



minivoley

Reglamento 2022

REGLAMENTO 2022

Objetivo general

- Promover la participación y la diversión en juegos reducidos y simplificados de voleibol, posibilitando la socialización de niños y niñas mediante las distintas propuestas de juego en un ambiente inclusivo.

Objetivos de la organización (específicos)

-Promover el papel educativo del deporte a través de los encuentros.

-Brindar oportunidades para que los niños y niñas disfruten del deporte, de una manera simplificada y divertida.

-Despertar interés y pasión por el voleibol y por la participación en actividades deportivas.

REGLAMENTO

1. Niveles: El encuentro estará organizado en dos niveles de acuerdo a la capacidad técnica de los niños y niñas.

2 vs 2 (hasta 12 años inclusive) medidas de la cancha 3 x 9 mts.

Objetivo: Utilización correcta de los espacios. Lectura de trayectoria. Desarrollo del ataque como elemento de motivación. Desplazamientos. Facilitar la recepción de la primera pelota.

LAS FORMAS DE JUEGO

Monster Block Teen´s (Gomez H, Fotia J. 2016)

<https://www.youtube.com/watch?v=qDEPmjPjVmk>

Objetivo del juego: Iniciar al voleibol desde al ataque. El juego comienza en todas sus formas de organización con un ataque (lanzamiento o golpe). Para posibilitarlo, se elimina el primer rebote de la pelota en defensa, atrapándola antes que haga contacto con el propio campo. Monster Block Teen´s es una propuesta inclusiva, por ello puede jugarse según las elecciones y posibilidades individuales con **tres formas de organización**, a la vez con variantes al interior de cada una de ellas.

En la primera, el jugador o jugadora que defiende, lo hace atrapando la pelota. se ubica en la línea de seguridad y *lanza* para atacar, con una o dos manos.

<https://www.youtube.com/watch?v=levDqgAxJg4>

Puede jugarse con bloqueo o sin bloqueo, según el salto comience o no a verticalizarse. Ambos jugadores del equipo comparten el espacio de juego, debiendo interactuar en las zonas de conflicto y de acción, y atacar una vez cada uno. Podríamos considerar a esta forma de juego como la de menor complejidad¹.

Sugerimos ante la inestabilidad en el control del salto no incorporar el bloqueo.

En la segunda posibilidad de juego, el jugador o jugadora luego de defender se convierte en armador, realizando la transición a la red para la levantada, posibilitando el ataque de su compañero.

<https://www.youtube.com/watch?v=uvUjICY4nF4>

El armado puede ser realizado con lanzamiento o con golpe de manos altas. Al igual que en la forma de juego anterior, sugerimos ante la inestabilidad en el control del salto no incorporar el bloque

En la tercera posibilidad de juego el jugador o jugadora que defiende le pasa a su compañero la pelota, con lanzamiento o con golpe de manos altas, el cual realiza el armado para el ataque del primer pasador. Al igual que en las formas de juego anteriores, sugerimos ante la inestabilidad en el control del salto no incorporar el bloqueo

Monster Block Teen´s asume el desafío de enseñar con grupos heterogéneos (diversidad de géneros, capacidades diferentes, distintos niveles motrices de arranque). Creemos que las diferencias son inherentes a todo proceso didáctico, y por ello en MBT cada participante elige cómo quiere jugar. Al modificar el entorno y los escenarios de aprendizaje, se promueve la autoorganización técnico/táctica de las y los jugadores.

3 vs 3 (hasta 12 años inclusive) medidas de la cancha 4.50 x 9 mts.

Jugarán en una cancha sin toma o con toma de la primera pelota, con preferencia a realizar dos o tres toques. El juego comenzará con saque libre.

¹ Puede leerse acerca de la *complejidad en las tareas motrices* a Jean Pierre Famose.

Objetivo: Maximizar el uso de espacios. Dinámica de juego

2. Lugar de juego:

La FMV designará las sedes correspondientes.

3. Altura de red:

Monster Block Teen's 2 vs 2 1.80 mts. o más bajo para permitir que los niños y las niñas puedan atacar y bloquear

3 vs 3 1.90 mts. o más bajo para permitir que los niños y las niñas puedan atacar y bloquear

4. Medida de las canchas:

2 vs 2 3 por 9 mts. (hay que adaptarlas a las posibilidades de juego de los niños y niñas)

3 vs 3 4.50 por 9 mts.

