



REGRAS DE XOGO – VOLEIBOL CATEGORÍA PREBENXAMÍN

1. O CAMPO

1.1. As dimensións do campo son 6,00m ancho x 12,00m de longo, dividido en dúas metades iguais (6,00m x 6,00m), delimitado por liñas de cores que contrasten coa superficie de xogo.

1.2. A liña central separa ambos os campos, non sendo necesaria ningunha outra delimitación.

1.3. A superficie do terreo será plana e sen desniveis que poidan resultar perigosos para os participantes.

2. A REDE

2.1. Altura:

- 2,00 m (masculino e feminino)

2.2. Ancho: entre 0,60m e 1,00m.

2.3. Bandas laterais: colocadas a 6,00m de distancia, sobre as liñas laterais.

2.4. Varillas: o lugar de paso do balón sobre a rede estará delimitado por dúas varillas situadas sobre as liñas laterais do campo

3. O BALÓN

3.1. Esférico, brando e lixeiro, cuberto de pel ou sintético.

3.2. Circunferencia: 64-66 cm aprox. Peso: 245-265 g aprox.

Comentario: O balón oficial será o especificado en cada tempada por Circular da RFEVB ou nas Normas Xerais ou nas específicas de cada competición.

4. INDUMENTARIA

4.1. Todos os xogadores deberán vestir unha camiseta de cor uniforme e cun número do 1 ao 99 no peito e nas costas.

4.2. O pantalón será tamén de cor uniforme.

5. COMPOSICIÓN DOS EQUIPOS

5.1. Cada equipo estará composto por catro (4) xogadores en campo.

5.2. O equipo inscribirá un mínimo de catro (4) e un máximo de dez (10) xogadores na acta do encontro.

5.3 Na bancada unicamente poderá estar o adestrador con autorización (ou delegado) inscrito co equipo.



6. SUBSTITUCIÓN

6.1 As substitucións realizaranse por parellas de xogadores, que poden entrar-saír unha soa vez cos seguintes límites:

- Equipos compostos por 5 xogadores >>> máximo 2 cambios.
- Equipos compostos por 6 xogadores >>> máximo 4 cambios.
- Equipos compostos por 7 xogadores >>> máximo 6 cambios.
- Equipos compostos por 8, 9 ou 10 xogadores >>> máximo 8 cambios.

6.2. En caso de lesión dalgún xogador, aplicaranse as regras de substitución excepcional das Regras Oficiais de Voleibol.

6.3. Non é necesario o uso de tablillas de cambios.

7. SISTEMA DE COMPETICIÓN E DE PUNTUACIÓN

7.1. Determinarase para cada evento nas Normas Específicas de competición.

8. PROTOCOLOS

Antes do partido:

- 8.1. Antes de comezar o partido, o árbitro realizará un sorteo entre os Capitáns, para determinar o saque, a recepción ou a elección do campo.
- 8.2. Ao final de cada set, os equipos cambiarán de campo.
- 8.3. Antes de comezar o partido, os equipos disporán de 5 minutos de utilización conxunta do campo de xogo e a rede, para as súas actividades de quecemento.
- 8.4. Ao principio e final do partido, os equipos saudaranse entre si e ao corpo arbitral.

Tie-break

- 8.5. No caso do 3º set nos partidos ao mellor de 3 sets, o árbitro volverá realizar un sorteo para determinar o saque, a recepción ou a elección do campo, e os equipos cambiarán de campo cando o primeiro deles alcance o punto oito (8).

9. O XOGO

Inicio do xogo:

- 9.1. O balón será posto en xogo por xogado que debe executar o saque, golpeando o balón cunha soa man, de maneira que pase por sobre a rede e caia no campo adversario, desde detrás da liña de fondo.



9.2. O xogador que executa o saque de man alta, non pode entrar no campo nin pisar a liña de fondo, antes de efectuar o servizo. Si o xogador saca de man baixa, e este ten dificultades para meter o saque, o árbitro poderá permitir que saque dentro do campo de xogo, buscando a continuidade do xogo, e tras comprobar que non sexa capaz de realizar o saque dende detrás da liña.

9.3. Para que o servizo sexa válido, o balón non debe tocar nin a un compañeiro nin outro obstáculo antes de caer dentro do campo adversario.

