

# REGLAMENTO DE JUEGO

## BEACH NEWCOM

El Newcom de playa o Beach Newcom es un deporte muy popular en los meses de verano que cada vez más personas se animan a practicar. Ya sea en formato competición o a nivel amateur con unos amigos, jugar al Newcom en la playa es un plan de ocio y de deporte muy divertido con el que pasar un rato muy agradable para despejarse y hacer algo de deporte. También es importante aclarar que se puede realizar a nivel competitivo, dependiendo de los objetivos propuestos.

El funcionamiento básico del Beach Newcom quizás es conocido por muchas personas: se juega sobre una superficie de arena y el objetivo es hacer pasar el balón al otro lado de la red intentando que no toque el suelo en tu campo ya que eso supondrá un punto para el otro equipo.

El Beach Newcom al ser practicado, de manera general, al aire libre está lleno de factores que pueden influir en el juego (de manera positiva o negativa, según sepamos utilizarlos). Elementos como la temperatura, la posición del sol, la dirección del viento o el tipo de arena, deben ser tenidos en cuenta a la hora de preparar las competiciones para intentar adaptar nuestras habilidades técnicas a los diferentes factores que pueden influirnos durante la competición

Aún así, ¿conoces todas las reglas básicas de este deporte?

Te contamos a continuación algunas reglas básicas del Beach Newcom para que te inicies en él y puedas comenzar a practicarlo conociendo el funcionamiento de juego.

## **CONTENIDOS:**

1. Características de juego.
2. Reglas y Arbitrajes.
3. Juego
4. Instalaciones y equipamiento:
  - ★ Área de juego
  - ★ Dimensiones
  - ★ Superficie de juego
  - ★ Líneas de campo.
  - ★ Zonas y Áreas
  - ★ Tiempo
  - ★ Iluminación
  - ★ Postes y Red
  - ★ Altura de la red
  - ★ Bandas laterales
  - ★ Antenas
  - ★ Postes

## **5. PARTICIPANTES**

- ★ Categorías
- ★ Equipos
- ★ Composición de equipos
- ★ Objetos prohibidos
- ★ Responsable del equipo.
- ★ Capitán

## **6. FORMATO DE JUEGO**

- ★ Estructura de juego
- ★ Sorteo
- ★ Sesión de calentamiento oficial.
- ★ Posiciones.
- ★ Orden de saque.
- ★ Set
- ★ Puntuación.

## **7. ACCIÓN DE JUEGO.**

- ★ Situaciones de juego
- ★ Toques de equipo
- ★ Doble golpe
- ★ Saque

## **8. INTERRUPCIONES, DEMORAS E INTERVALOS**

- ★ Tiempos muertos y tiempos técnicos
- ★ Interrupciones.

## **9. CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES**

- ★ Sanciones.

## **10. ÁRBITROS**

- ★ Cuerpo arbitral y procedimiento
- ★ Jueces de líneas.

## **INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO.**

### **ÁREA DE JUEGO Y DIMENSIONES.**

El campo de juego es un rectángulo cuyas medidas son de 16 m x 8 m, rodeado por una zona libre que debe tener un mínimo de 3 m de ancho en todos sus lados. Situada verticalmente sobre el centro del campo hay una red cuyo borde superior se coloca a una altura adecuada y definida en reglamento y divide el rectángulo (18x9) en partes iguales, formando dos cuadrados de 8m x 8m cada uno.

El espacio libre de juego, es el espacio que hay por encima del área de juego el cual debe de estar libre de cualquier obstáculo.

En aquellos lugares donde se disponen canchas de beach techadas la altura mínima óptima debe ser de 7m de altura.

En cada cancha debe estar un banco de suplentes, el cual solo podrán estar jugadores suplentes que integren la lista de buena fe, entrenador y ayudante técnico.

### **SUPERFICIE DE JUEGO**

La superficie debe estar compuesta de arena nivelada, lo más plana y uniforme posible, libre de piedras y cualquier otro objeto que pueda representar riesgos de cortes o lesiones a los jugadores.

### **LÍNEAS DEL CAMPO**

Todas las líneas serán de 5cm de ancho. Las líneas deben ser de un color que contraste claramente con el color de la arena.

## LÍNEAS DE DELIMITACIÓN

Dos líneas laterales y dos líneas de fondo marcan el campo de juego. **No hay línea central** ( línea de 3). Ambas líneas laterales y finales se sitúan dentro de las dimensiones del campo de juego. Las líneas del campo deben ser cintas hechas de un material resistente, y cualquier anclaje al descubierto debe ser de un material blando, flexible.

