



REGLAS DE JUEGO

www.volipr.com

CONTENIDO

REGLAS GENERALES	2
ALTURA DE LA MALLA & BALÓN	3
AFILIACIONES FPV	3
PREMIACIÓN	3
LÍBERO (12U EN ADELANTE)	4
REGLAS ESPECIALES	4
POSICIONES PARA BRACKETS.....	4
7 & 8 UNDER	5
9 UNDER.....	5
10 UNDER.....	6
11U CLASSIC (DESARROLLO)	6
11U, 12U, 13U, 14U, 15U, 16U, 17U, 18U, JUVENIL CLASSIC & CLUB	6
JUVENIL OPEN	6
CODIGO DE DISCIPLINA.....	7
PROTESTAS.....	8

IMPORTANTE: Es compulsorio presentar copia del roster del equipo confirmado en la mesa antes de cada juego para completar la hoja de anotaciones. Además, cada apoderado debe tener disponible afiliaciones vigentes de la FPV de jugadoras y entrenador. Esto puede ser físicamente o de manera digital.

REGLAS GENERALES

1. No habrá cambio de cancha en ninguno de los sets. El sorteo solamente definirá quien sirve primero.
2. Se esperará un máximo de 10 minutos después de la hora establecida en el itinerario, si uno de los dos equipos no cumple con el mínimo de 6 jugadores del roster el juego será confiscado (sin excepciones). Además, en cancha deberá estar el entrenador o su asistente, de solo estar el apoderado y no presenta una certificación válida como entrenador este deberá permanecer sentado durante el juego.
3. Los saludos serán sin contacto físico. Las jugadoras se alinearán en la línea de 30 pies y correrán aplaudiendo o saludando hasta la línea de 10 pies y luego retrocederán nuevamente a la línea de 30 pies para haber culminado el saludo.
4. El tiempo de calentamiento en la malla será de 3 minutos por equipo para todas las categorías.
5. Cada equipo jugará un mínimo de 3 juegos y cada juego consistirá en ganar 2 de 3 sets. Además, cada equipo contará con dos tiempos de 30 segundos por set.
6. Los equipos no tienen que llevar mesa. Se jugará en formato de grupos o "POOL PLAY".
7. El servicio directo (ace) tendrá un valor de 2 puntos en las categorías de 12U en adelante.
8. Todos los equipos cualifican a un bracket de eliminación sencilla en el cual se establecerá un subcampeón y campeón.
9. Es compulsorio todo jugador sea elegible a su categoría con fecha de corte al 1 de julio y se encuentre inscrito. Es responsabilidad del equipo presentar afiliación en caso de reclamo por fuera de edad. De surgir alguna controversia el director del torneo tomará la decisión final que podría incluir descalificación del equipo sin derecho a devolución de dinero. Se recomienda que el apoderado/ encargado tenga copia del seguro médico de los jugadores y la autorización de los padres ausentes, de manera que pueda tomar decisiones en caso de cualquier accidente o lesión. El torneo no provee seguro contra accidentes o lesión.
10. Todo miembro del equipo debe estar uniformado con pantalones y camisas iguales, con su número leíble en contraste al color de la camisa. De haber alguna situación con el uniforme el apoderado o el entrenador deberá consultar antes al director del torneo para tomar una decisión final. Solo podrán participar jugadores con el número que aparece en el roster tiene que ser igual al de su uniforme y tiene que usar el mismo número durante toda la competencia. Cualquier caso previamente informado será evaluado por el director del torneo.
11. Se asignará un itinerario de juegos a cada equipo el mismo se puede acceder a través de la Internet en <http://www.volipr.com>. La información de los juegos será actualizada una hora luego de que el último equipo de la categoría termine su grupo.