9.4. Todos os xogadores deberán efectuar o servizo, gardando a súa quenda e rotando no sentido das agullas do reloxo.

Desenvolvemento do xogo:

9.5. Cada equipo ten un máximo de tres toques antes de que o balón supere a rede e caia en campo adversario.

9.6. O balón non debe caer ao solo no propio campo, nin tocar ningún obstáculo nin caer ao solo fóra do campo de xogo, despois que algún xogador do equipo tocouno.

9.7. O balón non pode ser tocado dúas veces consecutivas polo mesmo xogador, salvo despois da acción de bloqueo. O equipo que efectuou un bloqueo, ten dereito a 3 toques máis.

9.8. Os xogadores non deben tocar a rede, o balón en campo adversario, nin superar completamente a liña central que divide ambos os campos.

Regra especial:

9.9. Non está permitido bloquear, atacar nin pasar o balón con toque de dedos directamente ao campo contrario, na acción de recepción do saque. Considérase falta e punto para o equipo que saca.

10. TOQUE DO BALÓN

10.1. O balón debe ser golpeado (non retido), podendo o contacto efectuarse con calquera parte do corpo. O contacto debe ser breve e simultáneo.

10.2. Como normal xeral o árbitro será flexible e permisivo coa valoración técnica dos contactos, especialmente no 1º e 2º toque, co obxectivo de favorecer a continuidade do xogo. Terá coidado de manter un criterio homoxéneo en todo o partido e similar ao do resto da competición.

10.3. Non se permitirá a retención do balón nin o acompañamento que signifique unha vantaxe nas accións de ataque.

11. INVASIÓN E TOQUE DE REDE

11.1. Como normal xeral ambas as faltas son sancionables.

11.2. Non se considerará como falta, a invasión provocada en accións defensivas nin o toque de rede efectuado en 1º ou 2º toque que non dificulten as accións do equipo adversario.



11.3. O árbitro favorecerá a continuidade do xogo, sempre que non implique unha vantaxe inxusta, nin un risco para compañeiros ou opoñentes.

12. POSICIÓN DOS XOGADORES NO CAMPO

12.1. O xogador de zona 1 é quen efectúa o saque e o considerado defensor.

12.2. Ao defensor non lle está permitido realizar ningunha acción de ataque cando o balón estea completamente por encima do bordo superior da rede, nin tampouco en accións de bloqueio.

12.3. O resto dos xogadores (que ocupan as zonas 4, 3 e 2), son dianteiros.

12.4. Para considerar a correcta posición dos xogadores no campo (falta de posición), terase en conta o seguinte (no momento de efectuarse saque):

- O xogador de zona 3 debe estar entre o de zona 2 e o de zona 4
- O xogador de 4 estará máis próximo á liña lateral esquerda, que os xogadores de zona 3 e 2.
- O xogador de zona 2 estará máis próximo á liña lateral dereita, que os xogadores de zona 3 e 4
- O xogador de zona 1 debe estar por detrás do xogador de zona 3, en relación coa liña central do campo.

12.5. O árbitro controlará e avisará por anticipado as faltas de rotación, corrixindo as mesmas con obxectivo pedagóxico.

12.6. Só en caso de reincidencia reiterada ou (a xuízo do árbitro) accións deliberadas co obxectivo de obter unha vantaxe, as faltas serán sancionadas logo de habelo advertido.

13. TEMPOS DE DESCANSO

13.1. Cada equipo ten dereito a solicitar un (1) tempo de descanso de 30" por set, a requirimento do adestrador.

14. CONSIDERACIÓNS ARBITRAIS

14.1. Os partidos serán dirixidos por un (1) Árbitro, que poderá actuar desde o solo. Será asistido por un (1) Anotador.

14.2. Os árbitros serán parte do proceso pedagóxico do xogo e informarán verbalmente das faltas sancionadas (de forma breve), cando consideren que os xogadores non comprenderon as súas decisións.

14.3. Será a súa responsabilidade velar polo respecto e o fair-play de todos os participantes no encontro.

14.4. En caso de ser necesario corrixir algún tipo de conduta ou actitude, farao de forma verbal, sen utilizar ningún tipo de cartón.

14.5. Se fose necesario corrixir a actitude dalgún adestrador ou auxiliar, o árbitro farao da forma que resulte o menos evidente para os deportistas.

14.6. En casos excepcionais e de extrema gravidade, o árbitro ten potestade para non permitir seguir participando no encontro a calquera membro do equipo



14.7. Os comportamentos informados polos árbitros serán considerados polo Comité de Competición.

14.8. Terase moi en conta as observacións sinaladas en acta sobre comportamentos anti-deportivos de adultos nesta categoría.