



Páginas Web

FPV – [fpvoleibol.com/ cat.menoes](http://fpvoleibol.com/cat.menoes)

CNV- cnvpr.com

LPV – lpvpr.com

COPUVO- copuvopr.net

LCO- ligachiqui.com

PRNVA – prnva.com

REGLAS DE TORNEOS CONCILIO DE LIGAS DE VOLEIBOL (CLV)

(Aplican de 1 de enero de 2015 en adelante)

Revisión #0, 12-31-14

”Voleibol, Deporte y Pasión ”

Rev. 0 : 31 de Diciembre de 2014

TABLA DE CONTENIDO

| <u>Sección</u> | <u>Título</u> | <u>Página</u> |
|-----------------------|--|----------------------|
| Capítulo 1 | Introducción..... | 2 |
| Capítulo 2 | Reglas Administrativas Generales..... | 2 |
| Artículo 1 | Inscripcion de Equipos..... | 2 |
| Artículo 2 | Requisitos Adicionales Para la Inscripcion..... | 3 |
| Artículo 3 | Elegibilidad de Jugadores | 4 |
| Artículo 4 | Contrato de Jugadores | 4 |
| Artículo 5 | Cambio de Jugadores..... | 5 |
| Artículo 6 | Arbitraje..... | 5 |
| Artículo 7 | Conducta Incorrecta en Cancha y Sus Sanciones | 6 |
| Artículo 8 | Sistema de Competencia (10 Under a 12 Under)..... | 8 |
| Artículo 9 | Premiación..... | 9 |
| Capítulo 3 | Reglas de Juego..... | 9 |
| Artículo 1 | Generales Para Todas las Categorías | 9 |
| Capítulo 4 | Reglas Especiales - Voleibol de Principiantes..... | 17 |
| Artículo 1 | Introducción..... | 17 |
| Artículo 2 | Reglas Generales – Todas la Categorías Principiantes... | 17 |
| Artículo 3 | Categoría 6 Under | 19 |
| Artículo 4 | Categoría 8 Under | 20 |
| Artículo 5 | Categoría 9 Under | 24 |
| Capítulo 5 | Voleibol de Transición (10 Under) | 26 |
| Artículo 1 | Categoría 10 Under | 27 |
| Capítulo 6 | Voleibol de Desarrollo (10 Under) | 28 |
| Artículo 1 | Categorías 11 Under a 12 Under | 28 |
| Artículo 2 | Categorías 13 Under y 14 Under | 29 |
| Capitulo 7 | Voleibol de Alto Rendimiento (15 Under a 20 Under)... | 30 |
| Capítulo 8 | Cambios Oficiales a Reglas Vigentes | 31 |
| Anejo #1` | Reglas de Jugador Líbero | 32 |

CAPITULO 1 : INTRODUCCION

Artículo 1 : El Concilio de Ligas de Voleibol (**CLV**) es una organizacion creada con el fin de lograr consistencia en la forma en que se enseña, desarrolla y practica el Voleibol en Puerto Rico. Esta es una entidad bajo la sombra de la Federación Puertorriqueña de Voleibol (FPV) que agrupa a las principales Ligas de Voleibol actualmente en operación en Puerto Rico: Circuito Nacional de Voleibol (CNV), Liga Puertorriqueña de Voleibol (LPV), Confederación Puertorriqueña de Voleibol (COPUVO), Liga Chiqui Ortiz (LCO) y la Puerto Rico National Volleyball Association (PRNVA).

Artículo 2 : El CLV ha confeccionado estas reglas administrativas y técnicas para aplicar a todos los torneos de todas las ligas afiliadas que se realizan en las diferentes categorías a través del año natural.

Artículo 3 : Las fechas de cada torneo se incluyen en un documento titulado **Calendario General de Torneos del CLV** que edita y publica el CLV con la participación y el consentimiento de las Liga afiliadas y que en adición se postea en la página de la FPV (fpvvoleibol.com/cat.Menores.html), y las páginas de cada Liga afiliada.

Artículo 4 : Cada torneo tendrá un Director, que se encargará de organizarlo, supervisarlos durante su desarrollo, asesorar a apoderados con dudas o preguntas, comunicar cambios y finalmente concluir con la premiación.

CAPITULO 2 : REGLAS ADMINISTRATIVAS GENERALES

Articulo 1 : Inscripción de Equipos

Sección 1 : Las fechas para la inscripción de equipos se incluyen en el **Calendario de Cada Liga**. De tener que cambiar las fechas por algún problema o conflicto, se harán los cambios en estos documentos, los cuales se mantendrán todo el tiempo al día en las paginas de la **Ligas Afiliadas**.

Sección 2 : Para la fecha límite definida para la inscripción de cada categoría se estarán recibiendo las últimas inscripciones de equipo para participar en los diferentes torneos.

Sección 3: Cada equipo podrá inscribir un máximo de doce (12) jugadores, incluyendo el Líbero en las categorías en que aplique. **Excepción a esto es el la Liga COPUVO donde el máximo es de trece (13) jugadores.**

- Sección 4:** Para cada categoría, los equipos deberán entregar un mínimo de ocho (8) contratos y cualquier otro documento requerido que aplique al momento.
- Sección 5:** El que algún oficial de las Ligas Afiliadas reciba los contratos, sin embargo, no significa que estos están aceptados. El Director de Torneo los evaluará para determinar si todos cumplen con los requisitos de edad, antes de confeccionar el itinerario. De haber alguno que no cumple con los requisitos de edad, será devuelto al apoderado.
- Sección 6:** Al completar la inscripción, se le entregará a los apoderados **Hojas de Anotaciones.**
- Sección 7 :** **Los demás documentos : Hojas de Posiciones, Hojas de Resultados y Reglas de Torneo, podrán ser bajados de las páginas web de la Ligas, o enviados vía electrónica.**
- Sección 8:** De ser necesario y pertinente, se aceptarán inscripciones tardías luego de la fecha límite indicada, pero con una penalidad de \$25.00. Los equipos inscritos tardíamente irán a una lista de espera y se distribuirán en las diferentes secciones de ser posible
- Sección 9:** No se aceptan contratos por fax. En el caso de ser enviados por correo u otros servicios de entregas, las Ligas no se hacen responsables de que estos lleguen a las manos del Director de Torneo a tiempo para poder incluir el equipo en el torneo.

Artículo 2 : Requisitos Adicionales Para la Inscripción

- Sección 1 :** Al momento de completar la inscripción, los equipos deberán dejar saber a la Liga correspondiente si tienen canchas disponibles, y las fechas, para que esta seleccione las opciones al momento de hacer los itinerarios. Como no es posible asignar canchas como anfitrión a cada equipo, la Liga seleccionará las mejores opciones basadas en: el orden de inscripción y la condición de las canchas, así como su accesibilidad.
- Sección 2 :** La Liga del Concilio no acepta inscripciones de equipos en representación, ni con nombres de: escuelas, colegios privados, universidades y/o firmas comerciales. Tampoco acepta equipos con más del 75% de los componentes de equipos de: escuelas, colegios privados o universidades, organizados previamente.
- Sección 3:** La cuota de Inscripción, por categoría será como determine y publique cada Liga Afiliada.

Artículo 3 : Elegibilidad de Jugadores

Sección 1 : Todas Las Categorías (8 Under hasta 20 Under)

- A. Solo podrán participar niños o jóvenes que cumplan con la edad requerida según la fecha de corte, y otros requisitos relacionados, incluidos en los **Calendarios de Torneos de cada Liga Afiliada**.
- B. De la Categoría 11 Under a la 16 Underen, sin embargo, ningún equipo podrá tener más de cuatro (4) jugadores cuya edad corresponde a la de dos (2) categorías anteriores. Esto será en base a la edad de los jugadores a la fecha de corte. Esto no aplica de la Categoría 17 Under en adelante.
- C. De la Categoría 17 Under en adelante, ningún equipo podrá tener más de cuatro (4) jugadores de la categoría **15 Under** (o menor).

