



REGLAS DE JUEGO DE FUTNET PARA LA LIGA EUSKADI

MODIFICADAS POR



Diseño y edición:

Asociación Vasca de FutNet

C/ Cercas Bajas nº 5 Bajo Oficina 39
Casa del Deporte Kirol Etxea
C.P – 01001 Vitoria – Gasteiz Araba
Tfno 945 134 007 Fax 945 234 492
www.futtenniseuskadi.com

Contenidos**Página****I. Categorías y disciplinas****4****II. Parte de las normas comunes a toda las categorías y discipl.****4**

1. Terreno y área de juego

4

2. La red

5

3. La pelota.

6

4. Sistema de Competición

6

4.4.1 Inicio del juego

7

5. Servicio y cambios

8

6. Pelota en juego

11

7. Puntuación de un punto, ganar un set y el partido

12

8. Tiempo muerto y sustitución de jugador

13

9. Errores que ocasiona la pérdida de un punto

13

10. Faltas y sanciones

15

11. Uniforme del jugador y protestas

16

12. Diversos

16

III. Características especiales: Individual**17**

1. Terreno y área de juego

17

5. Servicio

17

6. Pelota en juego

18

8. Tiempo muerto y sustitucion de jugador

18

IV. Características especiales: Dobles**18**

1. Terreno y área de juego

18

5. Servicio

19



6. Pelota en juego	19
8. Tiempo muerto y sustitución de jugador	19
V. Características especiales: Triple	20
<hr/>	
1. Terreno y área de juego	20
5. Servicio	20
6. Pelota en juego	21
8. Tiempo muerto y sustitución de jugador	21
VI. Características especiales: mujeres y categorías base	21
2. La red	21
3. La pelota	21
6. Pelota en juego	21
12. Diversos	22
<hr/>	
VII. Apéndice al reglamento Futnet	22
<hr/>	
1. Árbitros	22
-Señales Oficiales de Arbitraje	24
<hr/>	
VIII. Dimensiones del terreno de Juego de Futnet	25





I – CATEGORÍAS Y DISCIPLINAS

- **Categoría:**

- a) Hombres
- b) Mujeres
- c) Mixto
- d) Futnet Base:
 - Juveniles: edad entre 16 y 18
 - Jóvenes: edad entre 13 y 15
 - Niños: edad hasta los 12

- **Disciplinas:**

- a) Individual
- b) Doble
- c) Triple
- d) Las tres disciplinas en un solo partido

II – PARTE DE LAS NORMAS COMUNES A TODAS LAS CATEGORÍAS Y DISCIPLINAS

1. Terreno y área de juego

1.1 Dimensiones terreno juego:

- a) Individual y Doble: 9 metros de ancho x 12,8 metros de largo.
- b) Triple: 9 metros de ancho x 18,0 metros de largo.

1.2 El terreno de juego se divide en dos mitades por una red.

1.3 Las líneas de base y las líneas laterales forman parte del terreno de juego.

Las líneas tienen 5 ± 1 cm. de espesor.

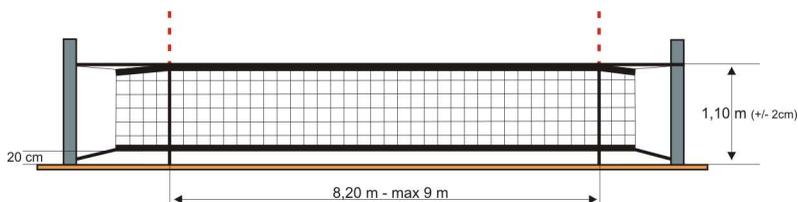


- 1.4 El área de juego que estará disponible durante el partido tiene fronteras al menos de 3 metros desde la línea lateral y 3,5 m desde las líneas de base del terreno de juego. Una desviación admisible de la zona de juego de nivel horizontal es 1:100. Desnivel máximo de 2 cm. sin una brusca transición es permitido. La altura mínima de espacio libre por encima de la zona de juego es de 8 metros.

