

Reglamento de Competencia Voleibol Primaria

Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica Etapa Estatal 2025-2026

NIVEL PRIMARIA

CONTENIDO

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	7
PARTE 1: FILOSOFÍA DE LAS REGLAS Y EL ARBITRAJE	8
PARTE 2 - SECCIÓN 1: JUEGO	11
CAPÍTULO 1: INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO	12
1 ÁREA DE JUEGO	12
1.1 DIMENSIONES	12
1.2 SUPERFICIE DE JUEGO	12
1.3 LÍNEAS DE LA CANCHA	13
1.4 ZONAS Y ÁREAS	13
1.5 TEMPERATURA	14
1.6 ILUMINACIÓN	14
2 RED Y POSTES	14
2.1 ALTURA DE LA RED	14
2.2 ESTRUCTURA	14
2.3 BANDAS LATERALES	15
2.4 ANTENAS	15
2.5 POSTES	15
2.6 ÚTILES COMPLEMENTARIOS	16
3 BALONES	16
3.1 CARACTERÍSTICAS	16
3.2 UNIFORMIDAD DE LOS BALONES	16
CAPÍTULO 2: PARTICIPANTES	17
4 EQUIPOS	17
4.1 COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS	17
4.2 UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS	17
4.3 INDUMENTARIA	18
4.4 CAMBIO DE INDUMENTARIA	19
4.5 OBJETOS PROHIBIDOS	19
5 RESPONSABLES DE LOS EQUIPOS	19
5.1 CAPITÁN	19
5.2 ENTRENADOR	20
5.3 ENTRENADOR ASISTENTE	21

CAPÍTULO 3: FORMATO DE JUEGO
22

6	PARA ANOTAR UN PUNTO, GANAR UN SET Y EL PARTIDO.....	22
6.1	PARA ANOTAR UN PUNTO	22
6.2	PARA GANAR UN SET.....	22
6.3	PARA GANAR EL PARTIDO	23
6.4	NO PRESENTACIÓN Y EQUIPO INCOMPLETO	23
7	ESTRUCTURA DEL JUEGO.....	23
7.1	SORTEO.....	23
7.2	SESIÓN DE CALENTAMIENTO OFICIAL	23
7.3	FORMACIÓN INICIAL DE LOS EQUIPOS	24
7.4	POSICIONES	25
7.5	FALTAS DE POSICIÓN.....	26
7.6	ROTACIÓN.....	26
7.7	FALTAS DE ROTACIÓN.....	26

CAPÍTULO 4: ACCIONES DE JUEGO
27

8	SITUACIONES DE JUEGO.....	27
8.1	BALÓN EN JUEGO.....	27
8.2	BALÓN FUERA DE JUEGO.....	27
8.3	BALÓN “DENTRO”.....	27
8.4	BALÓN “FUERA”.....	27
9	JUEGO CON EL BALÓN.....	28
9.1	TOQUES POR EQUIPO.....	28
9.2	CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE.....	28
9.3	FALTAS EN EL TOQUE DEL BALÓN.....	29
10	BALÓN EN LA RED	29
10.1	BALÓN QUE CRUZA LA RED	29
10.2	BALÓN QUE TOCA LA RED.....	30
10.3	BALÓN EN LA RED.....	30
11	JUGADOR EN LA RED	30
11.1	REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED.....	30
11.2	PENETRACIÓN DEBAJO DE LA RED.....	30
11.3	CONTACTO CON LA RED.....	31
11.4	FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED	31
12	SAQUE.....	31
12.1	PRIMER SAQUE EN UN SET	31
12.2	ORDEN DE SAQUE	32
12.3	AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE	32
12.4	EJECUCIÓN DEL SAQUE	32



12.5	PANTALLA	32
12.6	FALTAS COMETIDAS DURANTE EL SAQUE	33
12.7	FALTAS DE SAQUE Y FALTAS DE POSICIÓN.....	33
13	GOLPE DE ATAQUE.....	33
13.1	CARACTERÍSTICAS DEL GOLPE DE ATAQUE.....	33
13.2	RESTRICCIONES AL GOLPE DE ATAQUE.....	33
13.3	FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE	34
14	BLOQUEO	34
14.1	EL BLOQUEO.....	34
14.2	TOQUE DE BLOQUEO	35
14.3	BLOQUEO DENTRO DEL ESPACIO ADVERSARIO	35
14.4	BLOQUEO Y TOQUES DEL EQUIPO	35
14.5	BLOQUEO DEL SAQUE	35
14.6	FALTAS DE BLOQUEO	35

CAPÍTULO 5: INTERRUPCIONES, DEMORAS E INTERVALOS 36

15	INTERRUPCIONES.....	36
15.1	NÚMERO DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO.....	36
15.2	SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO	36
15.3	SOLICITUD DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO.....	36
15.4	TIEMPOS DE DESCANSO.....	37
15.5	SUSTITUCIONES	37
15.6	LIMITACIONES A LAS SUSTITUCIONES	37
15.7	SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL	37
15.8	SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN O DESCALIFICACIÓN.....	38
15.9	SUSTITUCIÓN ILEGAL.....	38
15.10	PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN.....	38
15.11	SOLICITUDES IMPROCEDENTES.....	39
16	DEMORAS DE JUEGO	39
16.1	TIPOS DE DEMORAS	39
16.2	SANCIÓNES POR DEMORA.....	39
17	INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DEL JUEGO.....	40
17.1	LESIÓN / ENFERMEDAD	40
17.2	INTERFERENCIA EXTERNA	40
17.3	INTERRUPCIONES PROLONGADAS.....	40
18	INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPOS	41
18.1	INTERVALOS	41
18.2	CAMBIOS DE CAMPOS	41

CAPÍTULO 6: CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES 42

19 REQUERIMIENTOS DE CONDUCTA	42
19.1 CONDUCTA DEPORTIVA	42
19.2 JUEGO LIMPIO	42
20 CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES	42
20.1 CONDUCTA INCORRECTA MENOR.....	42
20.2 CONDUCTA INCORRECTA QUE CONDUCE A SANCIONES	43
20.3 ESCALA DE SANCIONES.....	43
20.4 APLICACION DE SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA	44
20.5 FALTAS DE CONDUCTA ANTES Y ENTRE SETS.....	44
20.6 RESUMEN DE FALTAS DE CONDUCTA Y USO DE TARJETAS.....	44

PARTE 2 - SECCIÓN 2: LOS ÁRBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y SEÑALES MANUALES OFICIALES 45

CAPÍTULO 7: LOS ÁRBITROS 46

21 EQUIPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS	46
21.1 COMPOSICIÓN.....	46
21.2 PROCEDIMIENTOS	46
22 1 ^{er} ÁRBITRO	47
22.1 UBICACIÓN	47
22.2 AUTORIDAD	47
22.3 RESPONSABILIDADES	48
23 2 ^{do} ÁRBITRO.....	49
23.1 UBICACIÓN	49
23.2 AUTORIDAD	49
23.3 RESPONSABILIDADES.....	50

24	ANOTADOR	51
24.1	UBICACIÓN	51
24.2	RESPONSABILIDADES	51
25	ANOTADOR ASISTENTE 5	2
25.1	UBICACIÓN	52
25.2	RESPONSABILIDADES	52
26	JUECES DE LÍNEA	53
26.1	UBICACIÓN	53
26.2	RESPONSABILIDADES	53
27	SEÑALES OFICIALES	54
27.1	SEÑALES MANUALES DE LOS ÁRBITROS.....	54
27.2	SEÑALES CON BANDERA DE LOS JUECES DE LÍNEA.....	54

PARTE 2 - SECCIÓN 3: DIAGRAMAS	55
---------------------------------------	-----------

D1a	Á REA DE CONTROL DE LA COMPETENCIA	56
D1b	EL Á REA DE JUEGO	57
D2	EL CAMPO DE JUEGO	58
D3	DISEÑO DE LA RED.....	59
D4	POSICIÓN DE LOS JUGADORES.....	60
D5a	BALÓN QUE CRUZA EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA EL CAMPO ADVERSARIO	61
D5b	BALÓN QUE CRUZA EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA LA ZONA LIBRE ADVERSARIA.....	62
D6	PANTALLA COLECTIVA	63
D7	BLOQUEO COMPLETADO	63
D8	ATAQUE DE JUGADOR ZAGUERO	64
D9	AMONESTACIONES, ESCALA DE SANCIONES Y SUS CONSECUENCIAS.....	65
D9a	FALTA DE CONDUCTA, AMONESTACIONES Y SANCIONES	65
D9b	DEMORA - AMONESTACIÓN, TARJETAS Y SANCIONES	65
D10	UBICACIÓN DEL EQUIPO ARBITRAL Y SUS ASISTENTES.....	66



CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El Voleibol es un deporte jugado por dos equipos en un campo de juego dividido por una red. Hay diferentes versiones disponibles para circunstancias específicas a fin de ofrecer la versatilidad del juego a todos y a cada uno.

El objetivo del juego es enviar el balón por encima de la red con el fin de hacerlo tocar el piso del campo adversario, y evitar que el adversario haga lo mismo en el campo propio. El equipo tiene tres toques para regresar el balón (además del contacto del bloqueo).

El balón se pone en juego con un saque: golpe del sacador sobre la red hacia el campo adversario. La jugada continúa hasta que el balón toca el piso en el campo de juego, sale “fuera” o un equipo falla en regresarlo apropiadamente.

En el Voleibol, el equipo que gana la jugada anota un punto (sistema de punto por jugada). Cuando el equipo receptor gana la jugada, gana un punto y el derecho a sacar, y sus jugadores deben rotar una posición en el sentido de las agujas del reloj.

PARTE 1

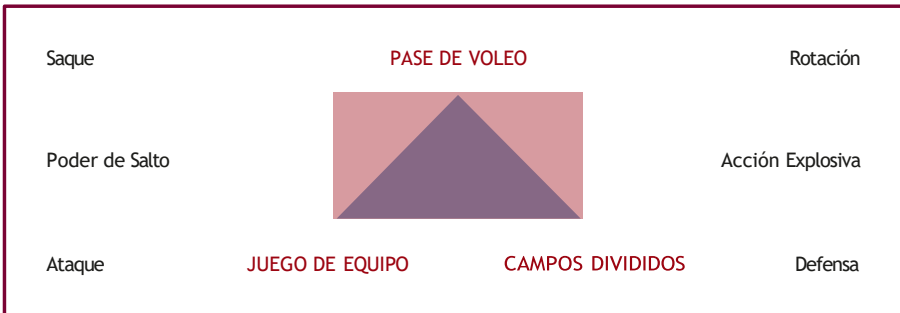
FILOSOFÍA DE LAS

REGLAS Y EL

ARBITRAJE

INTRODUCCIÓN

En todos los sentidos, el Voleibol es uno de los deportes más importantes del mundo - tiene más federaciones afiliadas, mayores cifras de audiencia de televisión, más seguidores en las redes sociales, mayores números de jugadores registrados y recreativos que casi cualquier otro deporte, y una imagen que es dinámica, limpia y colorida, combinando un deporte altamente competitivo y un espectáculo de alto nivel.



William Morgan, el creador del juego, seguiría reconociéndolo aún hoy porque el Voleibol ha conservado a través de los años ciertos elementos distintivos y esenciales. Algunos de ellos se comparten con otros juegos de raqueta / red / pelota: Saque - Rotación (tomando turnos para sacar) - Ataque - Defensa - jugadores capaces de jugar en la red y en el fondo de la cancha. Pero el deporte ha avanzado. Es explosivo, es espectacular, es rápido y fluido, tiene jugadores atléticos haciendo cosas sensacionales en la cancha, en estadios colmados de espectadores.

Además, el Voleibol es el único entre los juegos de red en insistir en que el balón esté en vuelo constante - y, al permitir a cada equipo un grado de pases internos antes de que el balón deba ser devuelto a los adversarios, crea un intercambio amable del balón para producir igualdad de oportunidades para sumar puntos.