Artículo 4 : Contratos de Jugadores

Sección 1: Se utilizará una **Hoja de Contrato Grupal**. Esta debe estar debidamente cumplimentada, en todas sus partes (incluyendo información de los jugadores participantes, **Número de Afiliación**, certificación de cada padre o encargado e información y firma del apoderado). Cada liga **se reserva** el derecho de solicitar un Certificado Medico para cada jugador.. De la información estar incompleta, esta no se aceptará o se devolverá para re-trabajarse.

Sección 2 : Los contratos que incluyan jugadores que No hayan completado su afiliación, por situaciones extremas, pueden aceptarse si se somete una solicitud de afiliación para estos jugadores con los mismos, **y se efectue el pago**. De lo contrario se devolverán.

Sección 2: La persona que firme el Contrato Grupal, como apoderado, será la única persona a la que el Director de Torneo está obligado a comunicar información oficial relacionada al torneo en desarrollo. Excepción a esto, será cuando el apoderado en propiedad autorice, por escrito, a otra persona a fungir como contacto.

Sección 5 : Los contratos adicionales (que no se entreguen en la fecha de inscripción) se entregarán en las oficinas de las Ligas, hasta la fecha que determine y publique la Liga correspondiente. El apoderado o su designado (persona que haga las adiciones) deberá asegurarse de que estos jugadores se incluyan en el roster el equipo por parte de la Liga correspondiente.

Artículo 5 : Cambio De Jugadores

Sección 1 : Se aceptarán adiciones y/o cambios de jugadores, cumpliendo con los requisitos incluidos en la sección de Contratos de Jugadores, hasta la fecha que determine y publique cada Liga Afiliada.

Sección 2: Si un jugador firma con un equipo, y luego decide participar con otro equipo, con el que ya firmó contrato, el jugador y el apoderado del equipo con que va a jugar deberá corroborar que el primer contrato ha sido retirado. De lo contrario, el jugador incurrirá en duplicidad de contrato, lo que le deja fuera del torneo.

Artículo 6: Arbitraje

Sección 1 : El arbitraje será asignado por el oficial designado por cada Liga Afiliada y de acuerdo a las directrices establecidas

Sección 2 : En las Categorías Principiantes se asignarán árbitros debidamente capacitados para officiar en esta categoría. Estos fungirán como Mentores de los niños, explicándole las jugadas, para mejor entendimiento de estos y sus Monitores, cuando sea necesario.

Sección 3 Tanto los árbitros como los anotadores deberán haber completado su **afiliación a la FPV**, según evidencia el carnet que se otorga. En adición deberán estar certificados por la entidad de árbitros a la que pertenecen y/o por la FPV.

Sección 4 : En caso de que alguno de los árbitros o el anotador no presentarse a juego, los apoderados o dirigentes deberán intentar ponerse de acuerdo para continuar con el carnaval y así comunicarlo al Director de Torneo. El árbitro o los árbitros que se ausenten serán sancionados (individualmente o por organización) por la la Liga correspondiente de no presentarse evidencia que justifique su ausencia.

Sección 5 : Los árbitros esperarán por un tiempo razonable (2 - 3 horas) para suspender un carnaval en caso de lluvia copiosa. De no hacerlo, se exponen a sanciones y/o multas por parte de la Liga correspondiente.

Sección 6 : El costo del arbitraje será según negociado y acordado con los representantes de los diferentes grupos de árbitros y será notificado a los apoderados al momento de enviarles los itinerarios.

Sección 7 : Cada equipo aportará la mitad del costo del arbitraje de cada juego, dependiendo el total de la cantidad de juegos por carnaval. Esto se pagará en la cancha, directamente a los árbitros, preferiblemente, antes de

comenzar cada juego.

Sección 8 : De haber menos de cuatro (4) **juegos**, cada equipo participante pagará una cantidad adicional al costo regular por juego, de acuerdo al total de juegos, según lo determine y comunique cada Liga Afiliada.

Artículo 7 : Conducta Incorrecta en Cancha y Sus Sanciones

Sección 1 : Conducta Incorrecta Menor

A. Las conductas incorrectas menores No están sujetas a sanciones. Es deber del árbitro principal el prevenir a los equipos de la aproximación al nivel de sanciones. Esto se hace en dos pasos:

- 1. Paso 1 : emitiendo una advertencia verbal, por intermedio del capitán en juego.**
- 2. Paso 2 : mostrando la Tarjeta Amarilla al/los miembro/s del equipo correspondiente. Esta advertencia formal No es una sanción en si misma, sino una indicación de que el miembro del equipo (y po rende todo el equipo) han alcanzado el nivel de sanciones para el partido. Esto se debe registrar en la Hoja de Anotaciones, pero No tiene consecuencias inmediatas.**

Sección 2 : Conducta Incorrecta Conducente a Sanciones

- A. La conducta incorrecta por parte de un miembro del equipo (entrenadores, asistentes, y jugadores) hacia los oficiales, jugadores del equipo contrario (entrenadores o jugadores), compañeros de equipo o espectadores es clasificada en tres categorías de acuerdo a la seriedad de la ofensa.**
- B. Conducta Grosera : Acción contraria a las buenas constubmbres o principios morales.**
- C. Conducta Injuriosa (ofensiva) : Gestos o palabras difamatorias o insultantes, o cualquier acción que exprese desprecio.**
- D. Agresión : Ataque físico o conducta agresiva o amenazante.**

Sección 3 : Escala de Sanciones

- A. De acuerdo al juicio del árbitro principal y dependiendo del grado de seriedad de la ofensa, las sanciones a aplicarse y que se registran en la Hoja de Anotaciones son : Castigo, Expiulsión o**

Descalificación.

- 1. Castigo :** La primera conducta grosera en el partido por cualquier miembro de un equipo se sancionará con un punto y el saque para el adversario.
- 2. Expulsión :** Un miembro del equipo que es sancionado con expulsión No podrá jugar durante el resto del parcial ; debe ser sustituido legalmente inmediatamente si está en el campo de juego, y debe permanecer sentado en el área de castigo sin otras consecuencias.
 - Un entrenador expulsado pierde su derecho a intervenir en el resto del parcial y debe permanecer esntado en el area de castigo.
 - La primera conducta injuriosa por un miembro el equipo se sancionará con expulsión, sin otras consecuencias.
 - La segunda conducta grosera en el mismo partido por un mismo miembro del equipo se sancionará con expulsión, sin otras consecuencias.
- 3. Descalificación**
 - Cualquier miembro del equipo que ha sido sancionado con descalifaicación, debe ser sustituido legalmente si está en el campo de juego, y debe abandonar el lugar de la competencia (salida de la facilidad donde se está jugando) por el resto del juego, sin mayores consecuencias.
 - El primer ataque físico o intento de agresión será sancionado por descalificación, sin ninguna otra consecuencia.
 - La segunda conducta ofensiva en el mismo juego por el mismo miembro del equipo será sancionado por descalificación, sin ninguna otra consecuencia.
- 4. Sanciones Más Severas**
 - Cualquier miembro de un equipos (entrenador o jugador) que sea decalificado de juego por segunda vez en el mismo torneo, será sancionado por el Director del Torneo con expeulsión del torneo.

- **Cualquier miembro de un equipo, que en su caracter individual, sea descalificado en dos torneos diferentes durante el mismo año, será sancionado por la Liga por un año a partir del momento en que ocurra la última falta.**
- **Cualquier miembro de un equipo, que en su caracter individual, sea descalificado nuevamente, luego de haber cumplido una suspensión de un año, será suspendido por la Liga, sumariamente. :**

Artículo 8: Sistema De Competencia (Categoría 10 Under en Adelante)

Sección 1: Serie Regular

- A. Se jugará los domingos tipo carnaval comenzando a las 10 a.m., en caso de jugarse un solo carnaval por cancha o a las 9 a.m. y 2 p.m. en caso de doble carnaval por cancha. Esto dependerá de la cantidad de canchas disponibles. Causas fortuitas (huracanes, etc.) podrán causar el que se arreglen carnavales de forma diferente.
- B. Los equipos participantes en el torneo se podrán agrupar en más de una división y estas se dividirán en secciones de cuatro (4), cinco (5) o seis (6) equipos por sección, dependiendo del total.
- C. Una vez se comience el torneo, No se harán cambios de sección por la Liga Afiliada correspondiente, a solicitud de los equipos.
- D. Normalmente cada equipo jugará una vez con cada uno de seis (6) u ocho (8) equipos diferentes, de acuerdo a lo determinado y comunicado por cada Liga Afiliada. El total de juegos podría ser mayor en casos excepcionales.
- E. En todas las categorías clasificarán para la primera serie post-regular la cantidad de equipos estipulada al comienzo del torneo (puede variar de acuerdo a la cantidad de equipos participando).

