

Reglas de Juego



I. Categorías y modalidades del FUTNET

0. Categorías y modalidades

0.1 Categorías:

- a) según el sexo: Hombres y Mujeres
- b) según la edad: Adultos, Junior, Menores y Niños/as
 - Adultos: de 22 años en adelante
 - Juniors: de 16 años a 21 años
 - Menores: de 13 años a 15 años
 - Niños/as: menos de 12 años

0.2 Modalidades:

- a) Individual
- b) Doble
- c) Triple

II. Normas comunes para todas las categorías y modalidades

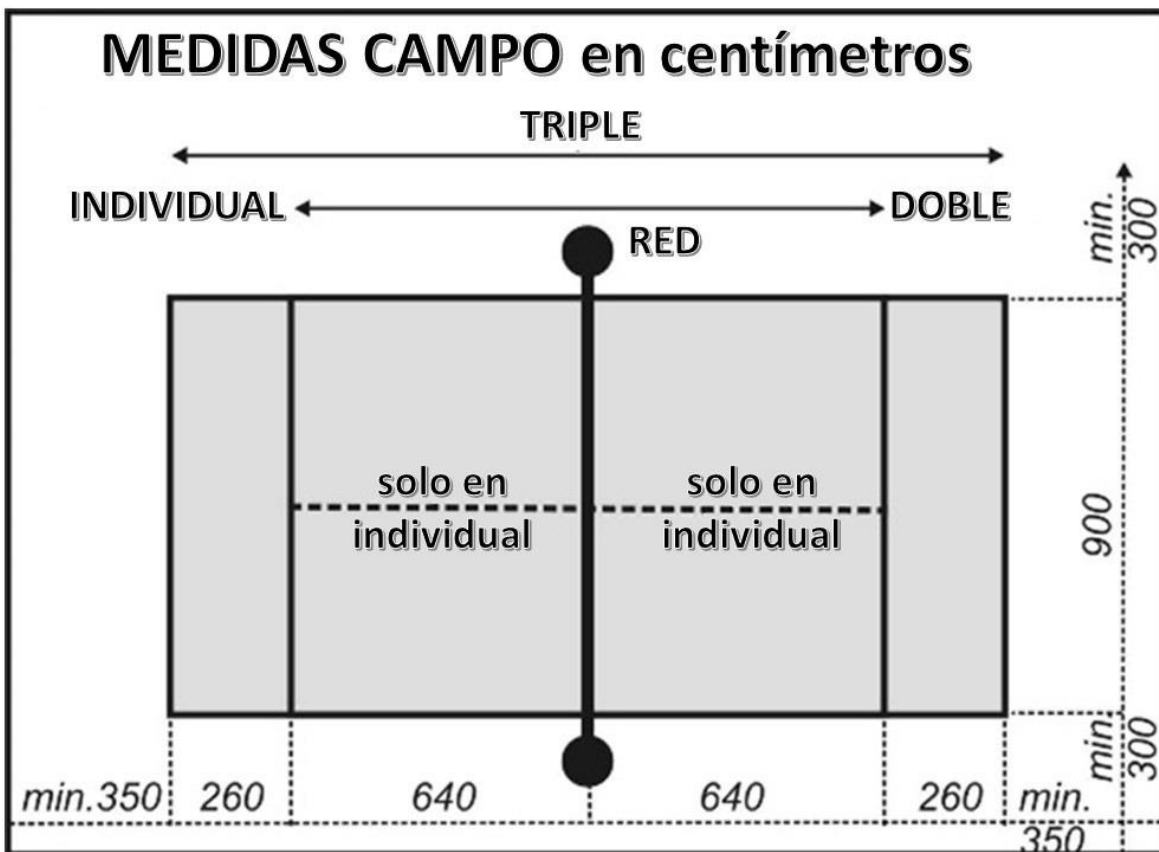
1. Campo y área de juego

1.1 Dimensiones del campo de juego del FUTNET según UNIF (localizado en el centro de la cancha)

- a) para individual y doble 9.0 m x 12.8 m

b) para triple 9.0 m x 18.0 m

Cada asociación miembro de FUTNET puede decidir (de acuerdo con la propuesta de su Comisión Técnica) sobre las dimensiones del campo de juego en todas sus competiciones internas.