2. La Red

- 2.1 Definición: sólo la parte que se cuelga a lo largo del terreno de juego entre las líneas laterales. La longitud de la red puede ser definida por dos palos redondos de metal o plástico que fijan la red en las líneas. Los palos redondos son parte de la red.
- 2.2 Los pilares son parte de la red y se pondrán a la línea de base en plano vertical, se puede hacer extensión de los pilares añadiendo por encima de la red 2 antenas de 90-100 cm.
- 2.3. La red se tensa en ambos extremos de manera que su parte superior se extiende más de 110 cm. de la superficie del terreno de juego. La altura máxima admisible de desviación de la red es de ± 2 cm. La distancia entre el borde inferior de la red y la superficie del terreno de juego no es más de 20 cm. La altura de la red para los niños hasta los 15 es de 100 cm. En caso de problemas con la red durante la disputa de un juego (un pilar de apoyo movido, caída de tensión de la red, etc.), y que entonces no se mantenga la altura oficial, el árbitro hará la indicación de jugar una "nueva pelota".

Red





3. La Pelota

Parámetros oficiales de la pelota:

De la construcción: encolado, 32 paneles; color: en blanco y negro, el material: sintético (natural) de cuero; peso: 396-453 gr; circunferencia: 680-710 mm; la altura de rebote: 660-720 mm., la hinchada: 60-65 kPa. La altura de rebote se mide en la forma que la pelota caiga desde una altura de un (1) metro con la válvula hacia arriba.



Pelota

4. Sistema de Competición

Sistema de Competición:

- Se tratará de crear grupos máximos de 9 equipos.
- Los encuentros se disputarán desde el sábado a la mañana al domingo a la tarde.
- Si un equipo de Futnet, también lo es de Futsal, se tratará en la medida de lo posible de que los partidos no coincidan.
- Si sólo se hace un grupo, se estudiará la disputa de una liga regular a dos vueltas o una vuelta y al finalizar esta dividir el grupo en dos (de la mitad hacia arriba un grupo y de la mitad hacia abajo otro grupo). Si hay dos grupos, disputarán una vuelta y al finalizar



esta se juntarán los primeros clasificados de los dos grupos por un lado y el resto por otro para disputar otra vuelta a un solo partido.

- Un partido se compone de 3 modalidades en un Match: Individuales, dobles y triples.
- En todas las modalidades se permiten 2 botes. (Se puede proponer un bote)
- No se permite tocar el balón con los brazos o manos.
- Cada partido se disputa a tres sets y los resultados que se pueden dar por modalidad son: 3:0, 2:1, 1:2, 0:3.
- Cada set se compone de 11 puntos, ganando siempre el set por un mínimo de 2 puntos (ejemplo 11: 9,) En caso de empate a 10, 11, 12 ó 13 se jugarán dos puntos más, en caso de empatar a 14 puntos, ganará el primero que llegue a 15 puntos.
- Un equipo debe de tener como mínimo 4 fichas de jugadores, no existiendo límite máximo de jugadores. (Perfectamente puede ser un equipo de Fútbol Sala, Fútbol o de cualquier otro deporte).
- En las actas de los partidos se pueden inscribir 10 jugadores.
- Un partido no se podrá disputar si no hay un mínimo de 3 jugadores desde el comienzo.
- En cada uno de los partidos puede jugar cualquier componente del equipo.
- El encuentro se iniciará siempre y obligatoriamente por la modalidad de Doble. En segundo lugar se disputará la modalidad de triples y se finalizará con la modalidad de individual.



4.4.1 Inicio del Juego

- 4.1 El equipo (jugador) que gana el sorteo tiene la opción de elegir entre campo o servicio y lo que elija se respetará para el inicio de las tres modalidades.
- 4.2 En el caso de empate a un set, antes de iniciar el tercer set, tiene la posibilidad para elegir campo o servicio, el equipo (jugador) que tras sumar los puntos obtenidos en los dos primeros sets, tiene mayor número de puntos ganados. Sólo en caso de igual número de puntos ganados, se volverá a efectuar un sorteo.
- 4.3 Los tiempos de descanso aprobados por la Comisión Técnica de AVAFUT son los siguientes (siempre que el partido no vaya retrasado):
 - a) entre los sets: treinta segundos.
 - b) entre modalidades: tres minutos.

El partido se suspende si el equipo (mínimo tres jugadores) no están presentes en el tiempo establecido en el terreno de juego. Tiempo máximo de cortesía de espera 5 minutos de la hora fijada. El equipo contrario presente gana el encuentro por 9 set a 0 y cada set por 11 puntos a 0.

5. Servicio y cambios

- 5.1 Cada equipo dispone de la posibilidad de realizar un saque para iniciar el punto.
- 5.2 Un servicio es ejecutado golpeando el balón con cualquier parte del cuerpo, excepto por el brazo y la mano, desde la zona de detrás de la línea de base, fuera del terreno de juego.