Sección 2 : Series Clasificatorias

- A. El total de equipos a clasificar para estas series, así como el sistema de competencia y la designación de los equipos anfitriones será determinado por cada Liga Afiliada, pero se deberá establecer, y comunicar a todos los equipos participantes, antes del comienzo de los torneos.

Sección 3 : Serie Semi-final

- A. Clasificarán para esta serie los primeros dos equipos de cada una de las dos (2) secciones de la serie Cuartos de Final y estos se colocarán en orden tomando en cuenta solo las estadísticas de la serie Cuartos de Final.
- B. Los cuatro (4) equipos jugarán la serie según lo estipule cada Liga Afiliada, pero nuevamente esto debe ser comunicado antes de comenzar el torneo. Clasificarán dos (2) equipos para la Serie Final.

Sección 4 : Serie Final

- A. **Se jugará un juego de cinco (5) parciales o una serie de 3-2, según lo determine cada Liga Afiliada, en acuerdo con los dos equipos finalistas.**
- B. **La Serie Final se celebrará en el lugar que determine cada Liga Afiliada.**

Artículo 9 : Premiación

Sección 1 : Se premiará a los equipos Campeón y Subcampeón, así como a sus componentes.

Sección 2 La premiación se hará de acuerdo a la forma que lo determine cada Liga Afiliada.

Capitulo 3 : REGLAS DE JUEGO

Articulo 1 : Generales Para Todas Las Categorías

Sección 1: Uniformes

- A.. Se establece por uniforme: pantalón corto y camisa limpios con números al frente y en la espalda (en ambos casos en el centro). Estos deben ser claramente iguales, mismo color y diseño, no necesariamente del mismo fabricante. Los números deben ser entre el uno (1) y el veinte (20).
- B. En el caso de las Ligas Afiliadas que requieran el uso de sellos, este es parte del uniforme, o sea, todos los jugadores deberán tenerlo.
- C. El (la) jugador(a) fungiendo como Líbero, en las categorías que aplique, deberá utilizar una camisa de un color totalmente diferente, que contraste con el color de las camisas de los demás jugadores. El

pantalón podrá ser similar o diferente. Este(a) jugador (a) también necesita tener número en su camisa.

- D. El color de los números debe contrastar con el de las camisas para que estos puedan verse e identificarse claramente y así evitar confusiones en los árbitros.
- E. El uniforme, incluyendo el/la Líbero, podrá tener el logo de cualquier firma auspiciadora tanto en el frente (**sobre el número**) como en la espalda. **El auspiciador No podrá ser un manufacturero o distribuidor de bebidas alcohólicas o productos con connotación sexual.**
- F. El pantalón conocido como "Lycra" podrá usarse como uniforme. Si el pantalón "Lycra" se utiliza debajo de otro pantalón, en este caso no se considera parte del uniforme, o sea, es opcional.
- G. El árbitro No deberá permitir en juego a jugadores cuyos uniformes no cumplan con los requisitos anteriores. En caso de encontrarse jugando un (a) joven cuyo uniforme No cumple con los requisitos (pasó desapercibido al comienzo del juego), esto será reclamado al árbitro, quién de aceptar la reclamación, le aplicará las tarjetas roja y amarilla juntas al mismo. Esto significa que el jugador saldrá de juego y permanecerá en el banco por el resto del parcial. De poder conseguir su uniforme, este jugador podrá jugar en los siguientes parciales.
- H. En caso de que un árbitro permita la participación de un equipo sin uniforme, el equipo contrario podrá jugar bajo protesta cumpliendo con la Sección 11.2. De No hacerlo, No podrá protestar al concluir el juego.

Sección 2 : Protestas

- A. Cualquier protesta deberá verbalizarse al momento de ocurrir y luego documentarse en la Hoja de Anotación (original) luego de concluir el parcial. En la parte posterior de ésta, se deberá abundar sobre la base de la protesta. La protesta deberá radicarse en un término de cuarenta y ocho (48) horas de finalizado el juego (en o antes del martes en la noche), acompañada de un cheque de cincuenta dólares (\$50.00) a nombre de la **la Liga Afiliada correspondiente**. El árbitro deberá emitir su opinión sobre la protesta, por escrito, en la misma Hoja de Anotación. De la protesta prosperar, se devolverá el dinero. De esta **No** prosperar, **No** habrá devolución.

Sección 3 : Disciplina

- A. Los jugadores y los dirigentes deben abstenerse de pronunciar palabras o frases obscenas durante el transcurso del juego, así como mantener el respeto hacia los árbitros.
- B. Los jugadores, los dirigentes y los apoderados deberán observar un comportamiento adecuado durante todos los juegos del torneo, manteniendo el respeto por sus semejantes, pero principalmente por los niños que participan u observan el mismo.
- C. Cualquier irregularidad o conducta irrespetuosa por un árbitro o hacia un árbitro debe documentarse en la Hoja de Anotaciones al concluir el juego para que **la Liga Afiliada correspondiente** determine la acción a seguir.
- D. En caso de una conducta incorrecta por un apoderado o un oficial de la **Liga Afiliada correspondiente**, el testigo de la falta hará un informe al **Director o Presidente de la Liga**. Estos decidirán la acción a seguir.
- E. En caso de una conducta incorrecta o antideportiva por parte de un jugador, varios jugadores, el dirigente o los fanáticos de un equipo en particular, luego de concluido un juego (después del saludo final) o fuera de juego mientras se celebra un carnaval, esto debe ser informado por escrito al Director de Torneo y/o Presidente de la Liga Afiliada correspondiente. Estos realizarán la investigación pertinente e impondrán las sanciones correspondientes, pudiendo incluir multas y/o suspensiones (desde un juego hasta sumarias).

Sección 4: Participación Ilegal

- A. En los juegos solo podrán participar jugadores debidamente inscritos de acuerdo a los requisitos de inscripción. En caso de observarse la participación de un jugador posiblemente fuera de regla, se deberá radicar una protesta cumpliendo con los requisitos de la sección 11.2. En este caso, sin embargo, no es necesario incluir el cheque por \$50.00.

Sección 5 : Sanciones

- A. Los árbitros confiscarán en caso de **que no haya** comparecencia de algún equipo, o **alguno** estar incompleto, luego de esperar veinte (20) minutos después de la hora pautada para el juego. Excepción a esto podrá ser cuando un equipo llegue tarde por alguna razón de mérito, accidente, confusión causada por algún oficial de la Liga Afiliada correspondiente, etc. En este caso, solo el Director de Torneo **o el Director o Presidente de la Liga Afiliada correspondiente** podrán autorizar más tiempo de espera.

