

COPA " SUTEBA"

Nombre del Torneo

REGLAMENTO DEL TORNEO DE FUTBOL 5

¿QUIENES PARTICIPAN ?

- 1. Todos los afiliados al sindicato SUTEBA Lomas de Zamora.**
- 2. Y los afiliados a cargo (hijos y cónyuges)**
- 3. En dos categorías Mayores hasta clase 1974 y Menores clase 1975 en adelante.**

ORGANIZACIÓN

- 1. Los partidos se jugarán en dos tiempos de veinte minutos cada uno y un descanso de 5 minutos entre cada tiempo.**
2. El equipo ganador obtendrá **2 puntos**, mientras que el perdedor no sumará. En caso de empate se repartirá **1 punto** para cada equipo.
3. Cada equipo ingresará a disputar los encuentros **con cinco jugadores: un arquero y cuatro jugadores de campo.**
4. Cada equipo podrá fichar hasta un máximo de 10 y un mínimo de 8.
5. El mínimo imprescindible para comenzar un partido es 3 jugadores.
6. No podrán formar parte del equipo aquellos jugadores que se encuentren enyesados, debiéndose quitar: relojes, cadenas y todo otro elemento que pueda durante el encuentro ocasionar algún daño físico, quedando a criterio del árbitro la decisión final.
7. No habrá límite de cambios durante el desarrollo del encuentro. El jugador que sale puede volver a ingresar.
8. El árbitro solamente detendrá el juego en caso de lesión de algún jugador, no así para que el jugador se ate los cordones del calzado, debiendo realizarse esta última acción fuera del campo de juego, debiendo solicitar autorización al árbitro para reingresar al campo. Se exceptúa de esta regla a los arqueros.
9. Los organizadores están autorizados a realizar las modificaciones y/o cambios necesarios al presente Reglamento que deberán ser comunicados con una fecha de anticipación a los equipos participantes.
10. Los organizadores determinarán las fechas y horarios de disputa de los partidos, los que no podrán ser modificados, salvo que los organizadores decidan lo contrario en caso de fuerza mayor.
11. Las fechas y los horarios de los partidos se deben cumplir estrictamente, habiendo una tolerancia de **diez minutos para la iniciación de cada partido**, resultando perdedor el o los equipos que no se presenten a jugar el encuentro.
12. Si se efectuaran correcciones a la planilla de juego, se deberán dejar aclaradas en el reverso de la misma con la firma de los delegados de los equipos, la autoridad de mesa y el árbitro del encuentro.
13. El jugador que convierta mayor cantidad de goles a lo largo del torneo resultará goleador del torneo. En caso de empate se considerará al jugador que haya jugado menor cantidad de partidos, si aún persiste el empate será goleador el integrante del equipo mejor clasificado. Por último si el empate se produce entre jugadores de un mismo

equipo, todos los que cumplan esa condición serán goleadores del torneo.

14. El equipo que, al finalizar el torneo, obtenga el promedio más bajo de goles en contra (cociente entre los goles recibidos y la cantidad de partidos disputados), registrará la valla menos vencida del torneo. En caso de empate se considerará al equipo mejor clasificado.

15. Cada equipo deberá designar un delegado que lo representará ante los organizadores.

16. Antes de comenzar el torneo, cada equipo deberá comunicar por nota a los organizadores el color oficial de su camiseta. En caso de cambiar el color deberá informarlo de la misma forma con dos fechas de anticipación para permitir que esta novedad sea comunicada a los restantes equipos participantes.

17. El importe correspondiente a la inscripción deberá ser abonado antes del comienzo del torneo.

18. En caso de que en un partido dos equipos tengan colores similares de camisetas deberá cambiarlas el equipo que figura en primer término en el fixture.

19. Los jugadores se inscriben por la totalidad del torneo, no pudiendo cambiar de equipo durante el mismo.

20. Los jugadores deberán firmar las planillas de juego y presentar documento que los identifique (DNI, CI, carnet de conductor) antes de entrar al campo y en presencia de la autoridad de mesa y el delegado contrario, de la misma forma se procederá en los cambios.

REGLAMENTO INDIVIDUAL DE JUEGO

1. SAQUE DE ARCO: El arquero arrojará la pelota con la mano y no podrá pasar la mitad de la cancha sin botar o ser interceptada por un jugador de campo. Además, el arquero no podrá auto habilitarse para salir jugando del área con el pie. Ambas infracciones serán penadas con un saque lateral desde la intersección de la línea central con la línea lateral. El arquero no puede auto habilitarse para salir del área jugando con el pie

2. GOLES: Tendrán validez pasando la mitad de la cancha.

3. TIROS LIBRES: Serán a criterio del arbitro.

4. GOLES EN CONTRA: Es válido siempre que el jugador que lo convierta se encuentre dentro de su propio campo.

5. TIRO DE ESQUINA: Será directo (tendrá validez el gol olímpico). Se aplicará la misma técnica indicada para tiros libres.

