

REGLAMENTO OFICIAL DE VOLEIBOL

INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

1. ÁREA DE JUEGO.

El área de juego incluye la cancha de juego y la zona libre. Debe ser rectangular y simétrica.

1.1 DIMENSIONES

La cancha de juego es un rectángulo que mide 18 x 9 m rodeado por una zona libre con un mínimo de 3 m de ancho por cada lado.

El espacio libre de juego es el espacio por encima del área de juego libre de cualquier obstáculo. El espacio libre de juego debe medir un mínimo de 7 m de altura desde la superficie de juego.

1.2 SUPERFICIE DE JUEGO

1.2.1 La superficie debe ser plana, horizontal y uniforme. No debe presentar ningún peligro para los jugadores. Está prohibido jugar sobre superficies rugosas o resbaladizas.

1.2.2 En canchas cubiertas la superficie de juego debe ser de color claro.

1.2.3 En canchas al aire libre se autoriza una pendiente para drenaje de 5 mm por metro. Se prohíbe las líneas hechas con materiales sólidos.

1.3 LÍNEAS DE LA CANCHA

1.3.1 Todas las líneas tienen 5 cm de ancho. Deben ser de un color claro y diferente al del suelo y al de cualquier otra línea.

1.3.2 Líneas de delimitación

Dos líneas laterales y dos de fondo limitan la cancha de juego. Tanto las líneas laterales como las de fondo están marcadas dentro de las dimensiones de la cancha.

1.3.3 Línea central

El eje de la línea central divide la cancha en dos campos iguales de 9 x 9 m cada uno. Esta línea se extiende bajo la red desde una línea lateral a la otra.

1.3.4 Línea de ataque

En cada campo, se marca una línea de ataque a 3 m desde el eje de la línea central.

1.4 ZONAS Y ÁREAS

1.4.1 Zona de frente

En cada campo la zona de frente está limitada por el eje de la línea central y la línea de ataque.

La zona de frente se considera prolongada indefinidamente más allá de las líneas laterales hasta el final de la zona libre.

1.4.2 Zona de saque

La zona de saque es una superficie de 9 m de ancho por detrás de la línea de fondo.

Está limitada lateralmente por dos líneas cortas, de 15 cm cada una, marcadas a 20 cm de la línea de fondo y como prolongación de la línea lateral. Ambas líneas cortas están incluidas en el ancho de la zona de saque.

En profundidad, la zona de saque se extiende hasta el final de la zona libre.

1.4.3 Zona de sustitución

La zona de sustitución está limitada por la prolongación de ambas líneas de ataque hasta la mesa del anotador.

1.4.4 Zona de calentamiento

1.4.5 Zona de castigo

Las zonas de castigo, que deben medir aproximadamente 1 x 1 m, estarán localizadas detrás de cada banquillo. Pueden estar delimitadas por una línea roja de 5 cm de ancho y provistas de dos sillas cada una.

1.5 TEMPERATURA

La temperatura mínima no debe ser inferior a 10°C.

1.6 ILUMINACIÓN

2. RED Y POSTES.

2.1 ALTURA DE LA RED

2.1.1 La red está colocada verticalmente sobre la línea central y su borde superior se encuentra a 2,43 m para hombres y 2,24 m para mujeres.

Nota de la RFEVB

Se fijan las siguientes alturas:

Categoría Masculina		Categoría Femenina	
Benjamines	2,00 m		
Alevines	2,10 m		
Infantiles	2,24 m	Infantiles	2,10 m
Cadetes	2,37 m	Cadetes	2,18 m
Juveniles	2,43 m	Juveniles	2,24 m

2.1.2 Su altura se mide desde el centro de la cancha. La altura de la red debe ser exactamente la misma y no debe exceder la altura oficial en más de 2 cm.

2.2 ESTRUCTURA

La red tiene 1 m de ancho y 9,50 m de largo, hecha de malla negra a cuadros de 10 cm de lado.

En la parte superior hay una banda horizontal de 5 cm de ancho, hecha de lona blanca, doblada en dos mitades y cosida en toda su longitud. Cada extremo de la banda tiene un agujero a través del cual pasa una cuerda que permite atar la banda a los postes para mantener tensa su parte superior.

Por el interior de la banda pasa un cable flexible para atar la red a los postes y mantener tensa su parte superior.

En la parte inferior de la red hay una cuerda, enhebrada en la malla, la cual se ata a los postes para mantener tensa la parte inferior de la red.

2.3 BANDAS LATERALES

Dos bandas blancas se ajustan verticalmente a la red y se colocan directamente encima de cada línea lateral.

Tiene 5 cm de ancho y 1 m de largo, y se consideran parte de la red.

2.4 ANTENAS

Una antena es una varilla flexible de 1,80 m de largo y 10 mm de diámetro, hecha de fibra de vidrio o material similar.

Se ajusta una antena al extremo exterior de cada banda lateral. Las antenas se colocan en lados opuestos de la red.

Los 80 cm superiores de cada antena sobresalen de la red y están marcados con franjas de 10 cm de colores contrastantes, preferiblemente blanco y rojo.

Las antenas se consideran parte de la red y delimitan lateralmente el espacio de paso.

2.5 POSTES

2.5.1 Los postes que sostienen la red se colocan a una distancia de 0,50 - 1,00 m de cada línea lateral. Tienen una altura de 2,55 m y deben ser preferiblemente ajustables.

2.5.2 Los postes son redondos y pulidos, fijados al suelo sin cables. No debe haber objetos obstaculizantes ni peligrosos.

2.6 UTILES COMPLEMENTARIOS

Cualquier útil complementario será determinado por las regulaciones de la FIVB.

3. BALONES

3.1 CARACTERISTICAS

El balón debe ser esférico, con una cubierta de cuero flexible o cuero sintético y con una cámara interior hecha de caucho o un material similar.

Su color debe ser uniforme y claro o una combinación de colores.

El cuero sintético y la combinación de colores en los balones usados en Competiciones Internacionales debe cumplir con las especificaciones de la FIVB.

Su circunferencia es 65-67 cm y su peso es 260-280 g.

Su presión interior debe ser 0,30 a 0,325 kg/cm²

3.2 UNIFORMIDAD DE LOS BALONES

Todos los balones usados en un encuentro deben tener las mismas características en lo que se refiere a circunferencia, peso, presión, tipo, color, etc.

3.3 SISTEMA DE TRES BALONES

Se debe usar el sistema de tres balones. En este caso, seis recogebalones se colocan uno en cada esquina de la zona libre y otro detrás de cada árbitro.

PARTICIPANTES

4. EQUIPOS

4.1 COMPOSICIÓN DE UN EQUIPO

4.1.1 Un equipo estará compuesto por un máximo de 12 jugadores, un entrenador, un entrenador asistente, un masajista y un médico. Uno de los jugadores es el capitán del equipo y debe ser indicado en el acta del encuentro.

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, el médico debe ser previamente acreditado por la FIVB.

4.1.2 Cada equipo tiene la opción de registrar, en la lista final de 12 jugadores, un jugador especializado "Líbero".

4.1.3 Sólo los jugadores registrados en el acta pueden entrar en el campo y jugar en el encuentro. Una vez que el entrenador y el capitán del equipo han firmado el acta, los jugadores registrados no pueden ser cambiados.

4.2 UBICACIÓN DE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO

4.2.1 Los jugadores que no estén en juego pueden o sentarse en su banquillo correspondiente o estar en su zona de calentamiento. El entrenador y los demás miembros del equipo permanecerán sentados en el banquillo, pero pueden abandonarlo momentáneamente.

Los banquillos para los equipos se encuentran junto a la mesa del anotador, fuera de la zona libre.