En años recientes, la CONADE ha hecho grandes avances en una adaptación del juego hacia una audiencia moderna, liberalizando los criterios para el manejo del balón, presentando hasta dos jugadores “Líbbero” especializados en defensa, introduciendo la tecnología con el Sistema de Video Challenge que proporciona equidad al esfuerzo de los atletas, y políticas alentadoras que promueven el juego fluido para entretener al público, tanto en el lugar como en la pantalla.

EL TEXTO DE LAS REGLAS

Este texto está dirigido a un amplio público del Voleibol - jugadores, entrenadores, árbitros, espectadores, comentaristas y otros - porque la comprensión de las reglas permite un mejor juego y satisfacción personal - los entrenadores pueden crear mejores estructuras y tácticas de equipo, dando a sus jugadores rienda suelta para mostrar sus habilidades, y un entendimiento de la relación entre las Reglas escritas y las acciones actuales en el campo permite a los oficiales tomar mejores decisiones.

El Voleibol es tanto recreativo como competitivo. El deporte recreativo se nutre del espíritu humano y promueve la “diversión” y la vida sana. La competencia permite a las personas exhibir lo mejor en capacidad, creatividad, libertad de expresión y espíritu de lucha. Las reglas están diseñadas y estructuradas para permitir que florezcan todas estas facetas.

EL ÁRBITRO DENTRO DE ESTE MARCO

La esencia de un buen árbitro radica en los conceptos de equidad, justicia y coherencia (estar ubicado en el medio de ambas canchas de juego es un símbolo de equilibrio). Juntos, permiten a los jugadores confiar en las acciones del árbitro. Sin embargo, el árbitro debe ser un facilitador en lugar de un controlador, un director de orquesta en lugar de un dictador, un promotor eficiente en lugar de un castigador “eficiente”.

Al comprender la razón por la que se ha escrito una regla y al tener claro su propósito en el marco del “espectáculo”, el árbitro se convierte en una gran parte de la producción exitosa general, mientras permanece en gran parte en segundo plano e interviene solo cuando es necesario. Podemos decir que un buen árbitro usará las reglas para hacer de la competencia una experiencia satisfactoria para todos los involucrados.

Para aquellos que hayan leído hasta ahora, consideren las reglas que siguen como el estado actual de desarrollo de un gran juego, pero tengan en cuenta por qué estos pocos párrafos anteriores pueden ser de igual importancia para ustedes en su propia posición dentro del deporte.

¡Participe!

¡Mantenga el balón volando!

¡Entienda el juego!

PARTE 2

SECCIÓN 1:

JUEGO

Capítulo 1

INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

1 ÁREA DE JUEGO

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

1.1 DIMENSIONES

El campo de juego es un rectángulo de 16 x 8 m, rodeado por una zona libre de un mínimo de 3 m de ancho en todos sus lados.

Para las Competencias Nacionales, la zona libre debe medir 5 m desde las líneas laterales y 6.5 m desde las líneas de fondo. El espacio de juego libre debe medir un mínimo de 12.5 m de altura a partir de 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 de lesión para los jugadores. Se prohíbe jugar en superficies rugosas o resbaladizas.
- 1.2.2 En canchas cubiertas, la superficie del campo 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 prohíben las líneas de la cancha 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 que sea diferente al color del piso y al de cualquier otra línea.

1.3.2 Líneas de delimitación

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

1.3.3 Línea Central

El eje de la línea central divide la cancha de juego en dos campos iguales de 8 x 8 m cada uno. Sin embargo, se considera que el ancho total de la línea pertenece a ambos campos por igual. Esta línea se extiende debajo de la red de línea lateral a línea lateral.

1.3.4 Línea de Ataque

En cada campo, una línea de ataque, cuyo borde exterior se traza a 2.66 m del eje de la línea central, marca la zona de frente.

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 el borde exterior de la línea de ataque.

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

1.4.2 Zona de saque

La zona de saque es un área de 8 m de ancho detrás de cada línea final.

Lateralmente está limitada por dos líneas cortas, cada una de 15 cm de longitud, trazadas a 20 cm de la línea final, como una prolongación de las líneas laterales. 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.
hasta la línea final.

1.4.4 Área de calentamiento

Para Competencias Nacionales, las áreas de calentamiento, miden aproximadamente 3 x 3 m, están ubicadas en ambas esquinas de los lados de los bancos, fuera de la zona libre, donde no obstruyan la vista de los espectadores, o alternativamente detrás del banco del equipo, donde la tribuna comienza por encima de 2,5 m de la superficie de la cancha.

1.5 TEMPERATURA

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

1.6 ILUMINACIÓN

La iluminación no debe ser inferior a 300 lux.

2 RED Y POSTES

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 2.20 m para los hombres y 2.15 m para las mujeres.
- 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 oficial.

2.2 ESTRUCTURA

La red mide 1 m de ancho (\pm 3 cm) y 8.50 m a 9 m de largo (con 25 cm a 50 cm a partir de cada banda lateral), y está hecha de malla negra a cuadros de 10 cm por lado.

A lo largo de su borde superior hay una banda horizontal de 7 cm de ancho, hecha de lona blanca doblada y cosida en toda su extensión. En cada extremo la banda tiene una perforación por la que pasa una cuerda para sujetarla a los postes y mantener su parte superior tensa.

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

A lo largo de la parte inferior de la red hay otra banda horizontal, de 5 cm de ancho, de características similares a la banda superior, por cuyo interior se entrelaza una cuerda. Esta cuerda ajusta la red a los postes y mantiene tensada su parte inferior.

2.3 BANDAS LATERALES

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

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 borde exterior de cada banda lateral. Las antenas están ubicadas en los lados opuestos de la red.

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

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 ubican a una distancia de 0.50 a 1 m hacia afuera de las líneas laterales. Tienen una altura de 2.55 m y deben ser preferiblemente ajustables.

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 ÚTILES COMPLEMENTARIOS

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

3 BALONES

3.1 CARACTERÍSTICAS

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 de los balones usados en Competencias Oficiales Internacionales, deben cumplir con los requisitos de la CONADE.

Su circunferencia es de 62 - 64 cm y su peso es de 220-230 g.

Su presión interior debe ser de 0.20-0.22 kg. /cm. (3 libras).

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.



Capítulo 2 PARTICIPANTES

4 EQUIPOS

4.1 COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

4.1.1 Un equipo se compone obligatoriamente de 12 jugadores, 1 entrenador y 1 asistente de entrenador. Número de jugadores 6 vs. 6. Cualquier jugador sin importar su posición podrá acomodar (con voleo o golpe bajo). No existe la posición fija.

Solo aquellos registrados en la hoja de anotación pueden entrar normalmente al área de competencia / área de control y pueden participar del calentamiento oficial y del partido.

4.1.2 Uno de los jugadores es el Capitán del equipo, quien debe estar indicado en la hoja de anotación.

4.1.3 Solo los jugadores registrados en la hoja de anotación pueden entrar al campo y participar del partido. Una vez que el entrenador y el capitán del equipo han firmado la hoja de anotación, (lista del equipo para la hoja de anotación electrónica) los jugadores registrados no pueden ser cambiados.

4.2 UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS

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.

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

4.2.2 Solo los miembros del equipo tienen permitido ingresar al área de juego, sentarse en la banca durante el partido y participar en la sesión de calentamiento oficial.

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

4.2.3.1 Durante el juego: en las zonas de calentamiento;

4.2.3.2 durante los tiempos de descanso: en la zona libre detrás de sus campos;

4.2.4 durante los intervalos entre sets, los jugadores pueden calentar utilizando balones dentro de sus propias zonas libres.

4.3 INDUMENTARIA

La indumentaria de un jugador consiste en una camiseta, pantalón corto, medias (UNIFORMES EN ALTURA Y COLOR) y zapatos deportivos.

- 4.3.1 El diseño y color de las camisetas, pantalones cortos y medias deben ser uniformes para todo el equipo. Los uniformes deben estar limpios.
- 4.3.2 Los zapatos deben ser livianos y flexibles, con suela de goma o caucho sin tacón.
- 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 Los números deben 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 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 subrayando el número del pecho.
- 4.3.5 Está prohibido usar uniformes de un color diferente al de los otros jugadores y/o sin numeración oficial. No estará permitido presentar números pintados, tachados o remendados.

En caso de no cumplir con estas especificaciones no podrá jugar el equipo y pierde el partido con un resultado de 0-2 para el partido y 0-25 para cada set. En caso de que se inicie el encuentro, en el momento de que se percaten de esta situación se detendrá el encuentro y se aplica lo antes mencionado.





4.4 CAMBIO DE INDUMENTARIA

El 1^{er} árbitro puede autorizar a uno o más jugadores:

- 4.4.1 A jugar descalzo;
- 4.4.2 a cambiar uniformes sudados o dañados, entre sets o después de una sustitución, a condición que el color, diseño y número del/los nuevo/s uniforme/s sea/n el/los mismo/s;
- 4.4.3 a jugar con ropas de abrigo en clima frío, siempre que sean del mismo color y diseño para todo el equipo y estén numeradas de acuerdo a la Regla 4.3.3.

4.5 OBJETOS PROHIBIDOS

- 4.5.1 Se prohíbe utilizar objetos que puedan causar lesiones o proveer una ventaja artificial para el jugador.
- 4.5.2 Los jugadores pueden usar anteojos o lentes a su propio riesgo.
- 4.5.3 Artículos de compresión (auxiliares de protección de lesiones) pueden utilizarse para ayuda y protección.

Para Competencias Nacionales, estos artículos deben ser del mismo color a la parte correspondiente del uniforme. Colores negro, blanco o neutrales también pueden ser utilizados, siempre que todos los jugadores que los utilizan usen el mismo color.

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.

5.1 CAPITÁN

- 5.1.1 ANTES DEL PARTIDO, el capitán del equipo firma la hoja de anotación y representa a su equipo en el sorteo.

- 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 para que asuma el rol de capitán en juego. Este capitán en juego mantendrá sus atribuciones hasta que sea sustituido/a, retorne el capitán del equipo, o el set termine.
Cuando el balón está fuera de juego, sólo el capitán en juego está autorizado para hablar con los árbitros:
- 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/ as. 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 de anotación al finalizar el partido;
- 5.1.2.2 Para pedir autorización:
- a) para cambiar parte o toda la indumentaria,
 - b) para verificar las posiciones de los equipos,
 - c) para controlar el piso, la red, los balones etc.;
- 5.1.2.3 en ausencia del entrenador, a menos que el equipo tenga un entrenador asistente que haya asumido las funciones del entrenador, para solicitar tiempos de descanso y sustituciones.
- 5.1.3 AL FINAL DEL PARTIDO, el capitán del equipo:
- 5.1.3.1 agradece a los árbitros y firma la hoja de anotación para ratificar el resultado.
- 5.1.3.2 puede, habiendo notificado en su debido momento al primer árbitro, confirmar y registrar en la hoja de anotación una protesta oficial referente a la aplicación o interpretación de las reglas por parte de los árbitros.

5.2 ENTRENADOR

- 5.2.1 A lo largo del encuentro, el entrenador conduce el juego de su equipo desde fuera de la cancha. Selecciona las formaciones iniciales, los sustitutos y pide los tiempos de descanso. En esas funciones, su contacto oficial es el segundo árbitro.
- 5.2.2 ANTES DEL COMIENZO DEL PARTIDO, el entrenador registra o verifica los nombres y números de sus jugadores/as en la lista del equipo de la hoja de anotación, y luego la firma.
- 5.2.3 DURANTE EL PARTIDO, el entrenador:
- 5.2.3.1 antes del comienzo de cada set entrega al 2^{do} árbitro o al anotador la/s ficha/s de posición/es inicial/es debidamente cumplimentada/s y firmada/s; si se utilizan aplicaciones en la Tablet, la transmisión electrónica de las posiciones iniciales se considera automáticamente oficial.
- 5.2.3.2 se sienta en la banca de su equipo en el lugar más cercano al anotador pero puede abandonar su ubicación;

- 5.2.3.3 solicita tiempos para descanso y sustituciones;
- 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, si se encuentra en la esquina del Área de Control de Competencia, sin molestar o demorar el partido. Si el área de calentamiento está ubicada detrás de la banca del equipo, entonces el entrenador puede moverse desde la extensión de la línea de ataque hasta el final de la cancha de su equipo, pero sin obstruir la vista de los jueces de línea.

