



REGLAMENTO DE BEACH NEWCOM

Asociación de Técnicos
de Newcom Argentina

ATNA



CONTENIDO

PAG.

1. INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTOS	02
1.1 Área de juego y dimensiones	02
1.2 Superficie de juego	02
1.3 Líneas del campo	02
1.4 Delimitación	02
1.5 Zona de saque	03
1.6 Red y postes	03
1.7 Bandas laterales	03
1.8 Antenas	03
1.9 Balones	03
2. PARTICIPANTES	03
2.1 Categorías	03
3. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS	04
3.1 Equipos mixtos +40, +50 y + 60	04
3.2 Equipo femenino +40, +50 y + 60	04
3.3 Equipo masculino +40, +50 y + 60	04
4. CARACTERÍSTICA DEL JUEGO	04
4.1 Set	04
4.2 Duración del set	04
4.3 Set de desempate (Tie break)	04
4.4 Jugada completada	05
4.5 Equipo incompleto	05
4.6 Sorteo	05
4.7 Sesión de calentamiento	05
4.8 Posiciones	05
4.9 Balón afuera, balón adentro	05
4.10 Penetración	05
4.11 Interrupciones del juego	05
5. CUERPO ARBITRAL	06

REGLAMENTO BEACH NEWCOM ATNA

1. INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

1.1 Área de juego y dimensiones

El campo de juego será un rectángulo de 16 x 8 metros, dividido en dos cuadrados de 8 x 8 metros, rodeados por una zona libre que deberá tener un mínimo de 3 metros de ancho en todos sus lados.

1.2 Superficie de juego

La superficie de juego debe estar compuesta de arena nivelada, lo más plana y uniforme posible. Libre de piedras y objetos que puedan representar riesgo de cortes o lesiones a los jugadores.

1.3 Líneas del campo de juego

Todas las líneas serán de 5 cm de ancho. Serán cintas como las que se utilizan en el Beach Vóley, cuyos anclajes serán cubiertos con material blando. Dichas líneas (cintas) deberán ser de un color que contraste claramente con el color de la arena.

1.4 Delimitación

El campo de juego estará delimitado por dos (2) líneas laterales de dieciséis (16) metros y dos (2) líneas de fondo de ocho (8) metros. Contará con una (1) línea central, ubicada bajo la red, válida a los fines de la determinación y sanción de la infracción por invasión. No contará con línea de ataque (línea de tres [3] metros), no siendo esta aplicable al presente reglamento.

1.5 Zona de saque

Tanto masculinos como femeninos, sacarán fuera de la línea final de su campo.

1.6 Red y postes

La red estará situada horizontalmente sobre el centro del campo de juego, su borde superior se colocará a una altura de 2,43 metros para mixto, femenino y masculino. La altura de la red debe ser pareja en toda su extensión; no debe exceder la altura oficial en más de 2 cm.

Los postes deberán acolcharse. No debe haber cerca de ellos, objetos peligrosos o que obstaculicen el juego.

1.7 Bandas laterales

Dos bandas laterales de 5 cm de ancho y 1 metro de largo, se fijarán verticalmente a la red y se situarán sobre cada línea lateral. Son consideradas parte de la red. Serán del mismo material y dimensiones que en el indoor.

1.8 Antenas

Se colocarán de la misma manera que en el indoor.

1.9 Balones

Deberán ser específicos para Beach Newcom. El balón tendrá las mismas características de peso, medida presión y abrasión que los balones utilizados en indoor, con el agregado de que deberán ser de un material (cuero sintético o similar) que no absorba la humedad, siendo más apropiado para desarrollar el juego al aire libre (viento, lluvia, etc).

2. PARTICIPANTES

2.1 Categorías

- Pre junior: (mixto, femenino y masculino) de 40 a 49 años calendario.
- Junior: (mixto, femenino y masculino) de 50 a 59 años calendario.

- Senior: (mixto, femenino y masculino) de 60 a 69 años calendario.

Se recomienda que la categoría MASTER (+70), no participe en los torneos de Beach Newcom, por los riesgos que presupone jugar en la arena.

3. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

3.1 Equipo mixto (+40, +50 y +60). Cuatro (4) jugadores en cancha. Dos (2) masculinos y dos (2) femeninos. Podrá haber hasta 3 femeninos en cancha y un masculino.

Lista de buena fe: máximo 8 jugadores.

3.2 Equipo femenino: (+40, +50 y +60). Cuatro (4) jugadoras en cancha.

Lista de buena fe: máximo 8 jugadoras.

3.3 Equipo masculino: (+40, +50 y +60). Cuatro (4) jugadores en cancha.

Lista de buena fe: máximo 8 jugadores.

4. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

4.1 Set

Se jugará al mejor de 3 set. El que gana dos set es el vencedor (Sistema rally point). En cada set se cambiará de cancha a los 6 puntos, donde se tendrá un tiempo para la hidratación.

4.2 Duración del set

Se jugará a 12 puntos, con diferencia de 2 puntos, termina en 14 puntos. Si están 13 a 13, el que convierta el punto 14 será el ganador.

4.3 Set de desempate (tie break)

En caso de que cada equipo gane un set, se jugará un tercer set de desempate llamado tie break. Será a 8 puntos con diferencia de 2 puntos. Termina en 10 puntos, si están 9 a 9, el equipo que convierta el décimo tanto será el vencedor.

En el tie break se cambiará de cancha, cuando uno de los equipos alcance los 4 puntos

4.4 Jugada completada

4.5 Equipo incompleto

4.6 Sorteo

4.7 Sesión de calentamiento

Antes del comienzo del encuentro, ambos equipos tendrán derecho a un calentamiento en cancha de 6 minutos, de los cuales 4 minutos están destinados en cancha y dos minutos de saque.

4.8 Posiciones

- El orden al saque, debe mantenerse a lo largo del set (determinado por el DT o capitán del equipo, inmediatamente después del sorteo)
- Cuando el equipo en recepción gane el derecho a sacar, los jugadores rotarán una posición a favor de las agujas del reloj.
- Una vez efectuado el saque, los jugadores son libres de posicionarse donde les resulte más conveniente

(volviendo en cada saque a la posición que le corresponda por rotación).

- El sacador es el único jugador considerado zaguero. No podrá tener derecho a atacar, solo podrá pasar el balón al campo contrario con una sola mano, de abajo, similar al saque. El resto de los jugadores se considerarán atacantes.

5. INTERRUPCIONES DEL JUEGO

El juego puede interrumpirse por razones climáticas. De ocurrir una o varias interrupciones, cuya duración exceda las 2 horas en total, el encuentro deberá jugarse de nuevo.

6. CUERPO ARBITRAL

Estará conformado por:

- ✚ Un árbitro principal que deberá contar con los formularios R5 de ambos equipos, a fin de verificar que se efectúen las rotaciones correspondientes durante el desarrollo del partido.
- ✚ Una mesa con tanteador.