



REGLAMENTO DE JUEGO OFICIAL DE FUTNET

VALIDAS DESDE ENERO DE 2018

APROBADAS POR LA ASAMBLEA GENERAL DE UNIF

UNION INTERNATIONALE DE FUTNET

UNIF



REGLAMENTO OFICIAL DE FUTNET

I. Categorías y modalidades del FUTNET

1. Categorías y modalidades

1.1 Categorías:

a) Según el sexo: Hombres y Mujeres

b) Según la edad: Adultos, Junior, Menores y Niños/as

– Adultos: de 22 años en adelante

– Menores: de 13 años a 15 años

– Juniors: de 16 años a 21 años

– Niños/as: menos de 12 años

1.2 Modalidades:

a) Individual

b) Doble

c) Triple

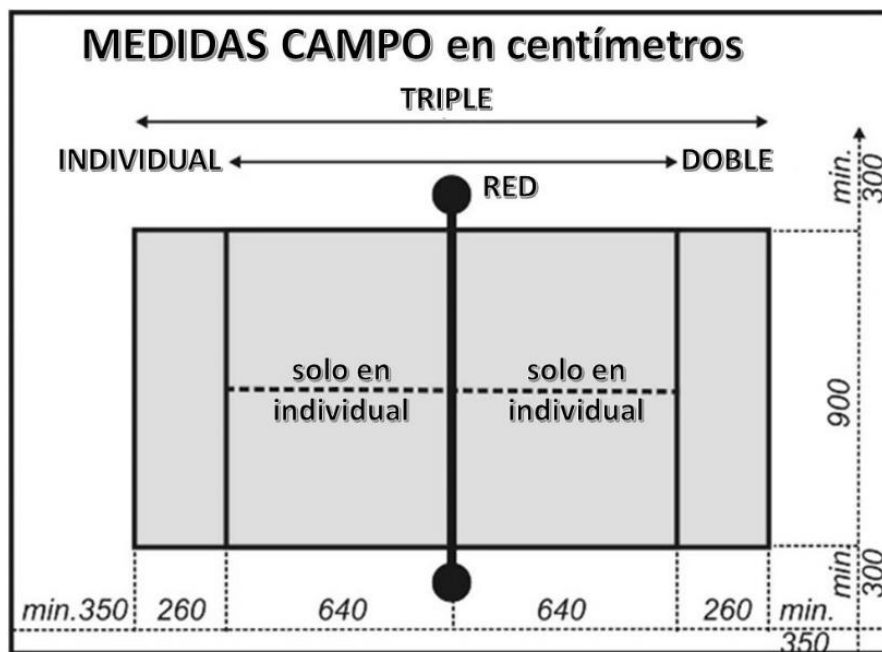
II. Normas comunes para todas las categorías y modalidades

2. El Campo y área de juego

2.1 Dimensiones del campo de juego.

a) Para individual y doble 9.0 m x 12.8 m

b) Para triple 9.0 m x 18.0 m

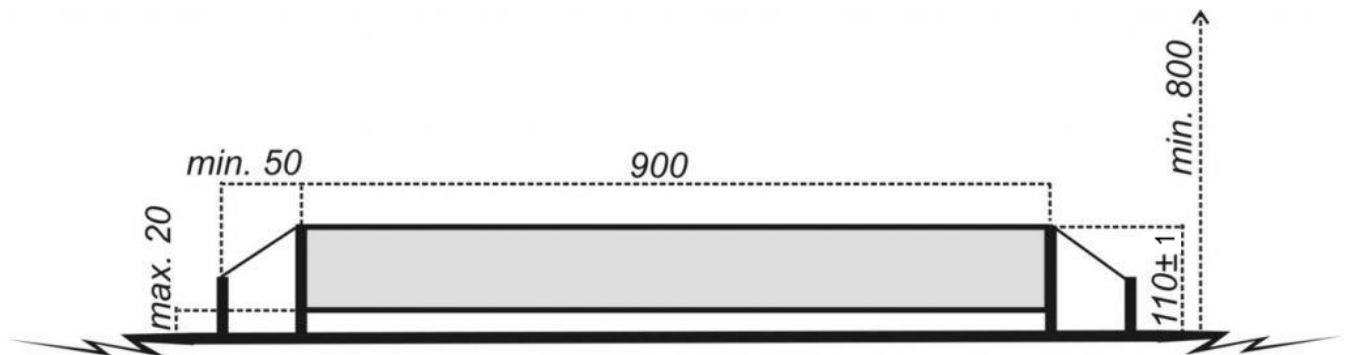


2.2 El campo de juego está dividido por una red en dos partes con dimensiones iguales.

- 2.3 Las líneas son parte del terreno de juego. La anchura de las líneas será de 5 cm (± 1 cm). La precisión de la dimensión total del campo de juego dada es de ± 5 cm.
- 2.4 El campo de juego sumado con el área de juego disponible fuera de las líneas durante el juego, debe tener dimensiones mínimas de 15 m x 25 m para la modalidad triple y en las modalidades de individual y doble se aceptan dimensiones mínimas de 15 m x 20 m. La desviación permitida del área de juego desde el nivel horizontal es 1 cm. Se permite un desnivel máximo de 2 cm sin transiciones bruscas. La altura mínima de espacio libre sobre el campo de juego es de 8 metros.
- 2.5 La superficie de juego debe ser homogénea, no debe estar resbaladiza, polvorienta o hundida. Los materiales permitidos para la superficie superior del área de juego y el campo de juego serán: arcilla, pasto o césped, duela de madera o materiales artificiales habituales como teraflex. Los materiales no permitidos para la superficie superior son: hormigón, piedra, pavimento, asfalto o arena.

