

BEACH VOLLEY

REGLAS DE JUEGO

1. PUNTOS

- 1.1 - Los partidos suelen jugarse a un set de 21 puntos con una ventaja de dos puntos a excepción de un empate a 20-20 donde se seguirá jugando hasta un límite máximo de 23 puntos.
- 1.2 - También pueden jugarse al mejor de 3 sets. Los dos primeros sets se juegan a 21 puntos y si fuera necesario disputar el tercero, éste se jugaría a 15 puntos. En ambos casos el ganador necesita una ventaja mínima de dos puntos para ganar el set.

2. DESCANSOS Y TIEMPO MUERTO

- 2.1 – Después de cada siete puntos asignados los equipos cambian de campo sin perder tiempo (cada cinco puntos si el set es a 15).
- 2.2 – Durante el partido cada equipo puede pedir solamente 30 segundos de tiempo muerto por set.

3. SAQUE

- 3.1 – El jugador que saque debe de hacerlo dentro de los cinco segundos siguientes al pitido del arbitro.
- 3.2 – Si se saca antes del pitido del arbitro se anula el saque y se repite el mismo.
- 3.3 – En el saque la bola puede tocar la red.
- 3.4 - Los jugadores del equipo que saca no deben impedir a sus adversarios ver al sacador o la trayectoria de vuelo de la bola. Si se les solicita deberán moverse.

4. TOQUES

- 4.1 – Cuando dos jugadores tocan la bola simultáneamente arriba de la red y sigue el juego el partido continua (no es doble falta).
- 4.2 – La bola puede tocar cualquier parte del cuerpo. Cada equipo puede hacer un máximo de tres toques para devolver la bola al otro campo.
- 4.3 – Según las nuevas normas de la FIVB de 2014: Durante el bloqueo, el jugador puede colocar su / sus manos encima de la red, siempre que esta acción no interfiera con el juego del adversario antes o durante su remate. El equipo de bloqueo tiene derecho a un máximo de otros tres toques. El primer toque después del toque de bloqueo puede ser golpeado por cualquier jugador, incluido el que tocó el balón durante la acción de bloqueo.

5.5 BALON RETENIDO

- 5.51 – El balón debe ser golpeado limpiamente y no retenido. Las únicas excepciones son las acciones defensivas contra una pelota muy rápido, en cuyo caso se puede mantener durante un momento.
- 5.52 – El balón que viene del servicio no se puede controlar con las manos abiertas.
- 5.53 – La pelota enviada al campo del oponente debe cruzar la red dentro del espacio de paso. El espacio de paso es que parte del plano vertical de la red, a continuación limitado por la parte superior de la red, a los lados por las antenas y su prolongación imaginaria.
- 5.54 – Los jugadores pueden penetrar en el campo contrario o zona libre, a condición de que no interfieran con el juego del adversario.
- 5.55 – Después de que el balón haya sido jugado o dada por el servidor y cae al suelo sin tocar el servidor o si el servidor lo coge, se considera un servicio y, por tanto, se pierde la acción.

5.6 COLOCACION

