

REGLAS OFICIALES DE VOLEIBOL

2001 – 2004

NUEVA EDICION

Texto del 9 de Agosto de 2000

**Para ser aplicadas inmediatamente
en todas las competencias Oficiales, Mundiales e Internacionales
también como en todas las competencias Nacionales que comiencen
en o antes del 1º de Enero del 2001
y serán obligatorias a partir del 1º de Enero del 2001.**



Federación Internacional de Voleibol @ 09 de Agosto de 2000

REGLAS OFICIALES DE VOLEIBOL APROBADAS POR LA FIVB

CONTENIDO

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

SECCION I EL JUEGO

Capítulo Uno Instalaciones y Equipamiento

1. Area de juego (Diagramas 1 y 2)

- 1.1 Dimensiones
- 1.2 Superficie de juego
- 1.3 Líneas de la cancha
- 1.4 Zonas y áreas
- 1.5 Temperatura
- 1.6 Iluminación

2. Red y postes (Diagrama 3)

- 2.1 Altura de la red
- 2.2 Estructura
- 2.3 Bandas laterales
- 2.4 Antenas
- 2.5 Postes
- 2.6 Utiles complementarios

3. Balones

- 3.1 Características
- 3.2 Uniformidad de los balones
- 3.3 Sistema de tres balones

Capítulo dos Participantes

4. Equipos

- 4.1 Composición de los equipos
- 4.2 Ubicación de los participantes
- 4.3 Indumentaria
- 4.4 Cambios de indumentaria
- 4.5 Objetos prohibidos

5. Responsables de los equipos

- 5.1 Capitán
- 5.2 Entrenador
- 5.3 Entrenador asistente

Capítulo tres Formato del juego

6. Para anotar un punto, ganar un set y el encuentro

- 6.1 Para anotar un punto
- 6.2 Para ganar un set
- 6.3 Para ganar el encuentro
- 6.4 No presentación y equipo incompleto

7. Estructura del juego

- 7.1 Sorteo
- 7.2 Sesión de calentamiento
- 7.3 Formación de los equipos
- 7.4 Posiciones
- 7.5 Faltas de posición
- 7.6 Rotación
- 7.7 Faltas de rotación

8. Sustitución de jugadores

- 8.1 Limitaciones a las sustituciones
- 8.2 Sustitución excepcional
- 8.3 Sustitución por expulsión
- 8.4 Sustitución ilegal

Capítulo cuatro Acciones de juego

9. Situaciones de juego

- 9.1 Balón en juego
- 9.2 Balón fuera de juego
- 9.3 Balón “DENTRO”
- 9.4 Balón “FUERA”

10. Juego con el balón

- 10.1 Toques por equipo
- 10.2 Características del toque
- 10.3 Faltas en el toque del balón

11. Balón en la red

- 11.1 Paso del balón por encima de la red
- 11.2 Balón que toca la red
- 11.3 Balón en la red

12. Jugador en la red

- 12.1 Rebasar con las manos el plano vertical de la red
- 12.2 Penetración debajo de la red
- 12.3 Contacto con la red
- 12.4 Faltas del jugador en la red

13. Saque

- 13.1 Primer saque en el set
- 13.2 Orden de saque
- 13.3 Autorización para el saque
- 13.4 Ejecución del saque
- 13.5 Pantalla
- 13.6 Faltas cometidas durante el saque
- 13.7 Faltas cometidas después del saque y faltas de posición

14. Golpe de ataque

- 14.1 Golpe de ataque
- 14.2 Restricciones al golpe de ataque
- 14.3 Faltas en el golpe de ataque

15. Bloqueo

- 15.1 Bloqueo
- 15.2 Contacto con el bloqueo
- 15.3 Bloqueo dentro del espacio adversario
- 15.4 Bloqueo y toques del equipo
- 15.5 Bloqueo de saque
- 15.6 Faltas en el bloqueo

Capítulo cinco **Interrupciones y demoras**

16. Interrupciones normales de juego

- 16.1 Número de interrupciones normales
- 16.2 Solicitud de interrupciones normales
- 16.3 Secuencia de las interrupciones
- 16.4 Tiempos de descanso y tiempos técnicos
- 16.5 Sustitución de jugadores
- 16.6 Solicitudes improcedentes

17. Demoras de juego

- 17.1 Tipos de demoras
- 17.2 Sanciones por demora

18. Interrupciones excepcionales de juego

- 18.1 Lesión
- 18.2 Interferencia externa
- 18.3 Interrupciones prolongadas

19. Intervalos y cambios de campo

- 19.1 Intervalos
- 19.2 Cambios de campo

**Capítulo sexto
El jugador Libero**

20. El Jugador Libero

- 20.1 Designación del Libero
- 20.2 Indumentaria
- 20.3 Acciones permitidas que involucran al Libero

**Capítulo séptimo
Conducta de los participantes**

21. Requerimientos de conducta

- 21.1 Conducta deportiva
- 21.2 Juego limpio

22. Conducta incorrecta y sus sanciones

- 22.1 Pequeñas faltas de conducta
- 22.2 Conducta incorrecta - sanciones
- 22.3 Escala de sanciones
- 22.4 Aplicación de sanciones por conducta incorrecta
- 22.5 Conducta incorrecta antes y entre sets
- 22.6 Tarjetas por sanciones

**SECCION II
LOS ARBITROS, SUS RESPONSABILIDADES
Y SEÑAS OFICIALES**

23. Cuerpo arbitral y procedimientos

- 23.1 Composición
- 23.2 Procedimiento

24. Primer árbitro

- 24.1 Ubicación
- 24.2 Facultades
- 24.3 Responsabilidades

25. Segundo árbitro

- 25.1 Ubicación
- 25.2 Facultades
- 25.3 Responsabilidades

26. Anotador

- 26.1 Ubicación

26.2 Responsabilidades

27. Jueces de línea

27.1 Ubicación

27.2 Responsabilidades

28. Señas oficiales

28.1 Señas manuales de los árbitros (Diagrama 11)

28.2 Señas con banderas de los jueces de línea (Diagrama 12)

SECCION III DIAGRAMAS

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

El voleibol es un deporte jugado por dos equipos, en una cancha dividida por una red. Hay diferentes versiones disponibles para las distintas circunstancias, a fin de ofrecer la versatilidad del juego a todas las personas.

El objetivo del juego es enviar el balón, por encima de la red, al piso del campo contrario e impedir que el oponente haga lo mismo. El equipo dispone de tres toques para retornar el balón (además del toque de bloqueo).

El balón es puesto en juego con el saque: el sacador golpea el balón pasándolo por encima de la red hacia el campo adversario. La jugada continúa hasta que el balón toca el piso en el campo de juego, es declarado “fuera” o un equipo no logra enviarlo de regreso en forma correcta.

En el voleibol un equipo que gana una jugada anota un punto (Sistema de punto por jugada). Cuando el equipo receptor gana una jugada, anota un punto y el derecho a efectuar el saque, y el equipo realiza una rotación en el sentido de las manecillas del reloj.

SECCION I

EL JUEGO

CAPITULO UNO INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

VER REGLAS

1. AREA DE JUEGO

D.1 y 2

El área de juego incluye el campo de juego y la zona libre. Debe ser rectangular y simétrica. R1.1

1.1 DIMENSIONES

El campo de juego es un rectángulo de 18 x 9 m, rodeado por una zona libre de un mínimo de 3 m de ancho en todos sus lados.

El espacio de juego libre es el espacio sobre el área de juego, libre de todo obstáculo. El espacio de juego libre debe medir un mínimo de 7 m de altura a partir del piso.

Para las Competencias Mundiales de la FIVB, la zona libre debe medir un mínimo de 5 m desde las líneas laterales y 8 m desde las líneas de fondo. El espacio de juego libre debe medir un mínimo de 12.5 m de altura a partir del piso.

1.2 SUPERFICIE DE JUEGO

1.2.1 La superficie debe ser plana, horizontal y uniforme, y no debe presentar ningún peligro de lesión para los jugadores. Se prohíbe jugar en superficies rugosas y resbaladizas.

Para las Competencias Oficiales y Mundiales de la FIVB, solo se autoriza una Superficie de madera o sintética. Toda superficie debe ser previamente homologada por la FIVB.

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

Para la Competencia Oficiales y Mundiales de la FIVB, se requieren líneas blancas. Otros colores, diferentes entre ellos para el campo de juego y la zona libre. R1.3, R1.1

1.2.3 En canchas al aire libre se autoriza una pendiente para drenaje de 5 mm por metro. Se prohíben las líneas marcadas con materiales sólidos. R1.3

1.3 LINEAS DE LA CANCHA

D.1

1.3.1 Todas las líneas tienen 5 cm de ancho. Deben ser de un color claro y que sea diferente al color del piso y al de cualquier otra línea. R1.2.2

1.3.2 Líneas de delimitación

R1.1

Dos líneas laterales y dos líneas de fondo limitan la cancha de juego. Tanto las líneas laterales como las de fondo se marcan en el interior del campo

de juego

1.3.3 Línea central

El eje de la línea central divide la cancha en dos campos de juego iguales de 9x 9m. Esta línea se extiende bajo la red de línea lateral a línea lateral. **D.1**

1.3.4 Línea de ataque

En cada campo, una línea de ataque, cuyo borde exterior se traza a 3 m del eje de la línea central, marca la zona de frente. **R1.3.3, R1.4.1**

Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, las líneas de ataque se prolongan, agregando desde las líneas laterales, cinco líneas cortas de 15 cm de largo y 5 cm de ancho, separadas entre sí por 20 cm, para totalizar una extensión de 1.75 m. **D.2**

1.4 ZONAS Y AREAS

1.4.1 Zona de frente

En cada campo, la zona de frente está limitada por el eje de la línea central y el borde exterior de la línea de ataque. **R1.3.3, R1.3.4**

Se considera que la zona de frente se extiende más allá de las líneas laterales, hasta el final de la zona libre. **R1.1, R1.3.2**

1.4.2 Zona de saque

La zona de saque es un área de 9 m de ancho detrás de cada línea de fondo

Lateralmente está limitada por dos líneas cortas, cada una de 15 cm de longitud, marcadas a 20 cm de la línea final, como una prolongación de las líneas laterales. El ancho de ambas líneas se incluye en la zona de saque.