1.2 El campo de juego está dividido en dos mitades por una red.

1.3 La base y las líneas laterales son parte del terreno de juego. Las líneas son de 5 cm \pm 1 cm de espesor. La precisión de la dimensión dada es de \pm 5 cm.

1.4 El campo de juego disponible durante el juego, tiene dimensiones mínimas de 15.0 m x 25.0 m (en individual y doble se aceptan dimensiones mínimas de 15.0 m x 19.8 m). La desviación permitida del área de juego desde el nivel horizontal es 1: 100. Se permite un desnivel máximo de 2 cm sin una transición brusca. La altura mínima de espacio libre sobre el campo de juego es de 8 metros.

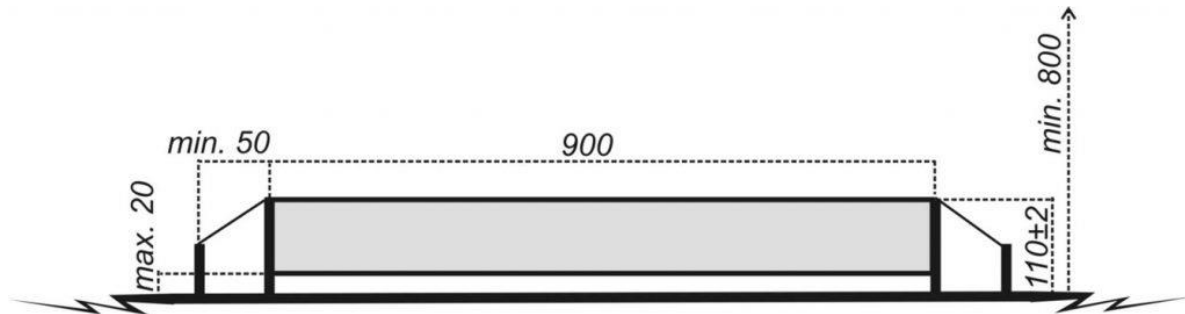
1.5 La superficie de juego debe ser homogénea, no debe estar resbaladiza, polvorienta o hundida. Los materiales permitidos para la superficie superior de la cancha de juego y el campo de juego son: arcilla, hierba, madera, materiales artificiales habituales (teraflex, etc.). Los materiales no permitidos para la superficie superior son: hormigón, piedra, pavimento, asfalto, arena.

2. Red

2.1 Definición: Es la parte que se cuelga sobre el campo de juego entre las líneas laterales. La longitud de la red se puede definir mediante dos postes redondos o cuadrados rectos de metal o plástico, que apoyan la red en las líneas. Los palos son parte de la red.

2.2 La red está tensada en ambos extremos para que su parte superior se extienda a 110 cm sobre la superficie y a lo largo de todo el campo de juego. La desviación máxima permitida de la altura de la red es de ± 1 cm. La distancia entre el borde inferior de la red y la superficie de la cancha de juego no es más de 20 cm.

2.3 La altura de la red para niños/as de hasta 12 años es de 100 cm.



3. Balón

3.1 Parámetros oficiales del balón UNIF:

Construcción:

Encolado, máx. 32 paneles,

Color recomendado: blanco y negro,

material: cuero sintético,

peso: 396-453 g,

circunferencia: 680-710 mm,

altura de rebote: 660-720 mm,

inflación: 55-60 kPa.

La altura del rebote se mide sobre una placa de Kistler haciendo que el balón caiga desde una altura de un (1) metro con la válvula hacia arriba.

3.2 Se permite usar un balón más liviano con un peso de 338–395 g para la categoría de niños (edad hasta 12 años).



4. Comienzo de juego

4.1 El equipo (jugador) que gana el sorteo tiene la opción de elegir el lado o decide, qué equipo comienza con el saque. En el segundo set ambos equipos (jugadores) intercambian sus lados y el primer saque.

4.2 En el caso de empate a sets, antes del tercer set, el equipo (jugador) que, después de sumar los puntos obtenidos, posee un mayor número de puntos ganados, tiene la opción mencionada en el art. 4,1. Solo en el caso de igualdad en número de puntos obtenidos se realiza el sorteo.