El entrenador está limitado a cumplir sus funciones detrás de la línea de restricción del entrenador.

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 partido.
- 5.3.2 En caso que el entrenador deba dejar su equipo por cualquier razón, inclusive por una sanción, pero excluyendo el ingreso al campo de juego como jugador, un entrenador asistente puede asumir las funciones del entrenador mientras dure la ausencia, una vez que sea confirmado a los árbitros por el capitán en juego.



Capítulo 3

FORMATO DE JUEGO

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

6.1 PARA ANOTAR UN PUNTO

6.1.1 Punto

Un equipo anota un punto:

- 6.1.1.1 por hacer tocar exitosamente el balón en el piso del campo de juego adversario;
- 6.1.1.2 cuando el equipo adversario comete una falta;
- 6.1.1.3 cuando el equipo adversario recibe un castigo.

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 las consecuencias de acuerdo con las 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 jugadores adversarios, se sanciona DOBLE FALTA y se repite la jugada.

6.1.3 Jugada y jugada completada

Una **jugada** es una secuencia de acciones de juego, desde el momento del golpe de saque por el sacador hasta que el balón queda fuera de juego. Una **jugada completada** es la secuencia de acciones de juego cuyo resultado es la obtención de un punto.

Esto incluye:

- la sanción de un Castigo
- la pérdida del saque por una falta de demora en el saque.

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

6.2 PARA GANAR UN SET

Un set (excepto el decisivo - 3er 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;...).

6.3 PARA GANAR EL PARTIDO

- 6.3.1 El partido es ganado por el equipo que gana dos sets.
- 6.3.2 En el caso de empate 1-1, el decisivo 3er. set se juega a 15 puntos con una diferencia mínima de 2 puntos.

6.4 NO PRESENTACIÓN 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 0-2 para el partido y 0-25 para 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 es declarado INCOMPLETO para el set o para el partido, pierde el set o el partido. Al equipo adversario se le otorgan los puntos, o los puntos y set necesarios para ganar el set o el partido. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sus sets.
- 6.4.4 6.4.4 Un equipo que no presenta uniforme de acuerdo con la regla 4.3 será declarado INCOMPLETO y pierde el partido con un resultado de 0-2 para el partido y 0-25 para cada set.

7 ESTRUCTURA DEL 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.

Si se debe jugar un set decisivo, deberá realizarse un nuevo sorteo.

- 7.1.1 El sorteo es realizado en presencia de los dos capitanes de los equipos.
- 7.1.2 El ganador del sorteo elige:

YA SEA

- ☒ El derecho a sacar o a recibir el saque,
O

- ☒ El lado de la cancha.
El perdedor toma la alternativa restante.

7.2 SESIÓN DE CALENTAMIENTO OFICIAL

- 7.2.1 Antes del comienzo del partido, si los equipos tuvieron previamente una cancha exclusivamente a su disposición, tienen derecho a un período de calentamiento oficial simultáneo de 3 minutos en la red; si no, pueden disponer de 5 minutos.

- 7.2.2 Si alguno de los capitanes solicita calentamientos oficiales en la red separados (consecutivos), los equipos pueden hacerlo durante 3 ó 5 minutos cada uno.
- 7.2.3 En el caso de calentamientos oficiales consecutivos, el equipo que ejecutará el primer saque toma el primer turno en la red.

7.3 FORMACIÓN INICIAL DE LOS EQUIPOS

- 7.3.1 Alinearán en el primer set 6 jugadores, los cuales no podrán ser sustituidos (sólo sustitución excepcional); en el segundo set otros 6 jugadores diferentes. Cuando un equipo se vea mermado durante el desarrollo de un partido por lesiones de sus jugadores, podrá realizar sustituciones excepcionales. Debe haber siempre seis jugadores por equipo en juego.
- La formación inicial de los equipos indica el orden de rotación de los jugadores en la cancha. Este orden debe mantenerse a lo largo del set.
- 7.3.2 Antes de comenzar cada set, el entrenador debe presentar la formación inicial de su equipo en la ficha de posiciones o por medio del dispositivo electrónico, si se usa. La ficha, debidamente completada y firmada, debe ser entregada al segundo árbitro o al anotador, o enviada directamente a la hoja de anotación electrónica.
- 7.3.3 Los jugadores no incluidos en la formación inicial del set son los que integran el cuadro del segundo set y en caso de tener un tercer set se alinearán los jugadores que el entrenador determine.
- 7.3.4 Una vez que la ficha de posiciones ha sido entregada al segundo árbitro o al anotador, ningún cambio en la formación inicial puede ser autorizado, sin una sustitución regular.
- 7.3.5 Las discrepancias entre la posición de los jugadores en la cancha y la que figura en la ficha de posiciones, se resuelven de la siguiente manera:
- 7.3.5.1 Cuando tal discrepancia se descubre antes de comenzar el set, la posición de los jugadores debe ser rectificadas de acuerdo a lo que figura en la ficha de posiciones. No habrá sanción;
- 7.3.5.2 Cuando, antes del comienzo del set, un jugador en el campo no está registrado en la ficha de posiciones para ese set, ese jugador debe ser reemplazado conforme a la ficha de posiciones. No habrá sanción;
- 7.3.5.3 No obstante, si el entrenador desea mantener en el campo al/los jugador/ es no registrado/s en la ficha de posiciones, debe solicitar usando la señal manual correspondiente, la/s sustitución/es regular/es la/s cual/es debe/n ser registrada/s en la hoja de anotación.

Si una discrepancia entre la posición de los jugadores en el campo y la ficha de posiciones se descubre tarde, el equipo en falta debe colocarse en las posiciones correctas. Los puntos del adversario permanecen válidos y, además, recibirá un punto y el derecho al próximo servicio. Todos los puntos anotados por el equipo en falta desde el momento exacto de la falta hasta su descubrimiento serán cancelados.

- 7.3.5.4 Si se encuentra un jugador en la cancha que no está registrado en la lista de jugadores, los puntos del adversario permanecen válidos y además, recibirá un punto y el derecho al próximo servicio. El equipo en falta perderá todos los puntos y/o sets (0-25 si fuera necesario) ganados desde el momento en que el jugador no registrado ingresó a la cancha y tendrá que someter una nueva ficha de posiciones colocando en la cancha a un jugador registrado, en la posición del jugador no registrado.

7.4 POSICIONES

En el momento que el balón es golpeado por el sacador, cada equipo debe estar ubicado dentro de su propio campo (excepto el sacador). Los jugadores del equipo receptor deben estar en el orden de rotación en el momento del golpe de saque.

Los jugadores del equipo que saca, no obstante, son libres de ocupar cualquier posición al momento del golpe de saque.

- 7.4.1 Las posiciones de los jugadores se enumeran de acuerdo a lo siguiente:
- 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 de la línea central 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.
- 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 (el último contacto con el piso fija la posición del jugador) como sigue:
- 7.4.3.1 Cada jugador zaguero debe estar a la misma altura o tener, al menos, una parte de un pie más lejos de la línea central que el pie de adelante de su correspondiente jugador delantero;
- 7.4.3.2 Cada jugador del lado derecho (izquierdo) debe estar al mismo nivel o tener, al menos, una parte de un pie más cerca de la línea lateral derecha (izquierda) que el pie más lejano de la línea lateral derecha (izquierda) de los otros jugadores en esa línea.
- 7.4.4 Después del golpe de saque, los jugadores de ambos equipos pueden moverse y ocupar cualquier posición en su propia cancha y en la zona libre.

7.5 FALTAS DE POSICIÓN

- 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. Cuando un jugador está en la cancha por medio de una sustitución ilegal y el juego se reanuda, esto se cuenta como una falta de posición con las consecuencias de una sustitución ilegal.
- 7.5.2 Si el sacador comete una falta de saque en el momento del golpe de saque, la falta del sacador prevalece sobre la falta de posición.
- 7.5.3 Si el saque se transforma en falta después del golpe de saque, la falta de posición es la que debe sancionarse.
- 7.5.4 Una falta de posición conduce a las siguientes consecuencias:
- 7.5.4.1 el equipo es sancionado con un punto y el saque para el adversario;
- 7.5.4.2 las posiciones de los jugadores deben rectificarse.

7.6 ROTACIÓN

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

7.7 FALTAS DE ROTACIÓN

- 7.7.1 Se comete una falta de rotación cuando el SAQUE no es efectuado de acuerdo al orden de rotación. Esto conduce al siguiente orden de consecuencias:
- 7.7.1.1 El anotador detiene el juego con el timbre; el adversario gana un punto y el próximo saque;
- si la falta de rotación solo es determinada después de haberse completado la jugada que comenzó con una falta de rotación, solo se adjudica un punto al adversario independientemente del resultado de la jugada completada.
- 7.7.1.2 el orden de rotación del equipo en falta debe ser rectificado.
- 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. Los puntos del adversario permanecen válidos.
- Si el momento de la falta no puede ser determinado, no habrá cancelación de punto/s y un punto y el saque para el adversario será la única sanción.

Capítulo 4

ACCIONES DE JUEGO

8 SITUACIONES DE JUEGO

8.1 BALÓN EN JUEGO

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

8.2 BALÓN FUERA DE JUEGO

El balón está fuera de juego en el momento en que se comete una falta pitada por uno de los árbitros; en ausencia de una falta, está fuera de juego al momento del silbato.

8.3 BALÓN “DENTRO”

El balón está “dentro” si en cualquier momento de su contacto con el piso, cualquier parte del balón toca el campo de juego, incluyendo las líneas de delimitación.

8.4 BALÓN “FUERA”

El balón está “fuera” cuando:

- 8.4.1 Todas las partes del balón que tocan el suelo están completamente fuera de las líneas que delimitan la cancha;
- 8.4.2 toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona que no está en juego;
- 8.4.3 toca las antenas, cuerdas, postes, o la propia red fuera de las bandas laterales;
- 8.4.4 atraviesa el plano vertical de la red completa o parcialmente por fuera del espacio de paso, excepto en el caso de la Regla 10.1.2.
- 8.4.5 cruza completamente el espacio inferior por debajo de la red.

9 JUEGO CON EL BALÓN

Cada equipo debe ejecutar sus acciones dentro de su propio espacio y área de juego (excepto Regla 10.1.2). Sin embargo, el balón puede ser recuperado desde más allá de su propia zona libre y por sobre la mesa de anotación en su extensión completa.

9.1 TOQUES POR EQUIPO

Un toque es cualquier contacto con el balón por parte de un jugador en juego.

Cada equipo tiene derecho a un máximo de tres toques (además del bloqueo, regla 14.4.1) y un mínimo de DOS TOQUES para devolver el balón. Si más toques son usados, el equipo comete falta de CUATRO TOQUES.

Si el balón es pasado por un toque se comete falta de UN TOQUE (a excepción del servicio, del bloqueo o a condición de que sea un toque de último recurso, que implique un esfuerzo extra, a juicio y apreciación del PRIMER ÁRBITRO). Si más toques son usados, el equipo comete falta de CUATRO TOQUES.

9.1.1 TOQUES CONSECUTIVOS

Un jugador no puede golpear el balón dos veces en forma consecutiva (excepto Reglas 9.2.3, 14.2 y 14.4.2).

9.1.2 TOQUES SIMULTÁNEOS

Dos o tres jugadores pueden tocar el balón al mismo momento.

9.1.2.1 Cuando dos (tres) compañeros tocan el balón simultáneamente se cuentan dos (ó 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 una falta.

9.1.2.2 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 sale “fuera”, la falta es del equipo que está del lado contrario.

9.1.2.3 Si contactos simultáneos por dos adversarios sobre la red llevan a un contacto extendido con el balón, aun cuando el contacto es completado sobre el campo adversario, el juego continúa.

9.1.3 TOQUE ASISTIDO

Dentro del área de juego no se permite a un jugador apoyarse en un compañero o en una estructura/objeto con el fin de golpear el balón.

Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta (tocar la red, cruzar la línea central, etc.) puede ser detenido o rescatado por un compañero de equipo.

9.2 CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE

9.2.1 El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.

9.2.2 El balón no puede ser retenido ni acompañado/conducido. Puede rebotar en cualquier dirección. Existe una flexibilidad en el contacto del acomodador de manos hacia arriba con dedos (voleo), al momento del golpe de acomodado.

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

Excepciones:

9.2.3.1 Durante el bloqueo se permiten contactos consecutivos entre uno o más jugadores a condición que los contactos ocurran en una misma acción;

9.2.3.2 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.

9.3 FALTAS EN EL TOQUE DEL BALÓN

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

9.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en una estructura/objeto con el fin de golpear el balón dentro del área de juego.

9.3.3 RETENCION: el balón es retenido y/o acompañado/conducido; no rebota del toque.

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

9.3.5 UN GOLPE: Si el balón es pasado por un toque se comete falta (a excepción del servicio, del bloqueo o a condición de que sea un toque de último recurso, que implique un esfuerzo extra).

10 BALÓN EN LA RED

10.1 BALÓN QUE CRUZA LA RED

10.1.1 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:

10.1.1.1 abajo, por el borde superior de la red;

10.1.1.2 a los lados, por las antenas y sus prolongaciones imaginarias;

10.1.1.3 arriba, por el techo.

10.1.2 Un balón proveniente del primer toque del equipo 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:

10.1.2.1 el campo de juego adversario no sea tocado por el jugador, (excepto Regla 11.2.2.1).

10.1.2.2 al ser recuperado, el balón cruce el plano de la red nuevamente total o parcialmente por el espacio exterior del mismo lado de la cancha, de lo contrario, se convierte en un balón fuera. El equipo adversario no puede interferir la acción.

10.1.2.3 el balón enviado hacia la zona libre adversaria, total o parcialmente a través del espacio exterior, proveniente del segundo o tercer toque del equipo, no puede ser recuperado y será juzgado como balón FUERA en el momento que cruce el plano de la red.

- 10.1.3 El balón que se dirige hacia el campo adversario a través del espacio inferior, está en juego hasta el momento que haya cruzado completamente el plano vertical de la Red.

10.2 BALÓN QUE TOCA LA RED

Un balón que cruza la red puede tocarla.

10.3 BALÓN EN LA RED

- 10.3.1 Un balón enviado a la red puede ser recuperado dentro del límite de los tres toques del equipo.
- 10.3.2 Si el balón rompe las mallas de la red, o la tira, la jugada se anula y se repite.

11 JUGADOR EN LA RED

11.1 REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED

- 11.1.1 Durante el bloqueo, un jugador puede tocar el balón por encima y más allá de la red, a condición de no interferir el juego del adversario antes del golpe de ataque de este último.
- 11.1.2 Después de un golpe de ataque está permitido a un jugador pasar la mano más allá de la red, a condición que el contacto con el balón se haya realizado dentro de su propio espacio de juego y el balón no sea retenido o empujado.

11.2 PENETRACION DEBAJO DE LA RED

- 11.2.1 Se permite penetrar en el espacio adversario por debajo de la red, a condición de no interferir con el juego del adversario.
- 11.2.2 Penetración dentro del campo adversario más allá de la línea central:
- 11.2.2.1 Está permitido tocar el campo de juego adversario con el/los pie/s siempre que alguna parte del/los pie/s que penetra/n permanezca/n en contacto con, o directamente sobre la línea central y esta acción no interfiera con el juego del adversario;
- 11.2.2.2 Está permitido tocar el campo de juego adversario con cualquier parte del cuerpo por encima de los pies, a condición de que esto no interfiera con el juego del adversario.
- 11.2.3 Un jugador puede penetrar en el campo de juego adversario una vez que el balón esté fuera de juego.
- 11.2.4 Cualquier jugador puede penetrar en la zona libre adversaria, a condición que no interfiera con el juego del adversario.

11.3 CONTACTO CON LA RED

11.3.1 El contacto de un jugador con la red, entre las antenas y durante la acción de jugar el balón, es una falta.

La acción de jugar el balón incluye (entre otras) el despegue, el golpe (o el intento) y el aterrizaje estable, pronto para una nueva acción.

11.3.1.2 Los jugadores pueden tocar los postes, cuerdas, o cualquier otro objeto fuera de las antenas, incluyendo la red misma, a condición que esto no interfiera con el juego. (excepto Regla 9.1.3).

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

11.4 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED

11.4.1 Un jugador toca el balón en el espacio adversario antes del golpe de ataque del adversario.

11.4.2 Un jugador interfiere con el juego del adversario mientras penetra dentro del espacio adversario debajo de la red.

11.4.3 El/los pie/s de un jugador penetra/n completamente en el campo adversario.

11.4.4 Un jugador interfiere con el juego por (entre otras cosas):

- tocar la red entre las antenas o la antena misma durante su acción de jugar el balón,
- usar la red como un apoyo o una ayuda para estabilizarse
- crear una injusta ventaja sobre el adversario al tocar la red
- realizar acciones que impidan al adversario intentar legítimamente jugar el balón
- aferrarse / sostenerse de la red

Cualquier jugador cercano al balón que se está jugando, y que está tratando de jugarlo, es considerado en acción de jugar el balón aunque no haga contacto con el mismo.

No obstante, tocar la red fuera de las antenas no es considerado una falta (excepto por la Regla 9.1.3).

12 SAQUE

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

12.1 PRIMER SAQUE EN UN SET

12.1.1 El primer saque del primer set, como también el del decisivo 5to set, lo realiza el equipo determinado por el sorteo.

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

12.2 ORDEN AL SAQUE

- 12.2.1 Los jugadores deben seguir el orden de saque registrado en la ficha de posiciones.
- 12.2.2 Después del primer saque en el set, el jugador que saca se determina como sigue:
- 12.2.3 Cuando el equipo sacador gana la jugada, saca de nuevo el jugador que efectuó el saque anterior (o su sustituto).
- 12.2.4 Cuando el equipo receptor 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.

12.3 AUTORIZACIÓN 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.

12.4 EJECUCIÓN DEL SAQUE

- 12.4.1 El balón debe ser golpeado con una mano o cualquier parte del brazo después de ser lanzado o soltado de la/s mano/s.
- 12.4.2 Se permite solo un lanzamiento al aire del balón. Se permite mover el balón de una mano a otra o botarlo en el piso.
- 12.4.3 Al momento de golpear el balón o elevarse para ejecutar un saque en salto, el/la sacador/a no puede tocar la cancha (línea de fondo incluida) o el terreno fuera de la zona de saque.
- Después de golpear el balón, él /ella puede pisar o caer fuera de la zona de saque, o dentro del campo.
- 12.4.4 El sacador debe golpear el balón dentro de los 8 segundos siguientes al toque del silbato del primer árbitro para el saque.
- 12.4.5 Un saque efectuado antes del toque de silbato del árbitro es nulo y debe repetirse.

12.5 PANTALLA

- 12.5.1 Los jugadores del equipo que saca no deben impedir a sus adversarios ver el golpe de saque y la trayectoria del balón por medio de una pantalla individual o colectiva.
- 12.5.2 Un jugador o grupo de jugadores del equipo que saca realiza/n una pantalla si mueven sus brazos, saltan o se desplazan lateralmente, durante la ejecución del saque, o se paran agrupados, a fin de ocultar el golpe de saque y la trayectoria del balón hasta que el mismo alcanza el plano vertical de la red.
- Si cualquiera de los dos es visible para el equipo que recibe, esto no es una pantalla.

12.5.3 Los jugadores del equipo que saca tienen prohibido levantar las manos por encima de su cabeza durante el golpe de saque y hasta que el balón haya cruzado más allá de la red.

El 1^{er} árbitro puede advertir (avisar) al equipo a través del capitán en juego, si el/ella sospecha que es una maniobra deliberada para producir una pantalla.

12.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE EL SAQUE

12.6.1 Faltas en el saque:

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

12.6.1.1 viola el orden de saque,

12.6.1.2 no ejecuta el saque apropiadamente.

12.6.2 Faltas después del golpe de saque:

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

12.6.2.1 toca a un jugador del equipo sacador o no cruza el plano vertical de la red completamente a través del espacio de paso;

12.6.2.2 cae “fuera”;

12.6.2.3 pasa sobre una pantalla.

12.7 FALTAS DE SAQUE Y FALTAS DE POSICIÓN

12.7.1 Si el sacador comete una falta en el momento de golpear el balón (ejecución incorrecta, error en el orden de rotación, etc.) y el adversario está fuera de posición, la falta de saque es la que debe ser sancionada.

12.7.2 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.

13 GOLPE DE ATAQUE

13.1 CARACTERÍSTICAS DEL GOLPE DE ATAQUE

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

13.1.2 Durante el golpe de ataque, NO se permite Toque de balón con la yema de los dedos (dejada). Tampoco se permite Retener o lanzar el balón.

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

13.2 RESTRICCIONES AL GOLPE DE ATAQUE

13.2.1 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 13.2.4 y 13.3.6).

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

13.2.2.1 al momento del despegue el /los pie/s del jugador no debe/n tocar ni traspasar la línea de ataque;

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

13.2.3 Un jugador zaguero también puede completar un golpe de ataque desde la zona de frente, si al momento del contacto una parte del balón está por debajo del borde superior de la red.

13.2.4 Ningún jugador tiene permitido completar 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.

13.3 FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE

13.3.1 Un jugador golpea el balón dentro del espacio de juego del equipo adversario.

13.3.2 Un jugador envía el balón “fuera”.

13.3.3 Un jugador zaguero completa un golpe de ataque desde la zona de frente, cuando al momento del golpe el balón se encuentra completamente por encima del borde superior de la red.

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

13.3.5 **Un jugador completa un golpe de ataque con la yema de los dedos (tip, dejadita, etc.).**

14 BLOQUEO

14.1 EL BLOQUEO

14.1.1 El bloqueo es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar, ubicándose por encima del borde superior de la red, el balón proveniente del adversario, sin importar la altura del contacto con el balón. Solamente se permite a los jugadores delanteros completar un bloqueo, pero al momento del contacto con el balón, una parte del cuerpo debe estar por encima del borde superior de la red.

14.1.2 Tentativa de Bloqueo

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

14.1.3 Bloqueo Completado

Un bloqueo es completado siempre que el balón es tocado por un bloqueador.

14.1.4 Bloqueo Colectivo

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

14.2 TOQUE DE BLOQUEO

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

14.3 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 antes que un adversario haya realizado un golpe de ataque.

14.4 BLOQUEO Y TOQUES DEL EQUIPO

14.4.1 El toque de bloqueo no cuenta como un toque del equipo. Consecuentemente, después de un toque de bloqueo, el equipo tiene derecho a tres toques para regresar el balón.

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

14.5 BLOQUEO DEL SAQUE

Está prohibido bloquear el saque adversario.

14.6 FALTAS DE BLOQUEO

14.6.1 El bloqueador toca el balón en el espacio ADVERSARIO antes del golpe de ataque del adversario.

14.6.2 Un jugador zaguero completa un bloqueo o participa en un bloqueo completado.

14.6.3 Bloquear el saque adversario.

14.6.4 El balón es enviado “fuera” por el bloqueo.

14.6.5 Bloquear el balón en el espacio adversario por fuera de la antena.

Capítulo 5

INTERRUPCIONES, DEMORAS E INTERVALOS

15 INTERRUPCIONES

Una interrupción es el tiempo entre una jugada completada y el silbato del 1^{er} árbitro para el próximo saque.

Las únicas **interrupciones regulares de juego** son los TIEMPOS DE DESCANSO Y LAS SUSTITUCIONES.

15.1 NÚMERO DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO

Cada equipo puede solicitar un máximo de dos tiempos de descanso y seis sustituciones solo en el tercer set.

En este caso no se permiten sustituciones regulares en el primero y segundo set, sólo excepcionales en caso de lesión o enfermedad. En el tercer set, 6 sustituciones es el máximo permitido por equipo, y uno o más jugadores pueden ser sustituidos al mismo tiempo.