4.2.2 Sólo los miembros del equipo pueden sentarse en el banquillo durante el encuentro y participar en la sesión de calentamiento.

4.2.3 Durante el juego, los jugadores que no se encuentre en la cancha pueden calentar sin balones en la zona de calentamiento, y durante los tiempos para descanso en la zona libre detrás de su campo de juego.

Durante los intervalos entre sets, los jugadores pueden usar balones para calentar en la zona libre.

4.3 INDUMENTARIA

La indumentaria de los jugadores consiste en camiseta, pantalón corto, calcetines y zapatos deportivos.

4.3.1 El color y diseño de las camisetas, pantalones cortos y calcetines debe ser uniforme para todo el equipo

4.3.2 Los zapatos deben ser ligeros y flexibles, con suela de goma o de piel, sin tacones.

4.3.3 Las camisetas de los jugadores deben estar numeradas del 1 al 18.

El número debe estar en el centro tanto en el pecho como en la espalda. El color y el brillo de los números debe contrastar con el color y el brillo de las camisetas

El número debe tener un mínimo de 15 cm de altura en el pecho y 20 cm en la espalda. La cinta que forma los números debe tener un mínimo de 2 cm de ancho.

4.3.4 El capitán del equipo debe tener en su camiseta una cinta de 8 x 2 cm por debajo del número del pecho

4.3.5 Está prohibido usar uniformes de un color diferente al de los otros jugadores, y/o sin los números oficiales.

4.4 CAMBIOS DE INDUMENTARIA

El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores:

4.4.1 A jugar descalzos,

4.4.2 A cambiar las indumentarias húmedas entre seis o después de una sustitución, siempre que el color, diseño y número del nuevo uniforme sea el mismo.

4.4.3 A jugar en ropa de entrenamiento en tiempo frío, siempre que sean del mismo color y diseño para todo el equipo, y numerados de acuerdo a la Regla 4.3.3.1.

4.5 OBJETOS PROHIBIDOS

4.5.1 Está prohibido usar objetos que puedan causar lesiones o proporcionar alguna ventaja artificial al jugador.

4.5.2 Los jugadores pueden usar gafas o lentes de contacto a su propio riesgo.

5. RESPONSABLES DEL EQUIPO

Tanto el capitán del equipo como el entrenador son responsables de la conducta y disciplina de los miembros de su equipo.

5.1 CAPITÁN

5.1.1 ANTES DEL ENCUENTRO, el capitán del equipo firma el acta y representa a su equipo en el sorteo.

5.1.2 DURANTE EL ENCUENTRO, el capitán del equipo actúa como capitán en juego mientras esté jugando. Cuando el capitán del equipo no está en la cancha, el entrenador o el propio capitán deben asignar otro jugador en el campo que asuma el papel de capitán en juego. Este capitán en juego mantiene sus responsabilidades hasta que o es sustituido, o el capitán del equipo vuelve al campo o finaliza el set.

Cuando el balón se encuentra fuera de juego sólo el capitán en juego, de entre todos los jugadores, está autorizado a hablar con los árbitros:

5.1.2.1 para pedir una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas, y también para someter las peticiones o preguntas de sus compañeros de equipo. Si el capitán en juego no está de acuerdo con la explicación del primer árbitro, puede elegir protestar contra tal decisión e indicar inmediatamente al primer árbitro que se reserva el derecho a registrar una protesta oficial en el acta al final del encuentro;

5.1.2.2 a pedir autorización:

- a) para cambiar la indumentaria,
- b) para verificar las posiciones de los equipos,
- c) para comprobar el suelo, la red, el balón, etc.;

5.1.2.3 para solicitar tiempos para descanso y sustituciones.

5.1.3 AL FINAL DEL ENCUENTRO, el capitán del equipo:

5.1.3.1 agradece a los árbitros y firma el acta del encuentro para ratificar el resultado;

5.1.3.2 si el capitán expresó previamente un desacuerdo con el primer árbitro, el desacuerdo puede ser ratificado y reflejado en el acta del encuentro como una protesta oficial.

5.2 ENTRENADOR

5.2.1 A lo largo del encuentro el entrenador dirige el juego de su equipo desde fuera del campo de juego. Elige la formación inicial, sus sustitutos y los tiempos para descanso para dar instrucciones. En estas funciones su interlocutor oficial es el segundo árbitro.

5.2.2 ANTES DEL ENCUENTRO, el entrenador registra o comprueba los nombres y números de sus jugadores en el acta del encuentro y después la firma.

5.2.3 DURANTE EL ENCUENTRO, el entrenador:

5.2.3.1 antes de cada set da al anotador o al segundo árbitro la(s) hoja(s) de rotación debidamente cumplimentada(s) y firmada(s).

5.2.3.2 se sienta en el banquillo en lugar más próximo al anotador, pero puede dejarlo momentáneamente.

5.2.3.3 solicita los tiempos para descanso y las sustituciones.

5.2.3.4 puede, así como otros miembros del equipo, dar instrucciones a los jugadores en el campo. El entrenador puede dar estas instrucciones de pie o andando por la zona libre desde frente a su banquillo hasta la zona de calentamiento, sin perturbar o demorar el encuentro.

5.3 ENTRENADOR ASISTENTE

5.3.1 El entrenador asistente se sienta en el banquillo, pero no tiene derecho a intervenir en el encuentro.

5.3.2 En caso de que el entrenador tenga que abandonar al equipo, el entrenador asistente puede, a solicitud del capitán del equipo y con la autorización del primer árbitro, asumir las funciones del entrenador.

CAPITULO TRES

FORMATO DE JUEGO

6. PARA ANOTAR UN PUNTO, GANAR UN SET Y EL ENCUENTRO

6.1 PARA ANOTAR UN PUNTO

6.1.1 Falta en el juego

Siempre que un equipo comete una acción contraria a estas Reglas, o no las cumple, uno de los árbitros pitará la correspondiente falta en el juego. Los árbitros juzgan las faltas y determinan las penalizaciones de acuerdo a estas Reglas.

6.1.1.1 Si dos o más faltas son cometidas sucesivamente, sólo se tiene en cuenta la primera.

6.1.1.2 Si dos o más faltas son cometidas simultáneamente por los dos adversarios, se comete una DOBLE FALTA y la jugada se repite.

6.1.2 Consecuencias de una falta

La consecuencia de una falta es la pérdida de la jugada:

6.1.2.1 si el equipo adversario en falta hizo el saque, éste anota un punto y sigue sacando.

6.1.2.2 si el equipo adversario recibió el saque, anota un punto y gana el derecho a sacar.

6.2 PARA GANAR UN SET

Un set lo gana el equipo que primero anota 25 puntos con una ventaja mínima de dos puntos. En caso de empate 24-24, el juego continúa hasta que se consigue una ventaja de dos puntos (26-24; 27-25; ...)

6.3 PARA GANAR EL ENCUESTRO

6.3.1 El encuentro lo gana el equipo que consigue ganar tres sets.

6.3.2 En caso de empate 2-2, el set decisivo se juega a 15 puntos con una ventaja mínima de dos puntos.

6.4 EQUIPO AUSENTE E INCOMPLETO

6.4.1 Si un equipo se niega a jugar después de haber sido requerido para ello, se le declara ausente y pierde el encuentro con resultado 0-3 en el encuentro y 0-25 en cada set.

6.4.2 Un equipo que, sin causa justificada, no se presenta a tiempo en la cancha es declarado ausente, con los mismos resultados de la Regla 6.4.1.