4.3 Los límites de tiempo para jugar son:

- Tiempo para sacar después del silbato del árbitro: cinco (5) segundos.
- Tiempo de sustitución: treinta (30) segundos.
- Pausas entre sets: un (1) minuto.
- Pausas entre partidos: máx. quince (15) minutos

5. Saque

5.1 Un saque es ejecutado al contactar el balón por cualquier parte del cuerpo, excepto el brazo y la mano, desde la zona detrás de la línea de fondo, fuera del campo de juego.

5.2 La forma de sacar: golpear el balón con cualquier parte permitida del cuerpo en la volea, después del rebote del balón o directamente desde el suelo. Ni el balón ni el pie deben tocar el campo de juego (incluidas las líneas) cuando se está ejecutando un servicio. La pelota debe ser liberada de la/s mano/ del jugador o golpear en el suelo para ser ejecutado.

5.3 El saque se llevará a cabo dentro de los 5 segundos desde el momento en que el árbitro da la orden para iniciar el juego.

5.4 El balón debe cruzar la red y caer en la zona de saque del rival o tocar al/los oponente/s.

5.5 El saque es válido incluso si el balón toca la red y luego cae en la zona de saque del rival o toca el/los oponente/s.

5.6 El saque siempre lo realiza el equipo (jugador) que anotó el último punto.

5.7 El oponente puede tocar la pelota antes de que haya tocado su zona de saque.

6. Balón en juego

6.1 El número máximo de toques de balón en el suelo en las competiciones UNIF es diferente para diferentes categorías y modalidades (ver características especiales). Durante el juego, el jugador no tiene que dejar que la pelota caiga al suelo.

Cada asociación miembro de FUTNET puede decidir (de acuerdo con la propuesta de su Comisión Técnica) el número máximo de toques de balón en el suelo para cada categoría y disciplina en las respectivas competiciones gobernadas por la asociación. El número máximo posible de toques de balón en el suelo en las competiciones regidas por la asociación nacional de FUTNET es de tres (3) para cualquier categoría y disciplina. Entre dos toques de balón en el suelo (si están permitidos) siempre debe haber un toque del jugador.

6.2 El número máximo de toques de balón por el jugador (individual) o por equipo (doble, triple) en las competiciones UNIF es

En individual: dos (2),

En doble: tres (3),

en triple: tres (3).

El jugador puede tocar el balón con cualquier parte de su cuerpo, excepto el brazo y la mano. Con la excepción de los individuales, el jugador no puede tocar el balón dos veces seguidas. El número mínimo de toques del balón por jugador antes de que el balón cruce la red es uno (1).

Cada asociación miembro de FUTNET puede decidir (de acuerdo con la propuesta de su Comisión Técnica) sobre el número máximo de toques de balón por parte del jugador o equipo para cada categoría y modalidad en las respectivas competiciones organizadas por la asociación.

6.3 Si es jugado correctamente por el jugador, el balón debe tocar el suelo solo dentro del campo de juego.

6.4 El servicio se repite («nuevo balón»), si un objeto extraño toca el balón, a cualquier jugador o al campo de juego o molesta la jugada de otra manera.

6.5 Ninguno de los jugadores puede tocar la red durante el juego.

6.6 El balón es jugado correctamente, solo si cruza la red y toca en el campo de juego del rival.

6.7 Si dos jugadores opuestos tocan el balón sobre la red al mismo tiempo («bola muerta») y el balón termina fuera del campo de juego, se repite el saque.

6.8 Si dos jugadores opuestos tocan el balón sobre la red al mismo tiempo («bola muerta»), el juego continúa siempre que el balón toque el suelo dentro del campo de juego. En tal caso, sin embargo, el balón puede ser jugado también por el jugador que jugó la bola muerta.

6.9 El jugador puede jugar el balón sobre la parte del campo de juego del rival, solo por encima de la red.

6.10 El jugador puede tocar involuntariamente la pierna del oponente (la parte inferior de la rodilla) con su propia pierna (la parte inferior a la rodilla). Él/ella puede tocar involuntariamente el resto del cuerpo del oponente por el resto de su cuerpo.

