



REGLAMENTO



VOLEIBOL



www.juegosbalconcausa.com.mx

Síguenos en:  @juegosbal 



REGLAMENTO DE VOLEIBOL MIXTO

I. LUGAR Y FECHA

Los encuentros se efectuarán en la cancha de la "Hacienda Proaño" Fresnillo, Zacatecas. El sábado 31 de mayo del 2025.

II. PARTICIPANTES

1. Cada Unidad podrá inscribir un equipo de 15 jugadores(as) como máximo y ocho jugadores(as) como mínimo.
2. Todo participante y entrenador deberán presentar su carta responsiva firmada, Deberán estar debidamente registrados en la cédula de inscripción y en la hoja de registro con los siguientes datos:
 - Nombre completo
 - RFC
 - Clave de empleado
 - Correo electrónico
 - Nombre del jefe inmediato
 - Teléfono de contacto
 - Credencial oficial de la unidad

Antes de iniciar su juego, la cédula del equipo deberá ser presentada al árbitro, Reglamento General Punto VII Requisitos de Inscripción.

II. UNIFORMES

Los(s) jugadores(as) deberán portar números oficiales en sus camisetas del 1 al 15, al frente y espalda de éstas.

1. No podrán participar jugadores(as) sin el uniforme oficial del equipo al que pertenecen.
2. El uniforme consta de short, playera con números al frente y espalda, siendo del mismo color y diseño para todos los integrantes del equipo, además de la utilización de calceta alta del mismo color, para ambas ramas. En caso de que un jugador no tenga el uniforme completo y esté participando en el juego, el capitán del equipo contrario deberá hacer del conocimiento al árbitro y le solicitará sea sustituido por otro que esté debidamente uniformado. (De no pedir el cambio del jugador, no es motivo de protesta).
3. Sólo participan colaboradores(as) con nombramiento de base en la institución donde preste sus servicios.
 - 8.1 Participante que sea dado de baja de la institución después de haber sido entregada la cédula de inscripción podrá continuar en estos juegos siempre y cuando su institución lo avale por escrito, con carta dirigida al Comité Organizador y deberá estar firmada por el representante de Personal de la institución que lo solicite, adjuntando la copia donde se compruebe la fecha de baja.

III. CATEGORÍA UNICA

Mixta

Libre

IV. SISTEMA DE COMPETENCIA

1. Se realizarán dos grupos A y B de 3 equipos, semifinales, los primeros lugares de cada grupo se enfrentan sobre los segundos lugares de grupo, los ganadores de cada juego se enfrentan entre sí para definir 1º, 2º y 3º lugar.
2. Los juegos de fase regular se jugarán a 40 puntos. Las semifinales y finales se jugarán 2 de 3 sets ganados.

V. ÁRBITROS

1. Los árbitros que actuarán en los Juegos Deportivos BAL serán designados por el Comité Organizador.
2. Serán árbitros oficiales afiliados a la Federación Mexicana de Voleibol por conducto de la Asociación correspondiente.
3. Las decisiones de los árbitros son inapelables y no se admitirán protestas sobre jugadas de apreciación.
4. Las decisiones de los árbitros durante el transcurso del juego, en base al reglamento, están por encima de cualquier carta responsiva firmada por la empresa o jugador.

VI. CATEGORÍA MIXTA

En la categoría Mixta se podrá jugar con la siguiente combinación:

- Tres mujeres y tres hombres.
- Cuatro mujeres y dos hombres; y,
- Cinco mujeres y un hombre.

Se podrá iniciar con un mínimo de cinco jugadores de la siguiente manera:

- Tres mujeres y dos hombres;
- Cuatro mujeres y un hombre; y,
- Tres hombres y dos mujeres,

1. Los hombres podrán hacer un cambio de velocidad al momento de ejecutar la acción de pasar el balón por encima del borde superior de la red, siempre y cuando, NO se ejecute de forma completa un golpe de ataque, esto es, deberá ser una "dejadita", "cascara", así también podrá ejecutar la acción de "empujar" el balón de arriba hacia abajo, **siempre y cuando no acompañe el balón, en este caso se marcará ACARREO, a criterio del árbitro.**

2. Los hombres pueden rematar libremente desde la zona de zagueros. **No hay restricción, hablando en lo referente a la dirección del remate, puede ir dirigido a hombre o mujer indistintamente.**

3. Las mujeres no tienen ninguna restricción para rematar por encima de la red.

4. Los Hombres podrán bloquear indistintamente al jugador que sea y podrá hacer un cambio de velocidad al momento de ejecutar la acción de pasar un balón por encima del borde superior de la red, esto deberá de ser una dejadita o cascara.