6.4.3 Un equipo que sea declarado INCOMPLETO para el set o para el encuentro pierde el set o el encuentro. Al equipo adversario se le otorgan los puntos o los puntos y los sets necesarios para ganar el set o el encuentro. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sets.

7. ESTRUCTURA DEL JUEGO

7.1 SORTEO

Antes del encuentro el primer árbitro realiza un sorteo para decidir acerca del primer saque y los lados de la cancha en el primer set.

Si se ha de jugar un set decisivo, se llevará a cabo un nuevo sorteo.

7.1.1 El sorteo se realiza en presencia de los dos capitanes de equipo.

7.1.2 El ganador del sorteo elige:

7.1.2.1 el derecho a sacar o recibir el primer saque.

7.1.2.2 el lado del campo.

El perdedor toma la alternativa restante.

7.1.3 En caso de calentamiento consecutivo el equipo que tiene el primer saque tendrá el primer turno en la red.

7.2 SESIONES DE CALENTAMIENTO

7.2.1 Antes del encuentro, si los equipos dispusieron previamente de otra cancha, cada equipo tendrá derecho a un calentamiento de 3 minutos en la red; si no será de 5 minutos cada uno.

7.2.2 Si ambos capitanes acuerdan calentar simultáneamente en la red, los equipos lo pueden hacerlo durante 6 ó 10 minutos, de acuerdo con la Regla 7.2. 1.

7.3 ALINEACIÓN DE JUGADORES

7.3.1 Debe haber siempre seis jugadores por equipo en juego.

7.3.1.1 La formación inicial de un equipo indica el orden de rotación de los jugadores en la cancha. Este orden se debe mantener durante el set.

7.3.1.2 Cuando un equipo utiliza la opción de registrar a un jugador defensa "Líbero", su número debe indicarse también en la hoja de posición del primer set, además de los seis jugadores iniciales.

7.3.2 Antes de comenzar cada set, el entrenador debe presentar la formación inicial de su equipo en una hoja de rotación. La hoja debe ser entregada, debidamente cumplimentada y firmada, al segundo árbitro o al anotador.

7.3.3 Los jugadores que no aparezcan en la formación inicial de un set son sustitutos para ese set.

7.3.4 Una vez que la hoja de rotación ha sido entregada al segundo árbitro o al anotador, no se permite ningún cambio en la formación sin una sustitución normal.

7.3.5 Una discrepancia entre la posición de los jugadores en el campo y la de la hoja de posiciones

7.3.5.1 Si la discrepancia se descubre antes de que comience el set, la posición de los jugadores se debe modificar de acuerdo con la de la hoja de posición. No habrá castigo.

7.3.5.2 Si antes del comienzo del set un jugador en el campo resulta no estar registrado en la hoja de posiciones del set, este jugador debe ser sustituido de acuerdo con la hoja de posiciones. No habrá castigo.

7.3.5.3 No obstante, si el entrenador desea mantener en el campo a ese (esos) jugador(es) no registrado(s) debe solicitar una(s) sustitución(es) normal(es), que será(n) entonces registrada(s) en el acta.

7.4 POSICIONES

En el momento que el balón es golpeado por el sacador, cada equipo debe estar colocado en su propio campo en el orden de rotación.

7.4.1 Las posiciones de los jugadores se numeran como sigue:

7.4.1.1 Los tres jugadores colocados junto a la red son los delanteros y ocupan las posiciones 4, 3 y 2.

7.4.1.2 Los otros tres son los zagueros y ocupan las posiciones 5, 6 y 1.

7.4.2 Posiciones relativas entre los jugadores

7.4.2.1 Cada jugador zaguero debe estar colocado más atrás que su delantero correspondiente con respecto a la red.

7.4.2.2 Los jugadores delanteros y los zagueros, respectivamente, deben estar colocados lateralmente en el orden indicado en la Regla 7.4.1

7.4.3 Las posiciones de los jugadores se determinan y controlan de acuerdo a las posiciones de sus pies en contacto con el suelo como sigue:

7.4.3.1 cada jugador delantero debe tener por lo menos parte de un pie más cerca de la línea central que los pies de su correspondiente jugador zaguero;

7.4.3.2 cada jugador derecho debe tener por lo menos parte de un pie más cerca de la línea derecha que los pies del jugador central de su línea.

7.4.4 Una vez que se ha efectuado el saque, los jugadores pueden desplazarse y ocupar cualquier posición en su propia cancha y en la zona libre.

7.5 FALTA DE POSICION

7.5.1 El equipo comete una falta de posición si algún jugador no está en su posición correcta en el momento en que el balón es golpeado por el sacador.

7.5.2 Si el sacador comete una falta en la ejecución del saque, la falta del sacador prevalece sobre una falta de posición.

7.5.3 Si el saque se convierte en falta después del golpe de saque se sancionará la falta de posición.

7.5.4 Una falta de posición conlleva las siguientes consecuencias:

7.5.4.1 el equipo es sancionado con la pérdida de la jugada.

7.5.4.2 las posiciones de los jugadores se rectifican.

7.6 ROTACIÓN

7.6.1 El orden de rotación se determina por la formación inicial del equipo y se controla con el orden al saque y las posiciones de los jugadores a lo largo del set.

7.6.2 Cuando el equipo receptor gana el derecho al saque sus jugadores rotan una posición en el sentido de las agujas del reloj: el jugador en la posición 2 rota a la posición 1 para sacar, el jugador en la posición 1 rota a la posición 6, etc.

7.7 FALTA DE ROTACIÓN

7.7.1 Se comete una falta de rotación cuando el SAQUE no es efectuado de acuerdo al orden de rotación. Esto conlleva las siguientes consecuencias:

7.7.1.1 el equipo es sancionado con la pérdida de la jugada.

7.7.1.2 el orden de rotación de los jugadores se rectifica.

7.7.2 Adicionalmente el anotador deberá determinar el momento preciso en el que se cometió la falta y todos los puntos anotados desde ese instante por el equipo infractor deben ser anulados. Los puntos del contrario permanecen válidos.

Si ese momento no puede ser determinado, no se anula ningún punto(s) y la única sanción que se aplica es la pérdida de la jugada.

8. SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

Una sustitución es el acto mediante el cual un jugador, después de haber sido registrado por el anotador, entra en el partido a ocupar la posición de otro jugador quien deberá abandonar el campo. La sustitución necesita la autorización del árbitro.

8.1 LÍMITES DE LAS SUSTITUCIONES

8.1.1 Se permite un máximo de seis sustituciones por equipo por set. Puede sustituirse a uno o más jugadores a la vez.

8.1.2 Un jugador de la formación inicial puede salir del juego y reingresar, pero sólo una vez por set y solamente a su posición previa en la formación.

8.1.3 Un jugador sustituto puede entrar en el juego, pero sólo una vez por set, para reemplazar a un jugador de una formación inicial, y a su vez puede ser reemplazado por el jugador a quien había sustituido.

8.2 SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL

Un jugador lesionado que no pueda seguir jugando debería ser sustituido reglamentariamente. Si esto no es posible el equipo puede hacer una sustitución EXCEPCIONAL, fuera de los límites de la Regla 8.1.

Una sustitución excepcional significa que cualquier jugador que no está en el campo en el momento de la lesión puede sustituir en el juego al jugador lesionado. El jugador que ha sido sustituido ya no puede volver a jugar en el partido.

8.3 SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN

Un jugador EXPULSADO ó DESCALIFICADO debe ser sustituido reglamentariamente. Si esto no es posible el equipo es declarado INCOMPLETO.

8.5 JUGADOR LIBERO

8.5.1 El Líbero debe ser anotado en el acta del encuentro, antes del mismo, en la línea especial reservada para ello. Su número también deberá aparecer en la hoja de posición del primer set.