7. Puntuación, ganar un set y el partido

7.1 El equipo (jugador) gana un punto si el rival comete una falta, cada falta deriva en un punto.

7.2 Las tres modalidades se juegan hasta dos (2) sets ganadores. Un set es ganado por el equipo (jugador), quien primero anota once (11) puntos con una diferencia mínima de dos (2) puntos. De lo contrario, el set continúa hasta que se logra la diferencia de dos puntos o uno de los equipos logra el punto quince (15).

7.3 Un método alternativo de puntuación en el tercer set es el set acortado. En ese caso, el equipo (jugador) que primero logra el séptimo (7º) punto ganará el set y el partido, sin que sea necesaria una diferencia de dos puntos. El uso de los desempates debe ser comunicado antes del partido.

8. Tiempo muerto y sustituciones.

8.1 Tanto un entrenador como un capitán tienen derecho a pedirle al árbitro un total de un (1) tiempo muerto de 30 segundos por set.

8.2 Cada equipo tiene derecho, excepto en la modalidad individual, a hacer dos sustituciones de jugadores por set.

8.3 El árbitro tiene derecho en cualquier momento en el transcurso del set a declarar el «tiempo muerto del árbitro» para eliminar obstáculos de cualquier naturaleza.

8.4 Durante el descanso y los tiempos muertos, los jugadores deben permanecer fuera de su propia mitad del campo de juego o cerca de su banquillo.

8.5. En caso de que, en la modalidad doble o triple, un jugador se lesione de tal manera que no pueda continuar jugando y su equipo no tiene más sustituciones por utilizar, este conjunto perderá el set a favor del equipo rival.

8.6 En caso de que, en la modalidad doble o triple, un jugador sea expulsado o esté lesionado de tal manera que no pueda continuar jugando y su equipo no tiene más sustitutos, este y el siguiente set posible lo perderán en favor del equipo rival.

9. Faltas que derivan en pérdida de puntos.

9.1 El balón toca el campo de juego dos veces seguidas sin ser tocado por ningún jugador.

9.2 El balón bota en el campo del rival, cruza por encima de la red a su campo sin que la toque el rival.

9.3 Un jugador toca la red por cualquier parte de su cuerpo.

9.4 Un jugador pierde un punto en las siguientes faltas cuando el balón está siendo sacado:

a) toca la línea de fondo o la proyección de la línea lateral con el balón o el pie de apoyo cuando el saque se está ejecutando.

b) El balón es sacado y mientras vuela hacia el campo de juego del rival, es tocado por un compañero del ejecutor del saque.

c) el balón cae fuera de la zona de saque del campo de juego del rival.

9.5 Un jugador toca la pelota con su mano o brazo.

9.6 El balón jugado por un jugador pasa hacia el campo del rival por fuera de la red.

9.7 El balón jugado por un jugador cae fuera del campo de juego del rival.

9.8 Un jugador toca el balón en el campo de juego del rival por fuera de la red.

9.9 Si el balón toca cualquier parte de la instalación (techo, canasta, etc...), es una falta del jugador que tocó el balón por última vez

9.10 Un jugador toca o empuja a su rival de una manera no permitida.

9.11 Un jugador juega el balón dos veces en una misma secuencia. Esta norma solo se aplica en la modalidad doble y triple.

9.12 El jugador toca el balón en el campo contrario sin tocar la red y no es tocado por el jugador rival.

10. Conducta inapropiada y sanciones.

10.1 Si un jugador excede intencionalmente cualquier límite de tiempo, es sancionado:

– Después de la primera demora con aviso oral (sin pérdida de punto).

– Después del segundo retraso con tarjeta amarilla y pérdida de punto.

10.2 Conducta antideportiva por parte de jugadores, técnicos y capitanes (protestas, reclamaciones, jugar el balón deliberadamente para golpear al árbitro o rival, patear el balón lejos, demorar el juego deliberadamente, sostener y empujar al rival, gestos inapropiados...)

– por primera vez, con advertencia oral (sin pérdida de punto) o si hay una infracción mayor con tarjeta amarilla o roja y pérdida de punto.

– por segunda vez siempre con tarjeta amarilla o roja y pérdida de punto.