- B. Si un jugador o dirigente **es descalificado** de juego por el árbitro, esto conlleva una sanción automática de un (1) juego de suspensión adicional, efectivo para el próximo juego de su equipo. En caso de **que** este jugador o dirigente **participe** en el próximo juego, el mismo será confiscado por la **Liga Afiliada correspondiente** automáticamente a favor del otro equipo. En adición, el árbitro hará un informe en la parte posterior de la Hoja de Anotaciones (original) para que la **Liga** decida sobre cualquier sanción adicional. En caso de que el dirigente expulsado no sea el oficial, según la documentación de la Liga, o sea, haya sido designado para fungir en ese juego solamente, la sanción se le aplicará a ambos. En caso de ser en un 2do juego, el Director de Torneo deberá notificar **al equipo afectado para asegurarse el jugador cumple con su sanción.**
- C. En caso de un equipo no presentarse a juego, en cualquier carnaval (serie regular o post regular), éste será sancionado por la Liga Afiliada correspondiente haciéndole responsable por el monto total del arbitraje de todos los juegos programados para su equipo ese día. En adición, deberá saldar su deuda previo al próximo carnaval para poder seguir participando en el torneo. De no hacerlo, se le podrá dar de baja del torneo.
- D. Toda entidad o equipo que **No cumpla** con su compromiso de participación durante algún torneo, será sancionado mediante suspensión de participación futura o multado por la **Liga Afiliada correspondiente. En adición, podrá ser suspendido de participación futura en todas las ligas del Concilio, de así ser determinado por el mismo.** En caso de multas, la entidad o el equipo deberá saldar su deuda para poder participar en cualquier torneo (cualquier categoría) de la **Liga.**
- E. Equipos, organizaciones o individuos que hagan acercamientos deshonestos mediando: dinero, regalías, compensaciones, recompensas, o equivalentes, y que sea confirmado en base a una queja o reclamación a la **Liga Afiliada correspondiente** por una tercera parte, serán sancionados de acuerdo a la falta. La sanción podrá incluir suspensión parcial o sumaria del individuo y/o de la organización.
- F. Arbitros o anotadores que no se presenten a juego, o lleguen tarde, serán multados automáticamente a través de su organización. (según acuerdos con los grupos de Arbitros)
- G. De detectarse y/o confirmarse un jugador fuera de regla en cualquier juego, el mismo será confiscado automáticamente a favor del equipo contrario. En adición, de la **Liga Afiliada correspondiente** determinar que hubo intención de hacerlo, se sancionará a la organización o apoderado del equipo infractor suspendiéndole de participación en todas las

categorías sumariamente. También se podrá sancionar al jugador de la misma forma, de corroborarse que este y/o sus padres estaban al tanto conscientes competentes de la violación a las reglas.

Sección 6 : Monitores, Dirigentes y Asistentes

- A. Para poder fungir **como Monitor (Categorías Principiantes)** o Entrenador de algún equipo, es menester que la persona sea un adulto (mayor de 18 años).
- B. En adición, para poder fungir como Monitor o Entrenador, debe haber completado su afiliación a la FPV, según evidenciado por la presentación del "Carnet" de Afiliación a los árbitros. También, deberá tener la correspondiente a la categoría que está dirigiendo, según incluido en el carnet. La certificación requerida por categoría es como sigue :

| Categorías | Certificación Requerida |
|---------------------------|---|
| Voleibol de Principiantes | Voleibol de Principiantes o Entrenador Nacional Nivel I |
| 10 Under a 12 Under | Entrenador Nacional Nivel I |
| 13 Under a 16 Under | Entrenador Nacional Nivel II |
| 17 Under a 20 Under | Entrenador Nacional Nivel III |

- C. En el banco de jugadores solo podrán estar el dirigente, un asistente y una tercera persona que puede ser el apoderado o un estadístico o el entrenador. La segunda o tercera persona no podrá ser el dirigente de otro equipo.
- D. Tanto el dirigente como su asistente y la tercera persona podrán utilizar pantalón largo o corto mientras estén en funciones en el banco de su equipo. Sin embargo, de ser corto, este debe ser del tipo bermuda, con un largo cerca de la rodilla y estar ajustado a la cintura (no a las caderas).
- E. De observarse dirigentes y asistentes con tipos de pantalón corto diferentes a los permitidos, serán multados individualmente por la **Liga Afiliada correspondiente** y deberán pagar su multa para poder seguir fungiendo como tal.

Sección 7 : Residencia

- A. En el caso de un jugador extranjero que haya participado con cualquiera de las Selecciones Nacionales de su país, éste No podrá participar en los Torneos de las **Ligas Afiliadas del Concilio** hasta después de dos (2) años de haber logrado su residencia.

Sección 8 : Otras Reglas

- A. En caso de un jugador requerir una amonestación, esto se hará mediante tarjeta amarilla, además será registrado en la Hoja de Anotación.
- B. **Para una falta requiriendo un castigo, se utilizará las tarjetas roja y amarilla. Ambas juntas significa expulsión del parcial. Ambas separadas significa descalificación del juego.**
- C. En caso de que sea menester mover uno o varios juegos a otra cancha porque las condiciones de la cancha asignada lo ameriten (afectada por la lluvia, la superficie se deterioró, la malla no ajusta, etc.) según lo estimen los árbitros, esto se podrá hacer con la debida notificación al Director de Torneo o al Director o Presidente de la Liga Afiliada correspondiente. En caso de que la necesidad de mover un juego surge en medio de un parcial, el mismo será reanudado en la cancha a que fue movido en la puntuación en que fue interrumpido, si es el mismo día del carnaval
- D. En caso de que la cancha donde se está celebrando un carnaval comience a mojarse por lluvia o se deteriore por alguna otra razón que el árbitro estime peligroso para los jugadores, esto deberá ser inmediatamente notificado **al Director de Torneo o al Director o Presidente de la Liga Afiliada correspondiente**. El árbitro principal y el apoderado anfitrión deberán hacer todo lo posible por **evitar la suspensión** del carnaval; gestionar otra cancha cerca, o esperar de acuerdo a lo establecido en la Sección 7.5.
- E. Cada equipo deberá aportar un balón de juego de acuerdo a lo especificado para cada categoría

Nota : Por ninguna razón se suspenderá un carnaval sin la debida notificación al Director de Torneo y/o Director o Presidente de la Liga Afiliada correspondiente.

Sección 9: Compromiso del Equipo Anfitrión

- A. Cada apoderado de equipo que se le otorgó fecha como anfitrión es responsable de tener una cancha bajo techo, con tabloncillo goma o equivalente (preferiblemente) disponible para los juegos de su equipo como anfitrión. Las Categorías Principiantes hasta 12 Under podrán jugar en superficie con terminación en cemento. Para las Categorías Principiantes será menester tener cancha con las medidas requeridas. Para la categoría 10 Under será menester tener la línea de 25 pies claramente definida.
- B. Los apoderados fungiendo como anfitriones son responsables de tener en

la cancha, todos los materiales y equipos dispuestos en la lista siguiente:

1. Tarima para el árbitro
 2. Postes de la malla sin tensores y cubiertos con goma
 3. Dos (2) **banquillos** para los jugadores
 4. Mesa de Anotación, Hojas de Anotaciones, Hojas de Posiciones y Hojas de Resultados.
 5. Como mínimo, un (1) contenedor con Agua potable (entre ambos bancos de jugadores) y vasos para todos los equipos participantes en el carnaval
 6. Pizarra de anotaciones (manual o electrónica)
 7. Mapos u otro material para secar la cancha y personal para hacerlo
 8. Servicios sanitarios limpios, claramente identificados con rótulos (damas y caballeros) y con agua potable y buen desagüe.
 9. Malla y antenas instaladas antes de la hora de comienzo del primer juego
 10. Toalla u otro material para secar los balones, en caso de ser necesario.
 11. Una copia de las Reglas de Torneo vigente.
 12. Una copia del itinerario del carnaval a jugarse, para beneficio de los árbitros y los apoderados visitantes.
- C. En caso de que algún apoderado no tenga disponible los equipos y materiales listados, según se confirme en la Hoja de Supervisión de Cancha, éste será sancionado por **la Liga Afiliada correspondiente** de acuerdo a la falta y según estipulado. La sanción será una multa (entre \$10.00 y \$25.00 dependiendo de la falta) o la determinación de no asignarle más carnavales como anfitrión, en caso de recurrencia.
- D. Faltas a tener la cancha limpia (libre de basura y polvo), con baños limpios y con agua potable, buena iluminación, buenas condiciones de la superficie, líneas claramente marcadas y visibles, los postes de la malla en buena condición, y con seguridad para los demás equipos (jugadores, padres y demás fanaticada), podrán conllevar el no asignarle más juegos como anfitrión en esa cancha.