8.5.2 Las reglas específicas para el Líbero son las siguientes:

8.5.2.1 Equipamiento

El Líbero debe llevar una camiseta o chaqueta de distinto color en contraste con el de los otros miembros del equipo.

8.5.2.2 Acciones de juego

- a) El Líbero puede reemplazar a cualquier jugador zaguero.
- b) Sólo puede jugar como zaguero y no puede completar un golpe de ataque desde ninguna parte (incluyendo el área de juego y la zona libre) si en el momento del contacto el balón está completamente por encima del borde superior de la red.
- c) El Líbero no puede sacar, bloquear ni hacer tentativa de bloqueo.
- d) Un jugador no puede completar un golpe de ataque por encima del borde superior de la red si el balón viene de pase de dedos hecho por un Líbero en la zona de ataque. El balón puede ser atacado libremente si el Líbero realiza esta misma acción desde más atrás de la zona de ataque.

8.5.2.3 Reemplazo de jugadores

a) Los reemplazos en los que intervenga un Líbero no se cuentan como sustituciones regulares. Su número es ilimitado, pero debe haber una jugada entre dos reemplazos de Líbero. El Líbero solo puede ser reemplazado por el jugador a quién aquel reemplazó.

b) Los reemplazos solo pueden tener lugar:

I. Al comienzo de cada set después de que el segundo árbitro ha comprobado la hoja de posición inicial.

II. Con el balón fuera de juego.

III. Antes del pitido para sacar.

c) Un Líbero sólo puede entrar o abandonar el campo por la línea lateral enfrente de su banquillo, entre la línea de la zona de ataque y la línea de fondo.

8.5.2.4 Sustitución de un Líbero lesionado

a) Con la aprobación del primer árbitro, un Líbero lesionado puede ser reemplazado durante el encuentro por cualquier jugador que no se encuentre en el campo en ese momento. El Líbero lesionado no puede volver a jugar en el resto del encuentro.

b) El jugador designado para reemplazar al Líbero lesionado sólo podrá jugar como Líbero el resto del encuentro.

9-.ACCIONES DE JUEGO

9.1 BALÓN EN JUEGO

El balón está en juego desde el momento que es golpeado para el saque, autorizado por el árbitro.

9.2 BALÓN FUERA DE JUEGO

El balón está fuera de juego en el momento de la falta que es pitada por uno de los árbitros; si no se ha cometido ninguna falta, en el momento del pitido.

9.3 BALÓN "DENTRO"

El balón es "dentro" cuando toca el suelo del campo incluidas las líneas de delimitación.

9.4 BALÓN "FUERA"

El balón es "fuera" cuando:

9.4.1 la parte del balón que toca el suelo se encuentra completamente fuera de las líneas de delimitación.

9.4.2 toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona fuera del juego.

9.4.3 toca las antenas, cuerdas, postes de la red o la propia red por fuera de las bandas laterales.

9.4.4 cruza total o parcialmente el plano vertical de la red por fuera del espacio de paso, excepto en el caso de la Regla 11.1.2.

9.4.5 cruza completamente por el espacio inferior debajo de la red.

10. CONTACTO CON EL BALÓN

Cada equipo debe jugar dentro de su propio campo y área de juego. El balón puede, sin embargo, ser recuperado desde más allá de la zona libre.

10.1 TOQUES POR EQUIPO

El equipo tiene derecho a un máximo de tres toques, para devolver el balón. Si se usan más, el equipo comete la falta: "CUATRO TOQUES".

Los toques del equipo incluyen no sólo los toques intencionales por los jugadores, sino también los contactos accidentales con el balón.

10.1.1 TOQUES CONSECUTIVOS

Un jugador no debe tocar el balón dos veces consecutivas.

10.1.2 TOQUES SIMULTÁNEOS

Dos o tres jugadores pueden tocar el balón a la vez.

10.1.2.1 Cuando dos compañeros tocan el balón simultáneamente, se cuenta como dos toques. Si alcanzaron el balón, pero sólo un jugador lo toca, se cuenta sólo un toque. Un choque entre jugadores no constituye una falta.

10.1.2.2 Cuando dos contrarios tocan el balón simultáneamente por encima de la red y el balón continúa en juego, el equipo que recibe el balón tiene derecho a otros tres toques. Si dicho balón se va "fuera" la falta es del equipo que se encuentra al otro lado de la red.

10.1.2.3 Si contactos simultáneos entre dos contrarios lleva a una "RETENCION", es una "DOBLE FALTA" y la jugada se repite.

10.1.3 TOQUE ASISTIDO

Dentro del área de juego no se permite a un jugador apoyarse en un compañero o en una estructura u objeto para alcanzar el balón.

Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta puede ser detenido o empujado por un compañero.

10.2 CARACTERISTICAS DEL TOQUE

10.2.1 El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.

10.2.2 El balón debe ser golpeado, no retenido y/o lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección.

10.2.3 El balón puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos sean simultáneos.

Excepciones:

10.2.3.1 Durante el bloqueo se permiten contactos consecutivos hechos por uno o más bloqueadores siempre que ocurran durante una misma acción.

10.2.3.2 En el primer toque del equipo, el balón puede tocar varias partes del cuerpo consecutivamente siempre que los contactos ocurran durante una misma acción.

10.3 FALTAS EN EL TOQUE DEL BALÓN

10.3.1 CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de regresarlo.

10.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en una estructura u objeto dentro del área de juego para alcanzar el balón.

10.3.3 RETENCION: un jugador no golpea el balón, y el balón es retenido y/o lanzado.

10.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca sucesivamente varias partes de su cuerpo.

11. BALÓN EN LA RED

11.1 BALÓN POR ENCIMA DE LA RED

11.1.1 El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera:

11.1.1.1 abajo, por el borde superior de la red,

11.1.1.2 a los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria,

11.1.1.3 arriba, por el techo.

11.1.2 El balón que ha cruzado el plano de la red hacia la zona libre del contrario total o parcialmente por el espacio externo puede ser devuelto dentro del número de toques del equipo siempre que:

11.1.2.1 el jugador no toque el campo contrario ni pase por encima del mismo;

11.1.2.2 cuando se devuelva, el balón cruce el plano de la red de nuevo por el espacio externo por el mismo lado de la cancha.

El equipo contrario no puede intentar evitar dicha acción.

11.2 BALÓN QUE TOCA LA RED

Exceptuando el balón de saque, un balón que cruza la red puede tocarla.

11.3 BALÓN EN LA RED

11.3.1 Un balón enviado a la red puede ser recuperado dentro de los tres toques del equipo.

11.3.2 Si el balón rompe las mallas de la red o la tira, la jugada se anula y se repite.

12. JUGADOR EN LA RED

12.1 PENETRACION POR ENCIMA DE LA RED

12.1.1 Durante el bloqueo, un bloqueador puede tocar el balón por encima de la red, a condición de no interferir el juego del adversario antes o durante la acción de este último.

12.1.2 Después del golpe de ataque está permitido a un jugador pasar la mano por encima de la red, a condición de que el toque del balón se haya realizado en el espacio propio.

12.2 PENETRACIÓN DEBAJO DE LA RED

12.2.1 Está permitido penetrar en el espacio contrario por debajo de la red, siempre que esto no interfiera con la acción del contrario.

12.2.2 Penetración en el campo contrario más allá de la línea central:

12.2.2.1 Tocar el campo contrario con un pie(s) o mano(s) está permitido siempre que alguna parte del pie(s) o mano(s) que penetra(n) permanezca(n) en contacto con o directamente sobre la línea central.