10.3 Dependiendo de su gravedad, las advertencias del artículo anterior, se sancionan con tarjeta amarilla o roja y pérdida del punto. La tercera advertencia siempre será tarjeta roja y correspondiente expulsión y pérdida del punto. Después de recibir la tarjeta roja el jugador debe salir inmediatamente del campo de juego.

10.4 En la modalidad de doble y triple, un jugador expulsado puede ser sustituido por otro jugador y no cuenta como una sustitución. En la modalidad individual, en caso de expulsión del jugador, el partido se considera perdido por el infractor a favor del rival.

10.5 Si el árbitro es insultado por el/los jugador/es o miembro/s de la delegación oficial, el partido se considera perdido por el infractor a favor del rival.

11. Equipamiento y protestas.

11.1 Los jugadores de un equipo deberán usar obligatoriamente equipaciones de juego con el mismo color y las camisetas deberán estar numeradas del 1 al 99; Si no, el árbitro no les permite jugar.

11.2 Cuando se interrumpe el juego, el capitán o entrenador del equipo tiene el derecho de levantar la mano para ofrecer una consulta u observación al árbitro y hacer una pregunta sobre la interpretación de las normas de juego. La decisión del árbitro es definitiva.

11.3 Las protestas formales sobre las reglas de juego, si las hay, se tratan de conformidad al calendario de la competición, y siempre cuando el partido ha terminado. La decisión final corresponde al Comité de Competición formado para el campeonato.

12. Varios

12.1 Otras cuestiones discutibles son tratadas por el Comité de Competición formado por integrantes de UNIF o por quien delegue la organización del Campeonato.

12.2 En el año de un campeonato, solo el jugador que haya alcanzado la edad correcta (incluido el límite de edad más bajo y más alto) establecido para su categoría, puede participar en el campeonato. Los jugadores más jóvenes pueden comenzar en la categoría superior solo con el permiso escrito del médico o con una declaración de responsabilidad firmada por el responsable del equipo.

12.3 Los niños no pueden participar en no más de dos modalidades durante un evento de la UNIF (campeonato, torneo).

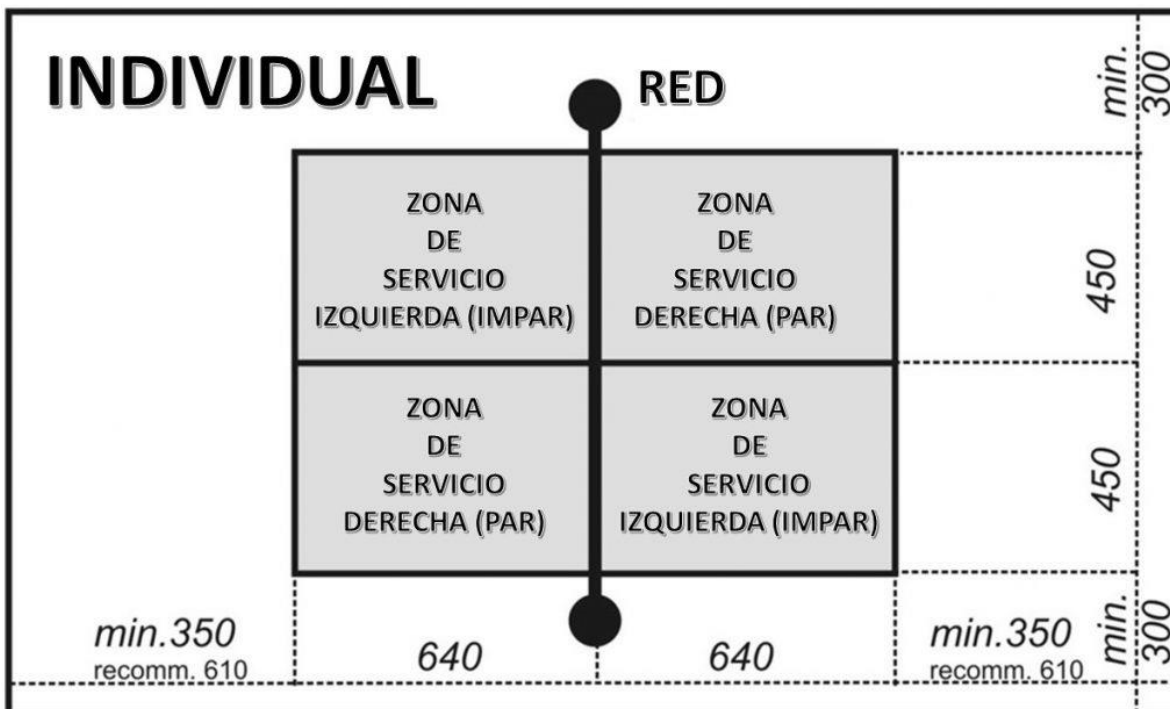
12.4 Está prohibido comenzar simultáneamente en dos categorías de edad o género si sus competiciones se llevan a cabo al mismo tiempo.