## ZONAS

La zona de saque, es una zona de ocho metros de ancho detrás de la línea de fondo y se extiende hasta el borde de la zona libre, la cual será la misma tanto para los varones como las mujeres.

## CLIMA

El tiempo no debe suponer ningún peligro de lesión para los o las jugadores.

Las condiciones climáticas, como la temperatura, vientos, lluvias, no deben afectar el normal desarrollo del evento deportivo.

## ILUMINACIÓN.

Para las jugadas de noche, la cancha debe contar con una perfecta iluminación y en perfectas condiciones.

## **RED Y POSTES**

### **ALTURA DE LA RED.**

Situada verticalmente sobre el centro del campo hay una red cuyo borde superior se coloca a una altura de 2,43 m, para categorías +50,+60 y +70 (mixto y masculino)

Para mujeres la red se usará a una altura de 2,35m.

Su altura se mide desde el centro del campo con una vara de medir. La altura de la red (sobre las dos líneas laterales) debe ser exactamente la misma y no debe exceder la altura oficial en más de 2 cm.

### **ALTURA DE GIMNASIO**

Si la cancha se encuentra en un lugar techado, la altura del gimnasio como mínimo debe ser de 7 m de altura tomando la altura del gimnasio en el lugar donde se ubican las varillas.

### **BANDAS LATERALES**

Existen dos bandas coloreadas, de 5 cm de ancho (la misma anchura que las líneas del campo) y un metro de largo, las cuales se fijan verticalmente a la red y se sitúan sobre cada línea lateral. Son consideradas parte de la red.

### **ANTENAS**

La antena es una varilla flexible de 1,80 m de largo y 10 mm. de diámetro, hecha de fibra de vidrio o material similar. Las antenas se colocan en el borde exterior de cada banda lateral y en lados opuestos de la red.

Los 80 cm. superiores de cada antena sobresalen de la red y están marcados con franjas de 10 cm. de colores que contrasten, preferiblemente rojo y blanco.

Las antenas se consideran parte de la red y su función es delimitar lateralmente el espacio de paso.

## POSTES

En los postes que son de sostén de la red no debe tener objetos peligrosos o que obstaculicen. Deben acolcharse para evitar golpes de los jugadores.

## BALONES

Específicos del beach.

## CARACTERÍSTICAS

El balón debe ser esférico hecho en material flexible ,cuero, cuero sintético o similar que no absorba la humedad, es decir, más apropiado a condiciones al aire libre desde partidos que pueden jugarse con lluvia.

Circunferencia: 66 cm a 68 cm

Peso: 260g a 280 g

Presión interior: 0.175 a 0.225 kg/cm<sup>2</sup> (171 a 221 mbar o hPa )

## PARTICIPANTES.

## EQUIPOS

### CATEGORÍAS:

- 1) **JUNIOR** (Mixto, Damas y Caballeros): de 50 a 59 años cumplidos en el año de disputa del torneo.
- 2) **SENIOR** (Mixto, Damas y Caballeros): de 60 a 69 años cumplidos en el año de disputa del torneo.
- 3) **MASTER** (Mixto, Damas y Caballeros): mayores de 70 años cumplidos en el año de disputa del torneo.

## COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

**EQUIPO COMPLETO:** Un equipo se define completo , cuando están en cancha dos mujeres y dos varones o mayor cantidad de mujeres que varones .

**EQUIPO INCOMPLETO:** Cuando hay menos cantidad de jugadores,o cuando la cantidad de mujeres es menor a la de varones.

### ★ EQUIPO MIXTO

Cantidad de jugadores en cancha

1. **CATEGORÍA +50 ( JUNIOR):** En cancha: cuatro jugadores : dos varones + dos mujeres .Constante.

**Nómina completa:** máximo:8 jugadores,de los cuales cuatro deberán ser varones y cuatro mujeres.

2. **CATEGORÍA +60 ( SENIOR):**En cancha :cuatro jugadores : dos mujeres + dos varones.Constante

**Nómina completa:** máximo:8 jugadores,de los cuales cuatro deberán ser varones y cuatro mujeres.

3. **CATEGORÍA +70 (MÁSTER):**En cancha cuatro jugadores. : 2 varones y 2 mujeres.Constante.