6. BARRERAS: Se colocarán a tres pasos de la pelota. La barrera no podrá colocarse dentro del área, para distancias menores a tres pasos del área, la misma se colocará sobre la línea que la demarca y el árbitro contará los pasos hacia delante de la barrera ubicando la pelota en ese lugar de ejecución. Cuando el ejecutante sea el equipo que defiende la barrera deberá colocarse en todos los casos fuera del área y, como mínimo a tres pasos de la pelota.

7. SAQUE LATERAL: Los laterales no podrá introducirse dentro del área contraria, dicha infracción será penada con un saque lateral a favor del equipo contrario a la altura de la línea que demarca el área. Los laterales se podrán realizar con las manos. Si la pelota pasara sobre el área y un jugador del equipo que defiende la tocara con la mano intencionalmente, será sancionado con tarjeta amarilla y el árbitro cobrará penal.

8. El saque del centro del campo será indirecto y hacia delante.
9. SE APLICARÁ LA LEY DE VENTAJA quedando a criterio del árbitro, respetando el principio básico que la infracción no puede favorecer al bando infractor.
10. ATRIBUCIONES DE LOS ARQUEROS: El arquero puede tomar con las manos un pase de su compañero, pero deberá ponerla en juego en no mas de 6 (seis) segundos, en caso contrario se penalizará con un tiro libre desde afuera del área y en el caso que lo haga reiteradamente se lo penalizará con una tarjeta amarilla.
11. ARROJARSE AL PISO: Se considerará infracción el arrojarse al piso para disputar el balón sin importar la distancia a la que se encuentre el jugador contrario más cercano. Esta falta será penada con la ejecución de un tiro libre en contra del equipo infractor.

SANCIONES A LOS JUGADORES

1. El jugador que toca la pelota con la mano en forma intencional dos veces en un mismo partido (inclusive el arquero cuando lo hace fuera del área) será amonestado con tarjeta amarilla y si vuelve a tocarla nuevamente de manera intencional será sancionado con la expulsión del partido que disputa.
2. El jugador que fue expulsado según artículo 1 de este título y vuelve a reincidir durante el torneo, será sancionado con una fecha de suspensión.
3. Todos los jugadores expulsados por:
 - a) abandono de la cancha sin permiso del árbitro, b) reintegrarse al campo de juego sin permiso del árbitro, c) oponer resistencia pasiva o negligente a las órdenes impartidas, d) impedir que el balón permanezca en el sitio indicado por el árbitro, e) sacar o arrojar el balón deliberadamente fuera del campo de juego, encontrándose el encuentro detenido, F) demorar deliberadamente el juego, g) agarrar de la camiseta a un rival, h) faltas reiteradas, i) protestar fallos; serán sancionados con una fecha de suspensión.
4. Todos los jugadores expulsados por: a) cometer actos de desconsideración o descortesía con los adversarios, b) Insulto de palabras a un adversario o compañero, c) instar a la provocación, consistente en inducir a otro a realizar una acción antideportiva mediante el empleo de palabras o acciones que produzcan enojo, irritación o incitación al adversario, d) intentar golpear a un adversario, e) insultar deliberadamente, f) empujones, empujones, salivazos, etc.; serán sancionados con tres fechas de suspensión.
5. Todos los jugadores expulsados por: a) cualquier falta de respeto al árbitro, b) amenazas verbales al árbitro, c) injuriar verbalmente al árbitro, d) insulto o agresión verbal al árbitro, e) arrojar el balón al árbitro; recibirán una sanción entre seis partidos de suspensión y la expulsión del torneo.
6. Los jugadores expulsados por agresión física al árbitro serán expulsados del torneo.
7. Los jugadores expulsados por agresión entre ellos sin encontrarse el balón en juego, por ejemplo: a) puñetazos al adversario, b) puntapié, c) violencia física que produzca lesiones o intente lesionar, d) golpes, pelea, riña, codazos, e) puntapié intencional que llega a destino, f) intentar dar un puntapié a un adversario, g) violencia física que produzca o intente producir lesiones a un rival; recibirán una sanción entre seis fechas y la expulsión del torneo.
8. Los jugadores expulsados por practicar juego brusco disputando el balón serán sancionados con una fecha de suspensión.
9. Los jugadores que incurrieran en agresión verbal, gestos obscenos y/o cualquier actitud

reñida con la moral y las buenas costumbres, hacia el público presente serán sancionados con tres fechas de suspensión.

10. Los jugadores que fueran amonestados por cualquier causa (que no sea doble mano intencional), en la segunda mano intencional (pudo haber ocurrido la primera antes de ser amonestado) serán expulsados y sancionados con una fecha de suspensión.

11. Las tarjetas amarillas aplicadas a los jugadores serán acumulativas. Cuando el jugador contabilice: a) cuatro tarjetas amarillas será sancionado con una fecha de suspensión, b) ocho amarillas con dos fechas de suspensión c) Cada cuatro tarjetas amarillas acumuladas se agregará una fecha a la sanción correspondiente. La expulsión no interrumpe la acumulación de tarjetas amarillas de partidos anteriores (si fuera expulsado por doble tarjeta amarilla no acumulará la correspondiente al partido en el que se produjo la expulsión).