3. La Red

- 3.1 Definición: Es la parte que se cuelga sobre el campo de juego entre las líneas laterales. La longitud de la red se puede definir mediante dos postes redondos o cuadrados rectos de metal o plástico, que apoyan la red en las líneas. Los palos son parte de la red.
- 3.2 La red está tensada en ambos extremos para que su parte superior se extienda a 110 cm sobre la superficie y a lo ancho de todo el campo de juego. La desviación máxima permitida de la altura de la red es de ± 1 cm. La distancia entre el borde inferior de la red y la superficie de la cancha de juego no deberá ser mayor a 20 cm.
- 3.3 La altura de la red para niños/as de hasta 12 años es de 100 cm.



4. Balón

4.1 Parámetros oficiales del balón para competiciones de UNIF:

- Encolado de 32 paneles
- Material de cuero sintético.
- Circunferencia de 68 cm a 71 cm
- Presión de 55-60 kPa (7.97 a 8.70 psi)
- Color recomendado blanco y negro
- Peso de 396 a 453 gr
- Altura de rebote: 66 cm a 72 cm



La altura del rebote se mide sobre una placa de Kistler haciendo que el balón caiga desde una altura de un (1) metro con la válvula hacia arriba.

- 4.2 Se permite usar un balón con un peso de 338 gr a 395 gr para la categoría de niños (de hasta 12 años).

5. Inicio y tiempos de juego

- 5.1 El equipo o jugador que gana el sorteo para saque inicial tiene la opción de elegir el lado o decide, qué equipo comienza con el saque. En el segundo set ambos equipos o jugadores intercambian sus lados y el primer saque.
- 5.2 En el caso de empate a sets, antes del tercer set, el equipo o jugador que, después de sumar los puntos obtenidos, posee un mayor número de puntos ganados, tiene la opción mencionada en el **Art. 5.1**. Solo en el caso de igualdad en número de puntos obtenidos se realiza un nuevo sorteo.
- 5.3 Los límites de tiempo para jugar son:
 - Tiempo para sacar después del silbato 5 segundos.
 - Tiempo de sustitución 30 segundos.
 - Pausas entre sets 1 minuto.
 - Pausas entre partidos mínimo 10 minutos y como máximo 15 minutos



6. Saque

- 6.1 Un saque es ejecutado al contactar el balón por cualquier parte del cuerpo, excepto el brazo y la mano, desde la zona detrás de la línea de fondo, fuera del campo de juego.
- 6.2 La forma de sacar: golpear el balón con cualquier parte permitida del cuerpo en la volea, después del rebote del balón o directamente desde el suelo. Ni el balón ni el pie del jugador deben tocar el campo de juego cuando se está ejecutando un servicio (incluidas las líneas). La pelota debe ser liberada de las manos del jugador o golpear en el suelo para ser ejecutado.
- 6.3 El saque se llevará a cabo dentro de los 5 segundos desde el momento en que el árbitro da la orden para iniciar el juego.
- 6.4 El balón debe cruzar la red y caer en la zona de saque del rival o tocar a cualquier oponente.
- 6.5 El saque es válido incluso si el balón toca la red y luego cae en la zona de saque del rival o toca a cualquier oponente.
- 6.6 El saque siempre lo realiza el equipo o jugador que anotó el último punto.
- 6.7 El oponente puede tocar la pelota antes de que haya tocado su zona de saque.

7. Balón en juego

- 7.1 El número máximo de toques de balón en el suelo en las competiciones UNIF es diferente para cada categoría y modalidad (ver características especiales). Durante el juego, el jugador no tiene que dejar que la pelota caiga al suelo.
- 7.2 Cada asociación miembro de FUTNET puede decidir (de acuerdo con la propuesta de su Comisión Técnica) el número máximo de toques de balón en el suelo para cada categoría y disciplina en las respectivas competiciones gobernadas por la Asociación.
- 7.3 El número máximo de toques de balón por el jugador (individual) o por equipo (doble o triple) en las competiciones UNIF son:
 - En individual dos (2) toques.
 - En doble tres (3) toques.
 - En triple tres (3) toques.
- 7.4 El jugador puede tocar el balón con cualquier parte de su cuerpo, excepto el brazo y la mano. Con la excepción de los individuales, los jugadores de dobles y triples no puede tocar el balón dos veces seguidas. El número mínimo de toques del balón por jugador antes de que el balón cruce la red es 1.



