



En Vitoria-Gasteiz a 22 de Diciembre de 2010

I CAMPEONATO DE NAVIDAD DE FUTNET ORGANIZADO POR AVAFUT

RESUMEN DE REGLAS DE JUEGO

En individual y dobles se usará el campo pequeño 12,8 x 9 metros

En triples se usará la totalidad del campo 18 x 9 metros

La red se situará a 1,10 metros + - de altura

Cada partido está compuesto por las tres modalidades: individual, dobles y triples.

Se realiza un sorteo al comienzo de la primera modalidad y el que lo gana, elige saque o campo para las tres modalidades).

Cada modalidad se juega a tres set.

Cada set se juega a 11 puntos y lo ganará aquel que lo gane con una diferencia de 2 puntos, (ejemplo 11:9)

Si en un set se empata a 10, 11, 12, 13, y 14 puntos, lo gana aquel que llega primero a 15 puntos aunque sea por uno de diferencia (ejemplo 15:14).

En caso de empatar a un set, comienza sacando el tercer set, aquel que tiene más puntos a favor, sumados los conseguidos en los dos set anteriores. En caso de que persista el empate se realizará un sorteo.

En la disputa del tercer set, se cambia de campo, cuando el primer jugador llega a seis puntos.

En cada set se puede solicitar un tiempo de 30 segundos.

Entre set y set sólo se concederá el tiempo suficiente para cambiar de campo y notificar que jugador o jugadores, disputan el siguiente set.

Entre modalidades existe un descanso de tres minutos en los cuales se notificará que jugador o jugadores comienzan a disputar la siguiente modalidad.

Los partidos disputan obligatoriamente las modalidades en el siguiente orden: doble, triple e individual.

Para comenzar un partido debe haber un mínimo de tres jugadores por equipo. (Se esperaran 5 minutos de cortesía y si no se presentan, perderán el partido por 9 set a 0 y cada set por 11:00.

En individual, puede realizarse un cambio por set. (Una vez realizado el cambio, este debe jugar hasta finalizar el mismo, si se lesiona o retira, pierde el set por 11:0)

El Dobles, puede realizarse dos cambios por set. (El jugador sustituido no puede volver a participar en ese set)

En triples, pueden realizarse tres cambios por set. (El jugador sustituido no puede volver a participar en ese set).

Cada equipo dispone de una posibilidad de saque.

Para efectuar el servicio se dispone de 5 segundos desde que el árbitro, ordena el saque.

El servicio es ejecutado siempre por el equipo que se ha anotado el último punto del set en juego.

El saque puede ser efectuado siempre por el mismo jugador, no es obligatorio la rotación de saque.

Al efectuar el servicio, si se toca la línea con el pie, o con el balón, se perderá el punto.

El servicio se repite, si al efectuarse este, dos jugadores adversarios tocan la red a la vez.

El saque puede realizarse desde las manos, soltando el balón antes de que este contacte con el pie o después de un solo bote. (Si se dan dos botes para realizar el saque se perderá el punto)

El saque debe realizarse en los puntos pares de la mitad del campo hacia la derecha.

El saque debe realizarse en los puntos impares de la mitad del campo hacia la izquierda.

En doble o en triples el saque puede efectuarse recto o en diagonal.

En individual el saque es obligatorio que sea en diagonal.

En las tres modalidades el saque no puede superar la línea de fondo situada a 6,40 desde la red, del campo contrario.

Si el saque toca la línea de fondo del campo contrario es bueno.

Si el saque da en la red y no pasa o pasa y bota fuera del campo contrario, se pierde el punto.

Si el saque pega en la red, pasa al campo contrario y este cae dentro del campo o toca al oponente, el servicio es válido.

El saque en ningún caso puede interceptarse por el jugador rival y pasarlo a campo contrario. En caso de que un jugador contrario intercepte el saque, (acción válida), en doble y triple debe de haber un segundo toque por otro compañero de equipo, si se quiere pasar rápido (en este caso no es obligatorio que bote) En individual si se intercepta el saque, el balón debe de efectuar un bote antes de volverlo a tocarlo para pasarlo a campo contrario.

