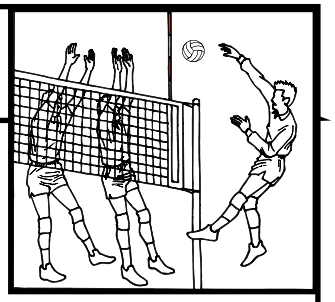
Nombre:_____

Curso : [ ]

Voleibol



PRINCIPALES REGLAS DE VOLEIBOL

3.-El balón:

Debe ser esférico, con una cubierta de cuero flexible que lleva en su interior una cámara o vejiga de caucho o material similar.

Su circunferencia es de 65 a 67 cm y su peso 260 a 280 g.

4.-Equipos:

4.1- Composición de los equipos:

Un equipo puede componerse de un máximo de doce jugadores. Seis de ellos en el campo y seis en el banquillo. Uno de los jugadores es el capitán del equipo, deberá estar recogido en la hoja de encuentro.

4.2.- Colocación de los participantes:

Los jugadores que no están jugando deben sentarse en la banca de su equipo o en el área de calentamiento.

4.3.- Indumentaria:

La indumentaria consiste de camiseta, pantalón corto, medias y zapatos deportivos. Deben ser uniformes, del mismo color para el equipo.

El jugador líbero deberá llevar una camiseta de distinto color en contraste con el de los otros miembros del equipo (o de diferente diseño).

Las camisetas deben estar numeradas del 1 al 18. Colocados en el centro del pecho y de la espalda.

4.4.- Cambios de indumentaria:

Con permiso se puede jugar descalzo, cambiar los uniformes sudados y jugar con ropa de abrigo cuando sea necesario.

4.5.- Objetos prohibidos:

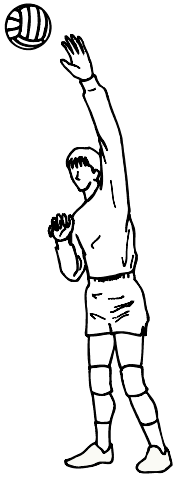
Se prohibe utilizar cualquier objeto que pueda causar lesiones. Los jugadores pueden usar lentes a su propio riesgo.

5.- Capitán:

Firma la hoja del encuentro y representa a su equipo durante el sorteo. Sólo él es el autorizado para hablar con los árbitros o para pedir explicaciones, para cambiar indumentaria, controlar el balón, solicitar tiempos y sustituciones. Cuando no está jugando otro jugador debe asumir su papel.

El entrenador:

Conduce el juego de su equipo desde fuera de la cancha. Selecciona los sustitutos y las formaciones iniciales, solicita tiempos para descansos y sustituciones.



El segundo entrenador:

El entrenador asistente se sienta en la banca del equipo, pero no tiene derecho a intervenir en el juego.

Hace de sustituto del entrenador cuando este se ausenta de la cancha por distintas razones.

6.- Para anotar un punto, ganar un set y el encuentro:

6.1 Para anotar un punto:

Cuando se comete una falta o fallo en el juego: La consecuencia de una falta es la perdida de la jugada:

A) Si el equipo que hizo el saque, comete falta o falla, el equipo contrario gana un punto y recupera el saque.

B) Si el equipo que recibe el saque, comete falta o falla, el equipo contrario que está sacando recibe un punto y sigue sacando.

6.2.-Para ganar un set:

Un set (excepto el decisivo 5º set) lo gana el equipo que primero anota 25 punto con una ventaja mínima de dos puntos. En caso de empate 24-24, el juego continúa hasta que se consigue una ventaja de dos puntos (26-24; 27-25;...)

6.3.- Para ganar el encuentro:

El encuentro lo gana el equipo que consigue ganar tres sets.

En caso de empate 2-2, el set decisivo (el 5º) se juega a 15 puntos con una ventaja mínima de dos puntos.