

Vóley mixto

Generales

La cancha es un rectángulo de 18 m. x 9 m.

El espacio de juego libre es el espacio aéreo sobre el área de juego, el cual está libre de todo obstáculo.

El espacio de juego libre debe medir un mínimo de 7m de altura a partir de la superficie de juego.

La red se colocará a 2.38m de altura desde el piso a su borde superior.

Gana el partido quien gana 2 de 3 sets a 25 puntos cada uno. (mueren en 25)
en caso de ir a tercer set, se juega a 15 puntos y muere en 15.

Aclaración importante

Debido a la confección del fixture, se procederá de la siguiente manera en los partidos 5,6,7 y 8:

Cuando el ganador procedente de la fase de zona, resulte victorioso en fase de eliminación, éste, será el ganador del partido.

Cuando el perdedor procedente de la fase de zona, resulte victorioso en fase de eliminación, no se declarará ganador definitivo, sino que, se evaluará el total de sets ganados en los partidos anteriores incluyendo este último partido. En caso de empate de sets, se evaluará la suma del total de puntos realizados hasta el momento.

Línea de Ataque

En cada campo, una línea de ataque es trazada a 3m. del eje de la línea central.

Participantes.

Composición del Equipo

Un equipo puede componerse de un máximo de 9 jugadores/as, de los/as cuales 6 serán titulares y 3 suplentes.

En todo momento debe haber jugando 3 varones y 3 mujeres.

Los suplentes pueden ser 3 mujeres, 3 varones o cualquier otra combinación siempre y cuando en el campo de juego se respete la indicación anterior

Uno de los/as jugadores/as es el/la capitán/a del equipo. (si el capitán sale del juego, debe designar a un capitán en cancha)

Capitán

Sólo el/la capitán/a está autorizado/a para hablar con los árbitros:

- Para pedir una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas y también para someter las solicitudes o preguntas de sus compañeros/as de equipo

Estructura del Juego

Sorteo

Antes del encuentro, el primer árbitro realiza un sorteo para determinar a quién corresponde el primer saque y que lados de la cancha ocuparán en el primer set. Si es necesario un set definitivo, se realizará un nuevo sorteo.

- El sorteo se realizará en presencia de los capitanes del equipo.
- El ganador del sorteo elige: entre el derecho de sacar o recibir, o el lado de la cancha.

Formación de los Equipos

- Siempre debe haber en juego seis jugadores/as por equipo.
- La formación inicial de los equipos indica el orden de rotación de los/las jugadores/as en la cancha. Este orden debe mantenerse a lo largo del set.

Posiciones

En el momento que el balón es golpeado por el/la sacador/a cada equipo debe estar ubicado dentro de su propio campo en el orden de rotación.

Las posiciones de los/las jugadores/as se numeran de la manera:

- Los/las tres jugadores/as colocados frente a la red son los/las delanteros/as y ocupan las posiciones 4 (delantero/a izquierdo/a), 3 (delantero/a centro) y 2 (delantero/a derecho/a).
- Los/as otros jugadores/as son los/as zagueros/as y ocupan las posiciones 5 (zaguero/a izquierdo/a), 6 (zaguero/a centro) y 1 (zaguero/a derecho/a).

Previo al comienzo de cada set, el capitán deberá completar la orden de saque correspondiente al set.

Faltas de Posición

- El equipo comete una falta de posición si alguno no está en su posición correcta en el momento en que el/la sacador/a golpea el balón.

Una falta de posición conlleva las siguientes consecuencias:

- El equipo es sancionado con la pérdida de la jugada.

Sustitución de Jugadores/as

La sustitución es el acto mediante el cual un jugador/a, después de ser registrado por el/la anotador/a, entra al campo de juego a ocupar la posición del otro/a jugador/a que deja el juego. La sustitución requiere de la autorización de los/las árbitros.

Habrà un total de 3 cambios simples o 3 dobles (siempre por el mismo jugador/a ejemplo: sale nro 10 entra nro 1 y durante el mismo set sale nro 1 y entra nro 10)

Cambio excepcional: cuando un jugador/a se lesiona, y no tiene sustitución legal, podrá ser reemplazado por cualquier otro jugador/a

Sustitución por Expulsión

Un/a jugador/a **EXPULSADO/A** o **DESCALIFICADO/A** debe ser sustituido/a reglamentariamente. Si esto no es posible, el equipo será declarado **INCOMPLETO**, pero se aplica el cambio excepcional por única vez.

