



REGLAMENTO Oficial de FutNet

**Aprobado en el Congreso UNIF
16 de Octubre de 2010
Ginebra, Suiza**

UNIF – Reglas Oficiales de FutNet

Aprobadas el 16 de Octubre, Ginebra, Suiza

Sumario:

I. Futnet: categorías y disciplinas

0. Categorías y disciplinas

II. Parte: normas comunes a todas las categorías y disciplinas

- 1. Campo y área de juego**
- 2. Red**
- 3. Balón**
- 4. Comienzo del juego**
- 5. Saque**
- 6. Balón en juego**
- 7. Puntuación, ganar un set y el partido**
- 8. “Tiempo muerto” y cambio de jugadores**
- 9. Faltas que derivan en pérdida de puntos**
- 10. Inconducta y sanciones**
- 11. Equipamiento y protestas**
- 12. Varios**

III. Características especiales: Juego individual (Singles)

Espec. 1. Campo y área de juego

Espec. 5. Saque

Espec. 6. Balón en juego

Espec. 8. Tiempo muerto y cambio de jugadores

IV. Características especiales: Juego doble (Doubles)

Espec. 1. Campo y área de juego

Espec. 5. Saque

Espec. 6. Balón en juego

Espec. 8. Tiempo muerto y cambio de jugadores

V. Características especiales: Juego triple (Triples)

Espec. 1. Campo y área de juego

Espec. 5. Saque

Espec. 6. Balón en juego

Espec. 8. Tiempo muerto y cambio de jugadores

VI. Apéndice a las Reglas de Juego

13. Señales Oficiales de los Referees

UNIF – Reglas Oficiales de FutNet

Aprobadas el 16 de Octubre, Ginebra, Suiza

I. Futnet categorías y disciplinas:

0. Categorías y disciplinas

0.1 Categorías:

- a) Masculino
- b) Femenino
- c) Niños y niñas:

- Juveniles: edad entre 16 y 18
- Menores: edad entre 13 y 15
- Niños: hasta la edad de 12

0.2 Disciplinas:

- a) Individual (sencillos)
- b) Doble
- c) Triple

II. Parte de las normas comunes a todas las categorías y disciplinas

1. Campo y área de juego

1.1 Dimensiones del campo de juego

- a) individual y dobles: 9.0 m x 12,8 m
- b) triples: 9.0m x 18.0 m

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

1.3 Las líneas de fondo y laterales son parte del campo de juego. Las líneas tienen 5 ± 1 cm de espesor. La precisión de la dimensión es de ± 5 cm.

1.4 El área de juego disponible durante el juego tiene sus límites por lo menos a 3 metros de las líneas laterales y 3,5 m de la líneas de fondo del campo de juego. La máxima desviación admisible horizontal para la zona de juego es 1:100. El máximo desnivel permitido es de 2 cm sin una brusca transición. La altura mínima de espacio libre por encima de la zona de juego es de 8 metros.

UNIF – Reglas Oficiales de FutNet

Aprobadas el 16 de Octubre, Ginebra, Suiza

1.5 La superficie de juego deben ser homogéneas, no debe haber derrames de líquido, polvo o hundimientos. Los materiales permitidos para la superficie de juego son: arcilla, césped, madera, materiales artificiales (teraflex, por ejemplo). No se permiten materiales como: concreto, piedra, pavimento, asfalto y arena.

2. Red

2.1 Definición: es sólo la parte que cuelga sobre el campo de juego entre las líneas laterales. La longitud de la red puede ser definida por dos postes redondos de metal o plástico con apoyo para la red en las líneas. Los parantes son parte de la red.

2.2 La red es tensada en ambos extremos de manera que su parte superior se extiende 110 cm de la superficie a lo largo del campo de juego. La máxima desviación de la altura admisible de la red es de ± 2 cm. La distancia entre el borde inferior de la red y la superficie del campo de juego es de no más que 20 cm. La red debe mantenerse tensa durante todo el partido, en caso de que su altura se altere el referee debe detener el juego y solicitar un “nuevo balón”.