12.5. La interpretación oficial de cualquier párrafo de las Reglas de Juego de FUTNET pertenece solo al Comité Técnico de la UNIF.

III. Características especiales: Individual

Espec. 1. Campo y área de juego.

1.1 La mitad del campo de juego es de 9,0 m x 6,40 m de dimensiones. Ambas mitades del campo de juego están divididas por una línea media en dos zonas de servicio del mismo tamaño 4.5 m x 6.40 m.



Espec. 5. Saque

5.1 Un saque puede ejecutarse solo desde el espacio detrás de la línea base, entre la línea media y las líneas laterales. Un saque se ejecutará en diagonal desde la derecha o la izquierda, según el número de puntos propios anotados: desde la derecha, si el número es par (0: 0, 2: 1, 4: 6, etc.), desde la izquierda si el número es impar (1: 0, 1: 1, 1: 2, 3: 2, etc.). Al efectuar el saque, el balón debe caer en la zona de recepción de servicio del rival.

Espec. 6. Balón en juego.

6.1 El número máximo de botes del balón en el suelo en las competiciones UNIF son:

uno (1) para Hombres, Mujeres, Junior y Menores

Dos (2) para niños/as hasta 12 años.

6.2 El número máximo de toques de balón por parte del jugador en las competiciones UNIF:

dos (2) para Hombres, Mujeres, Junior, Menores, niños/as hasta 12 años

El jugador puede tocar el balón dos veces seguidas antes de que el balón cruce la red.

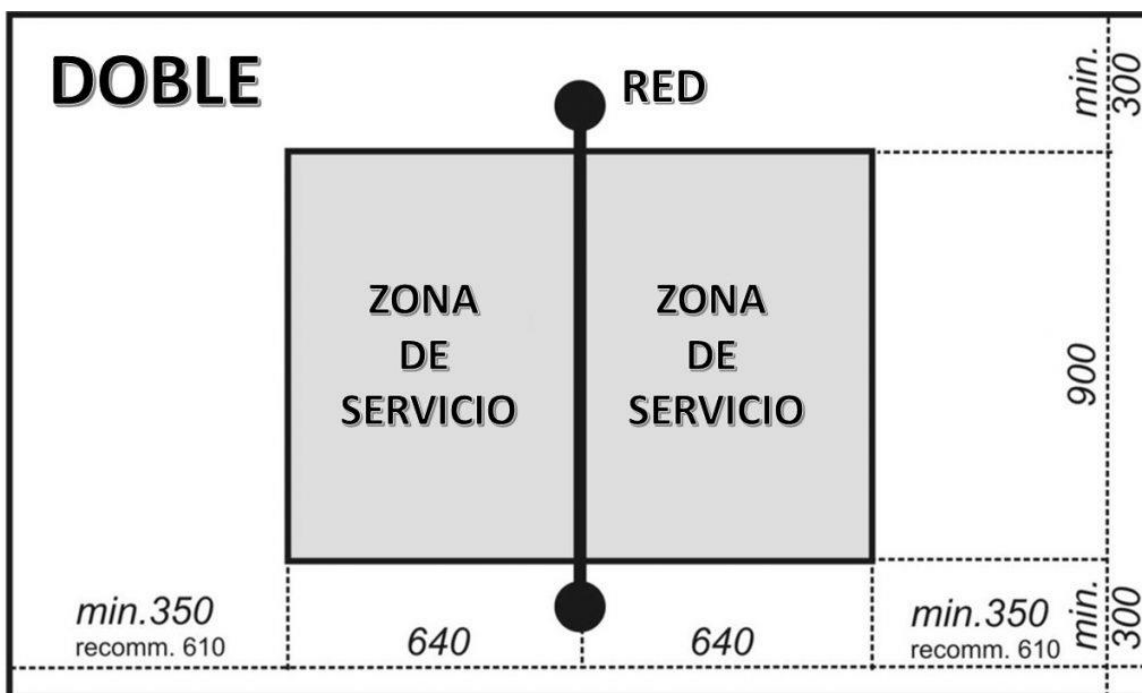
Espec. 8. Tiempo muerto y sustituciones de jugadores.