12. Todos los jugadores que se encuentren fuera del campo de juego o en los alrededores del mismo no se encuentren jugando el partido correspondiente y fueran gestores de. A) provocaciones y/o insultos hacia adversarios o compañeros, técnicos y/o delegados ó público en general, b) actitudes antideportivas, c) gestos obscenos y cualquier actitud reñida con la moral y las buenas costumbres, d) pelea, salivazo, etc., e) incitar a la violencia, f) cualquier falta de respeto al árbitro, g) amenazas verbales al árbitro, h) injuria verbal al árbitro, i) insulto o agresión verbal al árbitro; recibirán una sanción entre seis partidos de suspensión y la expulsión del torneo.

13. Todos los jugadores que se encuentren fuera del campo de juego o en los alrededores al mismo no se encuentren jugando el partido correspondiente y agredan físicamente al árbitro serán expulsados del torneo.

14. Cuando, a criterio del árbitro una falta no sea tan grave como para aplicar tarjeta roja, pero resulte insuficiente una amonestación (tarjeta amarilla), podrá expulsar al jugador mostrando tarjeta azul, en este caso el infractor deberá abandonar el campo de juego pero podrá ser reemplazado por otro jugador. El jugador expulsado con tarjeta azul será sancionado con una fecha de suspensión.

Torneo de Paddle
COPA "SUTEBA....."
REGLAMENTO DEL TORNEO DE PADDLE

¿QUIÉNES PARTICIPAN?

- 1- Todos los afiliados al sindicato SUTEBA Lomas de Zamora
- 2- Y los afiliados a cargo (hijos y cónyuges)
- 3- Categoría libre.
- 4- Doble masculino , Doble femenino y mixto.

ORGANIZACIÓN

1.- PUNTUACIÓN EN UN JUEGO

Cuando una pareja gana su primer punto se cantará "15".

Al ganar su segundo punto se cantará "30".

Al ganar su tercer punto se cantará "40" y con el cuarto punto ganado se cantará "juego", excepto si ambas parejas han ganado tres puntos, con lo que la puntuación recibe el nombre de "iguales".

El tanto siguiente se denomina "ventaja" en favor del ganador y si el mismo vuelve a ganarlo se adjudica el juego. En caso de perderlo, se volvería a "iguales". Y así sucesivamente hasta que uno de los participantes haya ganado dos puntos consecutivos.

La pareja que primero gane 6 juegos, siempre con un mínimo de 2 de ventaja, se anotará el set.

En caso de empate a 5 juegos se deberán jugar dos más, hasta ganar por 7-5, pero si se produce un empate a 6 juegos se aplicará el "tie-break" o desempate.

Los partidos se jugarán al mejor de tres sets (una pareja necesita ganar dos sets para hacerse con el partido). En casos de empate a un set, y siempre que se haya establecido previamente, se aplicará el "tie break" es decir, cuando haya un empate en 6 puntos en el set, se cantan los puntos "cero", "1", "2", "3", etc. El "tie-break" lo ganará el primero que llegue a 7 puntos, siempre y cuando lo haga con 2 de ventaja, por lo tanto la pareja gana el "juego" y el "set". Si es necesario, el tie-break continuará hasta que se consiga dichomargen.

El "tie break" se iniciará sacando el jugador al que le corresponda hacerlo según el orden seguido en el set y lo hará desde el lado derecho de su cancha, jugándose un solo punto. A continuación, y respetando siempre el orden de saque mencionado anteriormente, se jugarán dos puntos, empezando a hacerlo desde el lado izquierdo, y así sucesivamente.

El vencedor del "tie-break" se anotará el set por 7-6.

En el set siguiente empezará a sacar un jugador de la pareja que no hubiera empezado sacando el "tie break".

Las posiciones en las tablas correspondientes y las definiciones de los encuentros en la etapa final o abiertos por eliminación, se determinarán de la siguiente forma:

1º por puntos

2º por diferencia de set

3° Por diferencia de games

4° por ubicación en la etapa de clasificación -

En los abiertos por sorteos jugando un tie break

5° Inclusive en una final un empate declarará campeón a la pareja mejor clasificada.

2.- LOS TIEMPOS REGLAMENTARIOS WO y TIEMPO DE ESPERA:

Siguiendo el orden, El Coordinador dará por perdido el partido (WO) a cualquiera de las parejas cuyo/s jugadores no estén en la cancha preparado/s para jugar 5 (cinco) minutos después de la hora prevista para el inicio del mismo, salvo aquellos casos en los que el DIRECTOR DEL TORNEO considere que son consecuencia de fuerza mayor.