2.3 La altura de la red para los niños hasta los 12 años es de 100 cm.

3. Balón

3.1 Parámetros del balón oficial:

3.1.1 Construcción: 32 paneles pegados, color: blanco y negro, material: sintético (natural) de piel, peso: 396-453 g, circunferencia: 680-710 mm, altura de pique: 660-720 mm, la inflación: 60-65 kPa. La altura de pique se mide sobre la placa Kistler al tirar el balón desde una altura de un (1) metro con la válvula hacia arriba

3.1.2. Se permite utilizar un balón más liviano para niños (categoría hasta 12 años)

4. Comienzo del juego

4.1 El equipo (jugador) que gana el sorteo tiene la opción de elegir entre el lado o el servicio.

4.2 En caso de empate en sets antes del tercer set, el equipo que –luego de sumar los puntos obtenidos- posea un número más alto de puntos ganados elegirá entre el lado o el servicio. Sólo en caso de igual número de puntos se sorteará.

4.3 Si no se indica lo contrario por la Comisión Técnica de UNIF los tiempos muertos son:

UNIF – Reglas Oficiales de FutNet

Aprobadas el 16 de Octubre, Ginebra, Suiza

- a) entre sets: un minuto
- b) entre partidos: cinco minutos

El partido es cancelado si el/los equipo(s) no está(n) presente(s) a tiempo en el campo de juego.

5. Saque

5.1 Un saque es ejecutado al contactar la pelota con cualquier parte del cuerpo, a excepción de brazo y mano, desde la zona de atrás de la línea de fondo, fuera del campo de juego.

5.2 La forma de sacar: golpear el balón con cualquier parte permitida del cuerpo, de volea, luego de picar el balón en el piso, o directamente desde el piso. Ni la pelota ni los pies deben tocar el campo de juego (incluidas las líneas) cuando se está ejecutando el saque. El balón debe ser lanzado desde la zona de saque.

5.3 El saque se llevará a cabo dentro de los 5 segundos a partir del momento en que el árbitro da la orden para iniciar el juego.

5.4 La pelota debe cruzar la red y caer en la zona de saque del rival o tocar al oponente(s).

5.5 El saque es válido incluso si el balón toca la red y luego cae en la zona de saque del rival o toca al oponente(s).

5.6 El saque siempre se lleva a cabo por el equipo (jugador) que anota un punto.

5.7 El oponente tiene permitido tocar la pelota antes de que haya tocado su zona de servicio. Si hace esto, la pelota debe ser jugada al menos una vez por él mismo (individuales) o por un compañero de equipo, antes de enviar el balón a la zona contraria

6. Balón en juego

6.1 El número máximo de piques en el campo (1, 2, 3) varía según el tipo de evento que UNIF organice (ver características especiales).

Cada asociación de FutNet puede elegir el máximo de botes de balón para sus competiciones locales, mediante la asesoría del comité técnico. El número máximo permitido es de 3 botes de balón para cualquier categoría o disciplina. Entre un bote y el otro debe haber siempre un toque de balón por parte del jugador.

UNIF – Reglas Oficiales de FutNet

Aprobadas el 16 de Octubre, Ginebra, Suiza

6.2 El número máximo de toques del balón por equipo es:

En individual: 2

Dobles: 3

Triple: 3.

El jugador puede tocar el balón con cualquier parte de su cuerpo a excepción de brazo y mano. A excepción del juego individual, un jugador no puede tocar el balón dos veces consecutivas. El número mínimo de toques de balón por equipo antes de que el balón cruce la red, es uno (1), excepto al recibir el balón de volea, caso en que el número mínimo de toques de balón es de dos (2).