- E. El apoderado del equipo anfitrión es responsable de informar a la Liga Afiliada correspondiente (Director de Torneo) los resultados de todos los juegos del carnaval a más tardar durante el lunes siguiente (en o antes de las 5 p.m.). Para esto deberá solicitar al árbitro principal la Hoja de Resultados. De faltar a esta responsabilidad, el mismo será multado por la Liga a razón de \$25.00 por evento, pagadero antes del próximo compromiso (juego o serie) de su equipo. De no hacerlo, se le podrán confiscar todos los juegos siguientes hasta que satisfaga la deuda.

Nota: Los resultados mencionados en la sección 12.5 son necesarios para mantener la tabla de posiciones al día y disponible a los apoderados semana por semana.

- F. Los apoderados son responsables de ofrecer un correo electrónico para recibir las comunicaciones sobre y durante el torneo (itinerario original, cambios a este, tabla de posiciones, etc.). En adición, son responsables de acceder su correo electrónico con la frecuencia necesaria para confirmar el recibo de la comunicación y de notificar a sus dirigentes y jugadores. También, son responsables de contactar a un oficial de la **Liga Afiliada correspondiente**, en caso de problemas con su correo electrónico.
- G. Los apoderados son además responsables de corroborar que la información de la tabla de posiciones es correcta, en base a las copias de la Hoja de Anotaciones de cada juego, según se le proveen. En caso de **haya** errores en la Tabla de Posiciones, esto debe ser notificado inmediatamente al Director de Torneo. No se aceptarán reclamaciones por errores en los datos de la tabla de posiciones después del jueves siguiente (hasta la 12 p.m.) a la fecha del último juego de la serie (regular o post-regular), a menos que el error cause el cese de la participación (no clasificación) del equipo reclamando o que **la Liga** no tenga los resultados disponibles en o antes del miércoles de esa semana.

Sección 10 :

Fechas De Carnavales

- A. Las fechas de los carnavales de la serie regular y las series especiales están incluidas en el **Calendario General del CLV** del año en curso. Este puede ser solicitado a cualquiera de las Ligas del **Concilio de Ligas de Voleibol (en persona o vía teléfono)** o accedido vía Internet (páginas de la FPV o cualquiera de las Ligas Afiliadas).

Sección 11: Aclaración Sobre Reglas: Además de las reglas anteriores, aplica el Reglamento Internacional **vigente**.

CAPITULO 4 : REGLAS DE JUEGO ESPECIALES - VOLEIBOL DE PRINCIPIANTES

Artículo 1 : Introducción

Sección 1: El Voleibol de Principiantes: es una estrategia educativa creada para atraer y facilitar el aprendizaje del Voleibol a niños en las edades comprendidas de 6 a 10 años, Este está presidido de un carácter eminentemente pedagógico y formativo, y pretende evitar la especialización temprana proveyendo para que los jugadores puedan jugar todas las posiciones y experimentar todas las situaciones de juego posibles.

Sección 4: El concepto del **Voleibol de Pricipiantes** aplicará a todos los torneos de las Categorías 6 Under, 8 Under y 9 Under, e incluirá reglas progresivas desde los 6 años hasta los 9 años, para que los jugadores se vayan preparando poco a poco para el Voleibol de Transición (Categoría 10 Under) y luego el Voleibol de Desarrollo, que comienza en la Categoría 11 Under.

Artículo 2: Reglas Generales - Todas la Categorías Principiantes

Sección 1 : Ba lón y Altura de la Malla

| Categoría | Balón a Utilizar | Altura de Malla |
|-----------|------------------|-----------------|
| 6 Under | Mikasa MVA123SL | 6'-6" |
| 8 Under | Mikasa MVA123SL | 6'-8" |
| 9 Under | Mikasa MVA123SL | 6'-9 " |

Nota: La altura de la malla es uniforme para niños y niñas ya que en estas edades por lo general la talla en ambos géneros es similar, con ligero predominio de las niñas. Además, la altura de la Red (malla) provee para que el servicio sea más alto, lo que promueve la recepción con toque de antebrazos.

Nota: El tamaño peso y dureza (blando y ligero) de los balones oficiales ha sido seleccionado para facilitar su manejo y propiciar contactos agradables en las primeras experiencias con el balón. El peso y la textura van cambiando con la progresión.

Sección 2: Sorteo y Calentamiento

- A. El sorteo previo se efectuará en presencia de los monitores y un niño por equipo. La decisión será de los niños con la ayuda de sus monitores.
- B. Antes de iniciar el partido cada equipo dispondrá de cinco (5) minutos, **No simultáneos**, para el uso de terreno y la red en sus actividades de

calentamiento. Esto será en los primeros juegos de cada equipo, luego tendrán solo tres (3) minutos.

Sección 3: Cantidad de Jugadores por Equipo

- A. Se podrán registrar y usar doce (12) jugadores por juego.

Sección 4: Función de Monitores

- A. En el banco de jugadores solo podrá estar **el Monitor**, y una segunda persona que puede ser el apoderado.
- B. Todo **Monitor** debe estar debidamente acreditado, habiendo completado el curso de **Voleibol de Principiantes** o el curso Nivel 1 con este módulo.

Sección 5: Posiciones en la Cancha

- A. Habrán seis (6) niños en cancha, 3 delanteros y 3 zagueros, y el resto de los componentes en el banco. Estos rotarán según mas adelante.
- B. Los niños **NO** podrán cambiar de posición entre ellos, excepto en las rotaciones reglamentarias.
- C. El niño de la posición tres (3) es el que acomodará el balón, con golpe de antebrazos o **voleo**, sin embargo en caso de pases erráticos y/o situaciones de emergencia donde el niño no puede alcanzar el balón, cualquier otro jugador podrá hacer el segundo toque, pero no podrá atacar en suspensión.
- D. Al momento de rotar, el niño de la posición #2 pasará al banco y el primero en la rotación del banco pasará a la posición #1, para ejecutar el servicio o saque.
- E. Al comenzar el segundo y tercer parcial, los jugadores ocuparán la misma posición que ocupaban al concluir el parcial anterior. Sin embargo, el último jugador que ejecutó el servicio en el parcial, no podrá volver a servir. Ese equipo debe hacer una rotación.
- F. De un jugador llegar tarde, luego de comenzado un parcial, este podrá ser incluido en el roster oficial, al concluir el parcial y jugar en el próximo parcial, siempre y cuando haga su rutina de calentamiento, entrando en la ultima posición de rotación.

Sección 5: Premiación

- A. Se premiará de acuerdo a la determinación de cada Liga Afiliada.
- B. Cada Liga Afiliada, a su discreción, podrá establecer premios especiales adicionales para estimular a los niños jugadores a ejecutar los aspectos más importantes del **Voleibol de Principiantes**.

Artículo 3: Categoría 6 Under (6 años o menos)

Sección 1: Composición de los Equipos

- A. Se intentará completar un mínimo de seis (6) niños para comenzar a jugar el primer parcial.
- B. De algún equipo No tener los seis (6) niños, el árbitro podrá autorizar el completarlos con jugadores de otro equipo.
- C. De No poderse completar los dos equipos de seis (6) niños, se jugará con los que están, pero manteniendo la misma cantidad de jugadores por equipo en cancha. La máquina, sin embargo, se mantendrá.

Sección 2: Cancha

- A. El área de juego medirá 12.2 Metros (40 pies) de largo por 6.2 Metros (20 pies) de ancho. O sea, cada área de la cancha medirá 6.2 metros (20 pies) de largo por 6.2 metros (20 pies) de ancho
- B. La cancha deberá tener una línea de 10' claramente marcada para el servicio por debajo del hombro.

Nota: Estas medidas abarcan un área de juego apropiada para niños y niñas de 4 a 6 años.

Sección 3: Duración del Partido

- A. El partido consistirá de tres (3) parciales obligatorios a un máximo de 18 puntos. Puede finalizar con marcador de 18 a 17.
- B. El resultado del juego se determinará en base al equipo que gane más parciales.