Los jugadores deben llegar con tiempo para jugar, esto quiere decir deben estar cambiados y listos para jugar, con la planilla de juego completada en el horario de partido. Si faltara un jugador, éste tendrá cinco minutos a partir del horario preestablecido para llegar, completar la planilla e introducirse a la cancha. NO SIRVE ESTAR EN EL CLUB, PERO EN EL VESTUARIO. Los contrarios tendrán el derecho de esperar o solicitar el WO correspondiente.

IMPORTANTE:

Si la pareja tuviera dudas sobre la llegada a horario de un jugador y tuviera OTRO del banco de suplentes , presente en el horario reglamentario, deberá identificárselo a los rivales, presentándoselo al Capitán del otro equipo, anticipándole que es el que va a jugar si el otro no llega, motivo por el cual no se completa la planilla, entonces si podrá completar la planilla dentro de los cinco minutos de espera, ingresando él, aunque haya llegado el titular.

Si por error se hubiera completado la planilla, ésta solo podrá ser modificada de común acuerdo, de no haberlo, deben jugar los jugadores inscriptos, salvo el caso mencionado del suplente, de categoría inferior, que dentro de los cinco minutos puede ser incorporado, salvándolo en la planilla.

PRECALENTAMIENTO:

El peloteo de cortesía con los contrarios, será de 5 minutos de tiempo obligatorio.

Se recomienda hacer un trabajo de precalentamiento competitivo o entrada en calor fuera de la cancha, para no sufrir lesiones.

CONTINUIDAD DEL JUEGO:

Reglamentariamente, el juego debe ser continuo, desde el momento en que se inicie el partido (cuando se efectúa el primer servicio) hasta que se acabe, por lo tanto el partido nunca deberá suspenderse o retrasarse con el propósito de permitir que un jugador recupere fuerzas o reciba instrucciones o consejos.

TIEMPO ENTRE PUNTOS:

Entre puntos el tiempo máximo permitido es de veinte (30) segundos.

Cuando los jugadores cambien de lado al final de un juego, se concederá un máximo de noventa (90) segundos.

Después del primer juego de cada set (1 a 0) y durante un tie-break, el juego será continuo y los jugadores cambiarán de lado sin ningún descanso.

Al final de cada set se concederá un descanso de ciento veinte (120) segundos como máximo.

Los tiempos anteriores empiezan en el momento en que acaba un punto y finalizan cuando se inicia el servicio del siguiente punto.

TIEMPO EXTRA POR INCONVENIENTES INESPERADOS:

Si por circunstancias ajenas a la voluntad del jugador, su ropa, calzado o equipo necesario se rompe o necesita reemplazarse, se concederá un tiempo adicional razonable al jugador para que resuelva el problema.

Anunciándolo antes del partido se podrá permitir un número limitado de descansos para ir a asearse o cambiarse de ropa.

TIEMPO EN TIE BREAK:

Se concederán 30 segundos para los cambios de campo en el "tie break".

CASOS DE FUERZA MAYOR:

Si un partido debe ser suspendido por razones ajenas a los jugadores (lluvia, falta de luz, accidente ,etc.) al reiniciarse el partido las parejas tendrán derecho a un peloteo de cortesía, de acuerdo a lo siguiente:

- a) Hasta cinco minutos de suspensión no hay peloteo.
- b) De 6 a 20 minutos de suspensión, tres minutos de peloteo.
- c) Más de 21 minutos de suspensión, cinco minutos de peloteo.

El partido deberá comenzar exactamente donde y como finalizó al suspenderse, es decir, con el mismo juego y puntuación, el mismo jugador en el servicio, la misma ubicación en los campos y la misma relación en el orden de saques y receptores.

Si la suspensión es definitiva por ese día, al reiniciarlo en una nueva fecha, podrán ser cambiados los jugadores, continuando el partido tal cual se escribió en la planilla de juego en puntos set o games.

Solo se suspenderá un encuentro ante situaciones que pongan en riesgo la integridad de los jugadores (lluvia torrencial que provoque goteras, humedad excesiva, voladura de techos, etc).

Si llueve excesivamente o existiera una humedad ambiental graves.

TIEMPO POR LESIONES O MALESTARES FISICOS:

Durante un encuentro un jugador se lesiona o está afectado por una condición médica tratable se le otorgarán 3 minutos para su atención o recuperación, pudiendo volver a recibirla en los próximos dos cambios de lado, pero dentro del tiempo reglamentario.

Esta atención solo podrá dispensarse una vez por cada jugador y no se podrá ceder este derecho a su compañero.

En caso de un accidente que no sea consecuencia directa del juego, y que afecte a alguno de los jugadores, el Coordinador presente, a su criterio, podrá conceder un tiempo para su atención, que no exceda en ningún caso de 15 minutos.

SI UN JUGADOR TIENE ALGUNA HERIDA SANGRANTE NO PODRÁ CONTINUAR EL JUEGO.

3 POSICIÓN DE LOS JUGADORES

Cada pareja de jugadores se colocará en cada uno de los campos, ubicados a uno y otro lado de la red.