6.3 Si es jugado correctamente por el jugador, el balón debe tocar solamente el campo de juego.

6.4 El saque se repite ("nuevo balón"), si un objeto extraño toca el balón o el campo de juego.

6.5 Ninguno de los jugadores tiene permitido tocar la red (incluso después de que el balón se ha jugado).

6.6 El balón es jugado correctamente, sólo si este cruza la red y toda la zona del campo de juego del oponente (véase el Artículo 2.1).

6.7 Si dos jugadores opuestos tocan el balón en la red al mismo tiempo ("bola muerta") y la pelota termina fuera del campo de juego, el servicio se repite.

6.8 Si dos jugadores opuestos tocan el balón en la red al mismo tiempo ("bola muerta"), el juego continúa, si el balón toca el suelo dentro de la zona de juego. En tal caso, sin embargo, el balón puede ser jugado también por el jugador que jugó la bola muerta.

6.9 El jugador puede jugar la bola sobre la parte del campo de juego del rival, si está de pie o saltando y luego cayendo en su propio campo de juego.

6.10 El jugador puede jugar el balón en su propia mitad de la zona de juego solamente.

6.11 El jugador puede involuntariamente tocar la pierna del oponente (la parte inferior a la rodilla) con su propia pierna (la parte inferior a la rodilla) luego que él ha jugado el balón

UNIF – Reglas Oficiales de FutNet

Aprobadas el 16 de Octubre, Ginebra, Suiza

7. Marcando un punto, ganando un set y el partido

7.1 El equipo (jugador) gana un punto si el oponente comete una falta, cada falta deriva en un punto.

7.2 Todas las disciplinas (individuales, dobles y triples) se juegan a un máximo de dos (2) sets ganados. Un set es ganado por el equipo (jugador) que fue el primero en alcanzar los 11 puntos con un mínimo de dos (2) puntos de diferencia (11:9). De lo contrario, el juego continúa hasta que se consiguen dos puntos de diferencia (12:10, 13:11, etc.). Posteriormente el set finaliza cuando un equipo alcance los 15 puntos durante la ronda de desempate, siendo el marcador máximo posible de un set: 15:14.

8. Tiempo muerto y sustituciones

8.1 Cada equipo (dobles, triples) tiene derecho a un (1) tiempo muerto de 30 segundos por set, después de que el entrenador (jugador) ha solicitado esto al Árbitro. Cada jugador (individual) tiene derecho a 2 (dos) tiempos muertos de 30 segundos por set después de que el entrenador (jugador) ha solicitado esto al árbitro.

8.2 Cada equipo tiene derecho, a excepción de sencillos, a hacer dos sustituciones por set.

8.3 El árbitro tiene derecho en cualquier momento del transcurso del set a declarar “tiempo muerto del referee” para remover obstáculos de cualquier naturaleza. La duración máxima de este tiempo muerto es de 180 segundos.

8.4 Durante el tiempo de muerto los jugadores deben estar presentes en la mitad de la propia área de juego.

9. Faltas que derivan en pérdida de puntos.

9.1 El equipo (jugador) pierde un punto si el balón toca su parte del campo de juego dos veces consecutivas sin ser tocadas por el jugador.

9.2 El equipo (jugador) pierde un punto, si la pelota pica fuera de la cancha luego de cruzar la red hacia la zona del campo de juego del rival sin ser tocada por el oponente.

UNIF – Reglas Oficiales de FutNet

Aprobadas el 16 de Octubre, Ginebra, Suiza

9.3 El equipo (jugador) pierde un punto, si un (el) jugador toca la red con cualquier parte de su cuerpo. El servicio se repite si la red es tocado por los dos oponentes al mismo tiempo.

9.4 El equipo pierde un punto, si un jugador ha hecho una de las siguientes faltas cuando el balón está siendo sacado:

- a) toca la línea de fondo o la proyección de la línea lateral con el balón o el pie de apoyo cuando el saque se está ejecutando,
- b) El balón fue sacado y mientras vuela hacia el campo de juego del rival, es tocado por el compañero,
- c) El balón cae fuera de la zona de saque del campo de juego del oponente.