5. En caso de que se ejecute un mal pase o mala recepción de una mujer, y se dirija hacia la cancha contraria por encima del borde superior de la red, cualquier hombre podrá regresar el balón de primer golpe, ya sea de bloqueo o como "cascara o dejadita".

6. LIBERO

En caso de que sea utilizado libero, se deberá respetar la regla de mantener un mínimo de tres mujeres dentro de la cancha, esto implica que:

- i. El líbero, si es hombre, solo podrá entrar por otro hombre, si hay cuatro o más mujeres dentro de la cancha, podrá entrar por una mujer.
- ii. El líbero, si es mujer, podrá entrar por cualquier jugador indistintamente el género.
- iii. El equipo podrá utilizar dos líberos, como lo permite el reglamento, hombre y mujer, para que cada uno entre por el jugador correspondiente, dos hombres o dos mujeres.

VII. ENTRENADORES Y AUXILIARES

1. Su función es la de dirigir en su aspecto técnico a lo(s) equipo(s) que representa(n), sin entorpecer el desarrollo del encuentro.
 2. Deberán estar registrados en la cédula de inscripción correspondiente. En el caso de dirigir a más de un equipo de la misma institución, deberán estar registrados sus datos y fotografías en cada una de las cédulas respectivas.
 3. Podrán cumplir aquellas atribuciones que les confiere el Reglamento Oficial de la Federación Mexicana de Voleibol en vigor.
 4. Ningún entrenador o auxiliar podrá dirigir en short o bermuda y chanclas, deberán hacerlo con pantalón largo y tenis
 5. Ningún entrenador o auxiliar podrá estar inscrito para dirigir a dos instituciones. De comprobarse este hecho, será dado de baja del evento y se hará acreedor a un castigo.
-
5. Cuando un entrenador o auxiliar sea suspendido, quedará inhabilitado para dirigir en las categorías y/o ramas en que esté inscrito.

XI. CAPITÁN DE EQUIPO

1. Es el jugador que representa al equipo ante los árbitros, dentro y fuera de la cancha de juego.
2. Es la persona autorizada para verificar la autenticidad de la cédula de juego del equipo contrario.
3. Es la única persona del equipo que podrá dirigirse en forma adecuada y apropiada a los árbitros, en cuanto al reglamentos.
4. Por otro lado, será responsable de la conducta que muestren los integrantes de su equipo antes, durante y después de cada juego.

XII. LOS EQUIPOS

1. EN CASO DE LLUVIA, para que un juego sea reprogramado, los equipos deberán estar presentes en su horario de juego, de no ser así, se procederá a la marcación de default o doble default.
2. Los equipos que incurran en conducta incorrecta serán sancionados, desde amonestación, pérdida del juego o hasta baja definitiva de la competencia.
3. Los equipos y jugadores que no acaten las disposiciones o reglamento del lugar donde se esté desarrollando el torneo, serán sancionados de acuerdo a la falta cometida.
4. Cuando exista descalificación de un equipo, se ajustarán los lugares para efecto de la premiación respectiva.
5. Los jugadores que cometan faltas graves al reglamento serán reportados a su institución.
6. Todos los participantes adquieren el compromiso de asistir a las ceremonias de inauguración y premiación, portando el uniforme de su institución.
7. Sólo serán premiados los integrantes de los equipos que obtuvieron primero, segundo y tercer lugar, y que estén presentes durante la ceremonia de premiación del evento.
8. Si un jugador es sancionado y el cumplimiento de dicha sanción va más allá del término del campeonato; no podrá participar en futuras competencias.