R1.3.2, D.2

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

R1.1

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. **R1.3.4, D.1**

1.4.4 Area de calentamiento

Para Competencias Oficiales y Mundiales de la FIVB, las áreas de calentamiento, de un tamaño aproximado de 3 x 3 m, están localizadas en ambas esquinas laterales a los lados de los bancos, fuera de la zona libre.

D.1

1.4.5 Zona de castigo

Una zona de castigo, aproximadamente de 1 x 1 m, y equipada con dos sillas, está ubicada dentro del área de control fuera de la prolongación de la línea final. Pueden estar marcadas con líneas rojas de 5 cm de ancho. **D.1**

1.5 TEMPERATURA

La temperatura mínima no debe ser inferior a 10°C (50°F).

Para Competencias Oficiales y Mundiales de la FIVB, la temperatura máxima no debe exceder los 25°C (77°F) y no debe ser menor a 16°C (61°F).

1.6 ILUMINACION

Para Competencias Oficiales y Mundiales de la FIVB, la iluminación sobre el área de juego debe ser de 1000 a 1500 lux medidos a una altura de 1 m sobre el área de juego.

R1.

2. RED Y POSTES

D.3

2.1 ALTURA DE LA RED

2.1.1 Ubicada verticalmente sobre la línea central, hay una red, cuyo borde superior se coloca a una altura de 2.43 m para los hombres y 2.24 m para las mujeres.

R1.3.3

2.1.2 La altura de la red se mide desde el centro de la cancha. La altura de la red (sobre las dos líneas laterales) debe ser exactamente la misma y no debe exceder en más de 2 cm la altura reglamentaria.

R1.1, R1.3.3, R2.1.1

2.2 ESTRUCTURA

D.3

La red mide 1 m de ancho y 9.50 m de largo, y está hecha de malla negra a cuadros de 10 cm por lado.

A lo largo del borde superior está cosida una banda horizontal de 5 cm de ancho, hecha de lona blanca doblada y cosida a todo lo largo. En cada extremo la banda tiene una perforación por el que pasa una cuerda para atar a los postes y mantener la parte superior de la red tensa.

Por el interior de esta banda pasa un cable flexible que ata la red a los postes y mantiene tensa la parte superior.

A lo largo de la parte inferior de la red (sin banda horizontal) hay una cuerda enhebrada en las mallas, la cual se ata a los postes para mantener tensa la parte inferior de la red.

2.3 BANDAS LATERALES

Dos bandas blancas se colocan verticalmente en la red y se ubican directamente sobre cada línea lateral.

R1.3.2, D.3

Miden 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 una longitud de 1.80 m y un diámetro de 10 mm hecha de fibra de vidrio o material similar.

Una antena se fija en el costado de la red, en el extremo exterior de cada banda lateral. Las antenas están ubicadas en lados opuestos de la red.

R2.3, D.3

Los 80 cm superiores de cada antena que sobresalen por encima de la red se marcan con franjas de 10 cm de ancho de colores contratantes, preferiblemente blanco y rojo.

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

R11.1.1, D.5

2.5 POSTES

2.5.1 Los postes que sostienen la red se ubican a una distancia de 0.50 – 1 m de las líneas laterales. Tiene una altura de 2.55 m y deben ser preferiblemente ajustables.

D.3

Para todas las Competencias Oficiales y Mundiales de la FIVB, los postes que sostienen la red se ubican a una distancia de 1 m de las líneas laterales, excepto un acuerdo por contrario de la FIVB.

2.5.2 Los postes deben ser redondos y pulidos y se fijan al piso sin cables. Su instalación no debe representar un peligro o significar un obstáculo.

2.6 UTILES COMPLEMENTARIOS

Los útiles complementarios son determinados por los reglamentos de la FIVB.

3. BALONES

3.1 CARACTERISTICAS

El balón debe ser esférico, hecho con una cubierta de cuero flexible o cuero sintético, con una cámara de caucho o material similar en su interior.

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

El material de cuero sintético y la combinación de colores usados en Competencias Oficiales Internacionales, deben cumplir con los requisitos de la FIVB.

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

Su presión interior debe ser de 0.30 – 0.325 kg/cm² (294.3 a 318.82 mbar o hPa).

3.2 UNIFORMIDAD DE LOS BALONES

Todos los balones a utilizarse en un partido deben tener las mismas características de: circunferencia, peso, presión, tipo, color, etc. **R3.1**

Las Competencias Oficiales y Mundiales de la FIVB , tanto como Campeonatos Nacionales o Ligas, deben ser jugados con balones aprobados por la FIVB, excepto un acuerdo por contrario de la FIVB.

3.3 SISTEMA DE TRES BALONES

Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, se usan tres balones. En este caso, deben ubicarse seis recogebalones, uno en cada esquina de la zona libre y uno detrás de cada árbitro. **D.10**

CAPITULO DOS PARTICIPANTES

VER REGLAS

4. EQUIPOS

4.1 COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

4.1.1 Un equipo puede componerse de un máximo de 12 jugadores, un Entrenador, un Asistente de Entrenador, un Masajista y un Médico. **R5.2, R5.3**

Para Competencias Oficiales y Mundiales de la FIVB, el médico debe estar acreditado previamente por la FIVB.

4.1.2 Uno de los jugadores, con excepción del Líbero, es el Capitán del equipo, quien debe estar indicado en la hoja del encuentro. **R5.1**

4.1.3 Solo los jugadores anotados en la hoja del encuentro pueden entrar al campo y participar del mismo. Una vez que el capitán y el entrenador han firmado la hoja del encuentro, la composición del equipo no puede modificarse. **R1, R5.2.2, R5.1.1**

4.2 UBICACIÓN DE LOS PARTICIPANTES

4.2.1 Los jugadores que no estén jugando, deben sentarse en la banca de su equipo o estar en su área de calentamiento. El entrenador y los otros miembros del equipo deben sentarse en la banca, pero pueden abandonarla temporalmente. **R7.3.3, R1.4.4, R5.2.3**

Las bancas para los equipos se ubican a los lados de la mesa del anotador, fuera de la zona libre. **D.1**

4.2.2 Solo los miembros del equipo pueden sentarse en la banca durante el juego y participar en la sesión de calentamiento. **R4.1.1, R7.2**

4.2.3 Los jugadores que no estén jugando pueden calentar sin usar balones, de acuerdo a lo siguiente:

4.2.3.1 Durante el juego: en las zonas de calentamiento. **R1.4.4, R9.1, D.1**

4.2.3.2 Durante los tiempos de descanso y tiempos técnicos: en la zona libre detrás del campo de juego. **R1.3.3, R1.6.4**

4.2.4 Durante los intervalos entre sets, los jugadores pueden calentar en la zona libre utilizando balones. **R19.1**

4.3 INDUMENTARIA

La indumentaria de los jugadores consiste en camiseta, pantalón corto, medias (el uniforme) y zapatos deportivos.

4.3.1 El diseño y color de las camisetas, medias y pantalones cortos deben ser uniformes (excepto para el Líbero) y limpios para todo el equipo. **R4.1, R20.2**

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

Para Competencias Oficiales y Mundiales de la FIVB de mayores, el color del calzado debe ser uniforme, pero puede diferir en el color y diseño de la marca de fábrica. Las camisetas y pantalones cortos deben cumplir con los requisitos de homologación de la FIVB.

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

4.3.3.1 Los números deben estar ubicados en las camisetas en el centro, tanto en el pecho como en la espalda. El color y brillo de los números debe contrastar con el color y brillo de las camisetas.

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

Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB el número del jugador debe estar repetido en la pierna derecha del pantalón. El número debe tener de 4 a 6 cm de altura y la cinta que lo forma debe tener un mínimo de 1 cm de ancho.

4.3.4 El capitán del equipo debe tener en su camiseta una cinta de 8 X 2 cm subrayando el número del pecho. R5.1

4.3.5 Está prohibido usar uniformes de un color diferente al de los otros jugadores (*excepto el Libero*) y/o sin numeración oficial. R4.3, R4.3.1, R4.3.3, R20.2

4.4 CAMBIOS DE INDUMENTARIA

El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores a: R24.

4.4.1 jugar descalzos,

4.4.2 cambiar uniformes sudados, entre sets o después de una sustitución, a condición que el/los uniforme/s sea/n del mismo color, el mismo diseño y tengan el mismo número que el/los anterior/es. R4.3, 8

4.4.3 jugar con ropa de abrigo en clima frío, siempre que sea del mismo color y mismo diseño para todo el equipo (*excepto el Libero*) y esté numerada de acuerdo a la Regla 4.3.3. R4.1.1, R20.2

4.5 OBJETOS PROHIBIDOS

4.5.1 Se prohíbe utilizar cualquier objeto que pueda causar lesiones o proveer una ventaja artificial para el jugador.

4.5.2 Los jugadores pueden usar anteojos o lentes a su propio riesgo.

VER REGLAS

5. RESPONSABLES DE LOS EQUIPOS

Tanto el Capitán del equipo como el Entrenador son responsables por la conducta y disciplina de los miembros de su equipo. **R5.1.1, R5.2, R21.**

5.1 CAPITAN

5.1.1.1 ANTES DEL COMIENZO DEL JUEGO, el capitán del equipo firma la hoja del encuentro y representa a su equipo en el sorteo. **R26.2.1.1, R7.1**

5.1.2 DURANTE EL PARTIDO, el capitán del equipo actúa como capitán en juego mientras esté jugando. Cuando el capitán del equipo no se encuentra jugando, el entrenador o el capitán del equipo deben designar a otro jugador en el campo, excepto el Libero, que cumpla con esa función de capitán en juego. Este capitán en juego mantendrá sus atribuciones hasta que sea sustituido, retorne el capitán del equipo, o el set termine. **R20.1.3, 8, 6.2**

Cuando el balón está fuera de juego, sólo el capitán en juego está autorizado para hablar con los árbitros. **R9.2**

5.1.2.1 para pedir una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas y también para presentar las solicitudes o preguntas de sus compañeros. Si el capitán en juego no está de acuerdo con la explicación del primer árbitro, puede protestar contra tal decisión e inmediatamente comunicarle al primer árbitro que se reserva el derecho a registrar una protesta oficial en la hoja del encuentro al término del partido. **R24.2.4**

5.1.2.2 para pedir autorización para:
a) cambiar **parte o toda** la indumentaria **R4.3, R4.4.2**
b) verificar las posiciones de los equipos **R7.4**
c) controlar el piso, la red, los balones, etc. **R1.2.1, 2,**

3

5.1.2.3 para solicitar tiempos de descanso y sustituciones. **R8, R16.4, R16.2.1**

5.1.3 DESPUES DEL PARTIDO, el capitán del equipo: **R6.3**

5.1.3.1 agradece a los árbitros y firma la hoja del encuentro para ratificar el resultado final. **R26.2.3.3**

5.1.3.2 **habiendo notificado en el momento correspondiente al primer árbitro, puede confirmar y registrar en la planilla de juego una protesta oficial observando la aplicación o interpretación de las reglas.** **R5.1.2.1, R26.2.3.2**

5.2 ENTRENADOR

5.2.1 A lo largo del encuentro, el entrenador conduce el juego de su equipo desde fuera de la cancha. El selecciona las formaciones iniciales, los sustitutos y pide los tiempos de descanso. En esas funciones, su contacto oficial es el segundo árbitro.