12.2.2.2 Tocar el campo contrario con cualquier otra parte del cuerpo está prohibido.

12.2.3 Un jugador puede penetrar en el campo contrario una vez que el balón está fuera de juego.

12.2.4 Los jugadores pueden penetrar en la zona libre del adversario a condición de que no interfieran la acción de éste.

12.3 CONTACTO CON LA RED

12.3.1 Tocar la red o la antena no es falta, excepto cuando las toca durante su acción de jugar el balón o intentar jugarlo.

12.3.2 Después de golpear el balón, un jugador puede tocar los postes, cuerdas o cualquier otro objeto fuera de la longitud de la red, a condición de que ello no interfiera con el juego.

12.3.3 No hay falta cuando el balón es lanzado contra la red y ocasiona que la misma toque a un adversario.

12.4 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED

12.4.1 Un jugador toca el balón o a un adversario en el espacio contrario antes o durante el golpe de ataque del mismo.

12.4.2 Un jugador penetra en el espacio contrario por debajo de la red interfiriendo la acción del adversario.

12.4.3 Un jugador penetra en el espacio contrario.

12.4.4 Un jugador toca la red o la antena durante la acción de jugar el balón o intentar jugarlo en la red.

13. SAQUE

El saque es la acción de poner en juego el balón por el jugador zaguero derecho, colocado en la zona de saque.

13.1 PRIMER SAQUE EN UN SET

13.1.1 El primer saque del primer set así como el del set decisivo lo realiza el equipo determinado por el sorteo.

13.1.2 Los otros sets comenzarán con el saque por parte del equipo que no sacó primero en el set anterior.

13.2 ORDEN AL SAQUE

13.2.1 Los jugadores deben seguir el orden al saque registrado en la hoja de rotación.

13.2.2 Después del primer saque en un set, el jugador que debe sacar se determina de la siguiente manera:

13.2.2.1 Cuando el equipo que hizo el saque gana la jugada, saca de nuevo el jugador que efectuó el saque anterior.

13.2.2.2 Cuando el equipo que recibió el saque gana la jugada, obtiene el derecho al saque y rota antes de sacar. El jugador que se mueve de la posición delantero-derecho a la posición zaguero-derecho sacará.

13.3 AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE

El primer árbitro autoriza el saque después de comprobar que los dos equipos están listos para jugar y que el sacador está en posesión del balón.

13.4 EJECUCION DEL SAQUE

13.4.1 El balón debe ser golpeado con una mano o cualquier parte del brazo después de ser lanzado o soltado de la(s) mano(s), y antes de que toque cualquier parte de su cuerpo o el área de juego.

13.4.2 En el momento del golpe de saque o el despegue para un saque en suspensión, el sacador no debe tocar la cancha ni el suelo fuera de la zona de saque.

Después de golpear el balón, el sacador puede pisar o caer fuera de la zona de saque o dentro del campo.

13.4.3 El sacador debe golpear el balón dentro de los 8 segundos siguientes al toque de silbato del primer árbitro.

13.4.4 Un saque efectuado antes del toque de silbato es nulo y debe repetirse.

13.5 PANTALLA

13.5.1 Los jugadores del equipo que saca no deben impedir a sus adversarios, por medio de una pantalla, ver al sacador o la trayectoria del balón.

13.5.2 Un jugador o grupo de jugadores del equipo que saca hace pantalla moviendo los brazos, saltando o moviéndose hacia los lados, durante la ejecución del saque, o agrupándose para ocultar la trayectoria del balón.

13.6 FALTAS EN EL SAQUE

13.6.1 Faltas en el saque:

Las siguientes faltas conducen a un cambio de saque aún cuando el adversario está fuera de posición. El sacador:

13.6.1.1 infringe el orden al saque.

13.6.1.2 no ejecuta el saque correctamente.

13.6.2 Faltas en el saque después de golpear el balón:

Después de que el balón haya sido golpeado correctamente, el saque se convierte en falta si el balón:

13.6.2.1 toca a un jugador del equipo sacador o no pasa el plano vertical de la red,

13.6.2.2 toca la red ,

13.6.2.3 va "fuera",

13.6.2.4 pasa sobre una pantalla.

13.7 FALTAS DESPUÉS DEL SAQUE Y FALTAS DE POSICIÓN

13.7.1 Si el sacador comete una falta en el momento del golpe de saque y el adversario está en falta de posición, es la falta en el saque la que se sanciona.

13.7.2 Por el contrario, si la ejecución del saque ha sido correcta, pero el saque se convierte en falta con posterioridad, la falta de posición ha tenido lugar primero y es sancionada.

14. GOLPE DE ATAQUE

14.1 GOLPE DE ATAQUE

14.1.1 Todas las acciones de dirigir el balón al adversario, excepto el saque y el bloqueo, se consideran golpes de ataque.

14.1.2 Durante un golpe de ataque está permitido fintar (tipping) solamente si el contacto es limpio y el balón no es retenido o lanzado.

14.1.3 Un golpe de ataque se completa en el momento en que el balón cruza completamente el plano vertical de la red o es tocado por un adversario.

14.2 RESTRICCIONES AL GOLPE DE ATAQUE

14.2.1 Un delantero puede completar un golpe de ataque desde cualquier altura siempre que el contacto con el balón sea hecho dentro de su propio espacio de juego.

14.2.2 Un zaguero puede completar un golpe de ataque desde cualquier altura por detrás de la zona de frente:

14.2.2.1 en el momento de su impulso, el(los) pie(s) del jugador no deben ni tocar ni cruzar la línea de ataque;

14.2.2.2 después de golpear el balón, el jugador puede caer dentro de la zona de frente.

14.2.3 Un zaguero también puede completar un golpe de ataque desde la zona de frente si, en el momento del contacto el balón no está completamente por encima del borde superior de la red.

14.2.4 Ningún jugador puede completar un golpe de ataque sobre el saque del adversario cuando el balón se encuentra en la zona de frente y completamente por encima del borde superior de la red.

14.3 FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE

14.3.1 Un jugador golpea el balón en el espacio de juego del equipo adversario.

14.2.2 Un jugador envía el balón "fuera".

14.3.3 Un zaguero completa un golpe de ataque en la zona de frente cuando, en el momento del golpe, el balón está completamente por encima del borde superior de la red.

14.3.4 Un jugador completa un golpe de ataque sobre el saque del adversario cuando el balón está en la zona de frente y completamente por encima del borde superior de la red .

14.3.5 Un Líbero completa un golpe de ataque dentro del área de juego si en el momento de golpear al balón este está completamente por encima del borde superior de la red.

14.3.6 Un jugador completa un golpe de ataque por encima del borde superior de la red, si el pase proviene de un toque de dedos de un libero desde la zona de frente.

15. BLOQUEO

15.1 BLOQUEAR

15.1.1 Bloquear es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar el balón proveniente del campo contrario haciéndolo por encima del borde de la misma. Solamente los delanteros pueden completar un bloqueo.

15.1.2 Tentativa de bloqueo:

Una tentativa de bloqueo es la acción de bloquear sin tocar el balón.

15.1.3 Bloqueo consumado:

Un bloqueo ha sido consumado cuando el balón es tocado por un bloqueador.

15.1.4 Bloqueo colectivo:

El bloqueo colectivo es realizado por dos o tres jugadores, colocados unos cerca de los otros, y se consuma cuando uno de ellos toca el balón.

15.2 TOQUE DE BLOQUEO

Toques consecutivos pueden ser dados por uno o más bloqueadores siempre que sean realizados durante la misma acción.