- 7.5 Cada asociación miembro de FUTNET puede decidir (de acuerdo con la propuesta de su Comisión Técnica) sobre el número máximo de toques de balón por parte del jugador o equipo para cada categoría y modalidad en las respectivas competiciones organizadas por la asociación.
- 7.6 Si es jugado correctamente por el jugador, el balón debe tocar el suelo solo dentro del campo de juego.
- 7.7 El servicio se repite “nuevo balón”, si un objeto extraño toca el balón, a cualquier jugador o al campo de juego o interfiere la jugada de otra manera.
- 7.8 Ninguno de los jugadores puede tocar la red durante el juego.
- 7.9 El balón es jugado correctamente, solo si cruza la red, toca un jugador oponente o toca el suelo del campo de juego del rival, si el balón cae directamente fuera de las líneas del campo rival es un punto a favor del equipo contrario.
- 7.10 Si dos jugadores opuestos tocan el balón sobre la red al mismo tiempo “bola dividida” y el balón termina fuera del campo de juego, se repite el saque “nuevo balón”.
- 7.11 Si dos jugadores opuestos tocan el balón sobre la red al mismo tiempo “bola dividida”, el juego continúa siempre que el balón toque el suelo dentro del campo de juego. En tal caso el balón puede ser jugado también por el jugador que jugó la bola dividida.
- 7.12 El jugador puede jugar el balón sobre la parte del campo de juego del rival, solo por encima de la red.
- 7.13 El jugador puede tocar involuntariamente la pierna del oponente, no más allá de la altura de la rodilla, con su propia pierna, igual solo con la parte inferior de su rodilla. Un jugador puede tocar involuntariamente el resto del cuerpo del oponente con cualquier parte de su cuerpo excepto con los brazos y las manos; ejemplo cuando juegan un balón dividido con la cabeza o bloquea dando la espalda.

8. Puntuación, ganar un set y el partido

- 8.1 El equipo o jugador gana un punto si el rival comete una falta y cada falta deriva en un punto.
- 8.2 Las tres modalidades se juegan hasta 2 sets ganadores. Un set es ganado por el equipo o jugador, que primero anote 11 puntos con una diferencia mínima de 2 puntos, ejemplo (11:9). De lo contrario, el set continúa hasta que se logra la diferencia de dos puntos o uno de los equipos logra el punto 15, aunque el marcador sea (15:14).
- 8.3 Otra alternativa para definir el tercer set es el set acortado a 7 puntos. En ese caso, el equipo o jugador que primero logra el séptimo punto ganará el set y el partido, sin que sea necesaria una diferencia de dos puntos. El uso de esta alternativa deberá ser estipulada desde la junta técnica previa al inicio de juego.



9. Tiempo muerto y sustituciones.

- 9.1 Tanto un entrenador como un capitán tienen derecho a pedirle al árbitro un total de 1 tiempo muerto de 30 segundos por set.
- 9.2 Cada equipo tiene derecho, excepto en la modalidad individual, a hacer dos sustituciones de jugadores por set.
- 9.3 El árbitro tiene derecho en cualquier momento en el transcurso del set a declarar el “tiempo muerto” para eliminar obstáculos de cualquier naturaleza o rectificar cualquier decisión.
- 9.4 Durante el descanso y los tiempos muertos, los jugadores deben permanecer fuera de su propia mitad del campo de juego o cerca de su banquillo.
- 9.5 En caso de que, en la modalidad doble o triple, un jugador se lesione de tal manera que no pueda continuar jugando y su equipo no tiene más sustituciones por utilizar, este conjunto perderá el set a favor del equipo rival.
- 9.6 En caso de que, en la modalidad doble o triple, un jugador sea expulsado o esté lesionado de tal manera que no pueda continuar jugando y su equipo no tiene más sustitutos, este y el siguiente set posible lo perderán en favor del equipo rival.

10. Faltas que derivan en pérdida de puntos.

- 10.1 El balón toca el campo de juego dos veces seguidas sin ser tocado por ningún jugador.
- 10.2 El balón bota en el campo del rival, cruza por encima de la red a su campo sin que la toque el rival.
- 10.3 Un jugador toca la red con cualquier parte de su cuerpo.
- 10.4 Un jugador pierde un punto en las siguientes faltas cuando al momento del saque:
 - Toca la línea de fondo o la proyección de la línea lateral con el balón o el pie de apoyo cuando el saque se está ejecutando.
 - El balón es sacado y mientras vuela hacia el campo de juego del rival, es tocado por un compañero.
 - El balón cae fuera de la zona de saque del campo de juego del rival.
- 10.5 Un jugador toca la pelota con su mano o brazo.
- 10.6 El balón jugado pasa hacia el campo del rival por fuera de la red.
- 10.7 El balón jugado cae fuera del campo de juego del rival.