R1.1, R7.3.2, R8, R16.4, R25

5.2.2 ANTES DEL COMIENZO DEL ENCUENTRO, el entrenador registra o verifica los nombres y números de sus jugadores/as en la hoja del encuentro, y luego la firma.

VER REGLAS

5.2.3 DURANTE EL ENCUENTRO, el entrenador:

5.2.3.1 antes del comienzo de cada set entrega al anotador o al segundo árbitro las hojas de formación inicial debidamente cumplimentadas y firmadas; **R7.3.2**

5.2.3.2 se sienta en la banca de su equipo en el lugar más cercano al anotador pero puede abandonar su ubicación; **R4.2**

5.2.3.3 solicita tiempos para descanso y sustituciones, **R8, R16.4**

5.2.3.4 puede, al igual que los otros miembros del equipo, dar instrucciones a los jugadores en el campo de juego. El entrenador puede dar estas instrucciones estando parado o caminando en la zona libre frente al banco de su equipo desde la extensión de la línea de ataque hasta el área de calentamiento, sin molestar o demorar el partido.

R1.3.4, R1.4.4

5.3 ENTRENADOR ASISTENTE

5.3.1 El entrenador asistente se sienta en la banca del equipo, pero no tiene derecho a intervenir en el juego.

5.3.2 En caso que, el entrenador deba abandonar el equipo, el entrenador asistente puede, con la autorización del primer árbitro a solicitud del capitán en juego asumir las funciones del entrenador. **R5.1.2, R5.2**

CAPITULO TRES FORMATO DE JUEGO

VER REGLAS

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

6.1 PARA ANOTAR UN PUNTO

6.1.1 Punto

Un equipo marca un punto:

- 6.1.1.1 por contactos favorables del balón con el piso del campo de juego adversario R9.3, R11.1.1
- 6.1.1.2 cuando el equipo oponente comete una falta R6.1.2
- 6.1.1.3 cuando el equipo oponente recibe un castigo R17.2.3, R22.3.1

6.1.2 Falta

Un equipo comete una falta cuando realiza una acción de juego contraria a las reglas (o las viola de alguna otra manera). Los árbitros juzgan las faltas y determinan sus consecuencias de acuerdo con estas reglas.

- 6.1.2.1 si dos o más faltas son cometidas sucesivamente, sólo la primera de ellas es tenida en cuenta.
- 6.1.2.2 si dos o más faltas son cometidas simultáneamente por dos adversarios, se declara DOBLE FALTA y se repite la jugada.

6.1.3 Consecuencias de ganar una jugada R9.1, R9.2

Una jugada es una secuencia de acciones de juego, desde el momento del golpe saque hasta que el balón queda fuera de juego.

- 6.1.3.1 si el equipo que estaba sacando gana una jugada, anota un punto y continúa sacando;
- 6.1.3.2 si el equipo que estaba recibiendo gana una jugada, anota un punto y debe realizar el próximo servicio.

6.2 PARA GANAR UN SET

Un set (excepto el decisivo – 5to set) es ganado por el equipo que primero anota 25 puntos, con una ventaja mínima de 2 puntos. En caso de un empate 24 – 24, el juego continúa hasta conseguir una ventaja de 2 puntos (26 – 24, 27 – 25;...).

R6.3.2

6.3 PARA GANAR EL PARTIDO

- 6.3.1 El partido es ganado por el equipo que gana tres sets. R6.2

6.3.2 En el caso de empate 2 – 2, el set decisivo (5to) se juega a 15 puntos con una diferencia mínima de 2 puntos.

VER REGLAS

6.4 NO PRESENTACION Y EQUIPO INCOMPLETO

6.4.1 Si un equipo se niega a jugar después de haber sido convocado para ello, éste es declarado ausente y pierde el partido con un resultado de 0 – 3 para el partido y 0 – 25 para cada set. **R6.2, R6.3**

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 es declarado incompleto para el set o para el encuentro, pierde el set o el partido. Al equipo adversario se le otorgan los puntos, o los puntos y sets necesarios para ganar el set o el encuentro. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sus sets. **R7.3.1, R6.2, R6.3**

7. ESTRUCTURA DE JUEGO

7.1 SORTEO

Antes del partido el primer árbitro realiza un sorteo para determinar a quién le corresponde el primer saque y que lados de la cancha ocuparán en el primer set.

R13.1

Si es necesario un set decisivo, se realizará un nuevo sorteo.

R6.3.2

7.1.1 El sorteo es realizado en presencia de los dos capitanes de los equipos. **R5.1**

7.1.2 El ganador del sorteo elige una de las dos opciones:

7.1.2.1 el derecho a sacar o recibir el saque **R13.1.1**

o

7.1.2.2 el lado del campo

El perdedor toma la alternativa restante.

7.1.3 En el caso de calentamientos consecutivos, el equipo que ejecutará el primer saque utiliza la red primero. **R7.2**

7.2 SESION DE CALENTAMIENTO.

7.2.1 Antes del comienzo del partido, los equipos pueden calentar en la red 3 minutos si si previamente dispusieron de otra cancha, o durante 5 minutos cada uno si no tuvieron dicha facilidad.

7.2.2 Si los dos capitanes acuerdan calentar simultáneamente, los dos equipos pueden hacerlo durante 6 ó 10 minutos, de acuerdo a la *Regla 7.2.1*.

7.3 FORMACION INICIAL DE LOS EQUIPOS

- 7.3.1 Debe haber siempre seis jugadores por equipo en juego. **R6.4.3**
La formación inicial de los equipos indica el orden de rotación de los jugadores/as en **VER REGLAS**
la cancha. Este orden debe mantenerse a lo largo del set. **R7.6, R6.2**
- 7.3.2 Antes de comenzar cada set, el entrenador debe presentar la formación inicial de su equipo en la hoja de formación inicial (**ver también Regla 20.1.2**). La hoja, debidamente completada y firmada, debe ser entregada al segundo árbitro o al anotador. **R25.3.1, R26.2.1.2**
- 7.3.3** Los jugadores no incluídos en la formación inicial del set son sustitutos para ese set (**excepto el Libero**). **R7.3.2, R8., R20.1.2**
- 7.3.4 Una vez que la hoja de formación inicial ha sido entregada al segundo árbitro o al anotador, ningún cambio en dicha formación debe aceptarse sin una sustitución normal. **R8., R16.2.2**
- 7.3.5 Discrepancia entre la posición de los jugadores en la cancha y la que figura en la hoja de formación inicial. **R25.3.1**
- 7.3.5.1 Si una discrepancia se descubre antes de comenzar el set, la posición de los jugadores debe ser rectificada de acuerdo a lo que figura en la hoja de formación inicial. No habrá sanción. **R9.1, R13.1, R7.3.2**
- 7.3.5.2 Si antes del comienzo del set, un jugador en el campo no está registrado en la hoja de formación inicial para ese set, el jugador debe ser reemplazado y la formación debe ser rectificada de acuerdo a la hoja de formación inicial. No habrá sanción. **R9.1, R13.1, R7.3.2**
- 7.3.5.3 No obstante, si el entrenador desea mantener en el campo al/los jugador/es no registrado/s en la hoja de formación inicial, debe solicitar la/s sustitución/es reglamentaria/s, la/s cual/es debe/n ser registrada/s en la hoja del encuentro. **R16.2.2**

7.4 POSICIONES

En el momento que el balón es golpeado por el sacador, cada equipo debe estar ubicado dentro de su propio campo, en el orden de rotación (excepto el sacador).

R9.1, R7.6.1, R13.4.2

- 7.4.1 Las posiciones de los jugadores se numeran de la siguiente forma:
- 7.4.1.1 Los tres jugadores colocados frente a la red son los delanteros y ocupan las posiciones 4 (delantero izquierdo), 3 (delantero centro) y 2 (delantero derecho).
- 7.4.1.2 Los otros tres son jugadores zagueros y ocupan las posiciones 5 (zaguero izquierdo) 6 (zaguero centro) y 1 (zaguero derecho).
- 7.4.2 Relación de posición entre jugadores
- 7.4.2.1 Cada jugador zaguero debe estar ubicado más lejos respecto de la red que su

delantero correspondiente.

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

VER REGLAS

7.4.3 La posición de los jugadores es determinada y controlada de acuerdo a la posición de los pies en contacto con el piso como sigue: **D.4**

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

R1.3.3

7.4.3.2 cada jugador del lado derecho (izquierdo) debe tener, por lo menos, una parte de su pie más cerca de la línea lateral derecha (izquierda) que los pies de los jugadores centrales respectivos.