- C. **Para efectos de tabla de posiciones se otorgará un punto por cada parcial ganado. En caso de empates se va a los puntios anotados y permitidos.**

Nota: El sistema de puntuación permite que todos los niños participen en una parte sustancial del juego (un punto por set ganado), tiene el propósito de brindarle una experiencia competitiva a los niños sin darle mucha importancia al resultado final del juego.

Sección 4: Servicio o Saque

- A. **El Servicio se realizará de cualquier localización en la parte posterior de la línea de 10 pies de la cancha, solamente por debajo del hombro y de frente a la malla.**
- B. **Se podrá hacer un máximo de dos (2) servicios por el mismo jugador. Luego de segundo servicio, el balón pasará al otro equipo sin penalidad. De el jugador fallar el servicio, el otro equipo obtendrá un punto.**

Artículo 4: Categoría 8 Under (8 años o menos)

Sección 1: Composición de los Equipos

- A. **Se necesitará un mínimo de seis (6) niños para comenzar a jugar el primer parcial. De algún equipo **NO** tener los seis (6) niños, el árbitro procederá a confiscar el primer parcial a favor del otro equipo, luego de esperar por 20 minutos a partir de la hora pautada.**
- B. **Se esperará por cinco (5) minutos para comenzar el segundo parcial, y así sucesivamente hasta el tercer parcial, ya que el torneo se lleva por parciales y no por juegos.**
- C. **En caso de algún equipo presentar menos de ocho (8) jugadores en cancha, el árbitro otorgará un (1) punto al equipo contrario si presenta siete (7) jugadores, o dos (2) puntos si presenta solo seis(6), al comienzo de cada parcial.**
- D. **De los dos (2) equipos tener menos de seis (6) jugadores, el juego **NO** se realizará y ninguno de los equipos acumulará puntos por ese juego.**
- E. **De algún equipo presentar seis (6) jugadores en cancha y ocurrir alguna lesión durante ese juego, se procederá a detener el juego, siendo válidos para propósitos de acumulación de puntos, los parciales completados hasta ese punto.**

Sección 2: Cancha

- A. El terreno de juego medirá 15.4 Metros (50' pies) de largo por 9 m (29.5 pies) de ancho, o sea cada lado de la cancha debe medir 25' pies de largo por 29.6 pies de ancho.
- B. La cancha deberá tener una línea de 20 pies claramente marcada para el servicio por debajo del hombro.

Nota: Estas medidas abarcan un área de juego apropiada para niños y niñas de 7 y 8 años que posean destrezas motrices apropiadas y dominio de las técnicas básicas del juego.

Sección 3: Duración del Partido

- A. El partido consistirá de tres (3) parciales obligatorios; los primeros dos (2) a 21 puntos cada uno, y el tercero a 15 puntos, bajo el sistema de "Rally Point". En caso de empate a 20 puntos, en los primeros dos (2), el parcial terminará cuando el primer equipo anote el punto 22 . En caso de empate a 14 puntos en el tercero, el parcial terminará cuando el primer equipo anote el punto 17.
- B. El resultado del juego se determinará en base al equipo que gane más parciales.
- C. Para efectos de tabla de posiciones se otorgará un punto por cada parcial ganado. En caso de empates, se va a los puntos anotados y permitidos.

Nota: El sistema de puntuación permite que todos los niños participen en una parte sustancial del juego (un punto por set ganado), tiene el propósito de brindarle una experiencia competitiva a los niños sin darle mucha importancia al resultado final del juego.

Sección 4: Servicio o Saque

- A. El saque se realizará de cualquier localización en la parte posterior de la línea de fondo de 20 pies (6.2 metros) de la cancha, solamente por debajo del hombro y de frente a la malla.
- B. Como alternativa, se podrá servir por encima del hombro, pero desde detrás de la línea de 25 pies (7.7 metros), o más lejos desde el piso, sin salto, y con la palma de la mano abierta.
- C. **El servicio se deberá hacer con la palma de la mano abierta, ya sea por debajo o por encima del hombro.**

- D. **Si el jugador falla el primer servicio, tendrá una segunda oportunidad (siempre y cuando sea por debajo del hombro); pero si en su segundo intento lo ejecuta efectivamente y su equipo realiza el punto, y el mismo (a) jugador (a) vuelve a servir y lo deja en la malla, o lo saca fuera de las líneas, no tiene otra oportunidad.**
- E. **Solamente, se le adjudicará un punto al equipo contrario si el/la jugador(a) falla los dos intentos, el punto se adjudicará al fallar en la primera ocasión.**
- F. **La segunda oportunidad siempre se le dará cada vez que el/la jugador(a) le toque la oportunidad de entrar a servir luego de una rotación.**
- G. **Se podrá hacer un máximo de tres (3) servicios por el mismo jugador, en caso de estos ser efectivos. Luego del tercer servicio, el balón pasará al equipo contrario sin penalidad.**

Nota: Esto es para brindar la oportunidad de recepción y participación a los dos (2) equipos por igual.

- H. **El jugador tendrá dos (2) oportunidades al servicio, siempre y cuando sea por debajo del hombro, y una sola oportunidad si el intento es por encima del hombro (no habrá una segunda oportunidad si falla por encima del hombro).**

Sección 5: Manejo del Balón

- A. **No se podrá recibir con golpe de manos (Voleo).El servicio será exclusivamente recibido por el pase de antebrazo (bompeo) y el equipo debe efectuar un mínimo de dos (2) contactos para enviar el balón hacia el campo contrario en la primera recepción (K1).**
- B. **Luego del K1, no habrá requisito de cantidad de contactos.**
- C. **Los atacantes delanteros solo podrán atacar en suspensión cuando el balón es acomodado por el jugador que ocupa la posición #3. Esto podrá ser de cualquier lugar de la cancha.**
- D. **El remate de un jugador zaguero no estará permitido, ya sea del piso o en suspensión.**

Nota: La regla de dos (2) contactos mínimo promueve mayor número de contactos, trabajo en equipo y obliga a los monitores a enseñar los fundamentos de juego durante los entrenamientos. La recepción obligatoria mediante el pase

de antebrazos (bompeo) promueve en los niños los desplazamientos necesarios para colocarse en la posición correcta para recibir y pasar el balón con efectividad.

- E. Se le adjudicará un punto (**Punto Gratificante**) al equipo que logre realizar los 3 toques del balón al recibir el servicio del oponente (**K-1**), siempre y cuando se cumpla con los siguientes requisitos:
1. El segundo toque sea realizado por el jugador de la posición 3.
 2. El tercer toque sea un remate del piso o en suspensión de los jugadores de las posiciones 2 y 4 únicamente.
 3. El punto se otorga únicamente si el balón pasa al otro lado de la cancha y es levantado por el contrario, o termine la jugada, si sale afuera de la línea o no la pasa, **NO se adjudicará punto alguno**.
 4. Esto se llevará en una hoja adicional a la hoja de anotación, aunque el punto se debe anotar en la hoja del encuentro.
 5. Si el equipo que está en recepción devuelve el balón al campo contrario, **de un solo pase o toque**, se le sancionara, otorgando **un punto automático** al equipo que está al servicio, **pero la jugada debe continuar**.
 6. Si el servicio es recibido por el jugador de la posición #3, este debe dirigirlo a las posiciones 2, 4 ó 6 donde uno de estos será el que acomode o realice el segundo toque. De ocurrir un "let serve" y lo recibe el jugador de la posición #3 y su equipo logra realizar los 3 toques, se le adjudicará un punto, siempre y cuando se cumpla con los requisitos 3 y 3 de la Regla E, Sección 5.
 7. De surgir un empate desde el punto 20 en los primeros dos (2) parciales o 14 en el ultimo, en adelante, el parcial no podrá finalizar con el punto gratificante (de los 3 toques en recepción), sino hasta que la jugada termine en forma natural o de regla.
 8. **En caso de empate desde el punto 20, tampoco aplicará la Regla E Sección 5 sobre la sanción al equipo que esta en recepción, en caso que devuelva el balón al campo contrario, de un solo pase o toque.**
 9. Luego del punto 20, un **Punto Gratificante** No se considerará para terminar o cerrar el parcial; sin embargo deberá anotarse en la Hoja de Anotaciones, adjudicándolo al equipo que lo realizó.