ALTURA DE LA MALLA & BALÓN

Categoría	Altura Malla (Pies/Pulgadas)	Balón
8 UNDER	6'8"	Molten VBU12 Light Volleyball
9 UNDER, 10 UNDER 9-10 CLASSIC	6'10"	
11U 12U	7'0"	
13U 14U 15U 16U 17U 18U	7'4"	Molten 4500

AFILIACIONES FPV

- Todos los entrenadores y participantes deben contar con evidencia de la certificación como entrenador y afiliación vigente de la Federación Puertorriqueña de Voleibol.

PREMIACIÓN

- Se premiará al equipo Campeón y Subcampeón.

LÍBERO (12U EN ADELANTE)

1. Podrán utilizar 2 líberos por set, deben ser identificados antes de comentar el juego y solo uno puede estar en cancha a la vez.
2. La Líbero puede ser capitana del equipo o del juego y puede ejecutar servicio.
3. Deberá siempre vestir una camisa acorde al uniforme de su equipo, pero de diferente color al de los otros jugadores.
4. El entrenador deberá identificar quien/es son Líbero antes del comienzo del set en la hoja de posiciones.
5. Los reemplazos no contarán como sustitución y debe haber una jugada completada entre dos reemplazos.
6. Puede jugar otra posición en otros juegos en donde no se identificó como líbero.

REGLAS ESPECIALES

1. Si el balón hace contacto con el techo, la jugada continua, siempre y cuando el balón permanezca en el mismo lado donde tuvo el contacto.
2. Los números en las camisas podrá ser de 2 dígitos sin límite.
3. Se estará utilizando la regla de 12 sustituciones libres en A por B.
4. El jugador no podrá buscar el balón fuera del área de juego entíendase la loseta.
5. Jugador descalificado del juego (ambas Tarjetas) esta expulsado automáticamente del torneo.

POSICIONES PARA BRACKETS

- El orden de posiciones se determinará por juegos ganados vs juegos perdidos. De encontrar un empate se evaluará el resultado del juego entre ambos equipos. De estos no haber jugado entre sí se utilizará sets ganados vs sets perdidos. De aún seguir empate se considerarán los puntos de diferencia entre anotados vs puntos permitidos. El resultado final será calculado por el sistema de resultados de volipr.com. Los brackets serán de eliminación sencilla. No se celebrarán juegos regulares adicionales para desempatar una posición. Der ser necesario en un escenario atípico las posiciones se definirán por sorteo.

7 & 8 UNDER

1. Primeros 2 sets a 21 puntos cada uno, y el tercero a 15 puntos. De haber empates se ganará por ventaja de 2 hasta 23 puntos en los primeros dos sets y 17 en el tercero.
2. Los jugadores rotarán en sistema de machina, el jugador que sale de la cancha es el que rota a la posición 6. Al comenzar el 2do set los jugadores ocuparan la misma posición que ocupaban al culminar el primer set. El jugador que ejecutó el último servicio deberá rotar cuando inicia el próximo set. En el tercer set el entrenador podrá realizar cambios en la rotación (machina).
3. El área de juego medirá 25 pies de largo y 30 pies de ancho.
4. Cada jugador tendrá hasta 3 servicios como máximo, los 3 serán por debajo del brazo desde la línea de 20' pies. En caso de tener niñ@s que no puedan aún servir de 20 pies podrían servir de más al frente a discreción de los entrenadores. Esto siempre y cuando no sea para tomar ventaja acercando niñ@s a la malla que dominan la destreza. En ese caso el arbitro podría invalidar el servicio y enviar al/la jugadora desde la línea correspondiente.
5. **Si el/la jugador/a falla el primer servicio y no pasa de la malla no se otorgará un punto al equipo contrario.** Tendrá una segunda oportunidad, si falla se penalizará con un punto pero de este ser efectivo tendrá entonces oportunidad a un tercer servicio.
6. **Nota: Si falla el primer servicio, pasa de la malla dentro del límite de las antenas y cae fuera se penalizará con un punto a favor del otro equipo. En este escenario el balón pasa al otro equipo sin oportunidades adicionales de servicio.**

