



# Reglas de Juego

## Categoría Alevín

### 1. EL CAMPO

- 1.1. Las dimensiones del campo son 6,00m ancho x 12,00m de largo, dividido en dos mitades iguales (6,00m x 6,00m), delimitado por líneas de colores que contrasten con la superficie de juego.
- 1.2. La línea central separa ambos campos, no siendo necesaria ninguna otra delimitación.
- 1.3. La superficie del terreno será plana y sin desniveles que puedan resultar peligrosos para los participantes.

### 2. LA RED

- 2.1. Altura: 2,10 m (masculino y femenino)
- 2.2. Ancho: entre 0,60m y 1,00m.
- 2.3. Bandas laterales: colocadas a 6,00m de distancia, sobre las líneas laterales.
- 2.4. Varillas: el lugar de paso del balón sobre la red estará delimitado por dos varillas situadas sobre las líneas laterales del campo

### 3. EL BALÓN

- 3.1. Esférico, blando y ligero, cubierto de piel o sintético.
- 3.2. Circunferencia: 64-66 cm aprox. Peso: 245-265 g aprox.

*Comentario: El balón oficial será el especificado en cada temporada por Circular de la RFEVB.*

### 4. INDUMENTARIA

- 4.1. Todos los jugadores deberán vestir una camiseta de color uniforme y con un número del 1 al 99 en el pecho y en la espalda.
- 4.2. El pantalón será también de color uniforme.

### 5. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

- 5.1. Cada equipo estará compuesto por cuatro (4) jugadores en campo.
- 5.2. El equipo inscribirá un mínimo de cuatro (4) y un máximo de diez (10) jugadores en el acta del encuentro.

### 6. SUBSTITUCIONES

- 6.1. Las substituciones se realizarán por parejas de jugadores, que pueden entrar-salir una sola vez con los siguientes límites:

~ Equipos compuestos por 5 jugadores	>>> máximo 2 cambios
~ Equipos compuestos por 6 jugadores	>>> máximo 4 cambios
~ Equipos compuestos por 7 jugadores	>>> máximo 6 cambios
~ Equipos compuestos por 8, 9 o 10 jugadores	>>> máximo 8 cambios
- 6.2. En caso de lesión de algún jugador, se aplicarán las reglas de sustitución excepcional de las Reglas Oficiales de Voleibol.
- 6.3. No es necesario el uso de tablillas de cambios.

### 7. SISTEMA DE COMPETICIÓN Y DE PUNTUACIÓN

- 7.1. Se determinará para cada evento en las Normas Específicas de competición.



# Reglas de Juego

## Categoría Alevín

### 8. PROTOCOLOS

#### Antes del partido:

- 8.1. Antes de comenzar el partido, el árbitro realizará un sorteo entre los Capitanes, para determinar el saque, la recepción o la elección del campo.
- 8.2. Al final de cada set, los equipos cambiarán de campo.
- 8.3. Antes de comenzar el partido, los equipos dispondrán de 5 minutos de utilización conjunta del campo de juego y la red, para sus actividades de calentamiento.

#### Tie-break

- 8.4. En el caso del 3º set en los partidos al mejor de 3 sets, el árbitro volverá a realizar un sorteo para determinar el saque, la recepción o la elección del campo, y los equipos cambiarán de campo cuando el primero de ellos alcance el punto ocho (8).

### 9. EL JUEGO

#### Inicio del juego:

- 9.1. El balón será puesto en juego por jugado que debe ejecutar el saque, golpeando el balón con una sola mano, de manera que pase por sobre la red y caiga en el campo adversario, desde detrás de la línea de fondo.
- 9.2. El jugador que ejecuta el saque no puede entrar en el campo ni pisar la línea de fondo, antes de haber efectuado el servicio.
- 9.3. Para que el servicio sea válido, el balón no debe tocar ni a un compañero ni otro obstáculo antes de caer dentro del campo adversario.
- 9.4. Todos los jugadores deberán efectuar el servicio, guardando su turno y rotando en el sentido de las agujas del reloj.

#### Desarrollo del juego:

- 9.5. Cada equipo tiene un máximo de tres toques antes de que el balón supere la red y caiga en campo adversario.
- 9.6. El balón no debe caer al suelo en el propio campo, ni tocar ningún obstáculo ni caer al suelo fuera del campo de juego, después que algún jugador del equipo lo haya tocado.
- 9.7. El balón no puede ser tocado dos veces consecutivas por el mismo jugador, salvo después de la acción de bloqueo. El equipo que ha efectuado un bloqueo, tiene derecho a 3 toques más.
- 9.8. Los jugadores no deben tocar la red, el balón en campo adversario, ni superar completamente la línea central que divide ambos campos.