- 10.8 Un jugador toca el balón en el campo de juego del rival por fuera de la red.
- 10.9 Si el balón toca cualquier parte de la instalación (techo, perímetro, etc.), es una falta del jugador que tocó el balón por última vez, aunque el toque sea involuntario.
- 10.10 Un jugador toca o empuja a su rival de una manera no permitida.
- 10.11 Un jugador juega el balón dos veces en una misma secuencia. Esta norma solo se aplica en la modalidad doble y triple.
- 10.12 El jugador toca el balón en el campo contrario sin tocar la red y no es tocado por el jugador rival.

11. Conducta inapropiada y sanciones.

- 11.1 Si un jugador excede intencionalmente cualquier límite de tiempo, es sancionado:
 - Después de la primera demora con aviso oral (sin pérdida de punto).
 - Después del segundo retraso con tarjeta amarilla y pérdida de punto.
- 11.2 Conducta antideportiva por parte de jugadores, técnicos y capitanes por protestas, reclamaciones, jugar el balón deliberadamente para golpear al árbitro o rival, patear el balón lejos, demorar el juego deliberadamente, sostener y empujar al rival, gestos inapropiados, etc.
 - Por primera vez, con advertencia oral sin pérdida de punto o si hay una infracción mayor con tarjeta amarilla o roja y pérdida de punto.
 - Por segunda vez siempre con tarjeta amarilla o roja y pérdida de punto.
- 11.3 Dependiendo de su gravedad, las advertencias del artículo anterior, se sancionan con tarjeta amarilla o roja y pérdida del punto. La tercera advertencia siempre será tarjeta roja y correspondiente expulsión y pérdida del punto. Después de recibir la tarjeta roja el jugador debe salir inmediatamente del campo de juego.
- 11.4 En la modalidad de doble y triple, un jugador expulsado puede ser sustituido por otro jugador y no cuenta como una sustitución. En la modalidad individual, en caso de expulsión del jugador, el partido se considera perdido por el infractor a favor del rival.
- 11.5 Si el árbitro es insultado por cualquier jugador o miembro de la delegación oficial, el partido se considera perdido por el infractor a favor del rival.



12. Equipamiento y protestas.

- 12.1 Los jugadores de un equipo deberán usar obligatoriamente equipamiento de juego con el mismo color y las camisetas deberán estar numeradas del 1 al 99; Si no, el árbitro no les permite jugar.
- 12.2 Cuando se interrumpa el juego, el capitán o entrenador del equipo tiene el derecho de levantar la mano para ofrecer una consulta u observación al árbitro y hacer una pregunta sobre la interpretación de las normas de juego. La decisión del árbitro es definitiva.
- 12.3 Las protestas formales sobre las reglas de juego, si las hay, se tratan de conformidad al calendario de la competición, y siempre cuando el partido ha terminado. La decisión final corresponde al Comité de Competiciones formado para el campeonato.

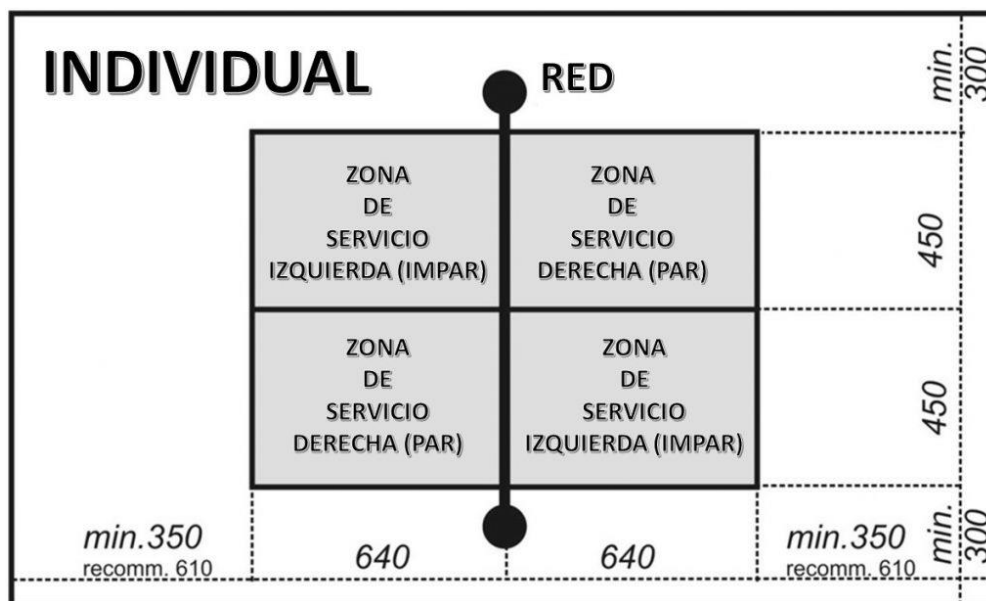
13. Varios

- 13.1 Otras cuestiones discutibles son tratadas por el Comité de Competición formado por integrantes de UNIF o por quien delegue la organización del Campeonato.
- 13.2 En el año de un campeonato, solo el jugador que haya alcanzado la edad correcta incluido el límite de edad más bajo y el más alto establecido para su categoría, puede participar en el campeonato. Los jugadores más jóvenes pueden participar en la categoría superior solo con el permiso escrito de un médico o con una declaración de responsabilidad firmada por el responsable del equipo.
- 13.3 Los niños no pueden participar en no más de dos modalidades durante un evento de la UNIF (campeonato, torneo).
- 13.4 Está prohibido comenzar simultáneamente en dos categorías de edad o género si sus competiciones se llevan a cabo al mismo tiempo.
- 13.5 La interpretación oficial de cualquier párrafo de las Reglas de Juego de FUTNET pertenece solo al Comité Técnico de la UNIF.