15.3 BLOQUEO EN EL ESPACIO ADVERSARIO

En el bloqueo, el jugador puede pasar las manos y brazos más allá de la red, siempre que esta acción no interfiera con el juego del adversario. Por lo tanto, no está permitido tocar el balón más allá de la red hasta que el adversario haya realizado un golpe de ataque.

15.4 BLOQUEO Y TOQUES DEL EQUIPO

15.4.1 Un toque de bloqueo no se cuenta como toque de equipo. Consecuentemente, después de un bloqueo un equipo tiene derecho a tres toques para devolver el balón.

15.4.2 El primer contacto después del bloqueo puede realizarlo cualquier jugador, incluso el que tocó el balón durante el bloqueo.

15.5 BLOQUEAR EL SAQUE

Bloquear el saque del adversario está prohibido.

15.6 FALTAS EN EL BLOQUEO

15.6.1 El bloqueador toca el balón en el espacio contrario antes o simultáneamente al golpe del adversario.

15.6.2 Un zaguero completa un bloqueo o participa en un bloqueo consumado.

15.6.3 Bloquear el saque del adversario.

15.6.4 El balón es enviado "fuera" por el bloqueo.

15.6.5 Bloquear el balón en el espacio contrario por fuera de las antenas.

15.6.6 Un Líbero completa o hace una tentativa de bloqueo, o participa en un bloqueo consumado.

INTERRUPCIONES Y DEMORAS

16. INTERRUPCIONES NORMALES DEL JUEGO

Las interrupciones normales del juego son los TIEMPOS PARA DESCANSO y las SUSTITUCIONES DE JUGADORES. Cada equipo tiene derecho a un máximo de dos tiempos para descanso y seis sustituciones por cada set. Las interrupciones sólo pueden ser solicitadas por el entrenador o el capitán en juego, y sólo por ellos. La solicitud se realiza haciendo la señal correspondiente, cuando el balón está fuera de juego y antes de que suene el silbato para el saque. Una solicitud para sustitución antes de comenzar un set está permitida y debe registrarse como una sustitución normal en ese set.

16.3 SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES

16.3.1 La solicitud para uno o dos tiempos para descanso y una solicitud para una sustitución por cualquier equipo pueden seguirse una a otra sin necesidad de reanudar el juego.

16.3.2 Sin embargo, un equipo no está autorizado a hacer peticiones consecutivas para sustitución de jugadores en la misma interrupción de juego. Puede sustituirse a dos o más jugadores durante la misma interrupción.

16.4 TIEMPOS PARA DESCANSO Y TIEMPOS TÉCNICOS

16.4.1 Un tiempo para descanso dura 30 segundos.

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, los tiempos para descanso se aplican de la siguiente manera:

a) durante los sets 1 a 4, hay dos *Tiempos Técnicos* en cada set, cada uno de un minuto de duración. Se aplican automáticamente cuando el equipo que lleva ventaja alcanza 8 puntos y 16 puntos.

b) En el set decisivo (el 5º), no hay "Tiempos Técnicos"; sólo se pueden solicitar dos tiempos para descanso normales de 30 segundos de duración por cada equipo.

16.4.2 Durante todos los tiempos para descanso, los jugadores en campo deben ir a la zona libre cerca de sus banquillos.

16.5 SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

16.5.1 La sustitución debe realizarse en la zona de sustitución.

16.5.2 Una sustitución sólo debe durar el tiempo necesario para registrar la sustitución en el acta del encuentro y permitir la entrada y salida de los jugadores.

16.5.3 En el momento de la solicitud para sustitución, el (los) sustituto(s) debe(n) estar listo(s) para entrar, cerca de la zona de sustitución y de pie.

En caso contrario no se autoriza la sustitución y el equipo es sancionado con demora.

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, se usan tablillas numeradas para facilitar la sustitución.

16.5.4 Si el entrenador pretende realizar más de una sustitución, debe señalar el número en el momento de la solicitud. En este caso, las sustituciones deben realizarse en secuencia, una pareja de jugadores después de otra.

16.6 SOLICITUDES IMPROCEDENTES

16.6.1 Es impropio solicitar una interrupción:

16.6.1.1 durante una jugada o en el momento de o después de sonar el silbato para el saque,

16.6.1.2 por un miembro no autorizado del equipo,

16.6.1.3 para una sustitución de jugadores antes de que el juego se haya reanudado tras una sustitución previa del mismo equipo ,

16.6.1.4 después de haber agotado el número autorizado de tiempos para descanso y sustituciones.

16.6.2 Cualquier solicitud improcedente que no afecte o demore el juego debe ser rechazada sin ninguna sanción a menos que se repita en el mismo partido.

17. DEMORAS DE JUEGO

17.1 TIPOS DE DEMORA

Se considera demora toda acción impropia de un equipo que difiera la reanudación del juego, incluyendo, entre otras:

17.1.1 demorar una sustitución,

17.1.2 prolongar otras interrupciones después de haber sido ordenada la reanudación del juego,

17.1.3 solicitar una sustitución ilegal ,

17.1.4 repetir una solicitud improcedente en el mismo partido,

17.1.5 demorar el juego por un jugador en el campo.

17.2 SANCIONES POR DEMORA

17.2.1 Las sanciones "amonestación por demora" o "castigo por demora" son sanciones al equipo.

17.2.1.1 Las sanciones por demora se mantienen todo el partido

17.2.1.2 Todas las sanciones por demora se registran en el acta del encuentro.

17.2.2 La primera demora en el encuentro ocasionada por un miembro de un equipo se sanciona con una "AMONESTACION POR DEMORA".

17.2.3 La segunda demora y siguientes de cualquier tipo por cualquier miembro del mismo equipo en el mismo encuentro constituye(n) una falta y se sanciona(n) con "CASTIGO POR DEMORA": pérdida de la jugada.

17.2.4 Las sanciones por demora impuestas antes o entre los sets se aplican en el siguiente set.

18. INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO

18.1 LESIONES

18.1.1 Si ocurre un accidente serio mientras el balón está en juego, el árbitro debe interrumpir el juego inmediatamente y permitir que la asistencia médica entre en el campo.

La jugada se repite.

18.1.2 Si un jugador lesionado no puede ser sustituido ni en forma reglamentaria ni excepcional, se concede 3 minutos al jugador para recuperarse, pero sólo una vez al mismo jugador durante el encuentro. Si el jugador no se recupera, su equipo es declarado incompleto.

18.2 INTERFERENCIA EXTERNA

Si ocurre una interferencia externa durante el juego, éste debe detenerse y la jugada se repite.

18.3 INTERRUPCIONES PROLONGADAS

18.3.1 Cuando circunstancias imprevistas interrumpen un encuentro, el primer árbitro, el organizador y el Comité de Control, en caso de haber alguno, decidirán las medidas necesarias para restablecer la normalidad.

18.3.2 De ocurrir una o varias interrupciones cuya duración no exceda de 4 horas en total:

18.3.2.1 si el encuentro se reanuda en la misma cancha, el set interrumpido continuará normalmente con el mismo resultado, jugadores y posiciones. Los sets ya jugados mantendrán sus resultados;

18.3.2.2 si el encuentro se reanuda en otro campo, el set interrumpido se anula y se juega de nuevo con los mismos números de jugadores y formaciones iniciales. Los sets ya jugados mantienen sus resultados.

18.3.3 De ocurrir una o varias interrupciones que excedan 4 horas en total, el encuentro debe jugarse de nuevo en su totalidad.

19. INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO

19.1 INTERVALOS

Todos los intervalos entre sets duran tres minutos.

Durante este período de tiempo, se hace el cambio de campo y se registran las formaciones de los equipos en el acta.

En Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, es obligatorio un tiempo de 10 minutos entre el segundo y tercer set.