**Nómina completa:** máximo:8 jugadores,de los cuales cuatro deberán ser varones y cuatro mujeres.

## ★ EQUIPO FEMENINO

Cantidad de jugadores en cancha

1. **CATEGORÍA +50 (JUNIOR)**: Cuatro mujeres en cancha.  
Nómina completa: máximo ocho jugadoras máximo
2. **CATEGORÍA +60 ( SENIOR)**: Cuatro mujeres en cancha.  
Nómina completa: máximo ocho jugadoras máximo
3. **CATEGORÍA +70 (MÁSTER)** : Cuatro mujeres en cancha.  
Nómina completa: máximo ocho jugadoras máximo

## ★ EQUIPO MASCULINO.

Cantidad de jugadores en cancha

1. **CATEGORÍA +50 (JUNIOR)**: Cuatro (4) jugadores en cancha.  
Nómina completa: máximo ocho jugadores .
2. **CATEGORÍA +60 (SENIOR)**: Cuatro (4) jugadores en cancha.  
Nómina completa: máximo ocho jugadoras máximo
3. **CATEGORÍA +70 ( MÁSTER)**: Cuatro (4) jugadores en cancha.  
Nómina completa: máximo ocho jugadoras máximo

**NOTA:** Se permitirá en categoría +50, dos o más jugadores de la categoría +60. En categoría +60, 3 o más jugadores de la categoría +70. Jugadores de categoría +70 no podrán jugar en categoría junior (+50).

## ★ SUSTITUCIONES

Las sustituciones serán ilimitadas por el mismo jugador, por set. **Idem indoor**

Se podrán realizar sustituciones por otro género siempre y cuando los sustitutos figuren en la lista de buena fe, planilla de juego y entrenador previamente avalados para ese set/partido.

### OBJETOS PROHIBIDOS

Está prohibido usar objetos que puedan causar lesiones (pulseras, anillos etc).

### OBJETOS PERMITIDOS

Lo que se permite puede ser:

Los jugadores pueden usar gafas o lentes de contacto bajo su propia responsabilidad. Zapatillas, medias si lo desean y viseras o gorras.

### RESPONSABLES DEL EQUIPO

El capitán y el entrenador del equipo son responsables de mantener la conducta y disciplina del equipo.

### CAPITÁN

ANTES DEL ENCUENTRO el capitán del equipo:

- a) Firma planilla
- b) Representa a su equipo en el sorteo.

Durante el partido, solo el capitán en pista está autorizado a hablar con los árbitros mientras el balón no esté en juego en los siguientes tres casos:

Hablar para solicitar una explicación en la aplicación o interpretación de la regla; si la explicación no satisface al capitán, este debe inmediatamente informar al primer árbitro su deseo a protestar.

A pedir autorización:

- a) Para verificar el número del jugador al saque.
- b) Para comprobar, la red, el balón, la superficie, etc.
- c) Para acomodar una línea del campo.

d) Para pedir orden de rotación.

e) Para pedir tiempo de descanso y sustitución de un jugador por otro.

## ENTRENADOR

- ★ Podrá solicitar dos tiempos de descanso por set.
- ★ Podrá realizar los cambios de jugadores, los cuales son ilimitados cerrados.(idem indoor)

## FORMATO DE JUEGO .

- ★ **SET**: Se jugará al mejor de tres (3) set.
- ★ **PUNTOS EN CADA SET**: 12 puntos con diferencia de dos puntos (2), si hay igualdad en 12 puntos, el set concluye cuando el primer equipo llegue a 14 puntos.
- ★ **TIE BREAK**: En caso de que cada equipo gane un set, se jugará a un tercer set llamado TIE BREAK. Se jugará a 8 puntos con diferencia de dos puntos (2), si hay igualdad en 8 puntos, el set concluye cuando el primer equipo llegue a los 10 puntos
- ★ En el set tie break se cambiará de cancha a los cuatro (4) puntos.(colocandose cada jugador en cancha con la misma posición que se terminó el último punto)
- ★ En cada set se cambiará de cancha a los 6 puntos.

SET REGULAR: a doce (12) puntos los sets regulares con una ventaja mínima de dos (2) puntos y como máximo extenderse hasta llegar a los catorce (14) puntos. (Con el tanteador 11-11 se deberán conseguir los 2 puntos de ventaja, pero en el caso de 13-13, el equipo que gane el punto 14 se adjudicará el set).

Tie-break: se disputará a diez (10) puntos con una ventaja mínima de dos (2) puntos y como máximo disputarse hasta los doce (12) puntos. (Con el tanteador 9-9 se deberán conseguir los 2 puntos de ventaja, pero en el caso de 11-11, el equipo que gane el punto 12 se adjudicará el encuentro).

## ROTACIÓN

Se rotará en sentido horario a las agujas del reloj.

## JUGADA Y JUGADA COMPLETADA

Una jugada es una secuencia de acciones de juego desde el momento en que se lanza el balón en el saque por el sacador hasta que el balón queda fuera de juego. Una

jugada completada es la secuencia de acciones de juego cuyo resultado es la obtención de un punto.