R1.3.2

7.4.4 **Después del golpe de saque**, los jugadores pueden moverse y ocupar cualquier posición en su propia cancha y en la zona libre. **R12.2.2**

7.5 FALTAS DE POSICION

7.5.1 El equipo comete una falta de posición, si algún jugador no está en su posición correcta en el momento que el sacador golpea el balón. **R7.3, R7.4**

7.5.2 Si el sacador comete una falta de saque en el momento del golpe de saque, la falta de saque prevalece sobre la falta de posición. **R13.4, R13.7.1**

7.5.3 Si el saque se transforma en falta después del golpe de saque, la falta de posición es la que debe sancionarse. **R13.7.2**

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; **R6.1.3**

7.5.4.2 las posiciones de los jugadores deben rectificarse. **R7.3, R7.4**

7.6 ROTACION

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

R7.3.1, R13.2, R7.4.1

7.6.2 Cuando el equipo receptor gana el derecho al saque, sus jugadores deben efectuar una rotación en el sentido de las manecillas del reloj: el jugador de la posición 2 se mueve a la posición 1 para realizar el saque, el jugador de posición 1 se mueve a la posición 6, etc. **R13.2.2.2**

7.7 FALTAS DE ROTACION

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: **R13., R7.6.1**

- 7.7.1.1 el equipo es sancionado con la pérdida de la jugada; R6.1.3
- 7.7.1.2 el orden de rotación de los jugadores debe ser rectificado R7.6.1

VER REGLAS

- 7.7.2 Además, el anotador deberá determinar el momento exacto en que la falta fue cometida y todos los puntos anotados desde ese momento por el equipo infractor deberán ser cancelados. El adversario mantiene los puntos marcados. R26.2.2.2

Si el momento de la falta no puede ser determinado, no habrá cancelación de punto/s y la pérdida de la jugada será la única sanción. R6.1.3

8. SUSTITUCION DE JUGADORES

La sustitución es el acto por el cual un jugador, después de haber sido registrado por el anotador, entra al juego a ocupar la posición de otro jugador, que debe abandonar el campo de juego (**excepto el Libero**). La sustitución requiere la autorización de los árbitros. (*para procedimiento de sustitución, ver Regla 16.5*). R20.3.2

8.1 LIMITACIONES A LAS SUSTITUCIONES

- 8.1.1 Se permite un máximo de seis sustituciones por equipo por set. Pueden sustituirse uno o más jugadores a la vez.
- 8.1.2 Un jugador de la formación inicial puede salir del juego, **solo una vez en el set**) y reingresar, pero sólo una vez por set y únicamente a su posición previa en la formación. R7.3.1
- 8.1.3 Un jugador sustituto puede entrar al juego pero sólo una vez en el set, para reemplazar a un jugador de la formación inicial y, a su vez, puede ser reemplazado únicamente por el jugador a quién **sustituyó**. R7.3.1

8.2 SUSTITUCION EXCEPCIONAL

Un jugador lesionado (*excepto el Libero*), que no puede continuar jugando, debe ser reemplazado reglamentariamente. Si esto no es posible, el equipo puede realizar una sustitución EXCEPCIONAL, más allá de los límites de la *Regla 8.1*. R20.3.3, R8.1

Una sustitución excepcional significa que cualquier jugador que no se encuentra en el campo en el momento de la lesión (excepto el Libero o su reemplazo puede sustituir en el juego al jugador lesionado. El jugador lesionado sustituido no puede regresar al partido.

Una sustitución excepcional no debe ser contada en ningún caso como una sustitución regular.

8.3 SUSTITUCION POR EXPULSION O DESCALIFICACION

Un jugador EXPULSADO o DESCALIFICADO debe ser sustituido mediante una sustitución reglamentaria. Si esto no es posible, el equipo es declarado INCOMPLETO. **R22.3.2, R22.3.3, R8.1, R6.4.3, R7.3.1**

VER REGLAS

8.4 SUSTITUCION ILEGAL

- 8.4.1 Una sustitución es ilegal si excede los límites indicados en la *Regla 8.1 (excepto el caso de la Regla 8.2)*.
- 8.4.2 Cuando un equipo realizó una sustitución ilegal y el juego fue reanudado el siguiente procedimiento debe ser aplicado: **R9.1**
 - 8.4.2.1 el equipo es penalizado con la pérdida de la jugada, **R6.1.3**
 - 8.4.2.2 la sustitución es rectificadada,
 - 8.4.2.3 los puntos anotados por el equipo en falta desde el momento en que la falta fue cometida deben ser eliminados. Los puntos del adversario se mantienen.

CAPITULO CUATRO ACCIONES DE JUEGO

VER REGLAS

9. SITUACIONES DE JUEGO

9.1 BALON EN JUEGO

El balón está en juego desde el momento del golpe de saque autorizado por el primer árbitro.

R13.3

9.2 BALON FUERA DE JUEGO

El balón está fuera de juego desde el momento en que la falta es sancionada por uno de los árbitros. En ausencia de una falta, está fuera del juego al momento del sonido del silbato

9.3 BALON “DENTRO”

El balón está “dentro” cuando toca el piso del campo de juego incluyendo las líneas de delimitación.

R1.1, R1.3.2

9.4 BALON FUERA

El balón esta “fuera” cuando:

9.4.1 la parte del balón que toca el suelo está completamente fuera de las líneas que delimitan la cancha;

R1.3.2

9.4.2 toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona que no está en juego;

9.4.3 toca las antenas, cuerdas, postes, o la propia red fuera de las bandas laterales; **R2.3**

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

D.5, R11.1.1

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

D.5

10. JUEGO CON EL BALON

Cada equipo debe ejecutar sus acciones dentro de su propio espacio y área de juego (*excepto Regla 11.1.2*). Sin embargo, el balón puede ser recuperado desde

más allá de la zona libre.

10.1 TOQUES POR EQUIPO

Cada equipo tiene derecho a un máximo de tres toques (*además del bloqueo*) para regresar el balón. Si utiliza más de tres toques, el equipo comete la falta de: "CUATRO TOQUES".

Los toques por equipo no solamente incluyen los golpes intencionales sino también los contactos accidentales con el balón.

VER REGLAS

10.1.1 TOQUES CONSECUTIVOS

Un jugador no puede golpear el balón dos veces en forma consecutiva (*excepto Reglas 10.2.3, 15.2 y 15.4.2*).

10.1.2 TOQUES SIMULTANEOS

Dos o tres jugadores pueden tocar el balón simultáneamente.

10.1.2.1 Cuando dos (tres) compañeros tocan el balón simultáneamente se cuentan dos (tres) toques (con excepción del bloqueo). Si ellos buscan el balón pero sólo un jugador lo toca, se cuenta un solo toque. El choque de los jugadores entre sí no constituye falta.

10.1.2.2 Cuando dos adversarios tocan simultáneamente el balón por encima de la red y éste continúa en juego, el equipo receptor del balón tiene derecho a otros tres toques. Si dicho balón es declarado "fuera", la falta es del equipo que está del lado contrario.

10.1.2.3 Si simultáneos contactos por dos adversarios provocan un balón "retenido" se considera una "DOBLE FALTA" y la jugada es repetida. **R10.2.2, R6.1.1.2**

10.1.3 TOQUE ASISTIDO

Dentro del área de juego no se permite a un jugador apoyarse en un compañero o en una estructura/objeto para alcanzar el balón. **R1.**

Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta (tocar la red, penetrar en el campo contrario, etc.) puede ser detenido o rescatado por un compañero de equipo.

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 tomado ni lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección.

10.2.3 El balón puede tocar varias partes del cuerpo, a condición que los contactos sean realizados simultáneamente.
Excepciones:

10.2.3.1 Durante el bloqueo se permiten contactos consecutivos entre uno o más bloqueador/es a condición que ocurran en una misma acción. **R15.1.1, 15.2**

10.2.3.2 En el primer toque del equipo el balón puede hacer contacto consecutivamente con varias partes del cuerpo, siempre que los contactos sean realizados durante una misma acción. **R10.1, R15.4.1**

10.3 FALTAS EN EL TOQUE DE BALON

10.3.1 CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de regresarlo. **R10.1**
VER REGLAS

10.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en una estructura/objeto para alcanzar el balón dentro del área de juego. **R10.1.3**

10.3.3 RETENCION: un jugador no golpea el balón, y el balón es retenido y/o lanzado. **R10.2.2**

10.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces en forma consecutiva o el balón toca sucesivamente varias partes de su cuerpo. **R10.2.3**

11. BALON EN LA RED

11.1 PASO DEL BALON 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: **D.5**

11.1.1.1 abajo, por el borde superior de la red. **R2.2**

11.1.1.2 a los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria. **R2.4**

11.1.1.3 arriba por el techo.

11.1.2 Un balón que ha cruzado el plano de la red hacia la zona libre adversaria total o parcialmente a través del espacio exterior, puede ser recuperado dentro de los toques del equipo, a condición que:
R10.1

11.1.2.1 el campo de juego adversario no sea tocado por el jugador; **R12.2.2**

11.1.2.2 al ser recuperado, el balón cruce nuevamente por el espacio exterior del mismo lado de la cancha.

El equipo adversario no puede interferir la acción.

11.2 BALON QUE TOCA LA RED

Un balón que cruza la red puede tocarla. **R11.1.1**

11.3 BALON EN LA RED

11.3.1 Un balón enviado a la red puede ser recuperado dentro de los tres toques del equipo. **R10.1**

11.3.2 Si el balón rompe las mallas de la red, o la tira, la jugada se anula y se repite. **R6.2**

VER REGLAS

12. JUGADOR EN LA RED

12.1 REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED.

12.1.1 Durante el bloqueo, un bloqueador puede tocar el balón por encima y más allá de la red, a condición de no interferir el juego del adversario antes o durante la acción de este último. **R15.1, R15.3**

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

12.2 PENETRACION DEBAJO DE LA RED

12.2.1 Se permite penetrar en el espacio del adversario por debajo de la red, a condición que no interfiera con el juego de éste.