9.5 Un jugador toca el balón con la mano o el brazo (pérdida del punto).

9.6 El balón jugado por un jugador pasa hacia el área de juego del rival por fuera de la red (pérdida del punto).

9.7 El balón jugado por un jugador cae fuera del área de juego del rival (pérdida del punto).

9.8 Un jugador no puede tocar el campo del rival. Si el balón es jugado por un jugador, ingresando en el espacio aéreo del campo del contrario, debe tomar contacto con el suelo del suyo propio, sin tocar el del rival o fuera de la cancha. Si así no lo hiciera, pierde un punto.

9.9 Cuando se juega en un gimnasio: si la pelota toca cualquier parte de la sala o de su equipo (techo, paredes, anillos, etc), es un punto en contra del jugador que tocó el balón por última vez, antes de ocurrido este suceso.

9.10 Cuando un jugador toma o empuja a su oponente con la mano(s).

9.11 Cuando un mismo jugador juega la pelota dos veces en una misma secuencia, sin que lo hubiera hecho otro de su equipo o rival. Esta norma se aplica en las modalidades dobles y triples.

9.12 Cuando un jugador juega la pelota en el campo del oponente, pierde el punto.

9.13 Cuando un jugador toca la pelota interfiriendo un pase entre jugadores oponentes, pierde un punto.

9.14 Cuando un jugador toca un jugador rival (con la excepción de lo expresado en la regla 6,11), pierde un punto

UNIF – Reglas Oficiales de FutNet

Aprobadas el 16 de Octubre, Ginebra, Suiza

9.15 Al recibir un saque: después que el jugador recibe el balón de volea y no hay un segundo toque por el mismo (sencillos) o su compañero (dobles y triples).

10. Inconducta y sanciones

10.1 Si un jugador ha superado el límite de 5 segundos para efectuar el servicio:

- Primera demora: advertencia
- La segunda demora: la pérdida del punto.

10.2 Conducta antideportiva (protestas, reivindicaciones, lanzar deliberadamente la pelota al árbitro, patear la pelota lejos, retrasar deliberadamente el juego, golpear y/o empujar al oponente, lenguaje ofensivo, gestos inapropiados, etc) tanto por parte de los jugadores, entrenadores o jefes de equipo

- Por primera vez: advertencia (sin pérdida de punto) o tarjeta amarilla (pérdida de punto)
- Por segunda vez: tarjeta amarilla o roja y pérdida del punto

10.3 Dependiendo de su gravedad, las advertencias (artículo 10.2) se sancionan con tarjeta amarilla o roja y pérdida del punto, la tercer advertencia siempre será tarjeta roja y corresponde la expulsión y pérdida del punto. Después de recibir la tarjeta roja el jugador debe salir inmediatamente del área de juego.

10.4 Un jugador expulsado deberá ser sustituido por otro jugador (en dobles, triples). En individuales, el oponente gana el partido 2:0 (11:0, 11:0) o por defecto todos los partidos en el grupo son anulados. Cuando el jugador se lesiona de tal modo que no puede seguir participando del juego y su equipo no tiene más sustituciones para realizar, el conjunto pierde el partido.

10.5 Si el árbitro es insultado por un jugador (s) o miembro (s) de la delegación oficial, podrá darse por perdido el partido

11. Equipamiento y protestas

11.1 Es obligatorio el uso de indumentaria adecuada para de juego. El árbitro puede impedir el inicio o prosecución de un partido.

11.2 Cuando el juego se interrumpe, el capitán del equipo o entrenador tiene derecho a elevar la mano para ofrecer su protesta (s) para el árbitro y hacer una

UNIF – Reglas Oficiales de FutNet

Aprobadas el 16 de Octubre, Ginebra, Suiza

pregunta acerca de la interpretación de las normas. La decisión del árbitro es definitiva.

11.3 Las protestas formales, se tratan de conformidad con el calendario de la competición, cuando el partido ha terminado. La decisión final corresponde al tribunal de arbitraje.