- 5.3 La forma de servir: pateando la pelota por cualquier parte permitida del cuerpo en forma de volea. El balón puede rebotar en el suelo antes del saque o puede ser sacado sin mediar bote. Ni la pelota ni los pies pueden tocar el terreno de juego (incluyendo las líneas) cuando un servicio se está ejecutando. La pelota debe ser lanzada desde la o las mano, de tal forma de que al golpear el pie el balón, este ya no este en las manos del jugador. Si un saque da dos botes no será válido, perdiendo el punto y el saque.
- 5.4 El saque debe realizarse en los puntos impares desde el centro del campo hacia la banda izquierda y en los puntos pares desde el centro del campo hacia la parte derecha. El saque se puede realizar recto o en diagonal en dobles y obligatoriamente en diagonal en individual.
- 5.5 El servicio se llevará a cabo dentro de los 5 segundos desde el momento en que el árbitro da la orden para iniciar el juego. Cuando un equipo disponga del servicio puede elegir la persona que lo efectúe (puede sacar todo el set el mismo jugador).
- 5.6 La pelota debe cruzar la red e ir al área de servicio del oponente, o tocar al oponente (s).
- 5.7 El servicio es válido incluso si la bola toca la red y luego en el área de servicio del oponente o toca el oponente (s).



- 5.8 El servicio siempre se lleva a cabo por el equipo (jugador) que se anota un punto.
- 5.9 Al oponente le es permitido tocar la pelota antes de que haya tocado su área de servicio, pero nunca puede devolver el balón al primer toque. Si se hace así, la pelota debe ser tocada una vez más por el mismo jugador, (se aplica para los individuales) o por un compañero del jugador que la ha tocado (se aplica para los dobles y triples) antes que la pelota cruce a red.
- 5.10 Si el saque toca la red y el balón no pasa al campo contrario, este no será válido.
- 5.11 Si el saque toca la red y el balón bota fuera del campo contrario, este no será válido.
- 5.12 Si el saque toca la red y el balón bota dentro del campo contrario este será válido.
- 5.13 En cada uno de los partidos puede jugar cualquier componente del equipo.
- 5.14 En Individuales, sólo se podrá hacer una sustitución por set, en el momento que el equipo lo estime conveniente. Si un equipo realiza el cambio y el jugador se lesiona, perderán el set que estén



disputando al haber agotado los cambios. Cada set pueden iniciarlo y disputarlo 2 jugadores diferentes.

- 5.15 En cada set de dobles, se pueden realizar dos cambios en el momento que lo estime conveniente el equipo.
- 5.16 Estos cambios pueden realizarse, cambiándose los dos jugadores a la vez o realizarse por separado. Para ello el balón no debe estar en juego y se debe de avisar al árbitro.
- 5.17 En cada set de triples, puede haber tres cambios, en el momento que lo estime conveniente el equipo, siguiendo las mismas directrices que en los dobles.
- 5.18 Tanto en Individual, Doble y Triple, un jugador cambiado en un set, no puede volver a jugar en el mismo, aunque si podrá volver a jugar en sucesivos set.

6. Pelota en Juego

- 6.1 El número máximo de botes de balón en suelo es el siguiente:
Individual: 2, dobles: 2, triple: 2. (Se puede proponer un bote al concluir la primera vuelta)
- 6.2 El número máximo de toques de balón por el jugador/equipo:
Individuales: 2, dobles: 3, triples: 3. El jugador puede tocar el balón con cualquier parte de su cuerpo a excepción de brazos y manos. Con la excepción de los individuales, al jugador no le está permitido tocar la pelota dos veces en sucesión. El número mínimo de toques del balón por el jugador antes que la pelota cruza la red es un (1),



excepto cuando se recibe el servicio inicial, el número mínimo de toques del balón es de dos (2).

- 6.3 Si se juega correctamente por los jugadores, el balón puede tocar el suelo en el terreno de juego solamente dos veces.
- 6.4 El servicio se repite (" nueva pelota"), si un objeto extraño toca el balón o el terreno de juego.
- 6.5 Ninguno de los jugadores se les permite tocar la red (incluso después de que la pelota no esté ya en juego).
- 6.6 La pelota es jugada correctamente, sólo si se cruza la red en el terreno de juego del oponente (véase los artículos, 5.7; 5.12).
- 6.7 Si dos jugadores opuestos tocan el balón sobre la red al mismo tiempo (" pelota muerta") y la pelota termina fuera de la pista de juego, se repite el servicio.
- 6.8 Si dos jugadores opuestos tocan el balón sobre la red al mismo tiempo (" pelota muerta"), el juego continúa siempre que la pelota toque el suelo dentro de la pista de juego. En este caso, la pelota puede ser jugada por el jugador que jugó la pelota muerta.
- 6.9 El jugador puede tocar la pelota sobre una parte de la pista de juego del oponente, de pie o elevarse y luego aterrizar en su propio terreno de juego.
- 6.10 El jugador puede tocar **sin querer** la pierna del oponente (la parte debajo de la rodilla) por su la pierna (la parte debajo de la rodilla), después de que ha jugado la pelota.

