

REGLAMENTO DE VOLEIBOL

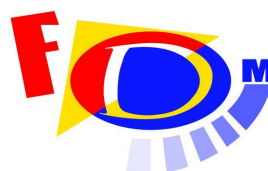


JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES VALENCIA

FUNDACIÓN DEPORTIVA MUNICIPAL



**AJUNTAMENT
DE VALÈNCIA**



**FUNDACIÓN
DEPORTIVA
MUNICIPAL
VALENCIA**



	VOLEIBOL		
	BENJAMINES	ALEVINES	INFANTIL / CADETE / JUVENIL
ESPACIOS Y SUBESPACIOS DE JUEGO	8m x 4m No se delimitan zonas	12m x 6m No se delimitan zonas	18m x 9m Existe zona delimitada de frente o ataque y de saque
EQUIPAMIENTO	Altura de la red: 2 metros	Altura de la red: 2,10 metros	Altura red: Masculina: 2,24m Femenina: 2,10m
MOVIL E IMPLEMENTOS	Balón: 62-64 cm y peso entre 190 y 220 g	Balón: 65-67 cm y peso entre 260 y 280 g	Balón: 65-67 cm y peso entre 260 y 280 g
TIEMPOS DE JUEGO	Jornadas de concentración 1 set de 21 puntos (si se empata a 20, dos puntos de diferencia) Mínimo 4 sets (partidos) por jornadas	Jornadas de concentración 1 set de 25 puntos (si se empata a 24, dos puntos de diferencia) Mínimo 4 sets (partidos) por jornadas	Liga regular: Ganar 3 sets de 5 Concentración: Ganar 2 sets de 3 Si se empata a 24, hay que ganar con 2 de diferencia En caso de empate a sets, el último es a 15 puntos
PARTICIPACION	Juegan todos		Todos juegan, hay categorías masculina y femenina
SUSTITUCIONES	Obligación de sustitución al saque para que todos participen igual		Sustituciones desde el principio
TANTEO Y CLASIFICACIÓN	Cada set 2 puntos, si se pierde 1 punto. Cuando se gana un punto con la realización de 3 toques, vale doble. No hay clasificaciones		Hay clasificaciones
DEFENSA	-		-
JUGADORES/AS	3 jugadores mixtos No hay zagueros		Seis jugadores
TECNICOS	Con la titulación exigida y máximos responsables de sus equipos		
ACCIONES ESPECIFICAS	Existe permisividad en el toque		Reglas oficiales en cuanto al toque de balón
	Saque desde abajo en primera fase de competición.		Saque normal y hay delimitación de espacio de saque.
	Posibilidad de hacer el saque desde dentro de la zona del campo.	-	
OTROS ASPECTOS	Sistema de competición por jornadas de concentración		Sistema de competición de liga
	Zona delimitada para el público		