12. Varios

12.1 Otras cuestiones discutibles son tratadas por las respectivas autoridades de control de UNIF o los organizadores de las competiciones.

12.2 El año de celebración de un campeonato se toma en cuenta para permitirle a un jugador participar en dicho evento, ya sea que cumpla años antes o después de la fecha del evento. Jugadores menores de la edad establecida para una categoría podrán competir en niveles mayores sólo si presentan una carta de un médico. No se permitirá a los juveniles y los niños participar en más de dos disciplinas durante un evento de UNIF. Se prohíbe jugar simultáneamente en dos categorías si las competiciones se realizan entre un mismo torneo.

III. Características especiales: individual (single)

Espec. 1. Campo y área de juego

1.1 Los dos campos serán 9.0 m x 6,4 m y estarán divididos por una línea media en dos mitades del mismo tamaño (4,5 x la zona de servicio de 6,4 m).

Espec. 5. Servicio

5.1 Un servicio puede ser ejecutado sólo desde el espacio detrás de la línea de base, entre el centro y las líneas laterales. Un servicio se ejecuta en diagonal desde la derecha o la izquierda, en función de la propia serie de puntos: desde el derecho, si el número es aún (0:0, 2:1, 4:6, etc), de la izquierda si el número es impar (1:0, 1:1, 1:2, 3:2, etc.) Al efectuar el servicio, la pelota debe caer en la zona de recepción de servicio del oponente.

Espec. 6. Bola en juego

6.1 El jugador puede tocar la pelota hasta dos veces desde el momento en que la pelota está en su campo y antes de que cruce la red. El número máximo de botes de balón durante competiciones UNIF es:

UNIF – Reglas Oficiales de FutNet

Aprobadas el 16 de Octubre, Ginebra, Suiza

Uno (1) para hombres, mujeres, juveniles y menores

Dos (2) para niños de hasta 12 años

Espec. 8. Tiempo muerto y Sustitución

8.1 Cada jugador tiene derecho a dos (2) tiempos muertos de 30 segundos por set, luego de solicitarlo al árbitro.

8.2 No se permite la sustitución del jugador que inicia el partido.

IV. Características especiales: el doble (double)

Espec. 1. Campo y área de juego

1.1 Cada mitad del campo será de 9.0 m x 6.40. Una línea paralela a la red a 6,4 m marcará el área de recepción del servicio. (A diferencia del single, en el doubles, el campo NO SE DIVIDE EN MITADES)

Espec. 5. Servicio

5.1 El servicio puede ser ejecutado sólo desde el espacio detrás de la línea de base, entre las líneas laterales, por cualquier jugador, debiendo caer en la zona de recepción del servicio de su oponente.

Espec. 6. Bola en juego

6.1 El máximo de botes de pelota permitidos durante competiciones UNIF es:

Uno (1) para hombres

Dos (2) para mujeres, juveniles y menores

Tres (3) para niños de hasta 12 años

6.2 El número máximo de toques de balón es de tres (3) para hombres, mujeres, juveniles, menores y niños de hasta 12 años. La bola no debe ser tocada dos o más veces consecutivas por el mismo jugador.

UNIF – Reglas Oficiales de FutNet

Aprobadas el 16 de Octubre, Ginebra, Suiza

Espec. 8. Tiempo muerto y sustituciones

8.1 Cada equipo de Dobles tiene derecho a un (1) tiempo muerto de 30 segundos, el cual debe solicitar al árbitro.

8.2 El equipo se compone de tres jugadores de los cuales dos deberán ser siempre de jugar y uno sustituto. Será permitido cambiar uno (1) de los jugadores, dos veces por set.