### **PARA GANAR UN SET**

Un set (excepto el decisivo 3º set) lo gana el equipo que primero anota 12 puntos con una ventaja máxima de dos puntos. En caso de empate 12 - 12, el juego continúa hasta que se consigue una ventaja de dos puntos ,terminando en 14.

### **PARA GANAR EL ENCUENTRO**

El encuentro lo gana el equipo que gana dos sets

En caso de empate 1-1, el set decisivo (el 3º) se juega a 8 puntos con una diferencia de dos puntos.

En el tercer set se podrá pedir dos tiempo de descanso por equipo.

### **EQUIPO INCOMPLETO**

Un equipo que es declarado INCOMPLETO para el set o para el encuentro pierde el set o el encuentro. Al equipo adversario se le otorgan los puntos, y los sets necesarios para ganar el set o el encuentro. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sets.

### **SORTEO**

Antes del encuentro, el primer árbitro realiza un sorteo para decidir quién realiza el primer saque y el lado del campo que van a ocupar los equipos en el primer set

El sorteo se realiza en presencia de los dos capitanes de equipo, apropiadamente:

El ganador del sorteo elige:

Entre el derecho a :

- .1. Sacar o recibir el saque, o el lado del campo.
2. El perdedor se queda con la alternativa restante.

Se llevará a cabo un nuevo sorteo si se ha de jugar un set decisivo, tercer set (T B).

## SESIÓN DE CALENTAMIENTO .

Antes del comienzo del encuentro, tendrán derecho a un calentamiento en cancha de 5 minutos , de los cuales tres (3) minutos estarán destinados en cancha y dos (2) minutos de saque.

## POSICIONES

- ★ En el momento que el balón es lanzado por el sacador, cada equipo debe estar dentro de su propio campo (excepto el sacador).
- ★ Los jugadores son libres de posicionarse. No hay posiciones determinadas en el campo.
- ★ **El sacador es el único jugador que no podrá tener el derecho de atacar de manos altas**, solo pasar la pelota al campo contrario con una sola mano de abajo. Sería el único jugador con la condición de zaguero.

## ORDEN AL SAQUE

- ★ El orden al saque debe mantenerse a lo largo del set (determinado por el capitán del equipo inmediatamente después del sorteo)
- ★ Cuando el equipo en recepción gane el derecho a sacar, los jugadores “rotarán” una posición.
- ★ El saque deberá realizarse de manera lanzada, la pelota reposará sobre una mano, mientras que la otra podrá utilizarse para acompañar el movimiento en péndulo, de atrás hacia adelante y de abajo hacia arriba. No estará permitido el saque lateral (gancho).
- ★ La acción de los pies no estará restringida, salvo por la acción de pisar la línea al momento del lanzamiento o colocar el pie debajo de la misma. Si se puede realizar el saque con despegue de los pies previo contacto por detrás de la línea de saque.
- ★ En los equipos mixtos, tanto mujeres como varones sacarán al final de la cancha.

## FALTAS EN EL ORDEN AL SAQUE

- ★ Una falta en el orden al saque se comete cuando el servicio no se ha realizado de acuerdo al orden establecido.

El equipo será sancionado con un punto y saque para el oponente.

- ★ El saque lateral (Gancho) solamente será contemplado en los casos en los cuales se detecte algún impedimento físico crónico que afecte la movilidad del participante. (El mismo no se contempla en caso de lesión). El o la jugadora deberá presentar la certificación correspondiente.
- ★ No se podrá enviar el balón al campo contrario en el primer toque cuando provenga de la acción de saque.

## ACCIONES DE JUEGO.

### SITUACIONES DE JUEGO

#### BALÓN EN JUEGO

El balón está en juego desde el momento que es golpeado en el saque autorizado por el primer árbitro.

#### BALÓN FUERA DE JUEGO

El balón está fuera de juego en el momento de la falta pitada por uno de los árbitros; en ausencia de una falta, en el momento del silbato.

- ★ BALÓN "DENTRO" El balón es "dentro" si en cualquier momento de su contacto con la superficie de juego alguna parte del balón toca el suelo del campo, incluyendo las líneas de delimitación.
- ★ BALÓN "FUERA" El balón es "fuera" cuando: Cae en el suelo completamente fuera de las líneas de delimitación (sin tocarlas), toca las antenas, cuerdas, postes de la red o la propia red por fuera de las bandas laterales. cruza total o parcialmente el plano vertical de la red por fuera del espacio de paso durante el servicio o el tercer toque del equipo

## TOQUES POR EQUIPO

Un toque es cualquier contacto del balón por un jugador en el juego

El equipo tiene derecho a un máximo de tres toques para devolver el balón por encima de la red.

En el saque el equipo receptor debe tener un mínimo de dos toques antes de pasar el balón al equipo contrario.