7. Puntuación de un punto, ganar un set y el partido

- 7.1 El equipo (jugador) gana un punto si el oponente comete un error, cada uno de estos errores significa un punto.



- 7.2 Todas las disciplinas (individuales, dobles y triples) se juegan a 3 juegos ó set. Un juego es ganado por el equipo (jugador) que primero anota 11 puntos con una ventaja mínima de dos (2) puntos (11:9). En caso contrario el juego continúa hasta que la ventaja de dos puntos se consigue, o uno de ellos llega a 15 puntos.

8. Tiempo muerto y sustitución de jugador

- 8.1 Cada equipo (dobles, triples) tiene derecho a un (1) tiempo muerto de 30 segundos por set, después de que el entrenador (jugador) lo haya pedido al árbitro.
- 8.2 Cada partido (individual) tiene derecho a un tiempo muerto de 30 segundos por set, después de que el entrenador (jugador) lo haya pedido al árbitro.
- 8.3 Cada equipo Individual tiene derecho a realizar un cambio por set. Cada set, puede ser disputado por 2 jugadores diferentes. En dobles se pueden realizar dos cambios por set y en triples, tres cambios por set. Cada set, es un nuevo juego y pueden cambiarse los jugadores, por lo tanto en cada juego de individual pueden disputarlo 2 jugadores diferentes, un set de dobles pueden disputarlo 4 jugadores diferentes y un set de triples hasta 5 jugadores diferentes.
- 8.4 El árbitro tiene derecho en cualquier momento en el curso de un set de declarar "tiempo muerto del árbitro" para eliminar los obstáculos de cualquier naturaleza.
- 8.5 Al descanso y tiempos muertos, los jugadores deben congregarse en el área designada y reservada para cada equipo (área de banquillo propia).

9. Errores que ocasiona la pérdida de un punto

- 9.1 El equipo (jugador) pierde un punto si la pelota toca el suelo dos veces en una secuencia sin ser tocada por el jugador.



- 9.2 El equipo (jugador) pierde un punto, si el balón ha rebotado en el propio terreno de juego y por efecto el balón atraviesa la red para el campo del oponente, sin haber sido tocado por el jugador.
- 9.3 El equipo (jugador) pierde un punto, si el jugador toca la red con cualquier parte de su cuerpo. El servicio se repite si la red es tocada por los dos adversarios al mismo tiempo.
- 9.4 El equipo pierde un punto, si un jugador ha hecho uno de los siguientes errores cuando la pelota se sirve:
- a) que toca bien la línea de base o una línea de banda con el balón o el pie que sostiene el peso de su cuerpo cuando un servicio se está ejecutando.
 - b) La pelota se sirve y cuando va en la dirección del terreno de juego del oponente es tocado por un co-jugador propio.
 - c) la bola cae fuera de la zona de servicio en el campo del oponente.
 - d) no logra realizar el saque correctamente en el intento que le corresponde.
- 9.5 Un jugador toca el balón con la mano o el brazo.
- 9.6 La pelota jugada por un jugador llega al terreno de juego del oponente sin pasar por el área de red.
- 9.7 La pelota jugada por un jugador cae fuera del terreno de juego del rival.
- 9.8 La pelota es tocada por un jugador sobre el terreno de juego del rival y el jugador no se detiene o no cae dentro de su propio terreno de juego.
- 9.9 Cuando se juega en un pabellón: si la pelota toca una parte del pabellón, (techo, paredes, anillas, etc.), es una falta del último jugador que jugó el balón.
- 9.10 Un jugador toca o empuja a su oponente con la mano (manos).



- 9.11 Un jugador juega la pelota dos veces en una secuencia (se aplica a los dobles y triples).
- 9.12 Un jugador juega el balón pisando el terreno de juego del rival.
- 9.13 El jugador oponente toca la pelota antes de que ésta sea jugada por un jugador en su propio terreno de juego una vez haya tocado el balón el suelo.
- 9.14 Un jugador toca un jugador oponente (con la excepción de 6.10) con la pierna que se coloca a lo largo de la red.