V. Características especiales: triples

Espec. 1. Campo y área de juego

1.1 Cada mitad del campo será de 9.0 m x 9.0 m. Una línea paralela a la red a 6,4 m marcará el área de recepción del servicio. (A diferencia del single, en el dobles, el campo NO SE DIVIDE EN MITADES)

Espec. 5. Servicio

5.1 El servicio puede ser ejecutado sólo desde el espacio detrás de la línea de base, entre las líneas laterales, por cualquier jugador, debiendo caer en la zona de recepción del servicio de su oponente.

Espec. 6. Bola en juego

6.1 El número máximo de botes de balón en competiciones oficiales UNIF es:

Uno (1) para hombres

Dos (2) para mujeres, juveniles y menores

Tres (3) para niños de hasta 12 años

6.2 El número máximo de toques de balón por jugador durante competiciones de UNIF es: tres (3) para hombres, mujeres, juveniles, menores y niños de hasta 12 años. La bola no debe ser tocada dos veces consecutivas por el mismo jugador.

UNIF – Reglas Oficiales de FutNet

Aprobadas el 16 de Octubre, Ginebra, Suiza

Espec. 8. Tiempo muerto y la sustitución

8.1 Cada equipo de triples tiene derecho a solicitar un (1) tiempo muerto por set, al comunicárselo al árbitro.

8.2 El equipo se compone de cinco jugadores de los cuales tres serán siempre de jugar y son dos los sustitutos. Podrán realizarse dos sustituciones por set, uno (1) o dos (2) pueden ser sustituidos durante cada cambio.

VI. Apéndice a las Reglas Oficiales de FutNet de la UNIF

13. Árbitros

13.1 Número de árbitros: el partido es conducido por dos árbitros (árbitro principal y árbitro secundario). Con el aval del Comité Técnico de UNIF, la organización de un campeonato podrá determinar otro número de árbitros. Se sugiere la utilización de jueces de línea

13.2 Derechos de los árbitros: Todos los miembros del equipo (los jugadores, entrenador, líder del equipo, etc) en el área de juego se ven obligados a seguir las instrucciones de los árbitros.

13.3 Deberes de los árbitros:

- a) realizar el sorteo,
- b) dar instrucciones para el inicio e interrupción del juego
- c) determinar las faltas en el juego y decidir qué equipo recibe un punto.
- d) determinar la posesión del balón, de acuerdo con el desarrollo del juego
- e) llevar el control de la puntuación del partido,
- f) dar instrucciones sobre la vestimenta, líneas, área de juego, etc.
- g) será el juez de jugadores y de otros participantes del juego, verificando el comportamiento, el cumplimiento del reglamento y la aplicación de las sanciones,
- h) autoriza y controla las sustituciones de jugadores y tiempos muertos y de espera,
- i) medir y mantener los tiempos en que se desarrolla el juego,
- j) utilizará oficialmente un silbato y aplicará las señales indicativas
- k) ordenará el cambio de balón cuando sea necesario,
- l) arbitrar los partidos de acuerdo con las reglas válidas de UNIF para cada especialidad y categoría

UNIF – Reglas Oficiales de FutNet

Aprobadas el 16 de Octubre, Ginebra, Suiza

13.4 Funciones complementarias de los árbitros:

- a) decidir si están dadas las condiciones para el juego (meteorológicas, la visibilidad, etc)
- b) decidir en cada encuentro, quien actuará como árbitro principal o segundo.

13.5 Funciones complementarias del segundo árbitro:

- a) decidir si las condiciones técnicas (tamaño del campo juego, balón, red, líneas etc) están aptos para el inicio del juego,
- b) llevar la planilla de registro de partido,
- c) cumplir la función de árbitro. En los casos de diferencias en la determinación de un fallo, será válido el del principal.

13.6 Posición de los árbitros: Los árbitros se colocarán todo el tiempo junto al parante de sostén de la red, a ambos lados de la misma, con excepción de la situación cuando la pelota se mueva hacia ellos.

13.7 Los árbitros tienen que usar uniforme diferente al de los jugadores.

13.8 Señales del árbitro oficial: Revisar documento diseñado para tal efecto (señales oficiales de los árbitros).