

REGLAMENTO SUB 12 año 2019

I. DE LOS JUGADORES:

- a. Podrán participar jugadores/as nacidos/as entre los años 2011 – 2007 inclusive.
- b. Los equipos de niños y niñas competirán por separado, respetando las edades en cada caso.
- c. Los jugadores deberán realizar el trámite federativo correspondiente para habilitarse como jugador/a antes de su presentación.
- d. DE SU FICHAJE
 1. Para intervenir en las competencias organizadas o autorizadas por la FMV los jugadores deberán tener su ficha registrada en la misma, con el nombre del Club que representan y estar unidos de un carné habilitante otorgado por la Federación y suscripto por sus autoridades. (para esta categoría NO se exigirá el ticket anual correspondiente). En este Registro constarán todos los datos que permitan la clara individualización del jugador que se inscribe. La identidad del jugador se acreditará con: a) L.E., L.C. o DNI b) CI o Cédula Mercosur c) Pasaporte De acuerdo con las disposiciones legales vigentes. Para poder intervenir en el primer partido de los torneos oficiales, la ficha respectiva deberá ser presentada en la FMV para su registración con anterioridad al partido de que se trate. En caso contrario el jugador no podrá participar del mismo.
 2. La inscripción de un jugador en el Registro de la FMV, cualquiera sea su clasificación deportiva, constituye la expresión de un compromiso contraído entre el Club, el jugador y uno de sus padres o representante legal, para jugadores menores de 21 años, del cual surgen para unos y otros, todos los derechos y obligaciones que les reconoce este Reglamento.
 3. La inscripción en el Registro se hará mediante una ficha uniforme para todos los jugadores que será provista por la FMV. En la ficha de inscripción constarán los siguientes datos del jugador que se inscribe, escritos en letra de imprenta legible: a) Apellido y nombres b) Fecha y lugar de nacimiento c) Nacionalidad d) Domicilio, teléfono y e-mail e) Número de los documentos con que el jugador acredite su identidad según lo dispuesto previamente f) Una fotografía del jugador adherida a la ficha de 4 x 4, fondo blanco, tomada de frente. g) Firma del jugador.

h) Tratándose de menores de edad, la inscripción deberá contar con la firma de uno de los titulares de la Patria Potestad y/o tenencia legal. i) Denominación y sello del Club en que se inscribe y fecha. j) Firma del Presidente y Secretario del Club o sus representantes legales en cuyo favor se inscribe el jugador, certificando, bajo la responsabilidad de los mismos la exactitud de todos los datos anotados.

II. DEL ENTRENADOR

- a. Podrán ser Entrenadores y/o Asistentes aquellas personas que hayan aprobado los cursos que dicte la FMV o cualquier otro curso de entrenadores con similares requerimientos técnicos que sea dictado por autoridades educativas o deportivas, nacionales o privadas, siempre y cuando dichos cursos sean reconocidos como habilitantes por la FMV.
- b. Anualmente se remitirá a la FMV por parte de los Clubes la nómina de entrenadores de sus equipos con los datos que se soliciten.
- c. Los Directores Técnicos no serán autorizados a actuar, si previamente no acreditan tal carácter en planilla, con la credencial habilitante y el ticket anual respectivo, los que podrán ser suplidos con carácter excepcional mediante la exhibición de documento de identidad y documentación fehaciente de la FMV de la cual surja que ha cumplido con aquellos requisitos o los tiene en trámite; y deberán cumplir con lo establecido.
- d. En caso de que un Entrenador no hubiese renovado su ticket anual habilitante, deberá abonar una multa que anualmente fijará el C.D.

III. EL CAMPO

- a. Dimensiones: 6,00 mts. ancho x 12,00 mts. de largo
- b. Dividido a lo largo en dos mitades iguales, delimitado por líneas de colores que contrasten con la superficie de juego.
- c. La superficie del terreno será plana y sin desniveles que puedan resultar peligrosos para los participantes.

IV. ZONA DE SAQUE

- a. Se puede sacar desde cualquier parte de la línea de fondo.

V. LA RED

- a. Altura: 1,90 mts (niños y niñas).
- b. Varillas: El lugar de paso del balón sobre la red estará delimitado por dos varillas situadas sobre las líneas laterales del campo.

VI. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

- a. Deberán presentar:

CABALLEROS 4 (cuatro) jugadores/as en campo y 2 (dos) suplentes (6 jugadores como mínimo).

DAMAS: 4 (cuatro) jugadoras en campo y 4 (cuatro) suplentes (8 jugadoras como mínimo).

El máximo por equipo para damas y caballeros es de 12 (doce) jugadores/as.

VII. EL BALÓN

- a. Pelota oficial de Minivoley.

VIII. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

- a. El partido se disputa a 5 (cinco) sets, de 15 puntos cada uno, con el sistema de "acción-punto" o sea que cada jugada concede un punto al ganador, independientemente de quien ha servido.
- b. En caso de empate en 15 puntos, el set terminará cuando uno de los equipos marque el punto 15. Excepto el 5to set que se jugará a diferencia de 2 pts.
- c. Al final del partido, el equipo que haya ganado más sets (3-0, 3-1, 3-2) será el ganador.

IX. INDUMENTARIA

- a. Todos los jugadores/as deberán vestir una camiseta de color uniforme y con un número del 1 al 18 en el pecho y en la espalda.
- b. Se recomienda Short o calza de color uniforme.