XIII. PROTESTAS

Únicamente podrán realizarse por:

1. Que un jugador no pertenezca a la institución que lo haya registrado en el torneo.
2. Hechos o situaciones no especificadas por este instructivo.
3. Las protestas podrán hacerse antes del juego .
4. Serán elaboradas en primera instancia por el capitán del equipo; y deberán ser ampliadas y ratificadas por escrito por el Delegado General o representante de la institución.
5. En cuanto a su procedimiento y tiempo deberán ajustarse a lo que establece el Reglamento General de los Juegos en sus artículos VIII y IX.

XIV. SANCIONES

1. Serán sancionados con la pérdida del partido los equipos que:

- a) No se presenten debidamente uniformados a la hora y en la cancha que les fue señalada para la realización de su juego. La hora oficial es la que indique el reloj del Árbitro Principal asignado.
- b) Por no presentar el mínimo de jugadores (seis), debidamente uniformados para iniciar el juego.
- c) Por no presentar el mínimo de jugadores en las tercias, (dos) para su primer juego o (tres) para los juegos subsecuentes.
- d) Cuando integrantes de un equipo se retiren de la cancha de juego antes de que el árbitro dé por terminado el encuentro.
- e) Cuando un entrenador(a), auxiliar, o jugador(a), al haber sido expulsado(a) no abandone la cancha.
- f) Por la participación en el juego de competidores castigados o expulsados.
- g) Cuando se sospeche que existe suplantación de un jugador o jugadores. En este caso se procederá a recabar la firma del jugador en sospecha y se solicitará al árbitro que coteje la firma con la cédula antes de que termine el partido; si se niega a firmar o que sea cotejada su firma, estará aceptando la falta el jugador en sospecha.

2. Se castigará con dos partidos de suspensión a los jugadores(as), entrenadores(as) o auxiliares que:

- a) Sean reportados por insultos (palabras altisonantes).
- b) Por intento de agresión física a un contrario y sean reportados en la cédula arbitral correspondiente.

3. Se castigará con tres o más partidos de suspensión a jugadores(as), entrenadores(as) o auxiliares que:

- a) Sean reportados en la cédula arbitral por intento de agresión física a un árbitro o autoridad deportiva.
- b) Por consumir agresión física a un contrario y sean reportados en la cédula arbitral correspondiente.
- c) Por contestar una agresión y sean reportados en la cédula arbitral respectiva.

4. Se dará la baja de los Juegos BAL a los entrenadores(as), auxiliares o jugadores(as) que:

- a) Sean reportados en la cédula arbitral del juego, por consumir agresión física a un árbitro o autoridad deportiva.
- b) Cuando sean reportados en la cédula arbitral, por haber participado en el encuentro, en estado inconveniente.

5. Se dará la baja del torneo a los equipos que:

- a) Alineen a un jugador ajeno a su institución.
- c) Acumulen dos juegos perdidos por ausencia, en la etapa eliminatoria o semifinal (*)
- d) Tengan un juego perdido por ausencia, en el grupo finalista (*)
(*). Cuando un equipo cause baja, los resultados de sus juegos hayan sido ganados, perdidos, o no se hayan celebrado; los perderá en ceros.

6. En los casos de riña colectiva, se aplicarán las siguientes sanciones:

- a) El equipo que inicie la riña perderá el juego; y los jugadores reportados como participantes en ésta causarán baja de la competencia.
- b) El equipo que conteste la agresión será sancionado desde una amonestación, hasta baja de la competencia; y los jugadores reportados como participantes en la riña, causarán baja de estos juegos.

XV. PREMIOS

Jugadoras(es) Medallas al primero, segundo y tercer lugar.

XVI. TRANSITORIO

Los casos no previstos en los documentos oficiales que norman estos juegos como son: Convocatoria, Reglamento General, Reglamento de la F.M.V.B. y lo contenido en este Instructivo, serán resueltos por el Comité Organizador de los Juegos Deportivos BAL.

Los delegados firmarán un acuerdo en lo que respecta a la utilización de calceta alta para los juegos, y la sanción de no participar en el juego en caso de reincidencia.

EL COMITÉ ORGANIZADOR SEDE FRESNILLO.