III. Características especiales: Individual

Espec. 2. Campo y área de juego.

- ❖ La mitad del campo de juego es de 9,0 m x 6,40 m de dimensiones. Ambas mitades del campo de juego están divididas por una línea media en dos zonas de servicio del mismo tamaño 4.5 m x 6.40 m.



Espec. 6. Saque

- ❖ Un saque puede ejecutarse solo desde el espacio detrás de la línea base, entre la línea media y las líneas laterales. Un saque se ejecutará en diagonal desde la derecha o la izquierda, según el número de puntos propios anotados: desde la derecha, si el número es par (0: 0, 2: 1, 4: 6, etc.), desde la izquierda si el número es impar (1: 0, 1: 1, 1: 2, 3: 2, etc.). Al efectuar el saque, el balón debe caer en la zona de recepción de servicio del rival.

Espec. 7. Balón en juego.

- ❖ El número máximo de botes del balón en el suelo en las competiciones UNIF son:
 - Uno (1) para Hombres, Mujeres, Junior y Menores
 - Dos (2) para niños/as hasta 12 años.
- ❖ El número máximo de toques de balón por parte del jugador en las competiciones UNIF:
 - Dos (2) para Hombres, Mujeres, Junior, Menores, niños/as hasta 12 años
 - El jugador puede tocar el balón dos veces seguidas antes de que el balón cruce la red.

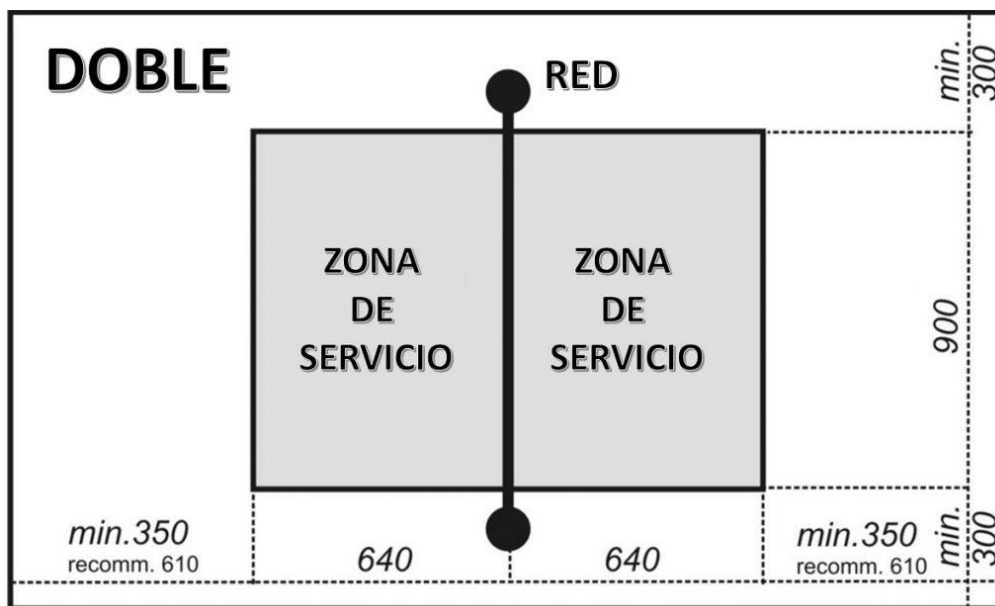
Espec. 8. Tiempo muerto y sustituciones de jugadores.

- ❖ .2 No se permite la sustitución de jugadores.

IV. Características especiales: Doble

Espec. 2. Campo y área de juego.

- ❖ La mitad del campo de juego es de 9,0 m x 6,40 m de dimensiones. La zona de servicio tiene las mismas dimensiones. Ninguna de las dos zonas de servicio está dividida.



Espec. 6. Saque

- ❖ Un set puede ser ejecutado solo desde el espacio detrás de la línea de base, entre las líneas laterales, por cualquier jugador, debiendo caer en la zona de recepción del servicio del rival.

Espec. 7. Balón en juego.

- ❖ El número máximo de botes del balón en el suelo de lanzamientos de bolas en las competiciones UNIF son:
 - Uno (1) para Hombres.
 - Dos (2) para Mujeres, Juniors, Menores.
 - Tres (3) para Niños/as hasta 12 año
- ❖ El número máximo de toques de balón por parte del jugador en las competiciones UNIF son:
 - Tres (3) para Hombres, Mujeres, Juniors, Menores y Niños/as hasta 12 años.
 - El balón no será tocado dos veces seguidas por el mismo jugador.