9 UNDER

1. Primeros 2 sets a 21 puntos cada uno, y el tercero a 15 puntos. De haber empates se ganará por ventaja de 2 hasta 23 puntos en los primeros dos sets y 17 en el tercero.
2. Los jugadores rotarán en sistema de machina, el jugador que sale de la cancha es el que rota a la posición 6. Al comenzar el 2do set los jugadores ocuparan la misma posición que ocupaban al culminar el primer set. El jugador que ejecutó el último servicio deberá rotar cuando inicia el próximo set.
3. En el tercer set el entrenador podrá realizar cambios en la rotación (machina).
4. El área de juego medirá 30 pies de largo y 30 pies de ancho.
5. Cada jugador tendrá hasta 3 servicios como máximo de ser efectivos. El servicio por debajo del brazo se podrá realizar desde la línea de 25' pies y por encima del brazo desde la línea de 30' pies. Los primeros dos serán por debajo del brazo, el tercero será opcional por encima del brazo a discreción del entrenador y luego el balón pasará al lado contrario.

10 UNDER

1. Primeros 2 sets a 21 puntos cada uno, y el tercero a 15 puntos. De haber empates se ganará por ventaja de 2 hasta 23 puntos en los primeros dos sets y 17 en el tercero.
2. Se podrá servir por debajo del hombro a 25 pies y por arriba del brazo será de 30 pies.
3. Al momento de llegar a los 11 puntos en el primer y segundo set ambos equipos deberán sustituir mínimo 3 jugadores. En caso de que algún equipo tenga menos de 9 jugadores, el equipo contrario igualará la cantidad de jugadores sustituidos. No obstante, si un jugador no juega en el primer set deberá jugar el segundo set completo y no podrá ser sustituido. El tercer set es libre con cambios de A por B.
4. El máximo de servicios será de 3 por el mismo jugador, en caso de estos ser efectivos. Luego del tercer servicio, el balón pasará al equipo contrario sin penalidad.

11U CLASSIC (DESARROLLO)

1. Primeros 2 sets a 21 puntos cada uno, y el tercero a 15 puntos. De haber empates se ganará por ventaja de 2 hasta 23 puntos en los primeros dos sets y 17 en el tercero.
2. El máximo de servicios será de 4 por el mismo jugador, en caso de estos ser efectivos. Luego del cuarto servicio, el balón pasará al equipo contrario sin penalidad.
3. El servicio se ejecutará de la línea de 30 pies.
4. Se estará utilizando la regla de 12 sustituciones libres en A por B.

11U, 12U, 13U, 14U, 15U, 16U, 17U, 18U, JUVENIL CLASSIC & CLUB

1. Primeros 2 sets a 21 puntos cada uno, y el tercero a 15 puntos. De haber empates se ganará por ventaja de 2 puntos sin límite.
2. **El servicio directo sin contacto (ace) tendrá un valor de 2 puntos en las categorías de 12U en adelante.**
3. El servicio se ejecutará de la línea de 30 pies. Se estará utilizando la regla de 12 sustituciones libres en A por B.

JUVENIL OPEN

1. Primeros 2 sets a 25 puntos cada uno, y el tercero a 15 puntos. De haber empates se ganará por ventaja de 2 sin límite en todos los sets.
2. **El servicio directo sin contacto (ace) tendrá un valor de 2 puntos en las categorías de 12U en adelante.**
3. El servicio se ejecutará de la línea de 30 pies. Se estará utilizando la regla de 12 sustituciones libres en A por B.