12.2.2 Penetración en el campo adversario, más allá de la línea central:
R1.3.3

12.2.2.1 está permitido tocar el campo de juego adversario con el/los pie/s o mano/s siempre que alguna parte del/los pie/s o mano/s permanezca/n en contacto con, o directamente sobre, la línea central. **R1.3.3**

12.2.2.2 Está prohibido tocar el campo de juego adversario con cualquier otra parte del cuerpo.

12.2.3 Un jugador puede penetrar en el campo de juego adversario una vez que el balón esté fuera de juego. **R9.2**

12.2.4 Un jugador puede penetrar en la zona libre adversaria, a condición que no interfiera con la acción de éste.

12.3 CONTACTO CON LA RED

12.3.1 El contacto con la red o la antena no es falta, excepto que el jugador las toque durante su acción de jugar el balón o si interfiere con el juego. **R12.4.4**

12.3.2 Una vez que el jugador golpea el balón, puede tocar los postes, cuerdas o cualquier otro objeto fuera de la longitud de la red, a condición que no interfiera con el juego

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

12.4 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED

12.4.1 Un jugador toca el balón o un adversario en el espacio contrario antes o durante el golpe de ataque de este último. **R12.1.1**

12.4.2 Un jugador penetra en el espacio adversario debajo de la red interfiriendo con el juego adversario **R12.2.1**

VER REGLAS

12.4.3 Un jugador penetra en el campo adversario. **R12.2.2**

12.4.4 Un jugador toca la red o la antena durante su acción de jugar el balón o interfiere con el juego. **R12.3.1**

13 SAQUE

El saque es el acto de poner en juego el balón por el jugador zaguero derecho, ubicado en la zona de saque. **R9.1,**

R13.4.1

13.1 PRIMER SAQUE EN EL SET

13.1.1 El primer saque del primer set, como también el del set decisivo (5to), lo realiza el equipo determinado por el sorteo. **R6.2, R6.3.2, R7.1**

13.1.2 Los demás sets comenzarán con el saque realizado por el equipo que no efectuó el primer saque en el set anterior.

13.2 ORDEN DE SAQUE

13.2.1 Los jugadores deben seguir el orden de saque registrado en la hoja de formación inicial. **R7.3.1.2**

13.2.2 Después del primer saque en el set, el jugador que saca se determina como sigue: **R13.1**

13.2.2.1 Cuando el equipo que hizo el saque gana la jugada, saca de nuevo el jugador (o su sustituto) que efectuó el saque anterior. **R6.1.3, R8.**

13.2.2.2 Cuando el equipo que recibió el saque gana la jugada, obtiene el derecho a sacar y efectúa una rotación antes de sacar. El saque será realizado por el jugador que pasa de delantero derecho a zaguero derecho. **R6.1.3, R7.6.2**

13.3 AUTORIZACION PARA EL SAQUE

El primer árbitro autoriza el saque después de verificar que los dos equipos están listos para jugar y el sacador está en posesión del balón. **R13.**

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.

13.4.2 Se permite solo un lanzamiento del balón. Se permite mover en la mano el balón o hacerlo picar en el suelo.

VER REGLAS

13.4.3 Al momento de golpear el balón o elevarse para ejecutar un saque en salto, el sacador no puede tocar la cancha (ni la línea de fondo) o el terreno fuera de la zona de saque.

R1.4.2

Después de golpear el balón, él/ella puede caminar o caer fuera de la zona de saque, o dentro del campo.

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

R13.3

13.4.5 Un saque efectuado antes del toque de silbato es nulo y debe repetirse. **R13.3**

13.5 PANTALLA

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

R13.5.2, R13.2.1

13.5.2 Un jugador o grupo de jugadores del equipo que saca realizan una pantalla si mueven sus brazos, saltan o se desplazan lateralmente, durante la ejecución del saque, o se paran agrupados con el objeto de ocultar la trayectoria del balón.

R13.4, D.6

13.6 FALTAS EN EL SAQUE

13.6.1 Faltas en el saque

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

R13.2.2.2,

R13.7.1

13.6.1.1 viola el orden de saque.

R13.2

13.6.1.2 no ejecuta el saque apropiadamente.

R13.4

13.6.2 Faltas en el saque después de golpear el balón:

Después que el balón ha sido correctamente golpeado, el saque puede convertirse en falta (*excepto cuando un jugador está fuera de posición*) si el balón:

- 13.6.2.1 toca a un jugador del equipo sacador o no cruza el plano vertical de la red completamente a través del espacio de paso. R13.4, R13.7.2
R9.4.4, R9.4.5, R11.1.1
- 13.6.2.2 cae "fuera". R9.4
- 13.6.2.3 Pasa sobre una pantalla. R13.5

13.7 FALTAS COMETIDAS DESPUES DEL SAQUE Y FALTAS DE POSICION

- 13.7.1 Si el sacador comete una falta de saque en el momento de golpear el balón (ejecución incorrecta, orden de rotación equivocado, etc.) y el adversario está fuera posición, la falta de saque es la que deberá ser penalizada. R13.6.1, R7.5.1, R7.5.2
- 13.7.2 Si, por el contrario, la ejecución del saque ha sido correcta pero posteriormente el saque se convierte en falta (cae fuera, pasa sobre una pantalla, etc.) la falta de posición es la que se ha cometido primero y será ésta la sancionada. **VER REGLAS**
R13.6.2, R7.5.3

14 GOLPE DE ATAQUE

14.1 GOLPE DE ATAQUE

- 14.1.1 Todas las acciones para dirigir el balón hacia el adversario, con excepción del saque y el bloqueo, se consideran golpes de ataque. R13.,

R15.1.1

- 14.1.2 Durante el golpe de ataque, se permite el toque suave (tipping) si el contacto es limpio y el balón no es acompañado o retenido con la mano. R10.2.2

- 14.1.3 Se completa un golpe de ataque cuando 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 jugador delantero puede completar un golpe de ataque a cualquier altura, a condición que el contacto con el balón sea hecho dentro de su propio espacio de juego. (*Excepto Regla 14.2.4*). R7.4.1.1

- 14.2.2 Un jugador zaguero puede completar un golpe de ataque desde cualquier altura detrás de la zona de frente: R7.4.1.2, R1.4.1

- 14.2.2.1 al momento del despegue el/los pie/s del/ los jugador/es no debe/n tocar ni traspasar la línea de ataque; R1.3.4

- 14.2.2.2 después de golpear el balón, el jugador puede caer dentro de la zona de frente. R1.4.1

14.2.3 Un jugador zaguero también puede completar un golpe de ataque desde la zona de frente, si al momento del golpe alguna parte del balón se encuentra debajo del borde superior de la red. **R7.4.1.2, R1.4.1, D.7**

14.2.4 Ningún jugador puede completar un golpe de ataque sobre el saque del adversario, cuando el balón está en la zona de frente y completamente por sobre el borde superior de la red. **R1.4.1, D.7**

14.3 FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE

14.3.1 Un jugador remata el balón que está en el espacio de juego del equipo adversario **R14.2.1**

14.3.2 Un jugador envía el balón “fuera” **R9.4**

14.3.3 Un jugador zaguero completa un golpe de ataque desde la zona de frente, cuando al momento del toque el balón se encuentra enteramente por sobre el borde superior de la red. **R7.4.1.2, R1.4.1, R14.2.3**

VER REGLAS

14.3.4 Un jugador completa un golpe de ataque sobre el saque adversario, cuando el balón se encuentra en la zona de frente y totalmente por encima del borde superior de la red. **R14.2.4**

14.3.5 Un Libero completa un golpe de ataque si al momento del golpe, el balón se encuentra enteramente por encima del borde superior de la red. **R20.3.1 b)**

14.3.6 Un jugador completa un golpe de ataque estando el balón a una altura mayor al borde superior de la red, cuando el balón proviene de un pase de manos altas usando los dedos (de manejo), efectuado por el Libero ubicado dentro de su zona de frente. **R20.3.1 d)**

15 BLOQUEO

15.1 BLOQUEO

15.1.1 El bloqueo, es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar, por encima del borde superior de la red, el balón proveniente del campo adversario. Solamente se permite a los jugadores delanteros completar un bloqueo. **R7.4.1**

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 es consumado cuando el balón es tocado por bloqueador. **D.8**

15.1.4 Bloqueo colectivo
Un bloqueo colectivo es ejecutado por dos o tres jugadores colocados uno cerca de los otros y se consuma cuando uno de ellos toca el balón.

15.2 TOQUE DE BLOQUEO

Toques consecutivos (rápidos y continuos) pueden ser dados por uno o más bloqueadores a condición que los contactos ocurran durante una misma acción.

15.3 BLOQUEO DENTRO DEL ESPACIO ADVERSARIO

En el bloqueo, el jugador puede pasar las manos y brazos más allá de la red, a condición que su 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. **R14.1.1**

15.4 BLOQUEO Y TOQUES DEL EQUIPO

15.4.1 El toque de bloqueo no cuenta como un toque del equipo. Por consiguiente, después de un toque de bloqueo, el equipo tiene derecho a tres toques para regresar el balón. **R10.1**

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

VER REGLAS

15.5 BLOQUEO DE SAQUE

Está prohibido bloquear el saque del adversario. **R14.2.4**

15.6 FALTAS DE BLOQUEO

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

R15.3

15.6.2 Un jugador zaguero consuma un bloqueo o participa en un bloqueo consumado.

R15.1, R15.5, R20.3.1 c)

15.6.3 Bloquear el saque del adversario.

R15.5

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

R9.4

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

15.6.6 El Libero intenta un bloqueo individual o colectivo.

R20.3.1 c), R15.1

CAPITULO CINCO INTERRUPCIONES Y DEMORAS

VER REGLAS

16 INTERRUPCIONES NORMALES DE JUEGO

Las interrupciones normales de juego son los TIEMPOS DE DESCANSO Y LAS SUSTITUCIONES DE JUGADORES. **R16.4, R16.5**

16.1 NUMERO DE INTERRUPCIONES NORMALES

Cada equipo tiene derecho a **solicitar** un máximo de dos tiempos para descanso y seis sustituciones de jugadores por set. **R16.4, R16.5, R6.2**

16.2 SOLICITUD PARA INTERRUPCIONES NORMALES

16.2.1 Las interrupciones pueden ser solicitadas por el entrenador o el capitán en juego, y solo por ellos. **R16., R5.1.2, R5.2**

La solicitud se realiza efectuando la señal manual correspondiente, cuando el balón está fuera de juego y antes que suene el silbato para el saque. **D.11.4+5, R9.2, R13.3**

16.2.2 Se permite una solicitud para sustitución antes del comienzo de un set y debe ser registrada como una sustitución normal para ese set. **R13.1.1, R13.3**

16.3 SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES

16.3.1 La solicitud de uno o dos tiempos para descanso y una solicitud de sustitución pedida por cualquiera de los equipos pueden seguirse una a otra sin necesidad de reanudar el juego. **R16.4, R16.5**

16.3.2 No obstante, no se permite que el mismo equipo solicite consecutivas sustituciones de jugadores en la misma interrupción de juego. Dos o más jugadores pueden ser sustituidos durante la misma interrupción. **R8.1.1, R16.5,**

16.4 TIEMPOS PARA DESCANSO Y TIEMPOS TECNICOS

16.4.1 Todos los tiempos para descanso **que son solicitados** duran 30 segundos.

Para Competencias Oficiales y Mundiales de la FIVB, en los sets 1al 4, dos “tiempos técnicos” adicionales de 60 segundos de duración cada uno se aplican automáticamente cuando el equipo que lidera el tanteador alcanza los puntos 8º y 16º.