15.2 SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO

15.2.1 La solicitud de uno o dos tiempos de descanso y una solicitud de sustitución (solo en el tercer set) hecha por cualquiera de los equipos, pueden seguirse una a otra dentro de la misma interrupción.

15.2.2 Sin embargo, un equipo no está autorizado a realizar **solicitudes** consecutivas de sustitución (solo en el tercer set) durante la misma interrupción. Dos o más jugadores pueden ser sustituidos (solo en el tercer set) al mismo tiempo dentro de la misma solicitud.

15.2.3 Tiene que haber una jugada completada entre dos solicitudes de sustitución (solo en el tercer set) separadas del mismo equipo. (Excepción: una sustitución forzada debido a una lesión o una expulsión/descalificación). (15.5.2, 15.7, 15.8)

15.2.4 No está permitido solicitar ninguna interrupción regular del juego después de haber tenido una solicitud rechazada y sancionada con una amonestación por demora durante la misma interrupción (es decir, antes del final de la siguiente jugada completada).

15.3 SOLICITUD DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO

15.3.1 Las interrupciones regulares de juego pueden ser solicitadas por el entrenador o, en ausencia del entrenador por el entrenador asistente o el capitán en juego, y sólo por ellos.

15.3.2 Se permite una sustitución antes del comienzo del tercer set y debe ser registrada como una sustitución regular para ese set.

15.4 TIEMPOS DE DESCANSO

- 15.4.1 La solicitud de un tiempo de descanso debe ser realizada efectuando la señal manual correspondiente, cuando el balón está fuera de juego y antes que suene el silbato para el saque. Todos los tiempos de descanso que son solicitados duran 30 segundos.
- 15.4.2 Durante todos los tiempos de descanso, los jugadores en juego deben dirigirse a la zona libre cercana a su banco.

15.5 SUSTITUCIONES

- 15.5.1 Una sustitución es el acto por el cual un jugador, entra al juego para ocupar la posición de otro jugador, que debe abandonar el campo de juego en ese momento.
- 15.5.2 Cuando la sustitución es forzada por la lesión de un jugador en juego, puede estar acompañada por el entrenador (o el capitán en juego) mostrando la señal manual correspondiente.

15.6 LIMITACIONES A LAS SUSTITUCIONES

- 15.6.1 Un jugador de la formación inicial puede salir del juego, solo una vez en el tercer set y reingresar, pero solo una vez en el tercer set y únicamente a su posición previa en la formación inicial.
- 15.6.2 Un jugador sustituto puede ingresar al juego para reemplazar a un jugador de la formación inicial en el tercer set, pero sólo una vez en el tercer set, y a su vez, solamente puede ser reemplazado por el mismo jugador de la formación inicial.

15.7 SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL

Un jugador que no puede continuar jugando, debido a una lesión/enfermedad o expulsión/descalificación debe ser sustituido legalmente. Si esto no es posible, el equipo está autorizado a realizar una sustitución EXCEPCIONAL, más allá de los límites de la Regla 15.6 de la siguiente manera: El jugador lesionado deberá ser sustituido por uno de los seis jugadores (as), que se encuentran en la banca bajo un sorteo dirigido por el primer árbitro. El jugador lesionado no puede regresar al partido; sin embargo, el equipo contrario tendrá como opción el derecho de realizar una sustitución excepcional bajo el mismo sistema de un sorteo dirigido por el primer árbitro.

Una sustitución excepcional significa que cualquier jugador que no está en el campo de juego en el momento de la lesión/enfermedad/expulsión/descalificación, puede ingresar al juego por el jugador lesionado/enfermo/expulsado/descalificado. El jugador lesionado/enfermo/expulsado que es sustituido no tiene permitido reingresar al partido.

Una sustitución excepcional no puede ser contada en ningún caso como una sustitución regular, pero debe ser registrada en la hoja de anotación como parte del total de sustituciones en el set y en el partido.

15.8 SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN O DESCALIFICACIÓN

Un jugador **EXPULSADO** o **DESCALIFICADO** debe ser sustituido inmediatamente a través de una sustitución legal. Si esto no es posible el equipo tiene el derecho a realizar una sustitución excepcional. Si esto no es posible, el equipo es declarado **INCOMPLETO**.

15.9 SUSTITUCIÓN ILEGAL

- 15.9.1 Una sustitución es ilegal si excede los límites indicados en la Regla 15.6 (excepto el caso de la Regla 15.7), o si se encuentra involucrado un jugador no registrado.
- 15.9.2 Cuando un equipo ha realizado una sustitución ilegal y el juego fue reanudado la siguiente secuencia de procedimiento debe ser aplicada:
- 15.9.2.1 el equipo es penalizado con un punto y el saque para el adversario,
- 15.9.2.2 la sustitución debe ser rectificada,
- 15.9.2.3 los puntos anotados por el equipo en falta desde el momento en que la falta fue cometida deben ser cancelados. Los puntos del adversario permanecen válidos.

15.10 PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN

- 15.10.1 Las sustituciones deben realizarse dentro de la zona de sustitución.
- 15.10.2 Una sustitución solo debe durar el tiempo necesario para registrarla en la hoja de anotación y permitir la entrada y salida de los jugadores.
- 15.10.3.1 La solicitud para sustitución comienza en el momento del ingreso del/ los jugador/es sustituto/s dentro de la zona de sustitución, listo/s para jugar, durante una interrupción. El entrenador no necesita mostrar la señal manual de sustitución, excepto si la sustitución se produce por una lesión o antes del comienzo del set.
- 15.10.3.2 Si el jugador no está listo en el momento de la solicitud, la sustitución no se otorga y el equipo es sancionado por demora.
- 15.10.3.3 La solicitud para sustitución es reconocida y anunciada por el anotador o el 2^{do} árbitro mediante el uso del timbre o el silbato, respectivamente. El 2^{do} árbitro autoriza la sustitución.

- 15.10.4 Si un equipo pretende realizar simultáneamente más de una sustitución, todos los jugadores a ingresar deben entrar en la zona de sustitución al mismo tiempo, para ser considerados en la misma solicitud. En este caso, las sustituciones deben realizarse en sucesión, una pareja de jugadores tras otra. Si una de ellas es ilegal será rechazada y sujeta a una sanción por demora, la/s legal/es será/n otorgada/

15.11.1 SOLICITUDES IMPROCEDENTES

- 15.11.1 Es impropio solicitar cualquier interrupción regular de juego:
- 15.11.1.1 durante una jugada o en el momento de, o después, que suene el silbato para el saque,
 - 15.11.1.2 Por un miembro del equipo no autorizado,
 - 15.11.1.3 Para una segunda sustitución del mismo equipo durante la misma interrupción (es decir, antes del final de la próxima jugada completada), excepto en el caso de lesión/enfermedad/expulsión/descalificación de un jugador en juego.
 - 15.11.1.4 después de haber agotado el número autorizado de tiempos de descanso y sustituciones.
- 15.11.2 La primera solicitud impropia de un equipo en el partido que no afecte o demore el juego será rechazada, pero debe ser registrada en la hoja de anotación sin otras consecuencias.
- 15.11.3 Cualquier otra solicitud impropia posterior por el mismo equipo en el partido, constituye una demora.

16 DEMORAS DE JUEGO

16.1 TIPOS DE DEMORAS

Toda acción impropia de un equipo que difiera la reanudación del juego es una demora, incluyendo, entre otras:

- 16.1.1 Demorar interrupciones regulares de juego;
- 16.1.2 prolongar interrupciones, luego de haberse ordenado reanudar el juego,
- 16.1.3 solicitar una sustitución ilegal;
- 16.1.4 repetir una solicitud impropia;
- 16.1.5 demorar el juego por un miembro del equipo.

16.2 SANCIONES POR DEMORA

- 16.2.1 “Amonestación por demora” y “castigo por demora” son sanciones para el equipo.
- 16.2.1.1 Las sanciones por demora permanecen en vigencia por todo el partido.
 - 16.2.1.2 Todas las sanciones por demora son registradas en la hoja de anotación.

16.2.2 La primera demora en el partido por un miembro de un equipo es sancionada con “AMONESTACION POR DEMORA”.

16.2.3 La segunda y subsiguientes demoras de cualquier tipo por cualquier miembro del mismo equipo en el mismo partido constituyen una falta y son sancionadas con un “CASTIGO POR DEMORA”: un punto y el saque para el adversario.

16.2.4 Las sanciones por demora impuestas antes o entre sets se aplicarán en el set siguiente.

17 INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO

17.1 LESIÓN / ENFERMEDAD

17.1.1 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.

La jugada debe repetirse.

17.1.2 Si un jugador lesionado/enfermo no puede ser sustituido 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.

Si el jugador no se recupera su equipo es declarado incompleto.

17.2 INTERFERENCIA EXTERNA

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

17.3 INTERRUPCIONES PROLONGADAS

17.3.1 Cuando circunstancias imprevistas interrumpen un encuentro el 1^{er} árbitro, el organizador y el Comité de Control, en caso de haber alguno, decidirán las medidas a tomar para restablecer las condiciones normales.

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

17.3.2.1 si el encuentro se reanuda en la misma cancha, el set interrumpido continuará normalmente con el mismo marcador, jugadores (excepto los expulsados o descalificados) y posiciones. Los sets ya jugados mantendrán sus resultados.

17.3.2.2 si el encuentro se reanuda en otra cancha, el set interrumpido se cancela y se reinicia con los mismos miembros de los equipos y las mismas formaciones iniciales (excepto los expulsados o descalificados) y el registro de todas las sanciones es mantenido. Los sets ya jugados mantendrán sus resultados.

17.3.3 Si ocurrieran una o más interrupciones que excedan las cuatro horas en total el partido deberá jugarse completamente de nuevo.

18 INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO

18.1 INTERVALOS

Un intervalo es el tiempo entre sets. Todos los intervalos duran 3 minutos.

Durante este período de tiempo, se realiza el cambio de campo y el registro de las formaciones de los equipos en la hoja de anotación.

El intervalo entre el 2^{do} y 3^{do} set puede ser extendido hasta 10 minutos por el órgano competente, a solicitud del organizador.

18.2 CAMBIOS DE CAMPO

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

18.2.2 En el set decisivo, cuando el equipo que lidera alcanza los 8 puntos, ambos equipos cambian de campo sin demora, manteniendo los jugadores en las mismas posiciones.

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.



Capítulo 6

CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

19 REQUERIMIENTOS DE CONDUCTA

19.1 CONDUCTA DEPORTIVA

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

19.1.2 Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con conducta deportiva, sin discutir las.

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

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

19.2 JUEGO LIMPIO

19.2.1 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.

19.2.2 Se permite la comunicación entre los miembros del equipo durante el juego.

20 CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES

20.1 CONDUCTA INCORRECTA MENOR

Las conductas incorrectas menores no están sujetas a sanciones. Es deber del 1^{er} árbitro, prevenir a los equipos de la aproximación al nivel de sanciones.

Esto se hace en dos pasos:

Paso 1: emitiendo una advertencia verbal, por intermedio del capitán en juego;

Paso 2: mostrando la TARJETA AMARILLA al/los miembro/s del equipo correspondiente. Esta advertencia formal no es una sanción en sí misma, sino una indicación de que el miembro del equipo (y por extensión todo el equipo) ha alcanzado el nivel de sanciones para el partido. Esto se registra en la hoja de anotación pero no tiene consecuencias inmediatas.

20.2 CONDUCTA INCORRECTA QUE CONDUCE A 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.

20.2.1 Conducta Grosera: acción contraria a las buenas costumbres o principios morales.

20.2.2 Conducta Ofensiva: gestos o palabras difamatorias o insultantes, o cualquier acción que exprese desprecio.

20.2.3 Agresión: ataque físico o conducta agresiva o amenazante.

20.3 ESCALA DE SANCIONES

De acuerdo al juicio del 1^{er} árbitro y dependiendo del grado de seriedad de la ofensa, las sanciones a aplicarse y que se registran en la hoja de anotación son: **Castigo, Expulsión o Descalificación.**

20.3.1 Castigo

La primera conducta grosera en el partido por cualquier miembro de un equipo se sanciona con un punto y el saque para el adversario.