X. EL JUEGO

- a. En el 1º set, un sorteo decide a cada una de los equipos, el saque, la recepción o a elección del campo.
- b. En el 2º, 3º Y 4º set, los equipos cambian de campo, y en el 5º los equipos cambiaran nuevamente cuando uno de los equipos alcance el punto 8.
- c. Antes de comenzar el partido, los equipos dispondrán de 10 minutos de utilización conjunta del campo de juego y la red, para sus actividades de

calentamiento. (La utilización del tiempo de calentamiento es libre para cada equipo, sin formalidades ni intervención arbitral en el mismo).

d. Inicio del juego:

1. El balón será puesto en juego por el niño que debe Sacar, desde detrás de la línea de fondo.
2. El jugador golpea el balón con una sola mano, de manera que pase por sobre la red y caiga en el campo adversario.
3. El jugador no puede entrar en el campo, ni pisar la línea de fondo antes de haber efectuado el servicio.
4. Para que el servicio sea válido el balón no debe tocar a un compañero, ni otro obstáculo y caerá dentro del campo adversario.
5. Todos los jugadores deberán sacar, guardando su turno de servicio, rotando en el sentido de las agujas del reloj.
6. Un jugador no podrá sacar más de 3 (tres) veces consecutivas. Si obtuviera el derecho a sacar por cuarta vez, el equipo deberá rotar y realizar el saque otro jugador respetando el orden de rotación.

e. Desarrollo del juego:

1. El balón debe ser rechazado, pudiendo el contacto efectuarse con cualquier parte del cuerpo. Este contacto debe ser breve y simultáneo.
2. Después de un máximo de tres toques, el balón debe superar nuevamente la red y caer en campo adversario.
3. El equipo que ha efectuado un bloqueo, tiene derecho a 3 toques más.
4. El balón no puede ser tocado dos veces consecutivas por el mismo jugador, salvo después de la acción de bloqueo.
5. 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.
6. Los jugadores no deben tocar la red, el balón en campo adversario, ni superar completamente la línea central que divide ambos campos.

XI. TIEMPOS DE DESCANSO

- a. En cada set, se concederá a cada equipo 1 (un) tiempo muerto de descanso de 30" (treinta segundos), a requerimiento del entrenador.

XII. SUSTITUCIONES

- a. Cada equipo tendrá posibilidad de hacer 6 cambios por posición (se entiende por posición I, II, III y IV), teniendo en cuenta que si el jugador/a "A" fue sustituido por el jugador/a "B", los cambios restantes deberán efectuarse entre A y B, hasta completar un máximo de 6 sustituciones entre ellos en ese set.

De esta manera en cada set el entrenador tendrá a su disposición la realización de hasta 24 cambios (6 por posición).

- b. El entrenador/a deberá colaborar con el planillero/a anunciando los números de los jugadores en cada sustitución.

XIII. CONSIDERACIONES ARBITRALES

- a. El nivel de exigencia técnica en lo relativo a los toques de balón será permisivo, favoreciendo en todos los casos la continuidad de la acción.
- b. Se pitará el toque de red e invasión de campo en caso de que la acción sea intencional, excesiva, peligrosa para el resto de los jugadores o desnaturalice el juego (bajar la red para rematar, bloquear, etc.).

XIV. PLANILLERO/A:

- a. Podrán actuar como planilleros/as solamente aquellas personas a quienes la FMV haya reconocido previamente como tales lo que se acreditará mediante la exhibición del respectivo carné habilitante y su ticket anual.
- b. El planillero/a desempeñará sus funciones sentado del lado opuesto y de frente al 1er. árbitro.

c. RESPONSABILIDADES

1. Completa la hoja del encuentro de acuerdo con las Reglas.
2. Utiliza un timbre u otro elemento sonoro para notificar irregularidades o llamar la atención de los árbitros cuando lo requieran sus responsabilidades.
3. Antes del comienzo del partido y del set:
 - registra los datos del partido y de los equipos, de acuerdo al procedimiento vigente, y obtiene las firmas de los capitanes y entrenadores;

- registra la formación inicial de cada equipo de acuerdo con las fichas de posición inicial
4. Durante el partido:
- registra los puntos marcados;
 - controla el orden de saque de cada equipo e indica cualquier error a los árbitros inmediatamente después del golpe de saque;
 - anuncia a los árbitros la finalización de los sets y el alcance del 8vo punto en el set decisivo (5to set)
5. Al finalizar el partido:
- Deberá cargar los resultados del encuentro, tal como lo hará en los partidos posteriores de la tira.

XV. PROGRAMACIÓN:

- a. La categoría Sub 12 se programará al comienzo de cada Tira. De esta manera se jugará: Sub 12, Sub 13, Sub 15, etc.
- b. Cuando a la hora de iniciación del partido el equipo no se encuentra en la cancha listo para jugar, representará cero (0) punto.
- c. Cuando un equipo no cuente con la cantidad de jugadores mínima requerida tanto en DAMAS como en CABALLEROS (estipulado en el punto VI) o no cumpla con los requisitos establecidos en el Reglamento de Juego en cuanto a números, vestimenta, etc. representará cero (0) punto.
- d. Cuando habiendo comenzado el partido en condiciones reglamentarias, durante el curso del juego, por causa de fuerza mayor, no se pudiera hacer actuar simultáneamente a 4 jugadores. En este caso se adjudicará 1 punto de presentación.
- e. TOLERANCIA: los equipos sub 12 tendrán una tolerancia de 15 min. con respecto al horario de juego.

XVI. AUSENCIAS:

- a. En caso de que un equipo no se presente a disputar 3 partidos deberá reinscribirse y abonar una multa de \$ 5000.-