El jugador que ponga la pelota en juego es el que saca (servidor) y el que contesta el que recibe (receptor). El jugador que recibe puede colocarse en cualquier lugar de su campo, al igual que su compañero y el compañero del servidor.

4. ELECCIÓN DE CAMPO Y DEL SERVICIO

La elección de campo y el derecho a ser el que saque o el que reciba en el primer juego, se decidirá por sorteo.

La pareja que gane el sorteo podrá elegir entre:

- a) Sacar o recibir, en cuyo caso la otra pareja elegirá el campo, o
- b) El campo, en cuyo caso la otra pareja elegirá el derecho a servir o restar, o
- c) Solicitar a sus contrarios que elijan primero.

Una vez decidido orden de saque y campo ambas parejas le comunicarán al árbitro o veedor quien va a ser el primer sacador y el primer receptor.

5. CAMBIOS DE CAMPO

Las parejas cambiarán de campo cuando la suma de los juegos de cada set sea número impar.

En el "tie break" los jugadores cambiarán de campo cada 6 tantos.

Si se comete un error y no se produce el cambio de campo, los jugadores corregirán dicha situación tan pronto como sea descubierto el error, siguiendo el orden correcto.

Todos los tantos contados antes de advertirse el error son válidos.

En el caso en que al percibirse del error se hubiese ya realizado un primer servicio en falta solo se tendrá derecho a un servicio más.

6. EL SAQUE O SERVICIO

Todos los puntos se inician con el saque.

Si el primer saque es fallido se dispondrá de una segunda oportunidad.

El saque debe efectuarse de la siguiente manera:

- a) El que lo ejecute (el servidor) deberá estar en el momento de inicio del servicio con ambos pies detrás de la línea de saque, entre la prolongación imaginaria de la línea central de saque y la pared lateral (Recuadro de Saque) y que los mismos permanezcan en ese espacio hasta que la pelota sea golpeada.
- b) El servidor dejará picar la pelota en el suelo para efectuar el saque, dentro del recuadro de saque en que se encuentre.
- c) El servidor queda obligado a no tocar con los pies la línea de saque, ni la línea imaginaria continuación de la línea central.
- d) En el momento de golpear la pelota en el saque, esta deberá estar a la altura o por debajo de la cintura,
- e) El jugador debe tener al menos un pie en contacto con el suelo.
- f) La pelota golpeada deberá pasar por encima de la red hacia el recuadro de recepción de saque situado en el otro campo, en línea diagonal, haciendo que el primer pique se produzca en dicho recuadro, que incluye las líneas que lo delimitan,
- g) En primer lugar realizará el servicio sobre el recuadro de recepción de saque que esté situado a su izquierda y, terminado el punto, el siguiente servicio sobre el de su derecha, procediendo a partir de este momento alternativamente.
- h) Al sacar, el jugador no podrá caminar, correr o saltar.
- i) Se estimará que el jugador no ha cambiado de posición aunque realice pequeños movimientos con los pies que no afecte a la posición adoptada inicialmente.
- j) En el momento de impactar la pelota o en un intento fallido con intención de golpearla, el saque se considerará efectuado.
- k) Si un saque es ejecutado inadvertidamente desde el recuadro de saque no correspondiente, el error de posición deberá ser corregido tan pronto como se descubra. Todos los tantos obtenidos en tal situación son válidos, pero si ha habido una sola falta de saque antes de apercibirse, esta debe ser tenida en cuenta.
- l) La pareja que tenga el derecho a servir en el primer juego de cada set, decidirá cual de los componentes de la misma comenzará a servir.
- m) A su vez, al terminar el primer juego, la pareja que ha venido devolviendo pasará a sacar eligiendo el jugador que debe hacerlo y así alternativamente durante todos los juegos de un set.
- n) Una vez establecido el orden de servicio, este no puede ser alterado hasta el comienzo del siguiente set.
- ñ) Si un jugador saca fuera de su turno, el que hubiera tenido que sacar debe hacerlo en cuanto se descubra el error. Todos los tantos contados antes de advertirse el error son válidos, pero si ha habido una sola falta de saque antes de apercibirse, ésta no debe ser tenida en cuenta.
- o) En el caso de que antes de apercibirse del error se haya terminado el juego, el orden de saque permanecerá tal como ha sido alterado, hasta la finalización del set.
- p) El sacador no efectuará el servicio hasta que el que recibe no esté preparado. No

obstante, el receptor se adaptará al ritmo razonable del sacador y estará listo para recibir el servicio cuando el sacador lo esté para efectuarlo.

q) No se podrá alegar no haber estado listo para recibir un servicio si se ha intentado devolverlo.

7. FALTA DE SERVICIO:

El servicio será falta si:

- a) El servidor infringe lo dispuesto en la Regla 6. El Saque o Servicio. Puntos indicados
- b) El servidor falla la pelota totalmente al intentar golpearla.
- c) La pelota pica fuera del recuadro de recepción de saque, que incluye las líneas que lo delimitan (las líneas son buenas).
- d) La pelota golpea al servidor, a su compañero o cualquier objeto que lleven consigo.
- e) La pelota pica en el recuadro de recepción de saque contrario y toca la malla metálica que delimita el campo antes del segundo pique.
- f) La pelota pica en el recuadro de recepción de saque contrario y sale directamente por la puerta en una pista sin zona de seguridad y juego exterior.