20.3.2 Expulsión

20.3.2.1 Un miembro del equipo que es sancionado con expulsión debe ser sustituido legal/excepcionalmente, e inmediatamente si está en el campo de juego, y no podrá participar durante el resto del set y debe ir al camarín del equipo hasta completar el set en curso sin otras consecuencias.

Un/a entrenador/a expulsado/a pierde su derecho a intervenir en el resto del set y debe ir al camarín del equipo hasta completar el set en curso.

20.3.2.2 La primera conducta ofensiva por un miembro del equipo se sanciona con expulsión sin otras consecuencias.

20.3.2.3 La segunda conducta grosera en el mismo partido por un mismo miembro del equipo se sanciona con expulsión sin otras consecuencias.

20.3.3 Descalificación

20.3.3.1 Un miembro del equipo que es sancionado con descalificación debe ser sustituido legal/excepcionalmente, e inmediatamente si está en el campo de juego y debe ir al camarín del equipo por el resto del partido sin otras consecuencias.

20.3.3.2 El primer ataque físico o intento, o amenaza de agresión se sanciona con descalificación sin otras consecuencias.

20.3.3.3 La segunda conducta ofensiva en el mismo partido por un mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin otras consecuencias.

20.3.3.4 La tercera conducta grosera en el mismo partido por un mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin otras consecuencias.

20.4 APLICACION DE SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA

- 20.4.1 Todas las sanciones por faltas de conducta son sanciones individuales, tienen validez para todo el partido y se registran en la hoja de anotación.
- 20.4.2 La repetición de una falta de conducta por el mismo miembro de un equipo en el mismo partido es sancionada progresivamente (el miembro del equipo recibe una sanción mayor por cada falta de conducta sucesiva).
- 20.4.3 Una expulsión o descalificación debida a una conducta ofensiva o agresión no requiere de una sanción previa.

20.5 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.

20.6 RESUMEN DE FALTAS DE CONDUCTA Y USO DE TARJETAS

Amonestación: no es sanción - Paso 1: advertencia verbal
Paso 2: se muestra Tarjeta Amarilla

Castigo: es sanción - se muestra Tarjeta Roja

Expulsión: es sanción - se muestran las Tarjetas Roja y Amarilla juntas

Descalificación: es sanción - se muestran las Tarjetas Roja y Amarilla separadas



PARTE 2
SECCIÓN 2:
**LOS ÁRBITROS, SUS
RESPONSABILIDADES Y
SEÑALES MANUALES
OFICIALES**

Capítulo 7

LOS ÁRBITROS

21 EQUIPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

21.1 COMPOSICION

El equipo arbitral para un partido se compone de los siguientes oficiales:

- el 1^{er} árbitro,
- el 2^{do} árbitro,
- el árbitro Challenge,
- el árbitro de reserva,
- el anotador,
- cuatro (dos) jueces de línea.

Su ubicación se muestra en el Diagrama 10.

21.2 PROCEDIMIENTOS

- 21.2.1 Sólo el 1^{er} y 2^{do} árbitro pueden hacer sonar un silbato durante el partido:
- 21.2.2 el 1^{er} árbitro hace la señal para autorizar el saque que inicia la jugada;
- 21.2.1.2 el 1^{er} ó 2^{do} árbitro señalan el fin de una jugada, a condición que estén seguros que una falta fue cometida y conocen su naturaleza;
- 21.2.2 pueden pitar durante una interrupción de juego para indicar que autorizan o rechazan alguna petición de los equipos.
- 21.2.3 inmediatamente después que los árbitros pitan señalando que una jugada ha sido completada, deben indicar con las señas manuales oficiales:
- 21.2.3.1 si la falta es pitada por el 1^{er} árbitro, él/ella indicará en el siguiente orden:
- a) el equipo que saca,
 - b) la naturaleza de la falta,
 - c) el/los jugador/es en falta (si es necesario).

21.2.3.2 Si la falta es pitada por el 2^{do} árbitro, él/ella indicará:

- a) la naturaleza de la falta,
- b) el jugador en falta (si es necesario),
- c) el equipo que saca, siguiendo la señal manual del 1^{er} árbitro.

En este caso, el 1^{er} árbitro no indica ni la naturaleza de la falta ni el jugador en falta, sino sólo el equipo que saca.

21.2.3.3 En el caso de una falta de golpe de ataque o una falta de bloqueo cometida por un jugador zaguero, ambos árbitros señalarán de acuerdo a 21.2.3.1 y 21.2.3.2.

21.2.3.4 En el caso de una doble falta, ambos árbitros señalarán en orden:

- a) la naturaleza de la falta,
- b) los jugadores en falta (si es necesario),

El próximo equipo que saca es entonces determinado por el 1^{er} árbitro.

22 1^{er} ÁRBITRO

22.1 UBICACIÓN

El 1^{er} árbitro desempeña sus funciones de pie en una plataforma de árbitro colocada en uno de los extremos de la red en el lado opuesto al del anotador. Su vista debe estar aproximadamente 50 cm sobre el borde superior de la red.

22.2 AUTORIDAD

22.2.1 El 1^{er} árbitro dirige el encuentro de principio a fin. Tiene autoridad sobre todos los miembros del equipo arbitral y miembros de los equipos.

Durante el partido sus decisiones son finales. Tiene autoridad para revocar las decisiones de los demás miembros del equipo arbitral si estima que son equivocadas.

Puede incluso sustituir a un miembro del equipo arbitral si considera que no está desempeñando correctamente sus funciones.

22.2.2 También controla el trabajo de los recoge balones, secapisos y moperos rápidos.

22.2.3 Tiene facultad para decidir toda cuestión sobre el juego, inclusive aquellas no previstas en las Reglas.

22.2.4 No debe permitir ninguna discusión respecto a sus decisiones.

No obstante, a solicitud del capitán en juego, el 1^{er} árbitro ofrecerá una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas en las que haya basado su decisión.

Si el capitán en juego está en desacuerdo con la explicación y opta por protestar contra tal decisión, debe reservarse inmediatamente el derecho a registrar la protesta al finalizar el partido. El 1^{er} árbitro debe autorizar este derecho del capitán en juego.

- 22.2.5 El 1^{er} árbitro es responsable de determinar antes y durante el encuentro, si los útiles del área de juego y las condiciones satisfacen los requisitos para jugar.

22.3 RESPONSABILIDADES

22.3.1 Antes del comienzo del partido, el 1^{er} árbitro:

22.3.1.1 inspecciona las condiciones del área de juego, los balones y otros útiles de juego;

22.3.1.2 realiza el sorteo con los capitanes de los equipos;

22.3.1.3 controla el calentamiento de los equipos.

22.3.2 Durante el encuentro, está autorizado a:

22.3.2.1 efectuar advertencias a los equipos.;

22.3.2.2 sancionar faltas de conducta y demoras;

22.3.2.3 Decidir sobre:

a) las faltas del sacador y de posición en el equipo sacador, incluyendo la pantalla;

b) las faltas en el toque del balón;

c) las faltas por encima de la red y las faltas de toque de red de los jugadores, principalmente (pero no exclusivamente) en el lado del atacante;

d) las faltas en los golpes de ataque de los jugadores zagueros;

e) el balón que atraviesa completamente el espacio inferior por debajo de la red;

- g) el bloqueo completado por los jugadores zagueros.
- h) el balón que cruza la red total o parcialmente por fuera del espacio de paso hacia el campo adversario o toca la antena sobre su lado del campo de juego.
- i) el balón de saque, el 2^{do} o el 3^{er} toque que pasa por encima o por fuera de la antena sobre su lado del campo.

22.3.3 Al final del partido, controla la hoja de anotación y la firma.

23 2^{do} ÁRBITRO

23.1 UBICACIÓN

El 2^{do} árbitro cumple sus funciones de pie fuera de la cancha, cerca del poste, del lado opuesto y de frente al 1^{er} árbitro.

23.2 AUTORIDAD

- 23.2.1 El 2^{do} árbitro es el asistente del 1^{er} árbitro, pero también posee su propio ámbito de jurisdicción.

Si el 1^{er} árbitro no puede continuar con su trabajo, el 2^{do} árbitro puede reemplazarlo.
- 23.2.2 Puede, sin tocar el silbato, señalar también faltas que no sean de su rango de jurisdicción, pero no debe insistir con ellas al 1^{er} árbitro.
- 23.2.3 Controla el trabajo de/los anotador/es.
- 23.2.4 Controla a los miembros del equipo en sus bancas y reporta sus faltas de conducta al 1^{er} árbitro.
- 23.2.5 Controla los jugadores en las áreas de calentamiento.
- 23.2.6 Autoriza las interrupciones regulares de juego, controla su duración y rechaza las solicitudes improcedentes.
- 23.2.7 Controla el número de tiempos de descanso y sustituciones usadas por cada equipo, y avisa el 2^{do} tiempo de descanso y la 5ta y 6ta sustitución al 1^{er} árbitro y al entrenador correspondiente.
- 23.2.8 En el caso de lesión de un jugador, autoriza una sustitución excepcional u otorga los 3 minutos de tiempo de recuperación.
- 23.2.9 Verifica las condiciones del piso, principalmente en la zona de frente. También controla durante el partido que los balones conserven las condiciones reglamentarias requeridas.

23.3 RESPONSABILIDADES

- 23.3.1 Al comienzo de cada set, en los cambios de campo durante el set decisivo y cada vez que sea necesario, el 2^{do} árbitro verifica que las posiciones de los jugadores en la cancha coincidan con la ficha de posiciones inicial.
- 23.3.2 Durante el partido, el segundo árbitro decide, pita y señala:
- 23.3.2.1 la penetración dentro del campo adversario, y el espacio por debajo de la red;
 - 23.3.2.2 las faltas de posición del equipo receptor;
 - 23.3.2.3 las faltas de toque de red del jugador, principalmente (pero no exclusivamente) del lado del bloqueador y el contacto con la antena de su lado del campo;
 - 23.3.2.4 el bloqueo completado por los jugadores zagueros o la falta de golpe de ataque por los jugadores zagueros;
 - 23.3.2.5 El contacto del balón con un objeto externo;
 - 23.3.2.6 El contacto del balón con el suelo cuando el 1^{er} árbitro no está en posición de ver tal contacto;
 - 23.3.2.7 El balón que cruza la red total o parcialmente por fuera del espacio de paso hacia el campo contrario o toca la antena en su lado del campo.
 - 23.3.2.8 el balón de saque, el 2^{do} o el 3^{er} toque que pasa por encima o por fuera de la antena sobre su lado del campo.
- 23.3.3 Al final del partido, controla y firma la hoja de anotación.

24 ANOTADOR

24.1 UBICACIÓN

El anotador desempeña sus funciones sentado ante la mesa del anotador, en el lado opuesto y de frente al 1^{er} árbitro.

24.2 RESPONSABILIDADES

Completa la hoja de anotación de acuerdo con las Reglas, cooperando con el 2^{do} árbitro.

Utiliza un timbre u otro elemento sonoro para notificar irregularidades o llamar la atención de los árbitros cuando lo requieran sus responsabilidades.

24.2.1 Antes del comienzo del partido y del set, el anotador:

24.2.1.1 registra los datos del partido y de los equipos de acuerdo al procedimiento vigente, y obtiene las firmas de los capitanes y entrenadores;

24.2.1.2 registra la formación inicial de cada equipo de acuerdo con las fichas de posición inicial (o controla los datos sometidos electrónicamente).

Si no recibe a tiempo las fichas de posición inicial, debe inmediatamente notificar este hecho al 2^{do} árbitro.