Nota: El propósito de estas Reglas es evitar la especialización temprana e injustificada. Además, se desea que todos los niños aprendan las destrezas básicas.

Artículo 5: Categoría 9 Under (9 años o menos)

Sección 1: Cancha

- A. El terreno de juego medirá 15.4 Metros (50 pies) de largo por 9 Metros (29.5 pies) de ancho, o sea cada lado de la cancha debe medir 7.7 Metros (25 pies) de largo por 9 Metros (29.5 pies) de ancho.
- B. La cancha deberá tener una línea de 25 pies (7.7 Metros) claramente marcada para el servicio por debajo del hombro.

Sección 2; Duración del Partido

- A. El partido consistirá de tres (3) parciales obligatorios; los primeros dos (2) a 21 puntos cada uno, y el tercero a 15 puntos, bajo el sistema de "Rally Point". En caso de empate a 20 puntos, en los primeros dos (2), el parcial terminará cuando el primer equipo anote el punto 22. En caso de empate a 14 puntos en el tercero, el parcial terminará cuando el primer equipo anote el punto 17.
- B. El resultado del juego se determinará en base al equipo que gane más parciales.
- C. Para efectos de tabla de posiciones se otorgará un punto por cada parcial ganado. En caso de empates, se va a los puntos anotados y permitidos

Sección 3: Servicio o Saque

- A. El saque se realizará de cualquier localización en la parte posterior de la línea de fondo de 25' (7.7 metros) de la cancha, solamente por debajo del hombro y de frente a la malla. Como alternativa.
- B. Como alternativa, se podrá sacar por encima del hombro, pero solo de cualquier localización en la línea de fondo de 9 metros (29'-6") de la cancha, o más lejos desde el piso sin salto y con la palma de la mano abierta.
- C. Se podrá hacer un máximo de cuatro (4) servicios por el mismo jugador, en casos de estos ser efectivos. Luego del cuarto servicio, el balón pasará al equipo contrario sin penalidad.

Nota: Esto es para brindar la oportunidad de recepción y participación a los dos (2) equipos por igual.

Sección 5: Manejo del Balón

- A. No se podrá recibir con golpe de manos (Voleo)**
- B. El servicio será exclusivamente recibido por el pase de antebrazo (bompeo) y el equipo debe efectuar un mínimo de dos (2) contactos para enviar el balón hacia el campo contrario en la primera recepción **(K1)**.
- C. Luego del **K1**, no habrá requisito de cantidad de contactos.

Nota: La regla de dos (2) contactos mínimo promueve mayor número de contactos, trabajo en equipo y obliga a los monitores a enseñar los fundamentos de juego durante los entrenamientos. La recepción obligatoria mediante el pase de antebrazos (bompeo) promueve en los niños los desplazamientos necesarios para colocarse en la posición correcta para recibir y pasar el balón con efectividad.

- D. Se le adjudicará un punto (**Punto Gratificante**) al equipo que logre realizar los 3 toques del balón al recibir el servicio del oponente (K1), siempre y cuando se cumpla con los siguientes requisitos:
 - 1. El segundo toque sea realizado por el jugador de la posición 3.
 - 2. El tercer toque sea un remate del piso o en suspensión de los jugadores de las posiciones 2 y 4 únicamente.
 - 3. El punto se otorga únicamente si el balón pasa al otro lado de la cancha y es levantado por el contrario, o termine la jugada, si sale afuera de la línea o no la pasa, **NO se adjudicará punto alguno**.
 - 4. Esto se llevará en una hoja adicional a la hoja de anotación, aunque el punto se debe anotar en la hoja del encuentro.
 - 5. Si el equipo que está en recepción devuelve el balón al campo contrario, **de un solo pase o toque**, se le otorgará un punto automático al equipo que está al servicio, pero la jugada debe continuar.
 - 6. Si el servicio es recibido por el jugador de la posición #3, este debe dirigirlo a las posiciones 2, 4 ó 6 donde uno de estos será el que acomode o realice el segundo toque. De ocurrir un "let serve" y lo

recibe el jugador de la posición #3 y su equipo logra realizar los 3 toques, se le adjudicará un punto, siempre y cuando se cumpla con los requisitos 2 y 3 de la Regla D Sección 3.

7. De surgir un empate desde el punto 20 en los primeros dos (2) parciales o 14 en el ultimo, en adelante, el parcial no podrá finalizar con el punto gratificante (de los 3 toques en recepción), sino hasta que la jugada termine en forma natural o de regla.
8. **En caso de empate desde el punto 20, tampoco aplicará la Regla D Sección 3 sobre la sanción al equipo que esta en recepción, en caso que devuelva el balón al campo contrario, de un solo pase o toque.**

Nota: El propósito de esta Regla es evitar la especialización temprana e injustificada. Además, se desea que todos los niños aprendan las destrezas básicas.

9. Luego del punto 20, un **Punto Gratificante** no se considerará para terminar o cerrar el parcial; sin embargo deberá anotarse en la Hoja de Anotaciones, adjudicándolo al equipo que lo realizó.

CAPITULO 5: VOLEIBOL DE TRANSICION (CATEGORIAS 10 UNDER)

Artículo 1: Categoría 10 Under

Sección 1: Balón a Utilizarse y Altura de la Malla

| Categoría | Balón a Utilizar | Altura de Malla |
|--------------------|-------------------------|------------------------|
| 10 Under Femenino | Molten V4M4000 | 6'-9" |
| 10 Under Masculino | | 6'-10" |

Sección 2 : Jugadores por Equipo

- A. Se podrán registrar y usar doce (12) jugadores por juego.

Sección 3 : Saque o Servicio

- A. El saque o servicio se realizará desde la línea normal de los 9 Metros (29.5 pie) por encima del hombro, o de la línea de 25 pies por debajo del hombro, solamente.

Sección 4 : Sustituciones - Obligatorias

- A. Antes de comenzar el partido, se certificará la cantidad de jugadores por equipo.
- B. Al momento de uno de los equipos llegar a 11 puntos en el primer parcial, se deberá hacer un mínimo de tres (3) sustituciones (obligatorias) por equipo, de tener ambos equipos nueve (9) jugadores o más. De alguno de los equipos tener menos de nueve (9) jugadores, las sustituciones obligatorias serán de acuerdo al que tenga menos jugadores: de alguno tener ocho (8) jugadores, se harán dos (2) y de alguno tener siete (7) jugadores, se hará una.
- C. En el segundo y tercer parcial No habrá sustituciones obligatorias; estas serán libres.

Sección 5 : Parciales y Puntos por Parcial

- A. Todos los juegos se jugarán a un máximo de tres (3) parciales y se utilizará el sistema de Rally Point” en los tres (3) parcial.
- B. Los primeros dos (2) parrciales se jugarán a 21 puntos, y el tercero, de ser necesario, se jugará a 15 puntos. Estos podrán extenderse en caso de empates a 20 o 14 puntos, decidiéndose siempre por dos (2) puntos, sin límite.

CAPITULO 6: VOLEIBOL DE DESAROLLO (CATEGORIAS 11 A 14 UNDER)

Artículo 1: Categorías 11 Under y 12 Under

Sección 1: Balón a Utilizarse y Altura de la Malla

| Categoría | Balón a Utilizar | Altura de Malla |
|--------------------|------------------|-----------------|
| 11 Under Femenino | V5M4500 | 6'-11" |
| 11 Under Masculino | | 7'-0" |
| 12 Under Femenino | | 7'-0" |
| 12 Under Masculino | | 7'-2" |

Sección 2 : Jugadores por Equipo

- A. Se podrán registrar y usar doce (12) jugadores por juego. **Excepción a esto es la Liga COPUVO, donde se podrán inscribir trece (13).**

Sección 3 : Saque o Servicio

- A. El saque o servicio se realizará desde la línea normal de los 9 Metros (29.5 pie) por encima o por debajo del hombro, a discreción del jugador.
- B. **En estas categorías se podra servir desde el piso o en suspensión, como lo desee el jugador y/o su entrenador.**

Sección 4 : Sustituciones

- A. Se podrá hacer un máximo de doce (12) sustituciones por equipo en todos los parciales.