8. EL RECEPTOR O DEVOLUCIÓN DE SAQUE

- a) El jugador que recibe deberá esperar a que la pelota pique dentro de su recuadro de recepción de saque y golpearla antes de que pique en el suelo por segunda vez.
- b) La pareja que recibe el saque en el primer juego de cada set decidirá cuál de sus dos integrantes comenzará a recibir, y dicho jugador continuará recibiendo el primer servicio de cada juego hasta la terminación del set.
- c) Cada jugador recibirá durante el juego alternativamente el saque y una vez que el orden haya sido decidido, no podrá ser alterado durante ese set o tie-break pero sí lo podrá hacer al principio de un nuevo set.
- d) Si durante un juego o tie-break, el orden de recepción es alterado por la pareja que devuelve el servicio, deberá continuarse de esta forma hasta el final del juego o tie-break en el que se ha producido la equivocación. En los juegos siguientes de aquel set, la pareja adoptará la colocación escogida al iniciar el mismo.
- e) Si al jugador que recibe o a su compañero les golpeará la pelota o la tocaran con la paleta antes de que hubiera picado, se considerará tanto del jugador al servicio.

9. REPETICION DEL SAQUE O "LET" DE SERVICIO

El servicio se repetirá (let) si:

- a) La pelota toca la red o los postes que la sujetan (si estos están dentro del área de juego) y luego cae en el área de servicio del receptor, siempre y cuando no toque la malla metálica antes del segundo pique.
- b) La pelota después de tocar la red o los postes (si estos están dentro del área de juego)

golpea a cualquier oponente o artículo que porten o lleven puesto.

c) Se efectúa cuando el receptor no está preparado (Regla 6).

d) Si el "let" se produjera en el primer servicio, este deberá repetirse. Si se produjera en el segundo servicio, el que saca tendrá derecho sólo a un saque más.

10. REPETICIÓN DE UN PUNTO O "LET"

Un punto en disputa es "let" si:

a) La pelota se rompe durante el juego.

b) Cualquier elemento extraño al partido que se está jugando invade el espacio de la pista.

c) En general, cualquier interrupción del juego debida a situaciones imprevistas y ajenas a los jugadores.

e) El jugador que durante el juego considere que se ha producido una de las situaciones que el reglamento califica como "let", deberá hacerlo saber de inmediato al Árbitro, Veedor o Coordinador presente, no dejar que el punto en disputa continúe.

f) Si lo permitiera perderá el derecho a hacerlo posteriormente. Efectuada la petición de "let" le corresponde al Árbitro decidir si es procedente, si no lo fuese el peticionario perdería el punto.

11. PELOTA EN JUEGO

La pelota será golpeada alternativamente por cada una de las parejas. La pelota estará en juego desde el momento en que se efectúe un servicio válido hasta que se cante "let" o el tanto quede decidido.

Si la pelota en juego golpea cualquiera de los elementos de la pista después de haber picado sobre el suelo del campo que corresponda, permanecerá en juego y deberá ser devuelta antes de que pique en el suelo por segunda vez. Se consideran elementos de la pista a las caras internas de las paredes, la malla metálica que cierra la pista, el suelo, la red y los postes de la red. El bastidor que enmarca las mallas electrosoldadas se considera a todos los efectos como malla metálica.

12. PUNTO PERDIDO

Una pareja perderá el tanto:

a) Si un jugador de la pareja, su paleta o cualquier objeto que lleve consigo, toca alguna parte de la red, incluidos los postes, o el terreno de la parte del campo contrario, incluida la malla metálica, mientras la pelota esté en juego.

Juego autorizado fuera de la pista . A partir de los 0.92 metros, y sólo en el caso de que esté autorizado el juego fuera de la pista, el poste vertical medianero entre puertas se considera zona neutral para los cuatro jugadores, pudiendo estos tocarlo o agarrarse a él.

b) Si la pelota pica por segunda vez en su campo antes de ser devuelta.