19.2 CAMBIOS DE CAMPO

19.2.1 Después de cada set, los equipos cambian de campo, con excepción del set decisivo.

Los demás miembros de los equipos cambian de banquillo.

19.2.2 En el set decisivo, cuando uno de los dos equipos llega a 8 puntos, se hace un cambio de campo sin pérdida de tiempo, manteniéndose las mismas posiciones de los jugadores.

Si el cambio de campo no se realiza en el momento reglamentario, debe efectuarse tan pronto se advierta el error. La puntuación alcanzada hasta el momento del cambio se mantiene igual.

20.2 JUEGO LIMPIO

20.2.1 Los participantes deben comportarse respetuosa y cortésmente, en el espíritu del JUEGO LIMPIO, no sólo hacia los árbitros, sino también hacia los demás oficiales, adversarios, compañeros de equipo y los espectadores.

20.2.2 Se permite la comunicación entre miembros del equipo durante el encuentro.

21. CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES

21.1 CONDUCTA INCORRECTA MENOR

Ofensas por conductas incorrectas menores no están sujetas a sanción. Es labor del primer árbitro evitar que el equipo llegue al nivel de sanción haciendo gestos o llamando verbalmente la atención del equipo a través del capitán en juego.

Esta amonestación no es un castigo y no tiene consecuencias inmediatas. No se debe registrar en el acta del encuentro.

21.2 CONDUCTA INCORRECTA QUE LLEVA SANCIÓN

La conducta incorrecta de algún miembro del equipo hacia los oficiales, adversarios, compañeros de equipo o espectadores, se clasifica en tres categorías de acuerdo al grado de la ofensa.

21.2.1 Conducta grosera: acción en contra de las buenas costumbres o los principios morales, o expresando desprecio.

21.2.2 Conducta ofensiva: palabras o gestos difamatorios o insultantes.

21.2.2 Agresión: ataque físico o intento de agresión.

21.3 ESCALA DE SANCIONES

A juicio del primer árbitro y dependiendo de la seriedad de la ofensa, las sanciones a aplicar y que deben ser registradas en el acta del encuentro son:

21.3.1 Castigo

La primera conducta grosera en el encuentro por cualquier miembro del equipo se castiga con la pérdida de la jugada.

21.3.2 Expulsión

21.3.2.1 Un miembro de un equipo sancionado con expulsión no puede jugar el resto del set y debe permanecer sentado en el área de castigo, detrás de su banquillo sin más consecuencias.

Un entrenador expulsado pierde su derecho a intervenir en el set y debe permanecer sentado en el área de castigo detrás de su banquillo.

21.3.2.2 La primera conducta ofensiva por cualquier miembro de un equipo se sanciona con expulsión sin más consecuencias.

21.3.2.3 Una segunda conducta grosera en el mismo encuentro por el mismo miembro del equipo se sanciona con expulsión sin ninguna otra consecuencia.

21.3.3 Descalificación

21.3.3.1 El miembro del equipo que sea sancionado con descalificación debe abandonar el área de control durante el resto del encuentro sin más consecuencias.

21.3.3.2 La primera agresión se sanciona con descalificación sin más consecuencias.

21.3.3.3 Una segunda conducta ofensiva en el mismo encuentro por el mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin más consecuencias.

21.3.3.4 La tercera conducta grosera en el mismo encuentro por el mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin más consecuencias.

21.4 APLICACIÓN DE LAS SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA

21.4.1 Todas las sanciones son individuales, permanecen durante todo el encuentro y se registran en el acta del encuentro.

21.4.2 La repetición de una conducta incorrecta por el mismo miembro de un equipo en el mismo encuentro se sanciona progresivamente según la Regla 21.3 y la figura 9 (cada conducta sucesiva del mismo miembro del equipo recibe una sanción mayor).

21.4.3 Una expulsión o descalificación motivada por una conducta ofensiva o agresión no requiere sanción previa.

21.5 CONDUCTA INCORRECTA ANTES Y ENTRE LOS SETS

Cualquier conducta incorrecta ocurrida antes o entre los sets se sanciona de acuerdo a la Regla 21.3 y las sanciones se aplican en el set siguiente.

21.7 TARJETAS

Amonestación: verbal o con una señal, sin tarjeta

Castigo: tarjeta amarilla

Expulsión: tarjeta roja

Descalificación: tarjetas amarilla y roja juntas.

LOS ARBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y SEÑALES OFICIALES

22. CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

22.1 COMPOSICIÓN

El cuerpo arbitral para un encuentro se compone de los siguientes oficiales:

- el primer árbitro
- el segundo árbitro
- el anotador
- cuatro (dos) jueces de línea.

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, es obligatorio un anotador asistente.

22.2 PROCEDIMIENTOS

22.2.1 Sólo el primer y segundo árbitros pueden hacer sonar su silbato durante el encuentro:

22.2.1.1 el primer árbitro pita para autorizar el saque que inicia la jugada;

22.2.1.2 el primer y segundo árbitros pitan la terminación de la jugada siempre que estén seguros de que se cometió una falta y conocen su naturaleza.

22.2.2 Pueden pitar durante una interrupción de juego para indicar que autorizan o rechazan alguna petición de los equipos.

22.2.3 Inmediatamente después de que los árbitros pitan para dar por terminada una jugada, deben indicar con las señales oficiales:

22.2.3.1 Si la falta es pitada por el primer árbitro, indicará:

- a) el equipo que gana el saque
- b) la naturaleza de la falta
- c) el jugador en falta (si es necesario)

22.2.3.2 Si la falta es pitada por el segundo árbitro, indicará:

- a) la naturaleza de la falta
- b) el jugador en falta (si es necesario)
- c) el equipo que va a sacar, siguiendo al primer árbitro repitiendo la señas de éste.

En este caso, el primer árbitro no mostrará en absoluto ni la falta ni el jugador en falta, sino solamente el equipo que gana el saque.

22.2.3.3 En caso de doble falta, ambos árbitro indicarán:

- a) La naturaleza de la falta
- b) Los jugadores en falta (si es necesario)
- c) El equipo que gana el saque según indique el primer árbitro.

23. PRIMER ÁRBITRO

23.1 UBICACIÓN

El primer árbitro desempeña sus funciones sentado o de pie en una silla-plataforma colocada en uno de los extremos de la red. Su vista debe estar aproximadamente 50 cm sobre el borde superior de la red (Figura 10).

23.2 FACULTADES

23.2.1 El primer árbitro dirige el encuentro de principio a fin. Tiene autoridad sobre todos los oficiales y miembros de los equipos.

Durante el partido las decisiones del primer árbitro son finales. Tiene autoridad para revocar las decisiones de los demás oficiales si se estima que son equivocadas.

El primer árbitro puede incluso sustituir a un oficial que no esté desempeñando correctamente sus funciones.

23.2.2 El primer árbitro también controla el trabajo de los recogebalones, secapisos y mopas.

23.2.3 El primer árbitro tiene la facultad de decidir toda cuestión de juego, incluso aquellas no previstas en las Reglas.

23.2.4 El primer árbitro no debe permitir discusiones respecto a sus decisiones.

No obstante, si el capitán en juego se lo solicita, ofrecerá una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas en las que haya basado su decisión.

Si el capitán en juego no está de acuerdo con la explicación del primer árbitro y elige protestar contra su decisión, debe reservarse inmediatamente el derecho a someter y anotar una protesta oficial al final del encuentro. El primer árbitro debe autorizar este derecho del capitán en campo.

23.2.5 El primer árbitro es responsable de determinar, antes y durante el encuentro, si el área de juego y las condiciones satisfacen los requisitos para jugar.