R6.3.1

En el set decisivo (5to) no hay “Tiempos Técnicos”, en consecuencia, solo dos tiempos para descanso, de 30 segundos cada uno, pueden ser solicitados por cada equipo.

R6.3.2

16.4.2 Durante todos los tiempos, los jugadores que se encuentran jugando, deben dirigirse a la zona libre, cerca de sus bancas.

VER REGLAS

16.5 SUSTITUCION DE JUGADORES

(por limitaciones ver Regla 8.1)

(por sustituciones que involucran al Libero, ver Regla 20.3.2 y 20.3.3)

16.5.1 Las sustituciones deben realizarse dentro de la zona de sustitución. **R1.4.3, D.1**

16.5.2 La sustitución solo debe durar el tiempo necesario para registrarla en la hoja del encuentro y permitir la entrada y salida de los jugadores. **R16.5.3, R26.2.2.3**

16.5.3 Al momento de la solicitud de sustitución, el/los jugador/es sustituto/s debe/n estar listo/s para entrar, parado/s cerca de la zona de sustitución. **R7.3.3, R8.1.3, R1.4.3**

Si ese no es el caso, la sustitución no debe ser autorizada y el equipo debe ser sancionado por demora.

R17.2

Para Competencias Oficiales y Mundiales de la FIVB, deben utilizarse tablillas numeradas para facilitar la sustitución.

16.5.4 Si el entrenador pretende realizar más de una sustitución, debe señalar el número al momento de la solicitud. En este caso, las sustituciones deben realizarse en sucesión, una pareja de jugadores tras otra. **R5.2, R16.2.1, R16.3.2**

16.6 SOLICITUDES IMPROCEDENTES

- 16.6.1 Es impropio solicitar una interrupción: **R16.**
- 16.6.1.1 durante una jugada o en el momento en, o después, que suene el silbato para la ejecución del saque. **R6.1.3, R16.2.1**
- 16.6.1.2 por un miembro del equipo no autorizado. **R16.2.1**
- 16.6.1.3 para sustituir un jugador antes de reanudarse el juego después de una sustitución previa del mismo equipo. **R16.3.2**
- 16.6.1.4 después de haber agotado el límite autorizado de tiempos para descanso y sustituciones de jugadores. **R16.1**
- 16.6.2 La **primer** solicitud impropia que no afecte o demore el juego debe ser rechazada sin ninguna otra consecuencia.
- 16.6.2 La **repetición de una solicitud impropia en el partido constituye una demora.** **R17.1**

17. DEMORAS DE JUEGO

17.1 TIPOS DE DEMORA

- Se considera demora a toda acción impropia de un equipo que difiera la reanudación del juego, incluyendo, entre otras:
- 17.1.1 demorar una sustitución, **R16.5.2**
- 17.1.2 prolongar otras interrupciones, a pesar de haberse ordenado reanudar el juego, **VER REGLAS**
R16.
- 17.1.3 solicitar una sustitución ilegal, **R8.4**
- 17.1.4 **repetir una solicitud impropia,** **R16.6.2**
- 17.1.5 demorar el juego, por un miembro del equipo.

17.2 SANCIONES POR DEMORA

- 17.2.1 “Amonestación por demora” o “castigo por demora” son sanciones para el equipo.
- 17.2.1.1 Las sanciones por demora permanecen en vigencia por el partido completo. **R6.3**
- 17.2.1.2 Todas las sanciones por demora (incluyendo la amonestación) son registradas en la hoja del encuentro. **R26.2.2.6**
- 17.2.2 La **primer** demora en el partido por un miembro de un equipo es sancionada con “AMONESTACION POR DEMORA”. **R4.1.1, R6.3**
- 17.2.3 La **segunda y siguientes** demoras de cualquier tipo por cualquier miembro del

mismo equipo en el mismo partido constituye una falta y es sancionada con "CASTIGO POR DEMORA": pérdida de la jugada.

R6.1.3

17.2.4 Las sanciones por demora impuestas antes o entre sets se aplicarán en el set siguiente. R6.3, R19.1

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 detener el juego inmediatamente y permitir al auxilio médico ingresar al campo. R9.1, R6.1.3

La jugada debe repetirse.

18.1.2 Si un jugador lesionado no puede ser reemplazado legalmente o en forma excepcional, se le otorga al jugador un tiempo de recuperación de 3 minutos, pero solamente una vez en el partido para el mismo jugador. R8.1, R8.2, R6.3

Si el jugador no se recupera, su equipo es declarado incompleto. R6.4.3, R7.3.1

18.2 INTERFERENCIA EXTERNA

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

R6.1.3

18.3 INTERRUPCIONES PROLONGADAS

18.3.1 Cuando circunstancias imprevistas interrumpen un encuentro el primer árbitro,

VER REGLAS

el organizador y el Comité de Control, en caso de haber alguno, decidirán las medidas a tomar para restablecer la normalidad.

18.3.2 De ocurrir una o varias interrupciones cuya duración no exceda de 4 horas en total: R18.3.1

18.3.2.1 si el encuentro se reanuda en la misma cancha, el set interrumpido continúa normalmente con el mismo marcador, jugadores y posiciones.

Los sets jugados mantienen sus resultados; R1., R7.3.3

18.3.2.2 si el encuentro se reanuda en otra cancha, el set interrumpido se anula para reiniciarse con los mismos integrantes de los equipos y las mismas formaciones iniciales. Los sets ya terminados mantienen sus resultados.

R7.3.3

18.3.3 De ocurrir una o varias interrupciones que excedan 4 horas en total, el encuentro debe jugarse de nuevo en su totalidad. R6.3

19. INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO

19.1 INTERVALOS

Todos los intervalos entre sets duran 3 minutos.

R6.3

Durante este periodo, se realiza el cambio de campo y el registro de las formaciones de los equipos en la hoja del encuentro.

R19.2, R26.2.1.2

El intervalo entre el segundo y tercer set puede ser extendido hasta 10 minutos por el órgano competente, a solicitud del organizador.

19.2 CAMBIOS DE CAMPO

19.2.1 Después de cada set, los equipos cambian de campo, excepto para el set decisivo .

R7.1

19.2.2 En el set decisivo, cuando un equipo alcanza los 8 puntos, ambos equipos cambian de campo sin demora, manteniendo los jugadores las mismas posiciones

R6.3.2, R7.4.1

Si el cambio de campo no se realiza en el momento que el equipo líder alcanza los 8 puntos, debe efectuarse tan pronto se descubra el error. El marcador alcanzado en el momento del cambio se mantiene igual.

CAPITULO SEIS EL JUGADOR LIBERO

VER REGLAS

20. EL JUGADOR LIBERO 20.1 Designación del Libero

20.1.1 Cada equipo tiene derecho a designar dentro de la lista de 12 jugadores, un (1) jugador especializado "Libero".

R4.1.1

20.1.2 El Libero debe ser registrado en la hoja del encuentro antes del partido en la línea especial reservada para ello. Su número también debe ser registrado en la formación inicial para el primer set.

R7.3.2

20.1.3 El Libero no puede ser capitán del equipo ni capitán en juego.

20.2 Indumentaria

El jugador Libero debe vestir un uniforme (o chaqueta/pechera/ para el Libero redesignado) cuya camiseta por lo menos contraste con el color de la de los otros

miembros del equipo. El uniforme del Libero puede tener un diferente diseño, pero debe estar numerado como el del resto de los miembros del equipo. **R4.3, R4.3.5**

20.3 Acciones permitidas que involucran al Libero

20.3.1. Las acciones de juego

20.3.1.1 Se permite al Libero reemplazar a cualquier jugador en posición de zaguero. **R7.4.1.2**

20.3.1.2 El/ella está restringido a actuar como jugador/a zaguero y no se le permite completar un golpe de ataque desde ningún lugar (incluyendo el campo de juego y la zona libre) si al momento del contacto el balón está completamente por encima del borde superior de la red. **R14.2.2, R14.2.3**

20.3.1.3 El/ella no puede sacar, bloquear o intentar bloquear **R13., R15.1
R15.1.2**

20.3.1.4 Un jugador no puede completar un golpe de ataque por encima del borde superior de la red, si el balón proviene de un pase de manos altas con los dedos (de manejo) del Libero en su zona de frente. El balón puede ser atacado libremente si el Libero realiza cualquier acción desde atrás de la zona de frente. **R14.3.6**

20.3.2. Reemplazo de jugadores

20.3.2.1 Los reemplazos que involucran al Libero no se cuentan como sustituciones regulares. **R8.**

Su número es ilimitado, pero debe haber una jugada entre dos reemplazos de Libero.

El Libero solo puede ser reemplazado por el jugador a quien él reemplazó.