- c) Cuando la pelota, después de picar en el campo propio correctamente, salga por encima de los límites superiores (perímetro exterior) de la cancha (fondo y lateral) o por la puerta. *Juego autorizado fuera de la cancha* . Cuando la pelota, después de picar en el campo propio correctamente, salga por encima de la pared del fondo de la cancha. Si saliera por encima de la pared lateral o por la puerta se pierde el tanto cuando pique en el suelo por segunda vez o toque un elemento externo ajeno a la cancha.
- d) Si devuelve la pelota antes de que ésta haya sobrepasado la red.
- e) Si un jugador devuelve la pelota, bien directamente o golpeando primero en las paredes de su campo de tal forma que, sin picar previamente, golpee cualquiera de las paredes del campo contrario, la malla metálica o algún objeto ajeno a la cancha que no esté situado sobre el suelo del campo contrario.
- f) Si un jugador devuelve la pelota, bien directamente o golpeando primero en las paredes de su campo de tal forma que pegue en la red o en sus postes y después, directamente en cualquiera de las paredes del campo contrario, o en la malla metálica o en algún objeto ajeno a la pista que no esté situado sobre el suelo del campo contrario.
- g) Si un jugador golpea dos veces seguidas la pelota (doble toque).
- h) Si después de golpear la pelota uno de los miembros de la pareja ésta toca al propio jugador, a su compañero o a cualquier objeto que lleven consigo.
- i) Si la pelota impacta en cualquiera de los componentes de la pareja o de su vestimenta, excepto la paleta, después de haber sido golpeada por uno de los jugadores contrarios.
- j) Si un jugador golpea la pelota y esta toca alguna de las mallas metálicas o terreno de su propio campo o en algún objeto ajeno a la cancha que este situado sobre el suelo del campo propio.
- k) Si toca la pelota, lanzando contra ella la paleta.
- l) Si salta por encima de la red mientras el punto está en juego.
- m) Al devolver la pelota sólo un jugador podrá golpearla. Si ambos jugadores de la pareja, ya sea simultáneamente o consecutivamente golpean la pelota, perderán el punto.
- NOTA: No se considera doble toque cuando dos jugadores intentan golpear la pelota simultáneamente pero sólo uno la golpea y el otro golpea la paleta de su compañero.
- n) Si el jugador que golpea la pelota dentro de la cancha lo hace con uno o los dos pies fuera del terreno de juego, salvo que esté autorizado el *Juego fuera de la cancha* .
- o) El jugador comete falta en su segundo saque.

13. DEVOLUCIÓN CORRECTA

La devolución será correcta:

- a) Si después de golpeada la pelota es voleada por cualquiera de los jugadores de la pareja contraria o les da en el cuerpo o en alguna parte de la ropa o en la propia paleta.
- b) Si la pelota después de golpeada pica directamente en campo contrario o impacta primero en una de las paredes del campo propio y a continuación pica directamente en el campo contrario.
- c) Si la pelota pica en el campo contrario y después toca la malla metálica o alguna de las paredes.
- d) Si como consecuencia de la dirección y la fuerza del golpe, la pelota pica en el campo

contrario y se sale de los límites de la pista, o pega en el techo o en los focos de la iluminación, o en cualquier objeto ajeno a los elementos de la cancha.

e) Si la pelota toca la red o sus postes, y después bota en el campo contrario.

f) Si la pelota en juego impacta en algún objeto situado en el suelo del campo contrario y que sea ajeno a ese mismo juego (por ejemplo otra pelota).

g) Si la pelota tras picar en el campo propio retorna al campo del que la lanzó y es golpeada en campo contrario, siempre y cuando, el jugador o alguna parte de su ropa o la paleta no haya tocado la red, sus postes o el campo de los contrarios y la pelota cumpla lo indicado en los puntos anteriores.

h) Si se "acuchara" o se empuja la pelota se considerará correcta la devolución siempre que el jugador no la haya golpeado dos veces, el impacto se efectúe durante un mismo movimiento y no varíe sustancialmente la salida natural de la pelota.

i) Si la pelota devuelta pica en campo contrario en el ángulo (esquina) formado por una de las paredes y el suelo, se considerará devolución correcta. (La pelota familiarmente denominada "huevo" es buena).

j) *Juego autorizado fuera de la pista* . Si la pelota se golpea desde fuera de la pista la devolución será válida si se cumple lo indicado en los puntos anteriores de esta Regla.

14. PUNTO GANADO:

a) Si la pelota tras picar en el campo contrario, se saliera de la pista por algún hueco o desperfecto de la red metálica o bien se quedara enganchada en ésta.

b) Si la pelota tras picar en el campo contrario, se quedara inmóvil en la superficie horizontal plana de un muro.

TORNEO DE VOLEY

¿QUIÉNES PARTICIPAN?

- 1- Todos los afiliados al sindicato SUTEBA
 - 2- Y los afiliados a cargo (beneficiarios mayores de 18 y esposo o esposas de los compañeros)
 - 3- Empleados del Suteba
- Categoría A- hasta 35 años
B- 36 en adelante

REGLAMENTO GRAL. (Para tener alguna idea del juego)

Antes del partido el primer árbitro realiza un sorteo para determinar a quién le corresponde el primer saque y que lados de la cancha ocuparán en el primer set.

Si es necesario un set decisivo, se realizará un nuevo sorteo.

El sorteo es realizado en presencia de los dos capitanes de los equipos.

El ganador del sorteo elige una de las dos opciones: El derecho a sacar o recibir el saque

El lado del campo

El perdedor toma la alternativa restante.

SESION DE CALENTAMIENTO.