CODIGO DE DISCIPLINA

1. Nos reservamos el derecho de admisión.
2. Durante el juego sólo el entrenador puede estar de pie en el banco, este puede ceder esta responsabilidad al asistente y el entrenador tiene que mantenerse sentado.
3. Cuando los árbitros del juego penalizan con una tarjeta roja el equipo involucrado pierde el derecho de tener cualquier personal parado durante el juego en el que ocurrió la penalidad.
4. El entrenador o personal técnico que sea expulsado del juego, será penalizado con un (1) juego de suspensión. El entrenador o personal técnico que sea suspendido no puede estar en la cancha, ni en las gradas, ni en los alrededores de la cancha y no puede tener ninguna comunicación con los jugadores en este juego. Todo personal expulsado de un juego tiene que abandonar la cancha dentro de un minuto, de no hacerlo se procederá a confiscar el juego. (Esta sanción, de ser por indisciplina, puede aumentar de acuerdo a la magnitud del incidente).
5. Cualquier jugador o personal que se identifique provocando o iniciando una pelea, por actitud antideportiva o indisciplina será penalizado con un juego de suspensión automáticamente. Cualquier jugador o personal que responda a una agresión será expulsado. El jugador debe cumplir la suspensión del juego al próximo juego en calendario y debe estar presente en la cancha con uniforme. Juegos de suspensión adicionales pueden ser impuestos a base del informe del director de cancha y los árbitros.
6. En caso de peleas el dirigente está obligado a entrar a la cancha a separar e intervenir con su jugador, no con el contrario. Si el entrenador no entra a resolver será expulsado del juego, además se le aplicará lo que establece el reglamento en caso de expulsiones al entrenador.
7. Cualquier participante entendiéndose que se encuentre activo en el torneo y sea identificado por los árbitros o staff del torneo, y se vea involucrado en cualquier incidente de actitud antideportiva e indisciplina será penalizado automáticamente con un juego de suspensión. Debe cumplir la suspensión del juego al próximo juego en calendario y debe estar presente en la cancha en uniforme. Esta sanción puede aumentar de acuerdo a la magnitud del incidente.
8. Entrenador, personal técnico o jugador que agrede o haga intento de agredir físicamente a un árbitro o a un Staff del torneo será expulsado del torneo sumariamente.
9. Cualquier burla, reto o señales obscenas de parte de cualquier personal del equipo hacia la fanaticada, staff, árbitros, oficiales de mesa, jugadores contrarios, se le aplicará una tarjeta roja.
10. Equipo que abandone la cancha en protesta por decisión de los árbitros o del director de cancha será expulsado del torneo tanto el equipo como el dirigente.
11. Presidentes de los clubes, apoderados y dirigentes serán los responsables ante los organizadores del torneo de la conducta de sus padres y fanáticos. De ocurrir algún incidente antes, durante y después de finalizado un juego del torneo, luego de evaluar los informes de árbitros y testigos oculares de los hechos, se tomará las sanciones correspondientes que entienda necesario.
12. Entrenador o asistente deben dirigirse con respeto a los jugadores, cualquier palabra soez u ofensiva hacia los jugadores, los árbitros o el director de cancha dará una advertencia en la primera ocasión. En una segunda

ocasión, se le aplicará una tarjeta roja al entrenador, si se le aplican una segunda tarjeta roja al entrenador tiene que abandonar el juego y se le aplica lo que contempla el reglamento en el código de disciplina.

13. Será responsabilidad de los dirigentes orientar a los padres que no pueden sentarse detrás de los bancos de los jugadores ni detrás de la mesa de los oficiales de mesa, de ocurrir esta situación los árbitros les notificarán a los dirigentes para que procedan a resolver la situación. De existir resistencia por parte de los padres a obedecer esta regla se le aplicará una tarjeta roja al dirigente y si aún permanece la negativa de los padres se confiscará el juego.
14. Cualquier situación no contenida expresamente en este reglamento será evaluada y determinada por los directivos del torneo velando por los mejores intereses de ésta.

PROTESTAS

Toda protesta de regla será evaluada y resuelta por el director del torneo y/o el árbitro principal. Debe realizarse al momento de la situación, indicándole al árbitro principal y colocándolo por escrito en la hoja. La decisión basada en el reglamento es final e inapelable. **El juego no se detendrá en ningún momento para atender dicha protesta si no es de regla.** Si la protesta no es resuelta y se fundamenta en el reglamento, toda protesta tiene que realizarse por escrito, dirigida al organizador junto a un pago de **\$100**. De la protesta ser a favor del querellante se le reembolsará dicho pago.