20.3.2.2 Reemplazos que suceden antes del toque de silbato para el saque: **R13.3
VER REGLAS**

a) al comienzo de cada set, después que el segundo árbitro ha chequeado la formación inicial o; **R13.1.1, R7.3.2**

b) mientras el balón está fuera de juego. **R9.2**

20.3.2.3 Un reemplazo hecho antes del toque de silbato para el saque, pero antes del golpe de saque, no debe ser rechazado pero el equipo debe ser objeto de una advertencia verbal después de terminada la jugada. **R13.3, R13.4, R22.1**

Subsecuentes reemplazos tardíos deben ser objeto de una sanción por demora.

20.3.2.4 El Libero y el jugador reemplazado solo pueden entrar o salir del campo por la línea lateral frente a sus bancas en la zona comprendida entre la línea de ataque y la línea final. **R17.2
D.1**

20.3.3 Redesignación de un nuevo Libero

20.3.3.1. En caso de lesión del Libero designado, y con la previa aprobación del primer árbitro, el entrenador puede redesignar como nuevo Libero a uno de los jugadores que no se encuentren en el campo de juego en el momento de la redesignación.

El Libero lesionado no puede regresar al juego por el resto del partido.

20.3.3.2. El jugador redesignado como Libero permanece como Libero por el resto del partido.

20.3.3.3. En el caso de redesignación de un Libero, el número de ese jugador debe ser registrado en la hoja del encuentro en el sector de observaciones y en la formación inicial para el siguiente set. **R26.2.2.7, R7.3.2, R20.1.2**

CAPITULO SIETE CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

VER REGLAS

21. REQUERIMIENTOS DE CONDUCTA

21.1 CONDUCTA DEPORTIVA

21.1.1 Los participantes deben conocer las “Reglas Oficiales de Voleibol” y cumplir con ellas.

21.1.2 Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con conducta deportiva, sin discutirlos.

En caso de duda, pueden pedir una aclaración únicamente a través del capitán en juego. **R5.1.2.1**

21.1.3 Los participantes deben evitar acciones o actitudes dirigidas a influenciar las decisiones de los árbitros o encubrir faltas cometidas por su equipo

21.2 JUEGO LIMPIO

21.2.1 Los participantes deben comportarse respetuosa y cortésmente, a tenor con el espíritu de "JUEGO LIMPIO" no sólo con los árbitros, sino también con los demás oficiales, los adversarios, compañeros de equipo y espectadores.

21.2.2 Se permite la comunicación entre los miembros del equipo durante el juego. **R5.2.3.4**

22. CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES

22.1 PEQUEÑAS FALTAS DE CONDUCTA

Las pequeñas faltas de conducta no están sujetas a sanciones. El primer deber del árbitro es advertir al equipo, verbalmente o mediante una seña por intermedio del capitán en juego, que la próxima vez será sancionado de acuerdo a la escala de sanciones.

R5.1.2

R22.3,

Esta advertencia no es una sanción y no tiene consecuencias inmediatas, por lo tanto no se registra en la hoja del encuentro.

22.2 CONDUCTA INCORRECTA - SANCIONES

La conducta incorrecta por parte de un miembro del equipo hacia los oficiales, adversarios, compañeros de equipo o espectadores es clasificada en tres categorías de acuerdo a la seriedad de la ofensa.

R4.1.1

22.2.1 Conducta grosera: acción contraria a las buenas costumbres o principios morales, o expresar desprecio.

22.2.2 Conducta injuriosa: gestos o palabras difamatorias o insultantes.

22.2.3 Agresión: ataque físico o intento de agresión.

VER REGLAS

22.3 ESCALA DE SANCIONES

De acuerdo al juicio del primer árbitro y dependiendo del grado de seriedad de la ofensa, las sanciones a aplicarse y que se registran en la hoja del encuentro son:

R22.2, R26.2.2.6

22.3.1 Castigo

La primer conducta grosera en el partido por cualquier miembro de un equipo se sanciona con la pérdida de la jugada.

R4.1.1, R6.3, R22.2.1

22.3.2 Expulsión

22.3.2.1 Un miembro del equipo que es sancionado con expulsión no podrá jugar durante el resto del set y deberá permanecer sentado en el área de castigo detrás de la banca del equipo sin otras consecuencias.

R6.3

R1.4.5, R4.1.1, R5.3.2,

- D.1**
- Un entrenador expulsado pierde su derecho a intervenir en el resto del set y debe permanecer sentado en el área de castigo detrás de la banca del equipo.
R1.4.5, R5.2.1
- 22.3.2.2 La primer conducta injuriosa por un miembro del equipo se sanciona con expulsión sin otras consecuencias. **R4.1.1, R22.2.2**
- 22.3.2.3 La segunda conducta grosera en el mismo partido por un mismo miembro del equipo se sanciona con expulsión sin otras consecuencias. **R4.1.1, R6.3, R22.2.1**
- 22.3.3.3 **Descalificación**
- 22.3.3.1 Un miembro del equipo que es sancionado con descalificación debe abandonar el Area de Control de la Competencia por el resto del partido sin otras consecuencias
D.1, R4.1.1
- 22.3.3.2 La primera agresión se sanciona con descalificación sin otras consecuencias
R22.2.3
- 22.3.3.3 La segunda conducta injuriosa en el mismo partido por un mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin otras consecuencias.
R4.1.1, R6.3, R22.2.2
- 22.3.3.4 La tercer conducta grosera en el mismo partido por un mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin otras consecuencias. **R4.1.1, R6.3, R22.2.1**
- 22.4 APLICACIÓN DE SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA D.9**
- 22.4.1 Todas las sanciones por faltas de conducta son individuales, tienen validez para todo el partido y se registran en la hoja del encuentro. **R6.3, R22.3, R26.2.2.6**
- 22.4.2 La repetición de una falta de conducta por el mismo miembro de un equipo en el mismo partido es sancionado progresivamente como se indica en la *Regla 21.3* y en el *Diagrama 9*. (Cada falta de conducta de un miembro del equipo recibe sucesivamente una sanción mayor). **R4.1.1, R6.3, R22.2**
- 22.4.3 Una expulsión o descalificación debida a una conducta injuriosa o agresión no requiere de una sanción previa. **R22.2, R22.3**
VER REGLAS
- 22.5 FALTAS DE CONDUCTA ANTES Y ENTRE SETS**
- Cualquier falta de conducta que haya ocurrido antes o entre sets se sanciona de acuerdo a la *Regla 21.3* y las sanciones se aplican en el set siguiente. **R19.1, R22.2**
- 22.6 TARJETAS POR SANCIONES**
- R22.1 Amonestación: verbal o seña manual, sin tarjeta
- Castigo: tarjeta amarilla **R22.3.1**
- Expulsión: tarjeta roja **R22.3.2**
- Descalificación: tarjeta amarilla y roja juntas. **R22.3.3**

SECCION II

LOS ARBITROS

SUS RESPONSABILIDADES Y SEÑAS OFICIALES

VER REGLAS

23. CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

23.1 COMPOSICION

El cuerpo arbitral para un encuentro está compuesto por los siguientes oficiales: **R6.3**

- Primer árbitro **R24.**
- Segundo árbitro **R25.**
- Anotador **R26.**
- Cuatro (dos) jueces de línea **R27.**

Sus ubicaciones se muestran en el *Diagrama 10*

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

23.2 PROCEDIMIENTOS

23.2.1 Sólo el primer y segundo árbitro pueden hacer sonar un silbato durante el encuentro:

23.2.1.1 el primer árbitro hace la señal para autorizar el saque que inicia la jugada;

R6.1.3, R13.3

23.2.1.2 el primer y segundo árbitro señalan el fin de una jugada, a condición que estén seguros que una falta fue cometida y conocen su naturaleza;

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

R9.2, R5.1.2

23.2.3 inmediatamente después que los árbitros pitan para dar por terminada una jugada deben indicar con las señas oficiales:

R23.2.1.2, R28.1

23.2.3.1 Si la falta es pitada por el primer árbitro, debe indicar:

a) el equipo que saca

R13.2.2

b) la naturaleza de la falta

c) el jugador en falta (si es necesario)

El segundo árbitro acompaña las señas manuales del primer árbitro repitiéndolas.

23.2.3.2 si la falta es pitada por el segundo árbitro, debe indicar

a) la naturaleza de la falta

b) el jugador en falta (si es necesario)

c) el equipo que saca, acompañando la seña del primer árbitro repitiéndola

En estos casos, el primer árbitro no indica para nada la falta ni el jugador en falta, solamente el equipo que debe sacar.

VER REGLAS

23.2.3.3 En el caso de una doble falta, ambos árbitros indican:

a) la naturaleza de la falta

b) los jugadores en falta (si es necesario)

c) el equipo que saca es determinado por el primer árbitro.

24. PRIMER ARBITRO

24.1 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.

D.1 Y 10

24.2 FACULTADES

- 24.2.1 El primer árbitro dirige el encuentro de principio a fin con autoridad sobre todos los miembros del cuerpo arbitral y miembros de los equipos. R6.3, R4.1.1

Durante el partido, las decisiones del primer árbitro son finales. Tiene autoridad para revocar las decisiones de los demás miembros del cuerpo arbitral si estima que son equivocadas.

El primer árbitro puede sustituir a un miembro del cuerpo arbitral si considera que no está desempeñando correctamente sus funciones.

- 24.2.2 El primer árbitro también controla el trabajo de los recogebalones y secapisos. R3.3

- 24.2.3 El primer árbitro tiene facultad para decidir toda cuestión de juego, inclusive aquellas no previstas en las Reglas.

- 24.2.4 El primer árbitro no debe permitir discusiones respecto a sus decisiones. R21.1.2

No obstante, a solicitud del capitán en juego, ofrecerá una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas en las que haya basado su decisión.

R5.1.2.1

Si el capitán en juego, habiendo indicado inmediatamente su desacuerdo con la explicación, reserva su derecho a realizar una protesta oficial sobre el incidente al finalizar el encuentro, el primer árbitro debe autorizarlo.