10. Faltas y Sanciones

- 10.1 Si un jugador supera el límite de 5 segundos para servir.
- 10.2 Conducta antideportiva (protestas, reclamaciones; jugar deliberadamente el balón para golpear al árbitro, o jugadores, entrenadores, jefes de equipo tanto propios como de los oponentes, etc. Patear la pelota en el terreno de juego para deliberadamente; retrasar el servicio; agredir y empujar al oponente; lenguaje ofensivo o hacer un gesto inadecuado hacia los jugadores, entrenadores, jefes de equipo tanto propios como de los oponentes, etc.):
- Por primera vez: Tarjeta amarilla.
 - Por segunda vez: Tarjeta roja y expulsión.
- 10.3 Dependiendo de la gravedad de la conducta antideportiva (artículo 10,2), un jugador es sancionado con tarjeta amarilla o roja. Tras recibir la tarjeta roja el jugador debe abandonar la pista de juego. El Comité de Competición establecerá la sanción al jugador en función de los hechos acontecidos.
- 10.4 Un jugador expulsado puede ser sustituido por otro jugador (individual, dobles y triples, si el equipo sancionado dispone de cambios). Cuando un jugador es expulsado o se lesiona de manera que no puede seguir ejerciendo la modalidad en disputa y su equipo



no tiene más sustitutos para utilizar, el set se otorga a favor del equipo contrario por 11 puntos a 0.

- 10.5 Si el árbitro es insultado por el jugador (s) o miembro (s) de la delegación oficial, se sancionará con tarjeta roja y expulsión, perdiendo el set si no dispone de más cambios. Si los insultos son por parte de todo el equipo, estos perderán el partido por 9 set a 0.

11. Uniforme del Jugador y Protestas

- 11.1 Los jugadores de un equipo deberán utilizar equipaciones de juego reglamentarias y numeradas. El árbitro valorará las indumentarias, siendo recogida en acta cualquier anomalía, pudiendo ser sancionados por el Comité de Competición.
- 11.2 Cuando se interrumpe el juego, el capitán del equipo o el entrenador tiene derecho a levantar la mano para ofrecer su protesta (s) al árbitro y una pregunta sobre la interpretación de las normas. La decisión del árbitro es definitiva.
- 11.3 Las protestas, en su caso, se tratan de acuerdo con la Normativa de Competición, cuando el partido ha terminado. La decisión final corresponde a los tribunales de arbitraje de la Competición.

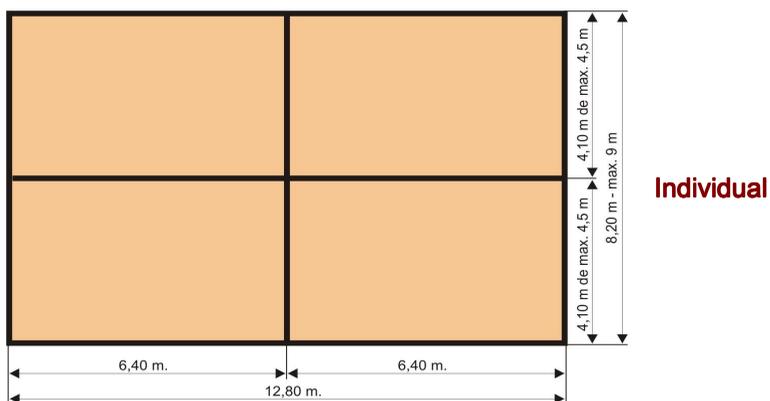
12. Diversos

Otras cuestiones discutibles son tratadas por la autoridad de control de las respectivas competiciones.

III – CARACTERÍSTICAS ESPECIALES: INDIVIDUAL

1. Terreno y área de juego

Las dos mitades de la pista de juego, 9 m. de ancho x 12,8 m de largo, están divididos por una línea central en dos mitades del mismo tamaño (área de servicio de 4,5 m x 6,4 m).



5. Servicio

Se permite un servicio por punto: si este no es correcto se perderá el punto. Un servicio puede ser ejecutado desde el espacio detrás de la línea de base, entre el centro y las líneas laterales. Un servicio se ejecuta desde la derecha o izquierda, según el número de puntos obtenidos por el jugador: desde la derecha, si el número es par (0:0, 2:1, 4:6, etc.), desde la izquierda, si el número es impar (1:0, 1:1, 1:2, 3:2, etc.) Para efectuar correctamente el saque, la pelota debe de efectuar solamente un bote, una vez que el balón ha botado el saque es obligatorio. El servicio debe ser efectuado en diagonal debiendo entrar en el campo contrario.

