de equipo o espectadores, son clasificadas en 4 categorías, conforme su gravedad:

a) conducta anti deportiva: discusión, intimidación...

b) conducta grosera: acciones contrarias a los principios morales y de buena educación, demostrando falta de respeto.

c) conducta ofensiva: palabras o gestos insultantes o difamatorios.

d) Agresión: ataque físico o intención de agresión.

#### **19.1. SANCIONES**

Dependiendo de la gravedad de la conducta incorrecta, se le aplicará la sanción correspondiente.



### **19.1.1 Incomparecencia**

-En las etapas en las que todos los partidos tengan horario, se esperará a los jugadores durante 10 minutos, si pasan esos 10 minutos perderán el partido 18-12.

-En las etapas en las que sólo se marque el horario de inicio del torneo, sólo se esperará 10 minutos a los jugadores del primer partido, ya que el resto de partidos irán seguidos y todos los jugadores deberán estar presentes.

-Si un equipo llega tarde al primer partido de grupos, lo pierde, y también llega tarde a su segundo partido de grupos, se le considerará como no presentado.

-En los partidos de eliminatorias, si un equipo llega más de 10 minutos tarde perderá el primer set 18-12.

-En los partidos de eliminatorias, si un equipo llega más de 20 minutos tarde perderá el partido.

### **19.1.2 Lesión**

-Si un jugador se lesiona y no puede continuar, se le dará el partido por perdido 18-12, excepto en el caso de que la puntuación del equipo del jugador lesionado sea mayor de 12. Ejemplo: si la lesión es con el 15-15, el partido terminara 18-15.

-Si no puede jugar los demás partidos, pero se presenta, perderá los partidos SIN SANCIÓN.