Antes del comienzo del partido, los equipos pueden calentar en la red 3 minutos si previamente dispusieron de otra cancha, o durante 5 minutos cada uno si no tuvieron dicha facilidad.

Si los dos capitanes acuerdan calentar simultáneamente, los dos equipos pueden hacerlo durante 6 ó 10 minutos, de acuerdo a la *Regla 7.2.1.*

FORMACION DE LOS EQUIPOS

1. Debe haber siempre seis jugadores por equipo en juego.
 - 1.1 La formación inicial de los equipos indica el orden de rotación de los jugadores/as en la cancha. Este orden debe mantenerse a lo largo del set.
 - 1.2 Cuando un equipo utiliza la opción de registrar un jugador defensor "Libero" (*Regla 8.5*) su número debe estar también indicado en la hoja de formación inicial para el primer set, además de los seis jugadores/as que inician.
2. Antes de comenzar cada set, el entrenador debe presentar la formación inicial de su equipo en la hoja de formación inicial. La hoja, debidamente completada y firmada, debe ser entregada al segundo árbitro o al anotador.
3. Los jugadores no incluídos en la formación inicial del set son sustitutos para ese set.
4. Una vez que la hoja de formación inicial ha sido entregada al segundo árbitro o al anotador, ningún cambio en dicha formación debe aceptarse sin una sustitución normal.
5. Discrepancia entre la posición de los jugadores en la cancha y la que figura en la hoja

de formación inicial.

6. Si una discrepancia se descubre antes de comenzar el set, la posición de los jugadores debe ser rectificada de acuerdo a lo que figura en la hoja de formación inicial. No habrá penalización.

Si antes del comienzo del set, un jugador en el campo no está registrado en la hoja de formación inicial para ese set, el jugador debe ser reemplazado y la formación debe ser rectificada de acuerdo a la hoja de formación inicial. No habrá penalización.

No obstante, si el entrenador desea mantener en el campo al/los jugador/es no registrado/s en la hoja de formación inicial, debe solicitar la/s sustitución/es reglamentaria/s, la/s cual/es debe/n ser registrada/s en la hoja del encuentro

POSICIONES

En el momento que el balón es golpeado por el sacador, cada equipo debe estar ubicado dentro de su propio campo, en el orden de rotación (excepto el sacador).

Las posiciones de los jugadores se numeran de la siguiente forma:

Los tres jugadores colocados frente a la red son los delanteros y ocupan las posiciones 4 (delantero izquierdo), 3 (delantero centro) y 2 (delantero derecho).

Los otros tres son jugadores zagueros y ocupan las posiciones 5 (zaguero izquierdo), 6 (zaguero centro) y 1 (zaguero derecho).

Relación de posición entre jugadores.

Cada jugador zaguero debe estar ubicado más lejos respecto de la red que su delantero correspondiente.

La posición de los jugadores es determinada y controlada de acuerdo a la posición de los pies en contacto con el piso como sigue

7.4.3.1 cada jugador delantero debe tener, por lo menos, una parte de su pie más cerca de la línea central que los pies de su correspondiente jugador zaguero;

7.4.3.2 cada jugador del lado derecho (izquierdo) debe tener, por lo menos, una parte de su pie más cerca de la línea lateral derecha (izquierda) que los pies de los jugadores centrales respectivos.

Una vez que el balón ha sido golpeado por el sacador, los jugadores pueden moverse y ocupar cualquier posición en su propia cancha y en la

ROTACION

El orden de rotación se determina por la formación inicial del equipo y se controla con el orden de saque y las posiciones de los jugadores a lo largo del set.

Cuando el equipo receptor gana el derecho al saque, sus jugadores deben efectuar una rotación en el sentido de las manecillas del reloj: el jugador de la posición 2 se mueve a la posición 1 para realizar el saque, el jugador de posición 1 se mueve a la posición 6, etc.

FALTAS DE ROTACION

1. Se comete una falta de rotación cuando el SAQUE no es efectuado de acuerdo al orden de rotación (*Regla 7.6.1*). Esto conlleva las siguientes consecuencias:

1.1 el equipo es sancionado con la pérdida de la jugada (*Regla 6.1.2*);

1.2 el orden de rotación de los jugadores debe ser rectificado

2. Además, el anotador deberá determinar el momento exacto en que la falta fue cometida y todos los puntos anotados desde ese momento por el equipo infractor deberán ser cancelados. El adversario mantiene los puntos marcados.

Si el momento de la falta no puede ser determinado, no habrá cancelación de punto/s y la pérdida de la jugada será la única sanción.

TORNEO DE TENIS

¿QUIÉNES PARTICIPAN?

- 1- Todos los afiliados al sindicato SUTEBA**
- 2- Y los afiliados a cargo (hijos y cónyuges)**
- 3- Categoría A- HASTA 30 AÑOS NO Federados
B- 31 EN ADELANTE NO Federados**
- 4- Singles – masculino y femenino**
- 5- Doble masculino, Doble femenino**

el reglamento lo pueden sacar de www.deportestenis.com buscador