6. Pelota en juego

Se permiten dos botes de balón y un máximo de dos toques. El jugador puede pasar el balón a campo contrario al primer toque si este antes ha botado. El jugador puede tocar la pelota dos veces en la secuencia antes que esta cruce la red, pero para ello siempre debe haber antes como mínimo un bote.



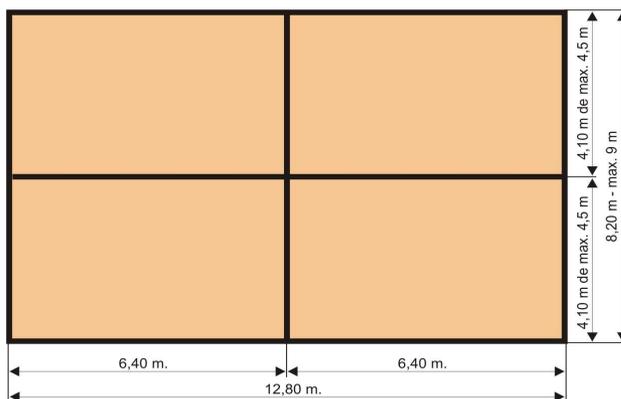
8. Tiempo muerto y sustitución de jugador

En los partidos individuales se permite un cambio por cada set. (Un jugador que comienza un set, puede ser sustituido en cualquier momento del encuentro por otro compañero. Si este se lesiona y ya no tiene cambios perderá el set por 11 puntos a 0).
Cada set puede ser jugado por 2 jugadores diferentes.

IV - CARACTERÍSTICAS ESPECIALES: DOBLES

1. Terreno y área de juego

Una mitad de la pista de juego tiene 9 m, de ancho x 6,40 m de largo. Ninguna de las dos áreas de servicio se divide, las dimensiones de esta es de 9 m x 12,8 m.



Doble

5. Servicio

Sólo se permite un intento de servicio por cada punto: si este no es correcto, se perderá el punto. Un servicio puede ser ejecutado desde el espacio detrás de la línea de base, entre el centro y las líneas laterales. Un servicio se ejecuta desde la derecha o izquierda, según el número de puntos obtenidos por el jugador:



desde la derecha, si el número es par (0:0, 2:1, 4:6, etc.), desde la izquierda, si el número es impar (1:0, 1:1, 1:2, 3:2, etc.) .) Para efectuar el saque correctamente, la pelota debe de realizar solamente un bote, una vez que el balón ha botado el saque es obligatorio. El servicio puede ser efectuado recto o en diagonal.

6. Pelota en juego

La pelota puede botar dos veces. Esta nunca se puede tocar dos veces consecutivas por el mismo jugador, y a partir de los 3 toques permitidos para el equipo en cuestión, el bote del balón sobre el terreno de juego no es obligatorio.

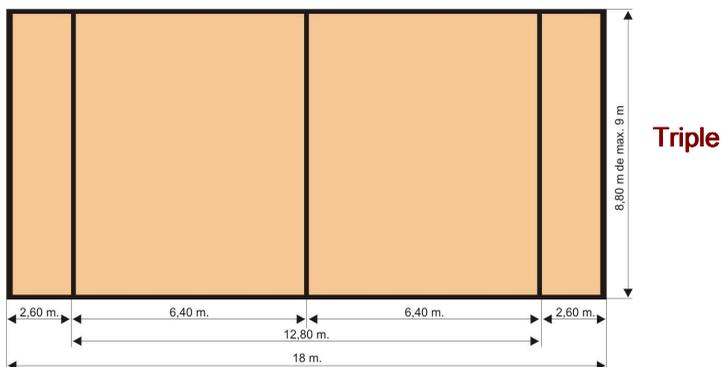
8. Tiempo muerto y sustitución de jugador

El equipo se compone como mínimo de 3 jugadores de los cuales dos deberán estar siempre jugando y uno es su sustituto. Los jugadores en el juego pueden ser sustituidos en cualquier momento del set por el tercer integrante. Un jugador sustituido no podrá volver a jugar en un mismo set. Cada set puede ser jugado por dos jugadores diferentes.