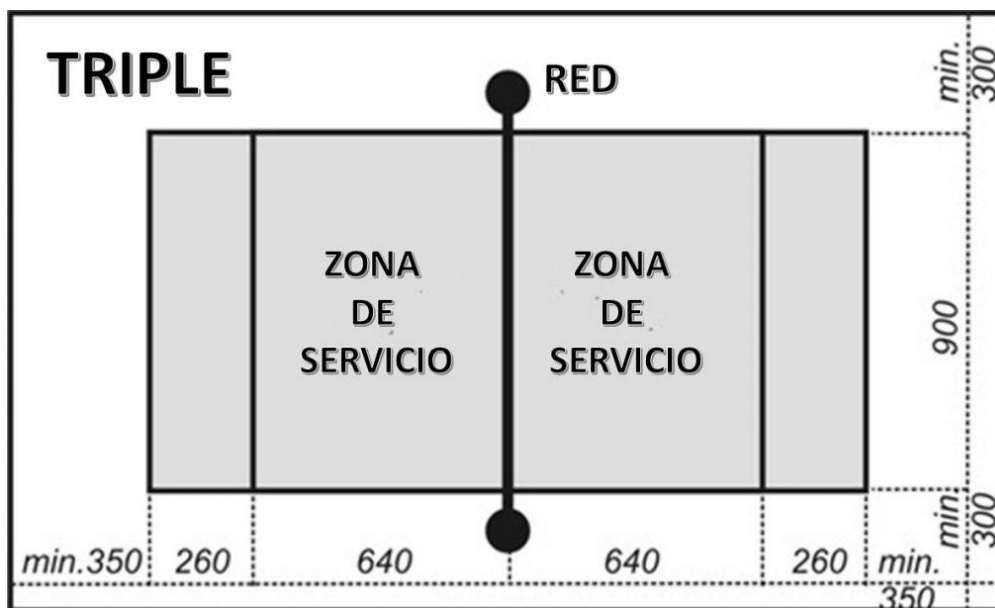
Espec. 9. Tiempo muerto y sustituciones de jugadores.

- ❖ Cada equipo Doble puede estar formado por tres (3) jugadores, de los cuales dos (2) estarán siempre jugando y uno (1) es su sustituto. Cada equipo tiene derecho a sustituir a uno (1) de los jugadores dos veces por set.

V. Características especiales: Triple

Espec. 2. Campo y área de juego.

- ❖ La mitad del campo de juego es de 9,0 m x 9,0 m en dimensiones. La zona de servicio es de 9,0 m x 6,40 m en dimensiones. Ninguna de las dos zonas de servicio está dividida.



Espec. 6. Saque

- ❖ Un set puede ser ejecutado solo desde el espacio detrás de la línea de base, entre las líneas laterales, por cualquier jugador, debiendo caer en la zona de recepción del servicio del rival.

Espec. 7. Balón en juego

- ❖ El número máximo de botes del balón en el suelo de lanzamientos de bolas en las competiciones UNIF son:
 - Uno (1) para Hombres
 - Dos (2) para Mujeres, Juniors, Menores.
 - Tres (3) para Niños/as hasta 12 años
- ❖ El número máximo de toques de balón por parte del jugador en las competiciones UNIF son:
 - Tres (3) para Hombres, Mujeres, Juniors, Menores y Niños/as hasta 12 años
 - El balón no será tocado dos veces seguidas por el mismo jugador.

Espec. 8. Tiempo muerto y sustituciones de jugadores

- ❖ Cada equipo Triple puede estar formado por cinco (5) jugadores, de los cuales tres (3) estarán siempre jugando y dos (2) son sus suplentes. Cada equipo tiene derecho a sustituir a uno (1) o dos (2) de los jugadores en una (1) sustitución.