23.3 RESPONSABILIDADES

23.3.1 Antes del encuentro, el primer árbitro:

23.3.1.1 inspecciona las condiciones del área de juego, el balón y los útiles de juego,

23.3.1.2 realiza el sorteo con los capitanes de los equipos,

23.3.1.3 controla el calentamiento de los equipos

23.3.2 Durante el encuentro únicamente el primer árbitro está autorizado para:

23.3.2.1 amonestar a los equipos

23.3.2.2 sancionar conductas incorrectas y demoras,

23.3.2.3 decidir acerca de:

a) las faltas del sacador y las posiciones del equipo al saque , incluida la pantalla

b) las faltas en el toque del balón,

c) las faltas por encima de la red y en su parte superior,

d) el balón que cruza por debajo del espacio de paso bajo la red .

23.3.3 Al final del encuentro, firma el acta.

24. SEGUNDO ÁRBITRO

24.1 UBICACIÓN

El segundo árbitro cumple sus funciones de pie, fuera del campo, cerca del poste del lado opuesto al primer árbitro y de frente a éste.

24.2 FACULTADES

24.2.1 El segundo árbitro es el asistente del primer árbitro, pero también posee su propio ámbito de jurisdicción.

Si el primer árbitro no puede continuar con sus funciones, el segundo árbitro puede reemplazar al primer árbitro.

24.2.2 El segundo árbitro puede, sin pitar, señalar también faltas que no sean de su competencia, pero no debe insistir sobre las mismas al primer árbitro.

24.2.3 El segundo árbitro controla el trabajo del anotador(es).

24.2.4 El segundo árbitro controla a los miembros de los equipos en los banquillos e informa de sus conductas incorrectas al primer árbitro.

24.2.5 El segundo árbitro controla a los jugadores en la zona de calentamiento.

24.2.6 El segundo árbitro autoriza las interrupciones, controla su duración y rechaza las solicitudes improcedentes.

24.2.7 El segundo árbitro controla el número de tiempos para descanso y sustituciones realizadas por cada equipo y comunica el 2º tiempo para descanso y la 5ª y 6ª sustitución al primer árbitro y al entrenador correspondiente.

24.2.8 En caso de lesión de un jugador, el segundo árbitro autoriza una sustitución excepcional o un tiempo de recuperación de 3 minutos.

24.2.9 El segundo árbitro controla las condiciones del suelo, principalmente en la zona de frente. También controla, durante el encuentro, que los balones conservan las condiciones reglamentarias.

24.2.10 El segundo árbitro supervisa a los miembros de un equipo en el área de castigo y comunica al primer árbitro cualquier conducta incorrecta.

24.3 RESPONSABILIDADES

24.3.1 Al comienzo de cada set, en el cambio de campos en el set decisivo y siempre que sea necesario, comprueba que las posiciones de los jugadores en el campo se corresponden con las de las hojas de rotación

24.3.2 Durante el encuentro, el segundo árbitro decide, pita y señala:

24.3.2.1 faltas de posición del equipo receptor,

24.3.2.2 el contacto con la parte inferior de la red o con la antena de su lado del campo de cualquier jugador jugando el balón o intentando hacerlo,

24.3.2.3 la penetración en el campo contrario y el espacio por debajo de la red.

24.3.2.4 las faltas en el golpe de ataque o bloqueo de los zagueros o del Líbero.

24.3.2.5 el balón que cruza la red por fuera del espacio de paso hacia el campo contrario o toca la antena de su lado del campo

24.3.2.6 el contacto del balón con un objeto extraño o con el suelo cuando el primer árbitro no está en posición de ver el contacto.

24.3.3 Al final del encuentro, firma el acta.

25. ANOTADOR

25.1 UBICACION

El anotador desempeña sus funciones sentado en la mesa del anotador en el lado opuesto al primer árbitro y frente a éste.

25.2 RESPONSABILIDADES

El anotador lleva el acta del encuentro de acuerdo a las reglas, cooperando con el segundo árbitro.

Usa un zumbador o algún otro aparato similar para hacer señales a los árbitros en cumplimiento de sus responsabilidades.

25.2.1 Antes del encuentro y del set, el anotador:

25.2.1.1 registra los datos del encuentro y de los equipos, de acuerdo al procedimiento establecido, y recaba la firma de los capitanes y entrenadores,

25.2.1.2 registra la formación inicial de cada equipo tomada de las hojas de rotación.

Si no recibe las hojas de rotación a tiempo, notifica inmediatamente el hecho al segundo árbitro.

25.2.1.3 Registra el número y nombre del libero.

25.2.2 Durante el encuentro, el anotador:

25.2.2.1 registra los puntos anotados por cada equipo y vigila su concordancia con el marcador;

25.2.2.2 controla el orden al saque de cada equipo e indica a los árbitros cualquier error inmediatamente después del golpe de saque;

25.2.2.3 registra los tiempos para descanso y las sustituciones de jugadores, controlando su número, e informando al segundo árbitro;

25.2.2.4 notifica a los árbitros las solicitudes de interrupción que sean improcedentes

25.2.2.5 anuncia a los árbitros el final de los sets y la consecución del punto 8 en el set decisivo;

25.2.2.6 registra cualquier sanción;

25.2.2.7 registra cualquier acontecimiento según indique el segundo árbitro, por ejemplo sustituciones excepcionales, tiempos de recuperación, interrupciones prolongadas, interferencia externa, etc.

25.2.3 Al final del encuentro, el anotador:

a) registra el resultado final;

b) después de firmar en el acta él mismo, obtiene las firmas de los capitanes y, entonces, la de los árbitros;

c) en caso de protesta, con autorización previa del primer árbitro, escribe o permite escribir al capitán en el acta una queja sobre el incidente protestado.

26. JUECES DE LÍNEA

26.1 UBICACION

Si se utiliza sólo dos jueces de línea, se colocan en las esquinas del campo más próximas al lado derecho de cada árbitro, diagonalmente, a entre 1 y 2 m de la esquina.

Cada uno controla tanto la línea de fondo como la lateral de su lado.

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB es obligatorio contar con cuatro jueces de línea.

Se colocan en la zona libre, a entre 1 y 3 m de cada esquina del campo, en la prolongación imaginaria de la línea que controla cada uno.

26.2 RESPONSABILIDADES

Los jueces de línea realizan sus funciones usando un banderín (40 x 40 cm) como se muestra en el Figura 12:

26.2.1 señalan los balones "dentro" y "fuera" siempre que el balón caiga cerca de su(s) línea(s);

26.2.2 señalan "balón tocado" por parte del equipo que recibe el balón;

26.2.3 señalan cuando el balón toca la antena, el balón de saque cruza la red por fuera del espacio de paso, etc.

26.2.4 señalan si cualquier jugador (excepto el sacador) se encuentra pisando fuera de su campo en el momento del golpe de saque.

26.2.5 Los jueces de línea a cargo de las líneas de fondo señalan las faltas de pie del sacador.

26.2.6 A solicitud del primer árbitro, un juez de línea debe repetir la señal.

27. SEÑALES OFICIALES

27.1 SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS

Los árbitros deben indicar, con las señales oficiales, la razón por la que pitaron (naturaleza de la falta pitada o el propósito de la interrupción autorizada). La señal debe ser mantenida un momento y, si se hace con una mano, será la correspondiente al lado del equipo que ha cometido la falta o realizado una solicitud.

27.2 SEÑALES OFICIALES DE LOS JUECES DE LÍNEA

Los jueces de línea deben indicar la naturaleza de la falta señalada por medio de la señal oficial con el banderín y mantenerla un momento.