V - CARACTERÍSTICAS ESPECIALES: TRIPLE

1. Terreno y área de juego

Una mitad de la pista de juego tiene 9 m de ancho x 9 m de largo. Ninguna de las dos áreas de servicio se divide, las dimensiones de esta es de 9 m x 18,0 m.



5. Servicio

Se permiten un servicio por cada punto: si este no es correcto, se perderá el punto. Un servicio puede ser ejecutado desde el espacio detrás de la línea de base, entre el centro y las líneas laterales. Un servicio se ejecuta desde la derecha o izquierda, según el número de puntos obtenidos por el jugador: desde la derecha, si el número es par (0:0, 2:1, 4:6, etc.), desde la izquierda, si el número es impar (1:0, 1:1, 1:2, 3:2, etc.) Para efectuar el saque correctamente, la pelota debe de realizar solamente un bote, una vez que el balón ha botado el saque es obligatorio. El servicio puede ser efectuado recto o en diagonal.

6. Pelota en juego

La pelota puede botar dos veces. Esta nunca se puede tocar dos veces consecutivas por el mismo jugador, y a partir de los 3 toques permitidos para el equipo en cuestión, el bote del balón sobre el terreno de juego no es obligatorio.

8. Tiempo muerto y sustitución de jugador



El equipo se compone de 3 jugadores como mínimo. Si no disponen de cambios, los tres deberán estar siempre jugando. Si disponen de cambios, los tres jugadores que inician un set pueden ser sustituidos siempre por un jugador diferente (recordar que un equipo puede inscribir en acta hasta 10 jugadores). Un jugador sustituido no puede volver a jugar en el mismo set. La sustitución puede implicar hasta la sustitución de dos jugadores al mismo tiempo. Cada set puede ser jugado por tres jugadores diferentes.

VI - CARACTERÍSTICAS ESPECIALES: MUJERES, CATEGORÍAS BASE

2. La Red

La altura de la red para las categorías Mujeres puede estar entre 100 y 110 cm y Fútbol-Tenis Base a 100 cm.

3. La Pelota

Una pelota ligera (por ejemplo, para voleibol) se puede utilizar en la Categoría Niños

6. Pelota en juego

Dos botes de pelota para cada disciplina (individual, doble, triple) en la categoría Mujeres. En Futnet base se puede jugar con tres botes.

12. Diversos

El año de un campeonato, sólo el jugador que ha alcanzado la edad adecuada establecida para su categoría, se le permite participar en el campeonato. Los jugadores más jóvenes pueden empezar en la categoría superior sólo con el permiso escrito de su padre o tutor. Jóvenes y Niños se les permite jugar en las tres disciplinas durante la celebración de un evento. Está prohibido jugar simultáneamente en dos categorías si sus competiciones se celebran al mismo tiempo.



VII. APÉNDICE AL REGALMENTO DE FUTNET

1. Árbitros

- 1.1 Número de árbitros: El partido puede ser arbitrado por un solo árbitro o por dos árbitros (1º árbitro, 2º árbitro). Otro número de árbitros puede ser declarado por el Comité Técnico de la Competición en curso. El apoyo de los jueces de línea es bienvenido.
- 1.2 Derechos de los dos árbitros: Todos los miembros del equipo (jugadores, entrenadores, jefes de equipo, etc.) en el terreno de juego, están obligados a acatar las instrucciones de los árbitros.
- 1.3 Deberes de los árbitros:
- a) dar permiso para el inicio del partido.
 - b) dar instrucciones para el inicio del juego o su interrupción.
 - c) juzga los errores de un equipo (jugador) y decide (arbitra) cual es el equipo (jugador) que recibe un punto.
 - d) dicta "nueva pelota" en caso de no tener claro una decisión diferente de lo que ha pasado.
 - e) control de la puntuación del partido.
 - f) dar instrucciones para arreglar el uniforme de juego, líneas, área de juegos, etc.
 - g) juzga los jugadores y el comportamiento de los otros componentes oficiales de un equipo y mostrarles las sanciones oportunas.
 - h) autorización y control de las sustituciones de jugadores y tiempos muertos.
 - i) medir y mantener los tiempos de ejecución de los servicios.
 - j) utilizar el silbato y las señales oficiales.
 - k) arbitrar el partido de acuerdo con las Reglas de Fut-Tenis válida en el tiempo de la Competición en curso.

- 1.4 Si existen dos árbitros:

Funciones complementarias del primer árbitro:



- a) decidir si se cumplen las condiciones (el tiempo, visibilidad, etc.) para iniciar / continuar un partido.
- b) decidir quién (el primero o el segundo) es el árbitro que estará dirigiendo un partido de la jornada en curso.