Seccion 5 : Parciales y Puntos por Parcial

- A. Todos los juegos se jugarán a un máximo de tres (3) parciales y se utilizará el sistema de Rally Point” en los tres (3) parcial.
- B. .Los primeros dos (2) parrciales se jugarán a 25 puntos, y el tercero, de ser necesario, se jugará a 15 puntos. Estos podrán extenderse en caso de empates a 24 o 14 puntos, decidiéndose siempre por dos (2) puntos, sin límite..

Nota : En esta categoría No se podrá utilizar el Jugador Libero, para evitar especializar jugadores a esta edad tan temprana.

Artículo 2 : Categorías 13 Under y 14 Under

Sección 1: Balón a Utilizarse y Altura de la Malla

| Categoría | Balón a Utilizar | Altura de Malla |
|--------------------|-----------------------|-----------------|
| 13 Under Femenino | Molten V5M4500 | 7'-2" |
| 13 Under Masculino | | 7'-4" |
| 14 Under Femenino | | 7'-2" |
| 14 Under Masculino | | 7'-6" |

Sección 2 : Jugadores por Equipo

- A. Se podrán registrar y usar doce (12) jugadores por juego. **Excepción a esto es la Liga COPUVO, donde se podrán inscribir trece (13).**

Sección 3 : Saque o Servicio

- A. El saque o servicio se realizará desde la línea normal de los 9 Metros (29.5 pies), a discreción del jugador.

Sección 4 : Sustituciones

- A. Se podrá hacer un máximo de doce (12) sustituciones por equipo en todos los parciales..

Sección 5 : Parciales y Puntos por Parcial

- A. Todos los juegos se jugarán a un máximo de tres (3) parciales y se utilizará el sistema de Rally Point” en los tres (3) parcial.
- B. .Los primeros dos (2) parciales se jugarán a 21 puntos, y el tercero, de ser necesario, se jugará a 15 puntos. Estos podrán extenderse en caso de empates a 20 o 14 puntos, decidiéndose siempre por dos (2) puntos, sin límite.

Sección 6 : Jugador Líbero

- A. Se podrá utilizar el jugador Líbero de acuerdo a la **Regla en Anejo #1**

CAPITULO #7 : VOLEIBOL DE ALTO RENDIMIENTO (15 UNDER a 20 UNDER)

Artículo 1 : Categorías 15 Under a 20 Under

Sección 1: Balón a Utilizarse y Altura de la Malla

| Categoría | Balón a Utilizar | Altura de Malla |
|-------------------------|------------------|-----------------|
| 15 y 16 Under Femenino | Molten V5M4500 | 7'-41/4" |
| 16 Under Masculino | | 7'-41/4" |
| 18 y 19 Under Femenino | | 7'-41/4" |
| 18 y 20 Under Masculino | | 8'-0" |

Sección 2 : Sustituciones

- A. Se podrá hacer un máximo de doce (12) sustituciones por quipo en todos los parciales.

Sección 3 : Jugador Líbero

- B. Se podrá utilizar el jugador Líbero de acuerdo a la **Regla en Anejo #1**

Sección 4: Jugadores en Selecciones Nacionales

- A. Cualquier jugador que haya sido seleccionado para formar parte del equipo nacional necesita el aval del presidente de la FPV para ser incluido en el roster de un equipo.

Sección 5 : Cláusula de Reserva : 17 a 20 años

- A. Todo jugador que participe en los torneos de estas categorías (17 Under hasta 20 años Under) pasa a ser reserva del equipo con el que jugó para el próximo torneo de la misma categoría. Aunque haya ascendido a Superior con otro equipo, se mantiene reserva del equipo con el que jugó. Para reclamar la reserva, el equipo tendrá que incluir la información sobre el jugador que está reclamando en el documento de inscripción con la identificación "**RESERVA**". Para poder jugar con otro equipo, el jugador
- B. Deberá pedir por escrito un relevo al apoderado del equipo con el que jugó en el torneo anterior de la misma categoría. En caso de equipos en representación de entidades: Ligas, Clubes, Municipios u Organizaciones, el relevo debe ser aprobado por el presidente u oficial designado de la entidad.
- C. De detectarse un jugador violando esta regla **antes del segundo carnaval**, jugando con otro equipo sin relevo, todos los juegos en los que

participó serán confiscados. En adición, el jugador solo podrá continuar participando en el torneo con el equipo que reclamó su reserva, de lo contrario es inelegible.

- D. De detectarse un jugador violando esta regla **durante o después del segundo carnaval**, el jugador será declarado inelegible para el resto del torneo. En adición, el equipo o entidad que incurra en esta violación será multada a discreción del Director de la Liga Afiliada correspondiente.
- E. Solo los apoderados de los equipos tenedores o los oficiales de las entidades podrán hacer las reclamaciones de reserva y estas tienen que ser por escrito, dirigidas al Director de Torneo.

Sección 6 : Jugadores Extranjeros

- A. En el caso de un jugador extranjero que haya participado con cualquiera de las Selecciones Nacionales de su país, éste no podrá participar en los Torneos de las **Ligas Afiliadas del Concilio** hasta después de dos (2) años de haber logrado su residencia.

CAPITULO 8 : CAMBIOS OFICIALES A REGLAS DE TORNEO VIGENTES

Artículo 1 : Estas reglas están basadas en la Reglas Internacionales de Voleibol de la FIVB que aplican de 2009 a 2012 y algunos cambios adelantados en la reglas que aplicarán de 2013 al 2016. En caso de ser necesario hacer cambios a las Reglas de Torneo vigentes, para armonizarlas con las nuevas de la FIVB (2013 al 2016) o de la junta de Directores de la FPV, o por cualquier otra razón de peso, estos se podrán notificar vía comunicación oficial (Resolución). Al momento de hacerlo, la comunicación se convertirá en parte de las Reglas de Torneo oficiales.

Nota: Las Ligas afiliadas bajo el CLV podrán organizar torneos especiales cuyas reglas difieran de las incluidas en este documento, de estimarse necesario y ser aprobado por el CLV. En estos casos, se confeccionará y distribuirá un instructivo con las Reglas de Torneo durante la reunión de organización.

ANEJO #1

Regla de Jugador Libero

1. Cada equipo tendrá derecho a designar solamente un (a) Líbero.
2. Este debe ser identificado en la Hoja de Anotaciones con una **(L) antes de comenzar el juego.**
3. Podrá entrar y salir de juego libremente en reemplazo de cualquier jugador en defensa zaguera.
4. Solo puede ser reemplazado por el jugador a quién reemplazó.
5. Deberá utilizar una camisa de color diferente al resto del equipo.
6. La designación puede ser diferente para cada juego.
7. **No** puede ser capitán de equipo, ni capitán en pista.
8. Su entrada **No** se cuenta como una sustitución regular y aunque el número de sus sustituciones es ilimitado, debe haber una jugada entre dos reemplazos.
9. **No** puede estar en la lista inicial de alineación en cada parcial, pero puede reemplazar antes del comienzo del mismo.
10. La sustitución que involucre al **Líbero** solo puede hacerse si el balón está fuera de juego y antes del silbato para el saque.
11. **No** puede sacar, ni bloquear, ni hacer un intento de bloqueo.
12. **No** puede hacer un golpe de ataque de ningún lugar de la cancha (incluyendo el área de juego y la zona libre), si al momento del contacto, el balón está completamente más alto que el borde superior de la malla.
13. Un jugador **No** puede hacer un golpe por encima del borde superior de la malla, si el balón procede de un pase de dedos del Líbero realizado en la zona de frente o su extensión.

Nota : Se podrá utilizar dos (2) Liberos, si la Liga particular así lo determina. Esto se podrá hacer, siempre y cuando el equipo tenga más de 10 jugadores en cancha, y se utilizará solo uno por parcial.