Solo se permitirá tener posesión del balón durante un tiempo de cuatro (4) segundos antes de ser pasada a un compañero o al campo contrario y ocho (8) segundos en caso que necesite estabilizarse tras una caída.

Durante el tiempo permitido no estarán limitados los amagues que realice el jugador.

### ★ ATAQUE

Todas las acciones para dirigir el balón al campo adversario, con excepción del saque, se considerarán lanzamiento de ataque

Al momento de realizar el lanzamiento de ataque, las manos del atacante no deberá estar por encima del borde superior de la red.

El lanzamiento del balón a una mano no se permite en el ataque, solo el jugador zaguero (el sacador). Si está permitido entre los compañeros del mismo equipo

El lanzamiento a dos manos es libre, tanto en el ataque como en el pase entre sus compañeros.

La acción de los pies, al momento de realizar el ataque será válida:

Caballeros: un (1) pie debe estar en contacto con el suelo.

Damas: pueden despegar ambos pies.

### ★ RECEPCIÓN.

La recepción o defensa del balón podrá ser con una o dos manos, lejos o cerca del cuerpo.

En posesión del balón, solo se permitirán dos (2) pasos de movilidad para realizar cualquier acción (sea un ataque o el pase a un compañero).

La acción de los pies, al momento de realizar el ataque será válida:

Caballeros: un (1) pie debe estar en contacto con el suelo.

Damas: pueden despegar ambos pies.

Cuando el jugador se encuentre en posesión del balón después de recibir el ataque rival, solo se le estará permitido realizar pasos ilimitados hasta restablecer su equilibrio.

No está permitido el bloqueo.

Se considerará "DOBLE TOQUE" a la acción de tocar dos veces el balón en el intento de control ( dominar el balón en dos tiempos) .

Se considerará doble toque aquel balón proveniente de un pase de un compañero del mismo equipo, por tal motivo, será sancionada la infracción.

### **ÚLTIMO RECURSO: IDEM AL NEWCOM INDOOR.**

**Solo se permitirá controlar el balón en dos tiempos (doble golpe) en el caso en que el mismo provenga del campo contrario, siempre y cuando el doble golpe no sea realizado en forma intencional. (ej.: golpear el balón en forma intencional por cualquier motivo para luego volver a ser tomado por el mismo jugador).**

### **PENETRACIÓN EN EL ESPACIO, CAMPO Y/O ZONA LIBRE RIVAL**

Un jugador puede penetrar en el espacio, campo y/o zona libre del adversario siempre que esto no interfiera en su juego.

### **CONTACTO CON LA RED**

El contacto con la red por un jugador entre las antenas, durante la acción de jugar el balón, es falta.

# INTERRUPCIONES

## TIEMPOS DE DESCANSOS

La solicitud de tiempo de descanso se realiza haciendo la señal correspondiente, cuando el balón está fuera de juego y antes de que suene el silbato para el saque. Todos los tiempos de descanso solicitados durarán 30 segundos.

En cada set se podrá solicitar dos tiempos de descanso por equipo.

En el tercer set ( tie break) podrá solicitarse dos tiempo de descanso por equipo.

**Cada tiempo será usado también para hidratarse y refrescarse**

## PROTOCOLO

Se denomina protocolo la acción de pedir al árbitro poder limpiarse la cara, los lentes.

También se considera protocolo, pedir corregir las líneas de la cancha por el árbitro o los jugadores .

El capitán puede pedir protocolo de piqué.

## INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO

### LESIÓN/ENFERMEDAD

- ★ Si ocurre un accidente serio mientras el balón está en juego, el árbitro debe interrumpir el juego inmediatamente y permitir que la asistencia médica entre en el campo.

La jugada se repite.

- ★ Puede interrumpirse para hidratación de ambos equipos.
- ★ Por situaciones climáticas.
- ★ Algunas situaciones que el juez considere que debe parar el partido.

### INTERRUPCIONES PROLONGADAS

Cuando circunstancias imprevistas interrumpen un encuentro, el primer árbitro, el organizador , en caso de existir alguno, debe decidir las medidas necesarias para restablecer la normalidad.

De ocurrir una o varias interrupciones cuya duración no exceda 4 horas en total, el encuentro se reanuda desde el momento de la interrupción, sin importar si es en la misma cancha o en otra.

De ocurrir una o varias interrupciones que excedan 4 horas en total, el encuentro debe jugarse de nuevo.