1.5 Funciones complementarias del segundo árbitro:

- a) decidir si las condiciones técnicas (tamaño de la pista de juego, pelota, red, líneas, etc.) están en buen término para el inicio del partido.
- b) introducir los datos en el acta de partido.
- c) cumplir con las instrucciones del primer árbitro, excepto el juicio sobre los errores en el juego, con preferencia de decisión final para el primer árbitro.

1.6 Posición de los árbitros durante el partido: Los árbitros deben estar si existen, detrás de los pilares de la red a ambos lados de la red, excepto en la situación cuando el balón se dirige hacia su posición o se juega cerca de ellos. Si no existen pilares en la red, se colocaran entre las lineas laterales y los postes de amarre de la red.

1.7 Los árbitros deben usar uniforme reglamentario.

1.8 Señales Oficiales de Arbitraje:

Situación Partido	Señal/Acción
Nueva Pelota	Elevar los pulgares de ambas manos (manos juntas y cerradas)
Tiempo Muerto	Colocar la palma de una mano sobre la otra parte en posición vertical, formando la letra " T" . Indique el equipo que solicita el tiempo muerto
Doble Bote	Señal con dos dedos en la zona de ataque de la pista de juego
Triple Bote	Señal con tres dedos en la zona de ataque de la pista de juego
Doble Toque	Levantar el antebrazo verticalmente con



Reglas de Juego

FútNet

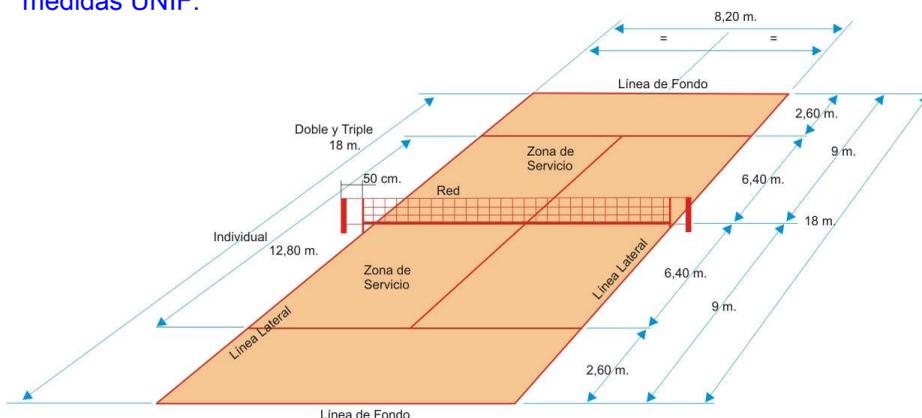
	dos dedos extendidos
Falta de Pie al servicio	Señalar la línea de base con el dedo
Sustitución del Jugador/es	Hacer un movimiento circular de las manos abiertas en torno a la otra a la altura del pecho. Indique el equipo que solicitaba la sustitución
Toque de Red	Tocar la red e indicar el jugador que ha cometido la falta
Toque de mano	Extienda un brazo y toque con los dedos la muñeca del otro brazo
Seguir Jugando	Extienda los brazo hacia los lados
Pelota fuera de la Red (no va por encima de la red)	Extienda los dos brazos sobre la cabeza y hacer la ola
Pelota en Juego	Señalar en la zona de ataque de la pista con la mano abierta
Pelota Fuera	Elevar los antebrazos en posición vertical con las manos abiertas, las palmas hacia fuera de la pista
Pelota Fuera después de tocar un jugador	Puño cerrado sobre la palma de la otra mano abierta y en vertical
Interferir objeto externo (persona, animal, dos pelotas, etc.) sobre el terreno de juego	Detenga el juego (pitado) y el uso de la señal “ Nueva Pelota”
Toque de la Pelota para el bloqueo del jugador oponente	Elevar el pulgar de la mano derecha en vertical y mantenerlo en el momento en que el jugador oponente toca el balón en una acción correcta.



VIII. DIMENSIONES TERRENO DE JUEGO FUTNET

Dimensiones del Terreno Juego (Individual, Doble y Triple)

Nota: existe un error en las medidas individual y doble se juega en un campo de igual medida 12,80 metros de largo x 9,00 metros de ancho y el triple 18,00 metros x 9,00 metros de ancho. Ver documento adjunto de medidas UNIF.



Espacio libre por encima del campo de juego en Triple