Acciones de Juego

Balón de Juego

El balón está en juego desde el momento del golpe de saque autorizado por el primer árbitro.

Balón fuera de Juego

El balón está fuera de juego en el momento del silbato del arbitro.

Juego con el Balón

Cada equipo debe ejecutar sus acciones dentro de su propio espacio y área de juego. Sin embargo, el balón puede ser recuperado desde más allá de la zona libre.

Toques por Equipo

Cada equipo tiene derecho a un máximo de tres toques además del bloqueo para regresar el balón. Si utiliza más de tres toques, el equipo comete la falta de < CUATRO TOQUES >. Los toques por equipo incluyen no sólo los toques intencionales por el jugador, sino también los contactos involuntarios con el balón.

Toques Consecutivos

Un/a jugador/a **no** puede tocar el balón dos veces consecutivas

Faltas en el Toque del Balón

- Cuatro toques: un equipo toca el balón cuatro veces antes de regresarlo.
- Golpe asistido: un/a jugador/a se apoya en un/a compañero/a o una estructura u objeto para alcanzar el balón dentro del área de juego.
- Retención: un/a jugador/a no golpea el balón y el balón es retenido y/o lanzado.
- Doble golpe: un/a jugador/a golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca sucesivamente varias partes de su cuerpo.

Balón en la Red

Balón que Toca la Red

El balón puede tocar la red durante el juego, incluso un balón enviado a la red puede ser recuperado dentro de los tres toques del equipo, excepto el saque.

Saque

El balón debe ser golpeado con una mano o con cualquier parte del brazo, después de ser lanzado al aire o soltado de la/s mano/s y antes que toque cualquier otra parte del cuerpo o caiga al suelo. Al momento de golpear el balón o elevarse para un saque en salto, el/la sacador/a no puede tocar la cancha (ni la línea de fondo) o el terreno fuera de la zona de saque. Después de golpear el balón, el/la sacador/a puede pisar o caer fuera de la zona de saque o dentro del campo. El/la sacador/a debe golpear el balón dentro de los 8 segundos siguientes al toque del silbato del primer árbitro. Un saque efectuado antes del toque de silbato es nulo y debe repetirse.

Golpe de Ataque

Todas las acciones para dirigir el balón al adversario/a, con excepción del saque y el bloqueo, se consideran golpes de ataque. Durante el golpe de ataque, se permite el toque suave (tipping) si el contacto es limpio y el balón no es acompañado o empujado con la mano.

Restricciones en el Golpe de Ataque

Los/las jugadores/as delanteros/as pueden completar cualquier tipo de golpe de ataque a cualquier altura, a condición de que el contacto con el balón sea hecho dentro de su propio espacio de juego.

Un/a jugador/a zaguero/a puede completar un golpe de ataque desde cualquier altura detrás de la zona de frente: al momento del despegue el/los pies/del jugador no debe/n tocar ni traspasar la línea de ataque después de golpear el balón, el/la jugador/a puede caer dentro de la zona de frente.

Un/a jugador/a zaguero/a también puede completar un golpe de ataque desde la zona de frente, si al momento del contacto con el balón no se encuentra enteramente sobre el borde superior de la red.

Bloqueo

El bloqueo es la acción de los/las jugadores/as cerca de la red para interceptar, por encima del borde superior de la misma, el balón proveniente del campo contrario. Sólo los jugadores delanteros están autorizados a completar un bloqueo.

Bloqueo del Saque

Está prohibido bloquear el saque del adversario.

Tiempos para Descanso y Tiempos Técnicos

La duración de los tiempos de descanso es de 30 segundos, teniendo por equipo 2 tiempos.

Escala de Sanciones

Según la gravedad de la ofensa, a juicio de los/las árbitros:

- Castigo: una primera conducta grosera en el partido cometida por cualquier miembro del equipo es penalizada con la pérdida de la jugada.

- Expulsión: un miembro del equipo que ha sido sancionado con expulsión no debe permanecer en el juego por el resto del set, debiendo permanecer sentado en el área de penalización detrás del banco del equipo sin ninguna otra consecuencia. Una segunda conducta grosera cometida en el mismo partido por el mismo miembro del equipo es sancionada con la expulsión sin ninguna otra consecuencia.

Tarjetas de Sanción

- Advertencia: verbal o señal manual, no hay tarjeta.
- Castigo: Tarjeta amarilla.
- Expulsión: Tarjeta roja.
- Descalificación: ambas tarjetas al mismo tiempo.