## CONDUCTAS Y SANCIONES.

- ★ Los participantes deben conocer las "Reglas de Newcom Beach" y regirse por ellas.
- ★ Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con deportividad, sin discusiones.
- ★ En caso de duda, se puede solicitar una aclaración, sólo a través del capitán.
- ★ Los participantes deben evitar acciones o actitudes dirigidas a influenciar las decisiones de los árbitros o a encubrir faltas cometidas por sus equipo.
- ★ Los participantes deben comportarse respetuosa y cortésmente en el espíritu del **JUEGO LIMPIO**, no sólo hacia los árbitros, sino también hacia los demás oficiales, adversarios, compañeros de equipo y espectadores.
- ★ **ESCALA DE SANCIONES:** Idem al Newcom indoor.



## CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

El cuerpo arbitral para un partido se compone de los siguientes :

- ★ primer árbitro -
- ★ segundo árbitro
- ★ cuatro o dos jueces de líneas
- ★ anotador

### PRIMER ARBITRO

El primer árbitro lleva a cabo sus funciones de pie, en la silla del árbitro situada a un extremo de la red en el lado opuesto al anotador.

## SEGUNDO ARBITRO

El segundo árbitro realiza sus funciones de pie, fuera del campo de juego cerca del poste, en el lado opuesto y frente al primer árbitro

## ANOTADOR O PLANILLERO.

El anotador desempeña sus funciones sentado en la mesa del anotador en el lado opuesto de la cancha y de frente al primer árbitro.

## JUECES DE LÍNEA

Se sitúan de pie en las esquinas de la pista más cercanas al lado derecho de cada árbitro, en diagonal de 1 a 2m de la esquina.

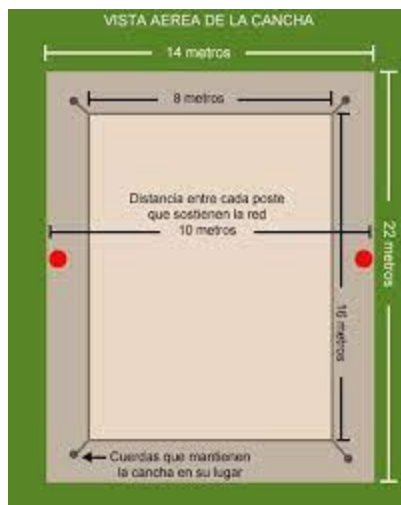
Cada uno controla las líneas de fondo y lateral de su sector.

Los jueces de línea llevan a cabo sus funciones usando banderines.

## SEÑALES OFICIALES.

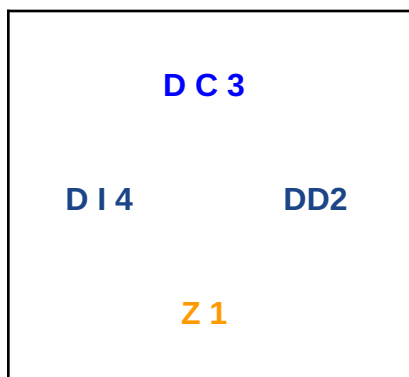
IDEM NEWCOM INDOOR.

## DIAGRAMA DE CANCHA



## POSICIONES DE CADA JUGADOR EN LA CANCHA DE BEACH

(categoria 50 y 60)



### REFERENCIA

POSICIÓN 1 - Z : zaguero - sacador

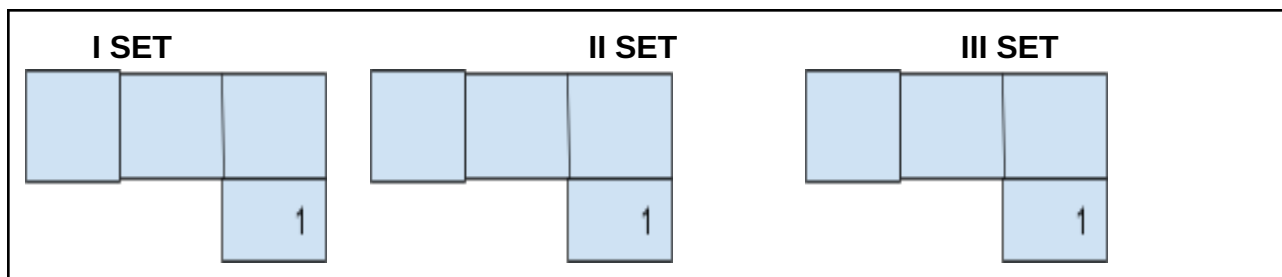
POSICIÓN 2 - DD: delantero derecho.

POSICIÓN 3 - DC: delantero central.

POSICIÓN 4 - DI : Delantero izquierdo.