#### Regla especial

- 9.9. No está permitido pasar el balón con toque de dedos directamente al campo contrario, en la acción de recepción del saque. Se considera falta y punto para el equipo que saca.

### 10. TOQUE DEL BALÓN

- 10.1. El balón debe ser golpeado (no retenido), pudiendo el contacto efectuarse con cualquier parte del cuerpo. El contacto debe ser breve y simultáneo.
- 10.2. Como normal general el árbitro será flexible y permisivo con la valoración técnica de los contactos, especialmente en el 1º y 2º toque, con el objetivo de favorecer la continuidad del juego. Tendrá cuidado de mantener un criterio homogéneo en todo el partido y similar al del resto de la competición.



# Reglas de Juego

## Categoría Alevín

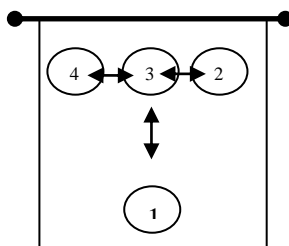
- 10.3. No se permitirá la retención del balón ni el acompañamiento que signifique una ventaja en las acciones de ataque.

### 11. INVASIÓN Y TOQUE DE RED

- 11.1. Como normal general ambas faltas son sancionables.  
11.2. Pero no se considerará como falta, la invasión provocada en acciones defensivas que no dificulten al contrario, como tampoco el toque de red efectuado en 1º o 2º toque.  
11.3. El árbitro favorecerá la continuidad del juego, siempre que no implique una ventaja injusta, ni un riesgo para compañeros u oponentes.

### 12. POSICIÓN DE LOS JUGADORES EN EL CAMPO

- 12.1. El jugador de zona 1 es quien efectúa el saque y es considerado zaguero.  
12.2. Al zaguero no le está permitido realizar ninguna acción de ataque (pasar el balón al campo rival sobre el nivel superior de la red), ni de bloqueo.  
12.3. El resto de los jugadores (que ocupan las zonas 4, 3 y 2), son delanteros.



- 12.4. Para considerar la correcta posición de los jugadores en el campo (falta de posición), se tendrá en cuenta lo siguiente (en el momento de efectuarse saque):
- ~ El jugador de zona 3 debe estar entre el de zona 2 y el de zona 4
  - ~ El jugador de 4 estará más próximo a la línea lateral izquierda, que los jugadores de zona 3 y 2.
  - ~ El jugador de zona 2 estará más próximo a la línea lateral derecha, que los jugadores de zona 3 y 4
  - ~ El jugador de zona 1 debe estar por detrás del jugador de zona 3, en relación con la línea central del campo.
- 12.5. El árbitro controlará y avisará por anticipado las faltas de rotación, corrigiendo las mismas con objetivo pedagógico.
- 12.6. Solo en caso de reincidencia reiterada o (a juicio del árbitro) acciones deliberadas con el objetivo de obtener una ventaja, las faltas serán sancionadas luego de haberlo advertido.

### 13. TIEMPOS DE DESCANSO

- 13.1. Cada equipo tiene derecho a solicitar dos (2) tiempos de descanso de 30" por set, a requerimiento del entrenador.

### 14. CONSIDERACIONES ARBITRALES

- 14.1. Los partidos serán dirigidos por un (1) Árbitro, que podrá actuar desde el suelo. Será asistido por un (1) Anotador.



## Reglas de Juego Categoría Alevín

- 14.2. Los árbitros serán parte del proceso pedagógico del juego e informarán verbalmente de las faltas sancionadas (de forma breve), cuando consideren que los jugadores no han comprendido sus decisiones.
- 14.3. Será su responsabilidad velar por el respeto y el fair-play de todos los participantes en el encuentro.
- 14.4. En caso de ser necesario corregir algún tipo de conducta o actitud, lo hará de forma verbal, sin utilizar ningún tipo de tarjeta.
- 14.5. Si fuera necesario corregir la actitud de algún entrenador o auxiliar, el árbitro lo hará de la forma que resulte lo menos evidente para los deportistas.
- 14.6. En casos excepcionales y de extrema gravedad, el árbitro tiene potestad para no permitir seguir participando en el encuentro a cualquier miembro del equipo
- 14.7. Los comportamientos informados por los árbitros serán considerados por el Comité de Competición.
- 14.8. Se tendrá muy en cuenta las observaciones señaladas en acta sobre comportamientos anti-deportivos de adultos en esta categoría.