24.2.2 Durante el partido, el anotador:

24.2.2.1 registra los puntos ganados por los equipos;

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

24.2.2.3 está autorizado a reconocer y anunciar las solicitudes de sustitución de jugadores mediante el uso del timbre, controlando su número y registrando las sustituciones y los tiempos de descanso e informando al 2^{do} árbitro;

24.2.2.4 notifica a los árbitros si una solicitud de interrupción regular de juego es improcedente;

24.2.2.5 anuncia a los árbitros la finalización de los sets y el alcance del 8vo punto en el set decisivo;

24.2.2.6 registra las amonestaciones por faltas de conducta, las sanciones y solicitudes improcedentes;

24.2.2.7 registra todo otro hecho, bajo instrucción del 2^{do} árbitro, por ejemplo: sustituciones excepcionales, tiempo para recuperación, interrupciones prolongadas, interferencias externas, re-designación, etc.;

24.2.2.8 Controla el intervalo entre sets.

- 24.2.3 Al final del partido, el anotador:
 - 24.3.3.1 registra el resultado final;
 - 24.2.3.2 en el caso de una protesta, con la autorización previa del 1^{er} árbitro, escribe o permite escribir al capitán del equipo/juego, en la hoja de anotación una declaración de los hechos protestados;
 - 24.2.3.3 Después de firmar él mismo la hoja de anotación, obtiene las firmas de los capitanes de los equipos y la de los árbitros.

25 ANOTADOR ASISTENTE

25.1 UBICACIÓN

El anotador asistente cumple sus funciones sentado al lado del anotador en la mesa de anotación.

25.2 RESPONSABILIDADES

Asiste al anotador en sus tareas administrativas.

Si el anotador no puede continuar su trabajo, el anotador asistente lo sustituye.

- 25.2.1 Antes del comienzo del partido y del set, el anotador asistente:
 - 25.2.1.1 prepara la hoja de anotación de reserva.
- 25.2.2 Durante el partido, el anotador asistente:
 - 25.2.2.1 opera el tablero manual de la mesa del anotador;
 - 25.2.2.2 controla la concordancia del marcador;
 - 25.2.2.3 de ser necesario, actualiza la hoja de reserva y se la entrega al anotador.
- 25.2.3 Al final del partido, el anotador asistente:
 - 25.2.3.1 firma la hoja de anotación.

26 JUECES DE LÍNEA

26.1 UBICACIÓN

Se intervienen solamente dos jueces de línea, se ubican en las esquinas del campo de juego, del lado más cercano de la mano derecha de cada árbitro, diagonalmente a 1 ó 2 m de la esquina.

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

Para Competencias Nacionales, si se utilizan cuatro jueces de línea, ellos 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.

26.2 RESPONSABILIDADES

- 26.2.1 Los jueces de línea llevan a cabo sus funciones utilizando banderas (40 x 40 cm) para señalar:
 - 26.2.1.1 balón “dentro” o “fuera” cuando el balón cae cerca de su/s línea/s;
 - 26.2.1.2 los toques de balón “fuera” por el equipo receptor del balón;
 - 26.2.1.3 el balón que toca la antena, el balón de saque, el 2^{do} y el 3^{er} toque del equipo que cruza la red por fuera del espacio de paso, etc.;
 - 26.2.1.4 si algún jugador (excepto el sacador) está pisando fuera de su campo de juego en el momento del golpe de saque;
 - 26.2.1.5 las faltas de pie del sacador;
 - 26.2.1.6 cualquier contacto con los 80 cm superiores de la antena de su lado del campo de juego, hecho por cualquier jugador durante su acción de jugar el balón o que interfiere con el juego;
 - 26.2.1.7 el 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.
- 26.2.2 Cuando el 1^{er} árbitro lo solicite, el juez de línea debe repetir su señal.

27 SEÑALES OFICIALES

271 SEÑALES MANUALES DE LOS ÁRBITROS

Los árbitros deben indicar, mediante las señales manuales oficiales, la razón de haber sonado el silbato (la naturaleza de la falta pitada o el propósito de la interrupción autorizada). La señal 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.

27.2 SEÑALES CON BANDERA DE LOS JUECES DE LÍNEA

Los jueces de línea deben indicar, con las señales oficiales de bandera, la naturaleza de la falta marcada, y mantenerla por un momento.



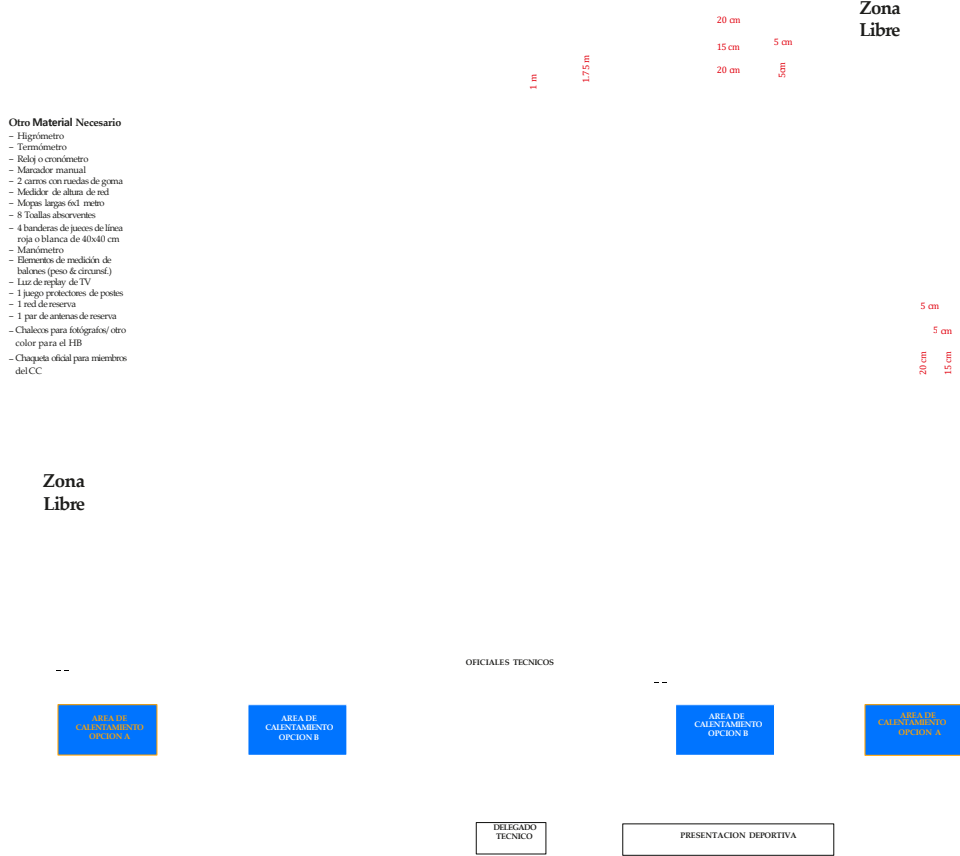
PARTE 2

SECCIÓN 3:

DIAGRAMAS

DIAGRAMA 1a. ÁREA DE CONTROL DE LA COMPETENCIA

Reglas Relevantes: 1, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.2, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 27.1, 28.1
(...) Valores aplicables en Competencias Mundiales y Oficiales de la CONADE



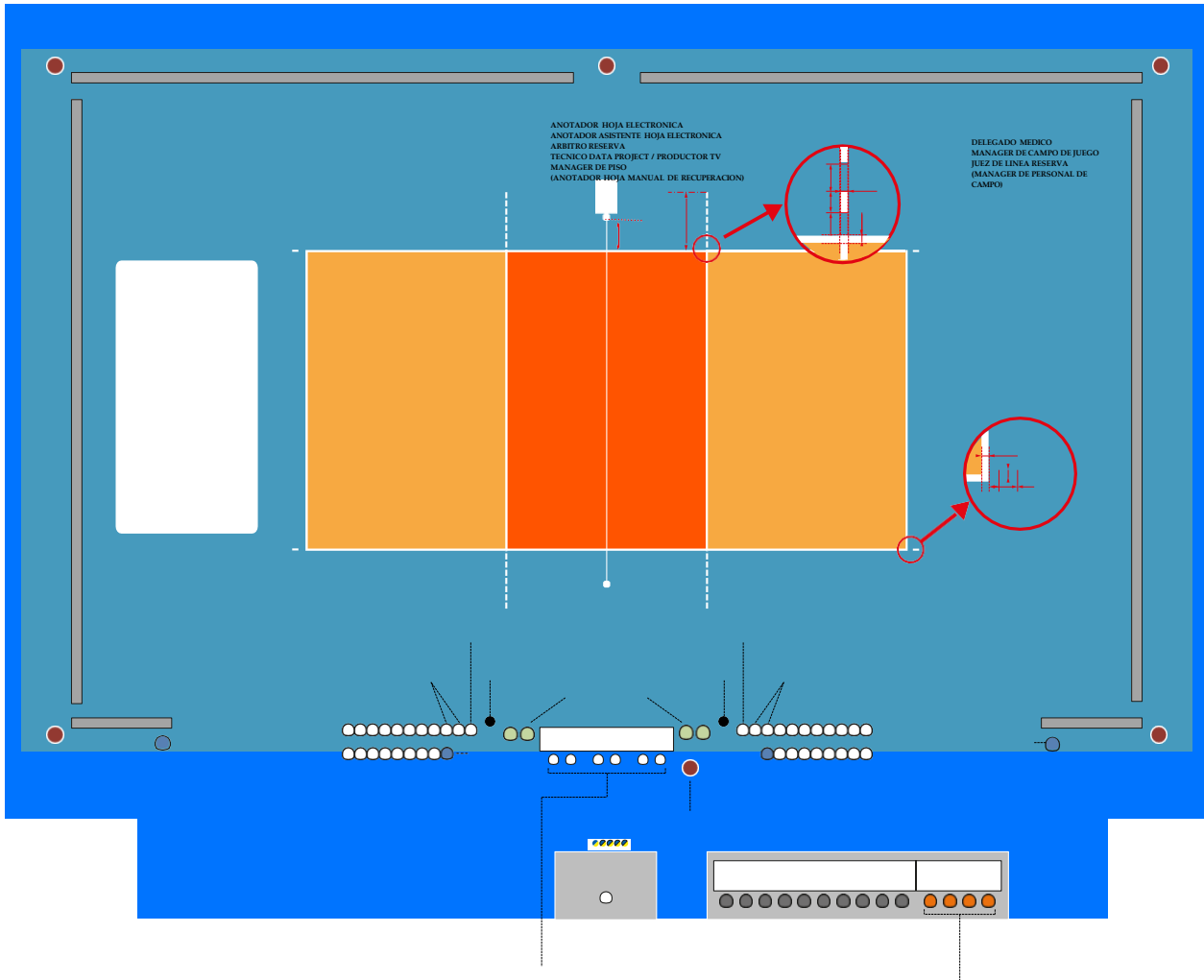
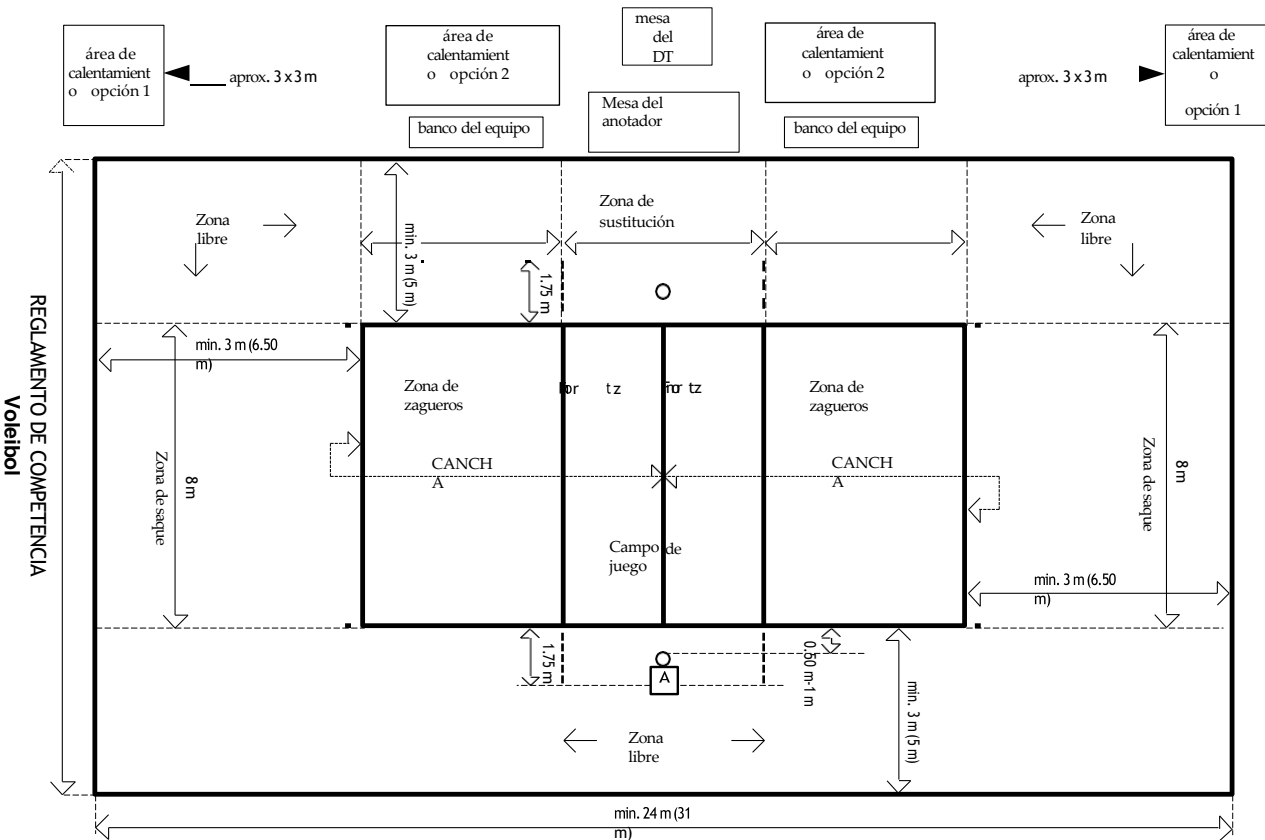