### PLANILLA DE FORMACIÓN

CATEGORÍA +50 ,+60 ,+70





## RESUMEN

<b>BEACH NEWCOM</b>	<b>MIXTO</b>	<b>FEMENINO</b>	<b>MASCULINO</b>																											
<b>CATEGORÍA</b>	+50,+60,+70	+50,+60,+70	+50,+60,+70																											
<b>MEDIDA DE LA RED</b>	2,43m	2,35 m	2,43 m																											
<b>CANTIDAD DE JUGADORES EN CANCHA</b>	<table border="1"> <tr> <td>+50</td> <td>+60</td> <td>+70</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>4</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>2v+2 m</td> <td>2v+2 m</td> <td>2v+2 m</td> </tr> </table>	+50	+60	+70	4	4	4	2v+2 m	2v+2 m	2v+2 m	<table border="1"> <tr> <td>+50</td> <td>+60</td> <td>+70</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>4</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>2v+2 m</td> <td>2v+2 m</td> <td>2v+2 m</td> </tr> </table>	+50	+60	+70	4	4	4	2v+2 m	2v+2 m	2v+2 m	<table border="1"> <tr> <td>+50</td> <td>+60</td> <td>+70</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>4</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>2v+2m</td> <td>2v+2m</td> <td>2v+2m</td> </tr> </table>	+50	+60	+70	4	4	4	2v+2m	2v+2m	2v+2m
+50	+60	+70																												
4	4	4																												
2v+2 m	2v+2 m	2v+2 m																												
+50	+60	+70																												
4	4	4																												
2v+2 m	2v+2 m	2v+2 m																												
+50	+60	+70																												
4	4	4																												
2v+2m	2v+2m	2v+2m																												
<b>NÓMINA DE JUGADORES</b>	<table border="1"> <tr> <td>+50</td> <td>+60</td> <td>+70</td> </tr> <tr> <td>8 J.</td> <td>8J</td> <td>8J</td> </tr> </table>	+50	+60	+70	8 J.	8J	8J	<table border="1"> <tr> <td>+50</td> <td>+60</td> <td>+70</td> </tr> <tr> <td>8J</td> <td>8J</td> <td>8J</td> </tr> </table>	+50	+60	+70	8J	8J	8J	<table border="1"> <tr> <td>+50</td> <td>+60</td> <td>+70</td> </tr> <tr> <td>8J</td> <td>8J</td> <td>8J</td> </tr> </table>	+50	+60	+70	8J	8J	8J									
+50	+60	+70																												
8 J.	8J	8J																												
+50	+60	+70																												
8J	8J	8J																												
+50	+60	+70																												
8J	8J	8J																												

<b>MEDIDA DE LA CANCHA</b>	8m x 8 m	8m x 8m	8m x 8m																		
<b>SET</b>	al mejor de 3	al mejor de 3	al mejor de 3																		
<b>PUNTOS</b>	2 set 12 puntos TB: 8 puntos	2 set de 12 puntos TB: 8 puntos	2 set de 12 puntos TB: 8 puntos																		
	<table border="1"> <tr> <td>I set</td> <td>IIset</td> <td>TB</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>12</td> <td>8</td> </tr> </table> <p># En caso de igualdad de puntos, hay una diferencia de 2 puntos.</p>	I set	IIset	TB	12	12	8	<table border="1"> <tr> <td>Iset</td> <td>II se</td> <td>TB</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>12</td> <td>8</td> </tr> </table> <p># En caso de igualdad de puntos, hay una diferencia de 2 puntos.</p>	Iset	II se	TB	12	12	8	<table border="1"> <tr> <td>Iset</td> <td>IIset</td> <td>TB</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>12</td> <td>8</td> </tr> </table> <p># En caso de igualdad de puntos, hay una diferencia de 2 puntos.</p>	Iset	IIset	TB	12	12	8
I set	IIset	TB																			
12	12	8																			
Iset	II se	TB																			
12	12	8																			
Iset	IIset	TB																			
12	12	8																			

## GLOSARIO DEL NEWCOM INDOOR - BEACH NEWCOM.

**ATAQUE** : Acción que consiste en enviar el balón a la otra cancha, para evitar que sea defendido

**ATACANTE**: Jugador que realiza la acción de ataque.

**ACE**: Punto directo.

**CAMBIOS**: como su nombre indica, son las sustituciones que se realizan durante un set.

**CAMBIOS DE CANCHA**: cambiar de cancha al término de cada set y cuando es necesario llegar al **tie breake**, este cambio se efectuará al alcanzar cualquiera de los dos equipos al terminar el set .

**CONTRAATAQUE**: consiste en atacar después de defendido el ataque contrario

**DEFENSA**: Acción muy parecida al recibo pero posterior al ataque

**DELANTERO** : jugador que por la rotación se encuentra en zonas 2,3 o 4

**DIAGONAL**: diagonal larga o corta. Tanto para el ataque como para la defensa.

Es la posición que adquiere el defensor o el atacante perpendicular a la red.