VI. Anexo a las Reglas de Juego del FUTNET

14. Árbitros












- 14.1 El partido es arbitrado por dos árbitros (primer y segundo árbitro). Otro número de árbitros puede ser declarado bajo la supervisión del Comité Técnico de UNIF como son jueces de línea o jueces de mesa.
- 14.2 Todos los miembros del equipo (jugadores, entrenador, capitanes, etc.) en el campo de juego están obligados a seguir las instrucciones de los árbitros.
- 14.3 Deberes de ambos árbitros:
- realizar el sorteo inicial
 - dar instrucciones para el inicio e interrupción del juego
 - determinar las faltas en el juego y decidir qué equipo recibe un punto
 - controlar la puntuación del partido
 - dar instrucciones sobre el equipamiento de juego de los jugadores, las líneas, el área de juego, etc.
 - juzgar el comportamiento de los jugadores y técnicos y en su caso aplicar las correspondientes sanciones
 - medir y mantener los límites de tiempo en que se desarrollan los partidos
 - utilizar un silbato y señales oficiales
 - arbitrar el partido de acuerdo con las Reglas de Juego de FUTNET para cada modalidad y categoría.
- 14.4 Deberes complementarios del primer árbitro:
- dar las instrucciones para el inicio del juego
 - puede ordenar un nuevo juego en caso de tener un criterio diferente con el segundo árbitro en cualquier tipo de decisión
 - Permitir sustituciones de jugadores y tiempos muertos.
 - decidir si se cumplen las condiciones actuales (clima, visibilidad, etc.) para el desarrollo del juego
 - decidir qué tareas compartidas serán realizadas solo por él.
- 14.5 Deberes complementarios del segundo árbitro:
- decidir si las condiciones técnicas (balón, red, líneas, etc.) están bien para el inicio de la jugada
 - rellenar o controlar rellenando el acta del partido
 - controlar los límites de tiempo, número de sustituciones y tiempos de espera
 - cumplir la función de árbitro. En el caso de diferentes criterios en el fallo de algún juego, la decisión del primer árbitro será la válida.
- 14.6 Los árbitros deben permanecer fuera del campo de juego, principalmente cerca de la red o sentarse en la silla del árbitro.
- 14.7 Los árbitros tienen que usar uniformes.

VII. Anexo de las señales arbitrales del FUTNET

Situación de Juego	Acción	Señal	
Nuevo balón (nuevo servicio)	Extender los brazos a los lados y levantar ambos pulgares		
Tiempo Fuera	Poner la palma de una mano sobre la otra en forma vertical, formando la letra "T". Indicar el equipo que solicitó el tiempo fuera		
Dos botes de balón en el suelo	Apuntar con dos dedos hacia la zona donde se cometió la infracción		
Tres botes de balón en el suelo	Apuntar con tres dedos hacia la zona donde se cometió la infracción		
Doble toque de balón de un mismo jugador	Levantar un brazo verticalmente con dos dedos extendidos y señalar al jugador que cometió la falta con la otra mano.		
Falta en el saque	Apuntar a la línea de fondo de la cancha con una mano y mover la palma de la otra mano siguiendo la línea		













❖ Instrucciones Importantes:

- 1) Los gestos deben ser visibles desde cualquier parte del campo.
- 2) Cuando haya una interrupción primero pitar y luego indicar la señal o gesto.
- 3) Luego de una interrupción se debe indicar de qué lado se hace el saque.

Situación de Juego	Acción	Señal	
Cambio de jugador	Hacer un movimiento circular con las manos sobre la cabeza		
Jugador toca la red	Tocar la red con una mano y señalar al jugador que cometió la falta con la otra mano		
Jugador toca el balón con la mano o el brazo	Extender un brazo y tocar su muñeca con la otra mano		
Balón en juego isigan jugando!	Extender ambos brazos a los lados con las manos abiertas (no ha pasado nada...)		
Balón pasa por fuera de la red	Extender un brazo sobre la cabeza y hacer medio círculo (simulando el paso del balón, por un lado de la red)		
Balón fuera del campo	Levantar los brazos verticalmente con las palmas hacia la cara del árbitro.		

❖ Instrucciones Importantes:

- 1) Los gestos deben ser visibles desde cualquier parte del campo.
- 2) Cuando haya una interrupción primero pitar y luego indicar la señal o gesto.
- 3) Luego de una interrupción se debe indicar de qué lado se hace el saque.