R5.1.2.1, R5.1.3.2, R26.2.3.2

- 24.2.5 El primer árbitro es responsable de determinar antes y durante el encuentro, el estado del área de juego, el equipamiento y si las condiciones satisfacen los requisitos para jugar. Capítulo 1

24.3 RESPONSABILIDADES

- 24.3.1 Antes del comienzo del encuentro, el primer árbitro:

- 24.3.1.1 inspecciona las condiciones del área de juego, los balones y otros útiles de juego, Capítulo 1

VER REGLAS

- 24.3.1.2 realiza el sorteo con los capitanes de los equipos R7.1

- 24.3.1.3 controla el calentamiento de los equipos R7.2

- 24.3.2 Durante el encuentro, solamente el primer árbitro está autorizado:

24.3.2.1 efectuar advertencias a los equipos
R22.1

24.3.2.2 sancionar faltas de conducta y demoras R17.2, R22.2

24.3.2.3 decidir sobre:

- a) las faltas del sacador y de posición en el equipo sacador, incluso la pantalla. R7.4, R13.4, R13.5, R13.7.1,
- b) Las faltas en el toque del balón. R10.3
- c) Las faltas por encima de la red y en su parte superior R12.4.1, R12.4.4
- d) Los golpes de ataque de los jugadores zagueros o Libero R14.3.3, R14.3.5
- e) El golpe de ataque de los jugadores si el balón proviene de un pase a manos altas con los dedos (de manejo) proveniente del Libero dentro de su zona de frente R14.3.6
- f) Los balones que atraviesan el espacio inferior por debajo de la red. R9.4.5

24.3.3 Al final del encuentro, firma la hoja del partido.
R26.2.3.3

25. SEGUNDO ARBITRO

25.1 UBICACION

El segundo árbitro cumple sus funciones de pie cerca del poste, fuera de la cancha, del lado opuesto y de frente al primer árbitro. D.1 Y 10

25.2 FACULTADES

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

R25.3

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

25.2.2 El segundo árbitro puede, sin tocar el silbato, señalar también faltas que no sean de su competencia, pero no debe insistir con ellas al primer árbitro. R25.3

25.2.3 El segundo árbitro controla el trabajo de/los anotador/es. R26.2

25.2.4 El segundo árbitro vigila la conducta de los miembros del equipo en sus bancas y reporta sus faltas de conducta al primer árbitro. R4.2.1

VER REGLAS

25.2.5 El segundo árbitro controla los jugadores en las áreas de calentamiento. R4.2.3

25.2.6 El segundo árbitro autoriza las interrupciones, controla su duración y rechaza las solicitudes improcedentes. R16., R16.6, R26.2.2.5

25.2.7 El segundo árbitro controla el número de tiempos de descanso y sustituciones solicitadas por cada equipo, y avisa el 2do tiempo de descanso y la 5ta y 6ta sustitución al primer árbitro y al entrenador correspondiente. R16.1, R26.2.2.3

25.2.8 En el caso de lesión de un jugador, el segundo árbitro autoriza una sustitución excepcional u otorga los 3 minutos de tiempo de recuperación. **R8.2, R18.1.2**

25.2.9 El segundo árbitro verifica las condiciones del piso, principalmente en la zona de frente. También controla durante el partido que los balones conserven las condiciones reglamentarias requeridas. **R1.2.1, R3.**

25.2.10 El segundo árbitro supervisa la conducta de los miembros del equipo en las áreas de castigo, y reporta al primero sus faltas de conducta. **R1.4.5, R22.3.2**

25.3 RESPONSABILIDADES

25.3.1 Al comienzo de cada set, en los cambios de campo, durante el set decisivo y cada vez que sea necesario, verifica las posiciones de los jugadores en la cancha conforme con la hoja de formación inicial. **R5.2.3.1, R7.3.2, R7.3.5, R19.2.2**

25.3.2 durante el encuentro, el segundo árbitro decide, tocando el silbato y efectuando la seña correspondiente:

25.3.2.1 la penetración dentro del campo adversario, y el espacio por debajo de la red. **R7.5, R12.2**

25.3.2.2 las faltas de posición del equipo receptor. **R7.5**

25.3.2.3 el contacto no permitido con la red en su parte inferior, o con la antena de su lado del campo.

R12.3.1

25.3.2.4 Los bloqueos completados por jugadores zagueros o los intentos de bloqueo del Libero. **R14.3.3, R15.6.2,**

R15.6.6

25.3.2.5 El contacto del balón con un objeto extraño o con el suelo cuando el primer árbitro no está en posición de ver tal contacto. **R9.4.1, R9.4.2, R9.4.3, R9.4.4**

25.3.3 Al final del encuentro, firma la hoja del partido. **R26.2.3.3**

26. ANOTADOR 26.1 UBICACIÓN

El anotador desempeña sus funciones sentado ante la mesa del anotador, en el lado opuesto y de frente al primer árbitro. **D.1**

VER REGLAS

26.2 RESPONSABILIDADES

El anotador lleva la hoja del encuentro de acuerdo con las Reglas, cooperando con el segundo árbitro.

Utiliza una chicharra u otro elemento sonoro para llamar la atención de los árbitros cuando lo requieran sus responsabilidades.

- 26.2.1 Antes del comienzo del encuentro y del set, el anotador:
- 26.2.1.1 registra los datos del partido y de los equipos de acuerdo al procedimiento vigente, y obtiene las firmas de los capitanes y entrenadores; **R4.1, R5.1.1, R5.2.2**
- 26.2.1.2 registra la formación inicial de cada equipo de las hojas de formación inicial que recibe; **R5.2.3.1, R7.3.1.2, R7.3.2**
- Si no recibe a tiempo las hojas de formación inicial , debe inmediatamente notificar al segundo árbitro;
- 26.2.1.3 registra el número y nombre del jugador Libero. **R7.3.1.2, R20.3.3 c)**
- 26.2.2 Durante el encuentro, el anotador:
- 26.2.2.1 registra los puntos marcados y vigila su concordancia con el tablero marcador; **R6.1**
- 26.2.2.2 controla el orden de saque de cada equipo e indica cualquier error a los árbitros inmediatamente después del golpe de saque; **R13.2, R13.4.1**
- 26.2.2.3 registra los tiempos para descanso y las sustituciones de jugadores, controla su número e informa al segundo árbitro; **R16.1, R16.4.1, R25.2.6, R25.2.7**
- 26.2.2.4 notifica a los árbitros si una solicitud de interrupción está fuera de orden; **R16.6**
- 26.2.2.5 anuncia a los árbitros la terminación de los sets, el comienzo y el fin de cada Tiempo Técnico y el alcance del 8vo punto en el set decisivo; **R6.2, R16.4.1, R19.2.2**
- 26.2.2.6 registra las sanciones de cualquier tipo; **R17.2, R22.3**
- 26.2.2.7 registra todo otro hecho, bajo instrucción del segundo árbitro, por ejemplo: sustituciones excepcionales, tiempo para recuperación, interrupciones prolongadas, interferencias externas, etc. **R8.2, R18.1.2, R18.2, R18.3**
- 26.2.3 Al final del encuentro, el anotador:
- 26.2.3.1 registra el resultado final **R6.3**
- 26.2.3.2 en el caso de una protesta, con la autorización del primer árbitro, escribe o permite escribir al capitán del equipo, en la hoja del encuentro su versión de los hechos protestados. **R5.1.2.1, R5.1.3.2, R24.2.4**
- VER REGLAS**
- 26.2.3.3 Después de firmar él mismo la hoja del encuentro, obtiene las firmas de los capitanes de los equipos y finalmente la de los árbitros; **R5.1.3.1, R24.3.3, R25.3.3**

27. JUECES DE LINEA

27.1 UBICACIÓN

Si intervienen solamente dos jueces de línea, se ubican en las esquinas del campo de juego, del lado de la mano derecha de cada árbitro, diagonalmente a 1 ó 2 m de cada esquina. **D.1 Y 10**

Cada uno de ellos controla la línea final y lateral de su sector.

Para Competencias Oficiales y Mundiales de la FIVB, es obligatorio utilizar cuatro jueces de línea. **D.10**

Se paran en la zona libre, a una distancia de 1 a 3 m de cada esquina del campo, sobre la prolongación imaginaria de la línea que está bajo su control .

27.2 RESPONSABILIDADES

27.2.1 Los jueces de línea llevan a cabo sus funciones utilizando banderas (40 x 40 cm) para hacer las señales respectivas como se indica en el *Diagrama 12*, para señalar:

27.2.1.1 balón "dentro" o "fuera" cuando el balón cae cerca de su/s línea/s; **R9.3, R9.4**

27.2.1.2 los toques de balón "fuera" por el equipo receptor del balón; **R9.4**

27.2.1.3 balón que toca la antena, el balón de saque que cruza el plano vertical de la red por fuera del espacio de paso, etc.; **R9.4.3, R9.4.4**

27.2.1.4 si algún jugador (excepto el sacador) está pisando fuera de su campo de juego en el momento del golpe de saque; **R7.4**

27.2.1.5 Los jueces de línea a cargo de las líneas finales deben señalar las faltas de pie del sacador. **R13.4.2**

27.2.1.6 Cualquier contacto con la antena de su lado del campo de juego por cualquier jugador durante su acción de jugar el balón o interferir con el juego. **R12.3.1**

27.2.1.7 balón que cruza la red por fuera del espacio de paso hacia el interior del campo adversario o toca la antena de su lado del campo **R11.1.1**

27.2.2 Cuando el primer árbitro lo solicite, deben repetir su señal.

VER REGLAS

28. SEÑALES OFICIALES

28.1 **SEÑALES MANUALES DE LOS ARBITROS. **D.11****

Los árbitros deben indicar, mediante las señas manuales oficiales, la razón de haber sonado el silbato (naturaleza de la falta pitada o el propósito de la interrupción

autorizada). La seña debe ser mantenida por un momento y, si es realizada con una mano, debe ser la correspondiente al lado del equipo que cometió la falta o efectuó la solicitud.

28.2 SEÑALES DE BANDERA DE LOS JUECES DE LINEA.

D.12

Los jueces de línea deben indicar, con la seña oficial utilizando la bandera, la naturaleza de la falta marcada, y mantenerla por un momento.