8.2 No se permite la sustitución de jugadores.

IV. Características especiales: Doble

Espec. 1. Campo y área de juego.

1.1 La mitad del campo de juego es de 9,0 m x 6,40 m de dimensiones. La zona de servicio tiene las mismas dimensiones. Ninguna de las dos zonas de servicio está dividida.



Espec. 5. Saque

5.1 Un set puede ser ejecutado solo desde el espacio detrás de la línea de base, entre las líneas laterales, por cualquier jugador, debiendo caer en la zona de recepción del servicio del rival.

Espec. 6. Balón en juego.

6.1 El número máximo de botes del balón en el suelo de lanzamientos de bolas en las competiciones UNIF son:

uno (1) para Hombres

Dos (2) para Mujeres, Juniors, Menores.

tres (3) para Niños/as hasta 12 años

6.2 El número máximo de toques de balón por parte del jugador en las competiciones UNIF son:

tres (3) para Hombres, Mujeres, Juniors, Menores y Niños/as hasta 12 años

El balón no será tocado dos veces seguidas por el mismo jugador.

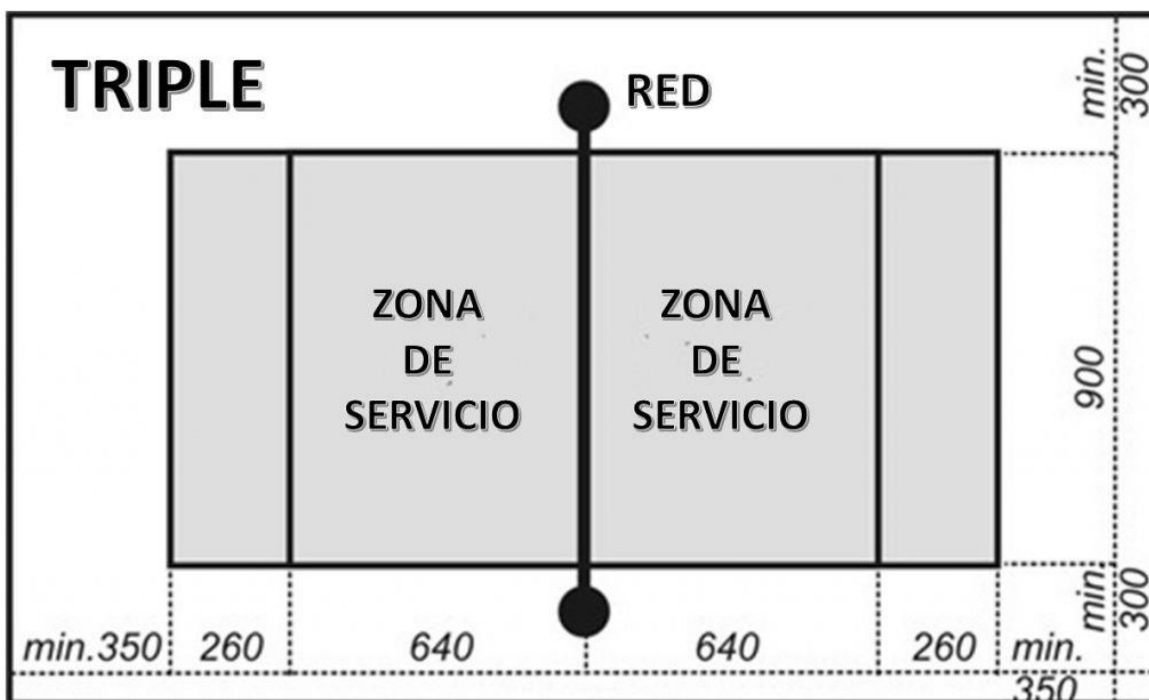
Espec. 8. Tiempo muerto y sustituciones de jugadores.

