

BASES

VOLEY MIXTO

1. Composición de los equipos

- a. Inscripción del equipo por el delegado treinta (30) minutos antes del partido
- b. Inscripción de doce (12) jugadores seis (06) titulares y seis (06) suplentes
- c. Se podrá inscribir un (01) entrenador que es el único que podrá ubicarse cerca de la cancha para dar indicaciones al equipo durante el juego
- d. Solo participan en el juego los jugadores inscritos previamente

2. Sistema de juego

- a. Se establecerán series en base a las promociones inscritas, teniendo como base fundamental lo estipulado en el artículo 49° del estatuto de los JUDEINPRO.
- b. La modalidad será todos contra todos en cuatro fechas
- c. Los partidos se disputarán en las fechas programadas por la organización general de los JUDEINPRO de acuerdo al fixture presentado por la promoción organizadora

3. Reglas de juego establecidas en las bases

- a. Para iniciar el partido deben estar en cancha un mínimo de cuatro (04) jugadores, debiendo mínimo ser uno de ellos varón o dama.
- b. Presencia permanente de mínimo dos (02) jugadores del mismo sexo en la cancha durante todo el encuentro (02 varones o 02 damas)
- c. Estando un equipo presente, se declara ganador por *walkover* después de diez (10) minutos de tolerancia desde el pitazo inicial del árbitro.
- d. Sólo el árbitro principal podrá declarar el *walkover*.
- e. Si una Promoción se retira estando ya inscrita y no se presenta a ningún encuentro, las otras Promociones automáticamente ganan por *walkover*, bastando la presencia del delegado para la firma del informe del juego con los miembros de la mesa de control. Si el delegado no

se encontrase presente transcurrido el tiempo de tolerancia se declara empate por *walkover* para ambos equipos.

- f. Un *walkover* inhabilita a la Promoción a recibir medalla o premio. Dos *walkover* significan eliminación de la competencia.
- g. Si un equipo se retira ya habiendo disputado algún juego, se mantendrán los resultados obtenidos y los siguientes se declararán perdidos por *walkover*, asignando los puntos al equipo presente (dos (02) sets ganados a cero (00) puntos)
- h. Antes del partido el árbitro deberá realizar el sorteo con los capitanes de cada equipo sobre posesión del saque o elección del sector de la cancha.
- i. Los encuentros son a dos (02) sets ganados de veinticinco (25) o quince (15) puntos según la serie, debiendo existir una diferencia de dos puntos en el marcador. En caso de empate 24 a 24 se continuará el juego hasta que un equipo consiga la diferencia de dos (02) puntos. (26 a 24, 27 a 25, 28 a 26)
- j. En caso de existir un empate de set entre dos equipos (1 a 1) se jugará un tercer set a solo quince (15) puntos, debiendo existir una diferencia de dos puntos en el marcador. En caso de empate 14 a 14 se continuará el juego hasta que un equipo consiga la diferencia de dos (02) puntos como en el caso anterior.
- k. Entre set y set existirá una pausa de cinco (05) minutos.
- l. No habrá límites de cambios de jugadores inscritos, pudiendo reingresar al campo
- m. El entrenador del equipo es el único autorizado a indicar los cambios de jugadores, debiendo hacerlo a través del delegado de su equipo en la mesa de control
- n. El entrenador es el único que podrá solicitar tiempo, hasta tres (03) veces por set.
- o. En caso de disputarse el tercer set solo dispondrá de un (01) tiempo y un descanso de tres (03) minutos al momento del cambio de cancha en el punto ocho (08) del juego.
- p. El entrenador antes de cada set deberá entregar a la mesa de control las posiciones de sus jugadores dentro de la cancha (formación)
- q. La participación de un jugador libero es opcional
- r. Cuando un jugador es expulsado, debe ser reemplazado y su equipo deberá continuar con seis (06) jugadores en cancha.

- s. La expulsión de un jugador obliga a realizar su sustitución inmediata, no pudiendo participar en el partido siguiente. Si la falta, a criterio de la comisión de justicia, es de mayor gravedad, podrá ser inhabilitado por dos o más encuentros, la suspensión por el resto del campeonato o la imposibilidad de participar en los JUDEINPRO de los siguientes años.
- t. Toda expulsión obliga a la formulación de un informe de la mesa de control elevado a la comisión de justicia de los JUDEINPRO.
- u. La tarjeta amarilla a un jugador es una advertencia severa.
- v. La tarjeta roja ocasiona la asignación de un (01) punto en el marcador al favor del equipo contrario y la posesión del balón.
- w. La tarjeta roja y amarilla en simultaneo significa la expulsión del jugador
- x. El puntaje asignado a los equipos por partido será el siguiente:
 - partido ganado : tres (03) puntos
 - partido perdido : un (01) punto
 - partido perdido por *walkover*: cero (00) puntos
 - La altura de la net para todas las series será de 2.24 mts.

4. Resultado final

- a. Se declarará campeón al equipo que obtenga el mayor puntaje asignado por partidos ganados en cada serie.
- b. En caso de empate en puntaje los puestos se definirán en orden secuencial, por:
 - Mayor cantidad de partidos ganados
 - Mayor número de set totales ganados
 - Menor número de set perdidos
 - Mayor diferencia de puntos a favor (ptos a favor menos ptos en contra)
 - Resultado del enfrentamiento entre ambos equipos.

5. Mesa de control

- a. Conformada por un presidente de mesa, secretario, delegados de los equipos que disputan el juego y un marcador o controlador de puntaje de la FPV.
- b. Funciones generales
 - Instalación de la mesa

- Inscripción de jugadores
- Llevar el registro de jugadores expulsados
- Impedir la participación de inhabilitados y/o sancionados
- Resolver las situaciones no previstas en las bases
- Llevar un registro de árbitros por partido
- Formular la planilla de juego
- Formular el informe cuando un jugador comete una falta grave.

6. Vestimenta

- a. Equipos correctamente uniformados con el color característico de la Promoción a la que representan.
- b. Camiseta numerada con claridad y de forma notoria.
- c. Calzado adecuado para la práctica del vóley. Se recomienda el uso de rodilleras.
- d. El jugador libero debe usar una camiseta de color diferente al equipo.
- e. El capitán del equipo debe contar con un brazalete que lo identifique claramente

7. Arbitraje

- a. Serán debidamente inscritos y acreditados en la FPV y contratados por la Promoción responsable
- b. Es la máxima autoridad en el campo de juego. Sus fallos son inapelables.
- c. Firmará la planilla de juego pudiendo añadir las anotaciones que estime pertinente sobre recomendaciones, incidentes u otro.
- d. Es el único autorizado para declarar el resultado de la competencia.

8. Diversos

- a. Se pondrá a la vista un banner con la organización del campeonato y los resultados.
- b. Se asegurará la presencia de médico, enfermero y una ambulancia.
- c. En caso de *walkover* y estando la cancha disponible, previo acuerdo con los delegados se podrá adelantar la hora del partido de las promociones que segúan en la programación.