5. Requisitos para la presentación de las Instituciones:

Los jugadores/as que participen del encuentro podrán o no estar federados/as

Edad: hasta 12 años Cat. 2010 inclusive

Horario de juego: Llegada 8:30 hs, el encuentro comenzará a las 9 hs. Y finalizará a las 12hs.

6. Duración del Encuentro: 3 hs.

7. Colaboradores: El club local deberá designar 3_Jugadores de divisiones inferiores que actuarán como jueces de las canchas de 3 vs 3 y 2 vs 2. Los mismos officiarán más como orientadores de la actividad y de los mismos niños.

8. Protocolo: Se respetará el protocolo de cada institución que sea designada sede.

ORGANIZACION DEL MINIENCUENTRO

Planillas de organización del Mniencuentro: Descargala en

<https://www.metrovoley.org.ar/fmv2015/descargas.php>

Video de un Miniencuentro: <https://www.youtube.com/watch?v=pLjhWRgtOXk>

Cada vez que usted organiza una sede de Minivoley está representando a la FMV. Es por ello que creemos conveniente acercarle este instructivo

El mismo pretende colaborar en la organización y administración del encuentro.

La preparación del lugar

- Tener medido el gimnasio con anterioridad, para saber cuántas canchas se pueden armar.
- Contar con rollos de cinta para el marcado de las canchas
- Tener ganchos en las paredes o un lugar donde poder atar los vientos de cada cancha
- Soga para atar cada cancha entre si
- Mesa de control (colocarla en un lugar visible y de fácil acceso)
- Contar con un timbre o silbato, para indicar el comienzo y la finalización de cada turno
- Papel afiche para anotar el fixture
- Fotocopias de fixture y tanteador
- Numerar las canchas. Contar con jueces (pueden ser los jugadores del club de las categorías mayores a sub-16)
- Contar con un equipo de audio y micrófono para ambientar y poder dar las indicaciones correspondientes durante el desarrollo del encuentro
- El armado de todo el gimnasio debe quedar finalizado a las 8,30 horas para poder recibir a las delegaciones.

Durante el desarrollo del encuentro

- La apertura de la inscripción deberá ser a las 8:45 hs.
- A las 9 hs. sentar a los niños y niñas frente a la mesa de control, darles la bienvenida y explicarles cómo se va a desarrollar el encuentro
- No se debe esperar a que lleguen todos los equipos para comenzar el encuentro o para confeccionar el fixture. Si tenemos completos los equipos N° 1, 2 y 3, estamos en condiciones de comenzar a jugar el 1° turno. De esta forma, una vez lanzado el encuentro, tenemos tiempo para completar los equipos restantes y no parar el encuentro
- El tiempo de juego será de 10 minutos por partido para todas las canchas.
- El tiempo de descanso entre partido y partido será solamente el necesario para permitirle al juez acercar el resultado del mismo a la mesa de control y regresar a la cancha para dirigir el partido siguiente (aprox. 1 ó 2 minutos)
- Al finalizar cada partido se anotará el tanteador en un tablero, bien visible y de fácil acceso

La finalización del mismo

Se deberá sentar, a todos los niños y niñas participantes, a los y las dirigentes y a los y las entrenadoras responsables de acompañar a los equipos participantes, frente a la mesa de control para realizar lo siguiente:

- Se sumarán los puntos obtenidos por los equipos en cada cancha y se nombrarán del 1° al 6° lugar
- Se mencionará al club que llegó primero al encuentro
- Se nombrará al club que concurrió con la mayor cantidad de niños. Esto se hará por rama, en caso de no coincidir ambas.
- Se les deberá entregar a los niños y niñas un presente (golosinas, etc.)

Cualquier otro aspecto o duda que usted tenga, estamos a su disposición.

Reglas: 3 vs 3

Sugerimos se preste especial atención a las reglas que se detallan más adelante.

- No pisar la línea de fondo en el momento del saque.
- Al jugar la pelota con golpe de manos altas, esta no debe ser tomada.
- Al jugar la pelota con golpe de manos bajas, este debe ser ejecutado con los antebrazos, no permitiendo que se golpee con las palmas de las manos.
- Cobrar el toque de red.

Subcomisión Metropolitana de Minivoley