8.2 Cada equipo Doble puede estar formado por tres (3) jugadores, de los cuales dos (2) estarán siempre jugando y uno (1) es su sustituto. Cada equipo tiene derecho a sustituir a uno (1) de los jugadores dos veces por set.

V. Características especiales: Triple

Espec. 1. Campo y área de juego.

1.1 La mitad del campo de juego es de 9,0 m x 9,0 m en dimensiones. La zona de servicio es de 9,0 m x 6,40 m en dimensiones. Ninguna de las dos zonas de servicio está dividida.



Espec. 5. Saque

5.1 Un set puede ser ejecutado solo desde el espacio detrás de la línea de base, entre las líneas laterales, por cualquier jugador, debiendo caer en la zona de recepción del servicio del rival.

Espec. 6. Balón en juego

6.1 El número máximo de botes del balón en el suelo de lanzamientos de bolas en las competiciones UNIF son:

uno (1) para Hombres

Dos (2) para Mujeres, Juniors, Menores.

Tres (3) para Niños/as hasta 12 años

6.2 El número máximo de toques de balón por parte del jugador en las competiciones UNIF son:

tres (3) para Hombres, Mujeres, Juniors, Menores y Niños/as hasta 12 años

El balón no será tocado dos veces seguidas por el mismo jugador.

Espec. 8 Tiempo muerto y sustituciones de jugadores

8.2 Cada equipo Triple puede estar formado por cinco (5) jugadores, de los cuales tres (3) estarán siempre jugando y dos (2) son sus suplentes. Cada equipo tiene derecho a sustituir a uno (1) o dos (2) de los jugadores en una (1) sustitución.

VI. Anexo a las Reglas de Juego del FUTNET

13. Árbitros

13.1 El partido es arbitrado por dos árbitros (primer y segundo árbitro). Otro número de árbitros puede ser declarado bajo la supervisión del Comité Técnico de UNIF como son jueces de línea o jueces de mesa.

13.2 Todos los miembros del equipo (jugadores, entrenador, capitanes, etc.) en el campo de juego están obligados a seguir las instrucciones de los árbitros.

13.3 Deberes de ambos árbitros:

a) realizar el sorteo inicial,

b) dar instrucciones para el inicio e interrupción del juego,

c) determinar las faltas en el juego y decidir qué equipo recibe un punto,

d) controlar la puntuación del partido,

e) dar instrucciones sobre las equipaciones de juego de los jugadores, las líneas, el área de juego, etc.

f) juzgar el comportamiento de los jugadores y técnicos y en su caso aplicar las correspondientes sanciones,

g) medir y mantener los límites de tiempo en que se desarrollan los partidos,

h) utilizar un silbato y señales oficiales,

i) arbitrar el partido de acuerdo con las Reglas de Juego de FUTNET para cada modalidad y categoría.

13.4 Deberes complementarios del primer árbitro:

a) dar las instrucciones para el inicio del juego,

b) puede ordenar un nuevo juego en caso de tener un criterio diferente con el segundo árbitro en cualquier tipo de decisión,

c) Permitir sustituciones de jugadores y tiempos muertos.

d) decidir si se cumplen las condiciones actuales (clima, visibilidad, etc.) para el desarrollo del juego,

e) decidir qué tareas compartidas serán realizadas solo por él.

13.5 Deberes complementarios del segundo árbitro:

a) decidir si las condiciones técnicas (balón, red, líneas, etc.) están bien para el inicio de la jugada,

b) rellenar o controlar rellenando el acta del partido,

c) controlar los límites de tiempo, número de sustituciones y tiempos de espera

d) cumplir la función de árbitro. En el caso de diferentes criterios en el fallo de algún juego, la decisión del primer arbitro será la valida.

13.6 Los árbitros deben permanecer fuera del campo de juego, principalmente cerca de la red o sentarse en la silla del árbitro.

13.7 Los árbitros tienen que usar uniformes.