El número máximo de botes del balón en el suelo en una jugada es de dos en todas las modalidades.

No es obligatorio que el balón deba de botar dos veces, ni que todos los jugadores de campo deban de tocar el balón para que este pase a campo contrario.

El número máximo de toques de balón por jugador o equipo es de dos en individual y tres en dobles y triples.

El balón puede ser jugado con cualquier parte del cualquier cuerpo excepto manos y brazos..

Con excepción de los individuales, al jugador no le está permitido tocar el balón dos veces seguidas.

A ninguno de los jugadores, les está permitido tocar la red, aunque el balón no esté en juego, de ser así, será avisado y si reincide, será sancionado con tarjeta amarilla.

Cualquier jugada dudosa, será “ pelota nueva “ volviéndose a repetir el punto.

Es válido, que un jugador pase la cabeza, el pie o la pierna por encima de la red, invadiendo el espacio del campo contrario, siempre que no toque la red o golpee al jugador contrario de la rodilla hacia arriba.

Si el balón toca el suelo dos veces en una secuencia, sin haber sido tocada por ningún jugador, se pierde el punto.

Si al saque del equipo contrario o en una jugada que el otro equipo ha devuelto el balón, si este toca su campo y por el efecto del mismo, este vuelve a campo contrario sin ser tocado por nadie, se pierde el punto.

Si se toca la red con cualquier parte del cuerpo, se pierde el punto.

Si al sacar, el balón le pega o es tocado por un compañero antes de que pase al campo contrario se pierde el punto

Si el balón toca el techo, pared, etc, se pierde el punto.

CLASIFICACIONES

Para la clasificación final de los equipos se seguirá el siguiente criterio.

Mayor número de partidos ganados al término de la liguilla.

En caso de empate a victorias entre dos equipos:

1º- Resultado del partido que enfrentó a ambos equipos.

En otros casos:

2º El que obtenga mejor average, resultante de juegos a favor y en contra.

3º El que haya obtenido mas puntos a favor.

4º- El que tenga más set a favor.

5º- El que tenga menos puntos en contra.

6º -En caso de fuerza mayor, se efectuará un sorteo para elegir al equipo que supera al otro.

En caso de triples o cuádruples empates, se seguirán los mismos criterios que en el empate de dos equipos exceptuando el punto nº1.

SANCIONES

Aquel jugador que reciba en un mismo partido dos tarjetas amarillas será sancionado con la expulsión para el partido en curso, pero no se contabilizará esa expulsión para el siguiente partido por lo cual podrá competir en el siguiente encuentro.

Aquel jugador que reciba en un encuentro, una tarjeta roja directa durante un partido, no podrá jugar el siguiente partido. Si el hecho es grave, el Comité de Competición de la organización podrá decidir que este jugador sea expulsado del Campeonato.

La organización contará con un Comité de Competición que podrá decidir la expulsión del campeonato tanto de una jugador/a, entrenadora/or, así como de un equipo si se observan actitudes poco deportivas o agresivas.

LESIONES

En caso de que algun jugador se lesionase compitiendo en el campeonato, se hará cargo de la asistencia la mutualidad que tenga concertada con la licencia de su club, con su seguro privado o por la Seguridad Social.

Todo participante en el Campeonato de Navidad de FutNet, acepta que la participación en el mismo, no incluye seguro en caso de accidentes de desplazamiento, accidentes producidos durante la disputa de un encuentro, lesiones deportivas producidas en cualquier lance del juego.

EQUIPACIONES

Se recomienda a los equipos participantes ante la posibilidad de disputar hasta cuatro partidos y poder coincidir con los colores que vista el equipo

contrario, acudir al campeonato si es posible con más de una equipación, así como de petos de entrenamiento. No obstante la organización dispondrá de petos para cederlos a los equipos.

ARBITRAJES

Todos los encuentros del campeonato serán arbitrados por colegiados de AVAFUT y FAVAFUTSAL.

Los gastos de arbitrajes, correrán a cargo de AVAFUT.

AVAFUT