**EQUIPO**: El equipo de Voleibol consta de 14 jugadores, 6 regulares y 6 suplentes y 2 líbero, en el indoor newcom y en el beach, 4 jugadores en cancha y los restantes suplentes.

**ENROQUE**: cambio posicional entre jugadores.

**FALTA:** Así se denomina a cualquier violación del reglamento

**FORMACIÓN:** Las formaciones no son más que las posiciones que ocupan los jugadores (siempre guardando el orden de rotación y la posición de zaguero o delantero) en el terreno a la hora de defender el saque o el ataque. En la defensa del saque las formaciones se denominan según el número de jugadores que participen en ella y pueden ser de 6, 5, 4, 3, 2 e inclusive de uno solo. Las formaciones en la defensa del ataque se denominan según la posición que ocupará generalmente el jugador de la zona

**INVASIÓN:** Es cuando un jugador invade la cancha contraria o un jugador zaguero realiza un ataque dentro de la zona delantera

**LIBERO:** Jugador **netamente defensivo**. A diferencia de los demás jugadores éste puede entrar y salir de la cancha sin permiso del árbitro auxiliar y el sustituido, hacer envíos pero no puede hacer ninguna acción ofensiva. Puede desplazarse por cualquier zona del terreno y eventualmente realizar el pase cuando el recibo o la defensa son defectuosos (no llega a zona 2-3). Generalmente son jugadores no muy altos pero con un sentido de la defensa muy alto. Su entrada y salida del terreno es después de la línea de ataque, fuera de la llamada zona de cambio, pero antes de la línea final. Puede manipular el balón dentro de la zona de ataque.

**OUT :** Palabra proveniente del inglés que significa afuera

**ORGANIGRAMA:** Forma de organizar la competencia

**PASE:** Acción previa al ataque

**TIE BREAK:** set definidor en caso de empates

**RALLY POINT:** Sistema de juego y puntuación en el que se eliminan los cambios de bola y el número de tantos de cada set

**RECEPTOR:** Jugador que se especializa en esta acción

**ROTACIÓN:** Cuando termina un pasaje el equipo que ganó el saque ha de rotar pero en este caso en el sentido a las agujas del reloj.

**SAQUE:** Acción que da inicio al pasaje y se realiza desde la línea final (en toda su extensión y todo lo alejado de la línea final que el terreno permita). Esta acción, también denominada **servicio**.

**SET:** palabra de origen Inglés, Consiste en las partes en que se divide el juego del Newcom y no son limitadas por el tiempo sino por puntos.

**SISTEMA DE JUEGO:** Se definen metodológicamente dos sistemas de juego **Juego a la Ofensiva y Juego a la Defensiva**.

**TÁCTICA:** el uso oportuno de determinada variante técnica que pueda rendir resultados ventajosos y es usada por el jugador a discreción según la exigencia inmediata del juego. Es más efectiva cuando se dominan las diferentes variantes de determinado elemento técnico.

**TANTOS:** Como todo juego ha de determinarse un ganador en el caso del

Newcom, se realiza por medio de la acumulación de tantos, sin tener tiempos.

**TIEMPO DE DESCANSO:** Tiempo pedido durante el juego al árbitro para la comunicación con el equipo.

**TARJETAS :** El árbitro Principal tendrá dos tipos de tarjetas a su alcance, una amarilla y otra roja. Ante una falta sencilla se le enseñará al jugador que comete la falta la amarilla, en caso de incurrir en lo mismo se le volverá enseñar como paso previo a enseñarle la roja que significa expulsión del juego. Si la falta es grave puede de inicio enseñarle la roja y ser inmediatamente expulsado

**ZAGUERO :** Jugador que por la rotación ocupa una zona zaguera (zonas 1,6 y 5) en el BEACH NEWCOM el zaguero es el jugador que saca en categorías +50 y +60 en categoría +70 son los jugadores 1-5-6.

**ZONA DEL ENTRENADOR:** El entrenador no está obligado a permanecer en el banco, puede moverse junto a la línea lateral entre la extensión de la línea de ataque y la línea final. En la actualidad se notan además de las líneas propias del terreno, en que, perpendicular a las líneas discontinuas que limitan la zona de ataque fuera de las líneas laterales, se ha trazado una línea discontinua paralela a la línea lateral a un metro de separación de éstas

**ZONA DE CAMBIO:** Zona donde se realizan los cambios y está situada entre la línea media y la línea de ataque en el lateral donde se encuentra el árbitro auxiliar. En el NEWCOM de playa no existe esta zona .