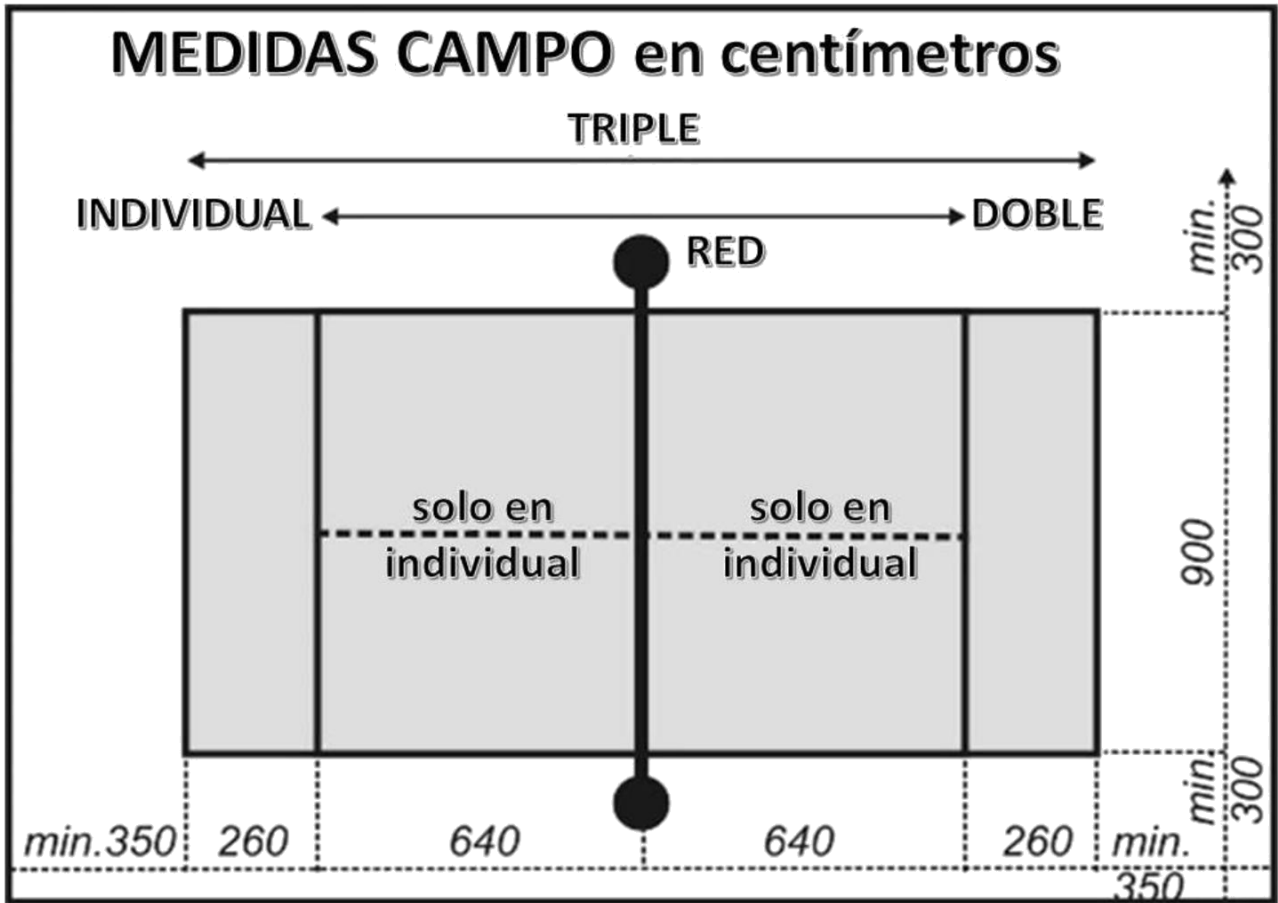
Situación de Juego	Acción	Señal	
Balón dentro del campo	Apuntar con ambas manos abiertas hacia abajo		
Balón fuera después de rozar un jugador	Rozar el dorso de una mano con la otra mano, a la altura de la cabeza		
Interferencia en el juego de objetos extraños	Detener el juego (silbato) y usar la señal de Nuevo Balón		
Tocar el balón sobre la red	Extender un brazo hacia el lado y levantar el pulgar verticalmente (indica que el jugador que defiende toca el balón en el bloqueo y a su equipo le restan dos toques)		
Tocar el balón en el techo	Detener el juego (silbato), levantar un brazo y apuntar hacia arriba		
Saque	Usar el silbato y mover la palma de la mano extendida hacia adelante, indicando al jugador que sacar		

❖ Instrucciones Importantes:

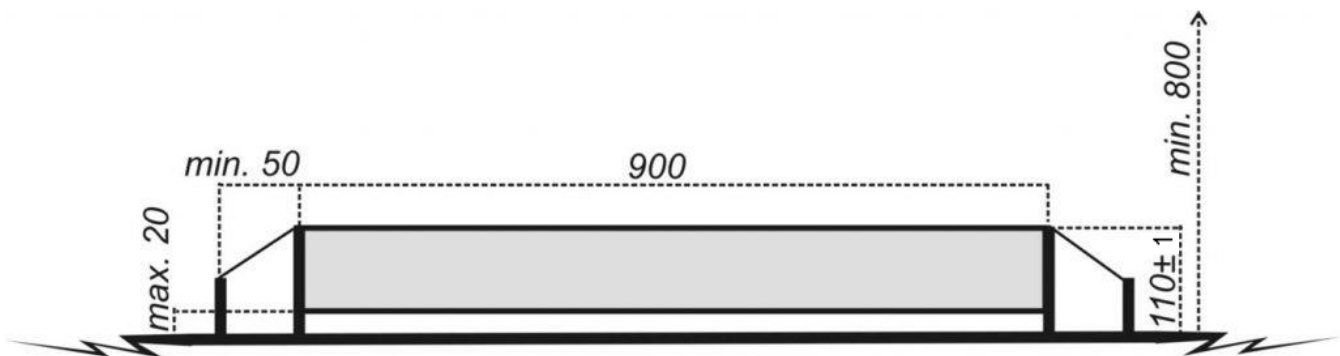
- 1) Los gestos deben ser visibles desde cualquier parte del campo.
- 2) Cuando haya una interrupción primero pitar y luego indicar la señal o gesto.
- 3) Luego de una interrupción se debe indicar de qué lado se hace el saque.

VIII. Anexo de las medidas reglamentarias del FUTNET

Medidas del campo.



Medidas de red.





Medidas reglamentarias por modalidad.