DIAGRAMA 1b- EL ÁREA DE JUEGO

Reglas Relevantes: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1

(...) Valores aplicables en Competencias Mundiales y Oficiales de la CONADE



REGLAMENTO DE COMPETENCIA
Voleibol

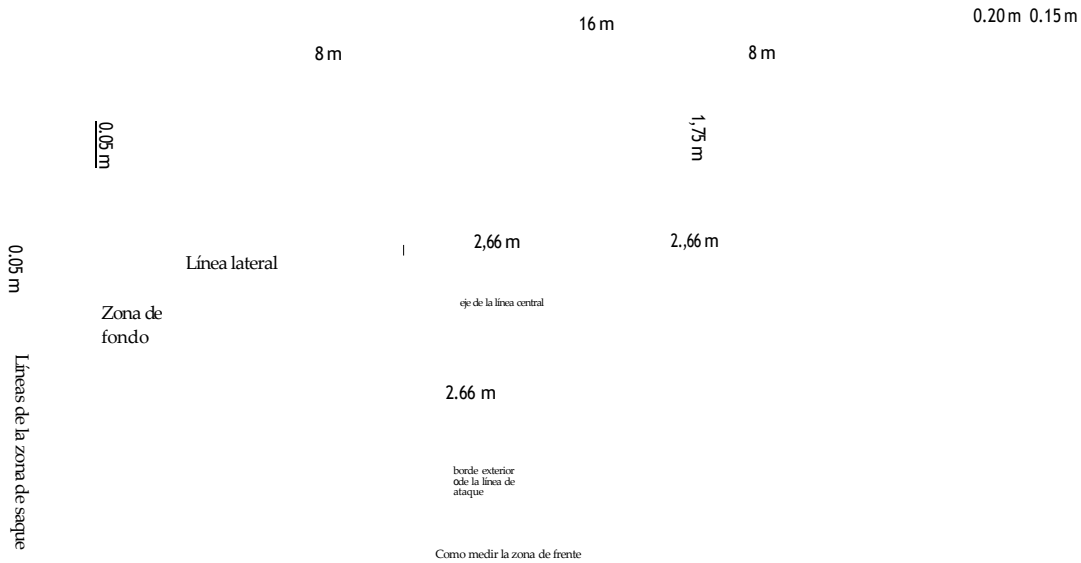


DIAGRAMA 2: EL CAMPO DE JUEGO

Reglas Relevantes: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1

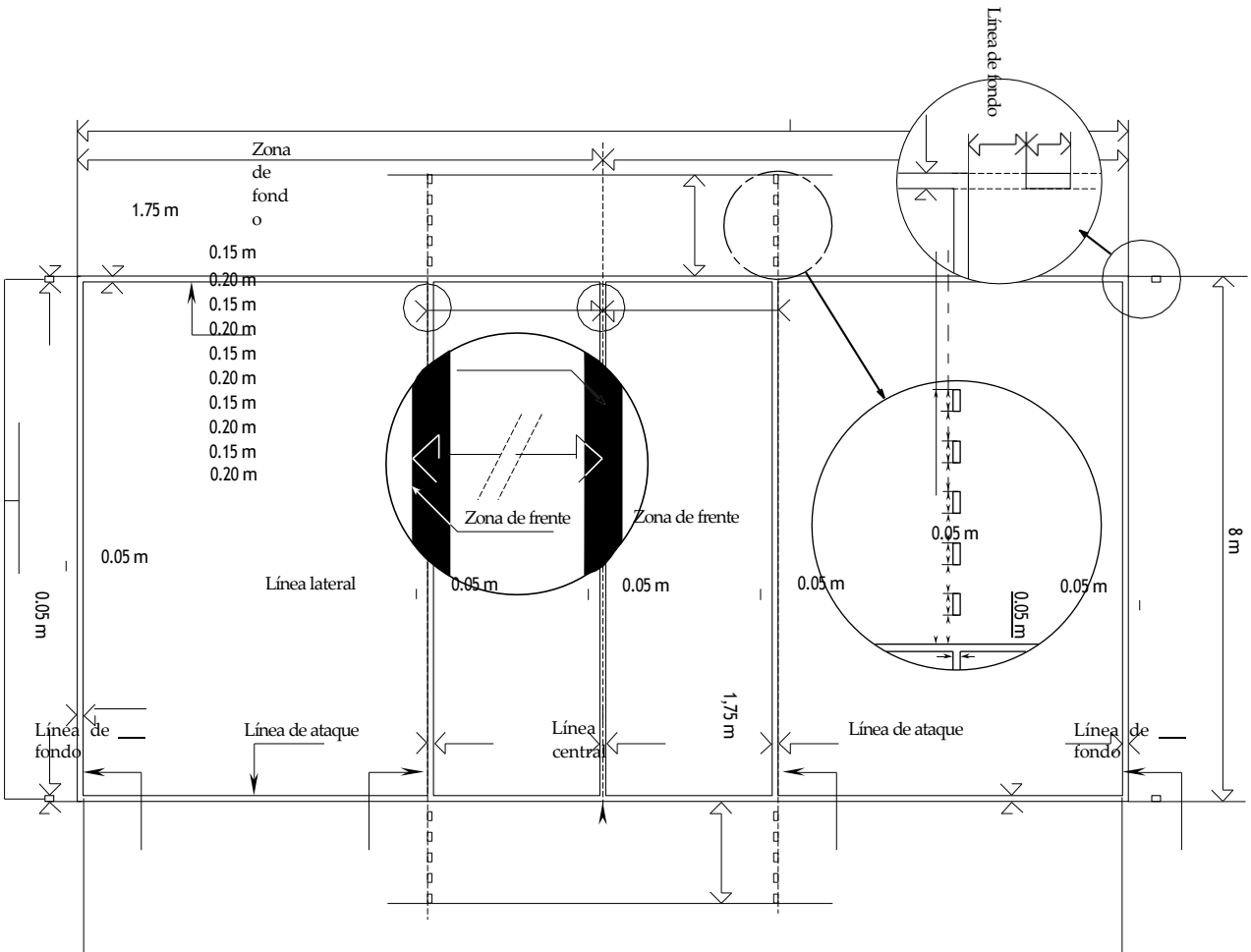


DIAGRAMA 3: DISEÑO DE LA RED

Reglas Relevantes: 2, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 29.2.1.6

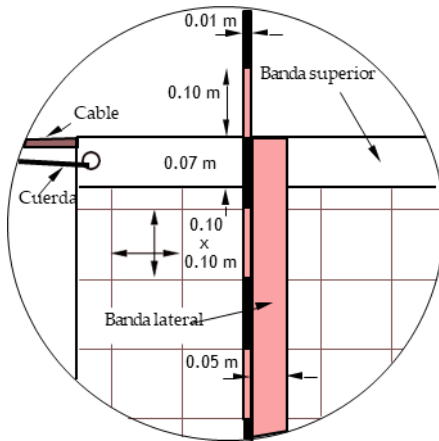
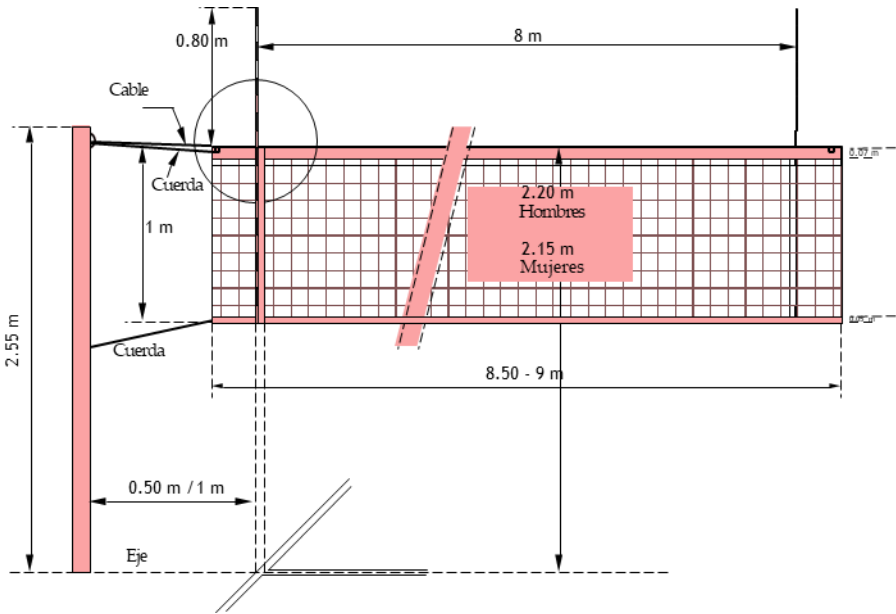
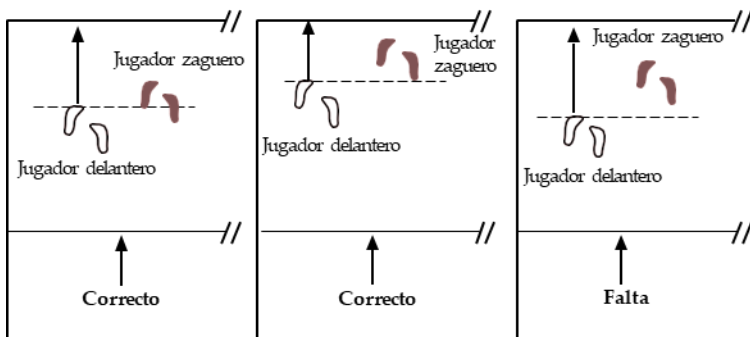


DIAGRAMA 4: POSICIÓN DE LOS JUGADORES

Reglas Relevantes: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

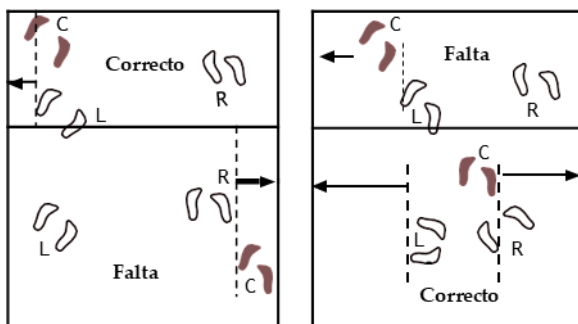
Ejemplo A:

Determinación de las posiciones entre un jugador delantero y el correspondiente jugador zaguero



Ejemplo B:

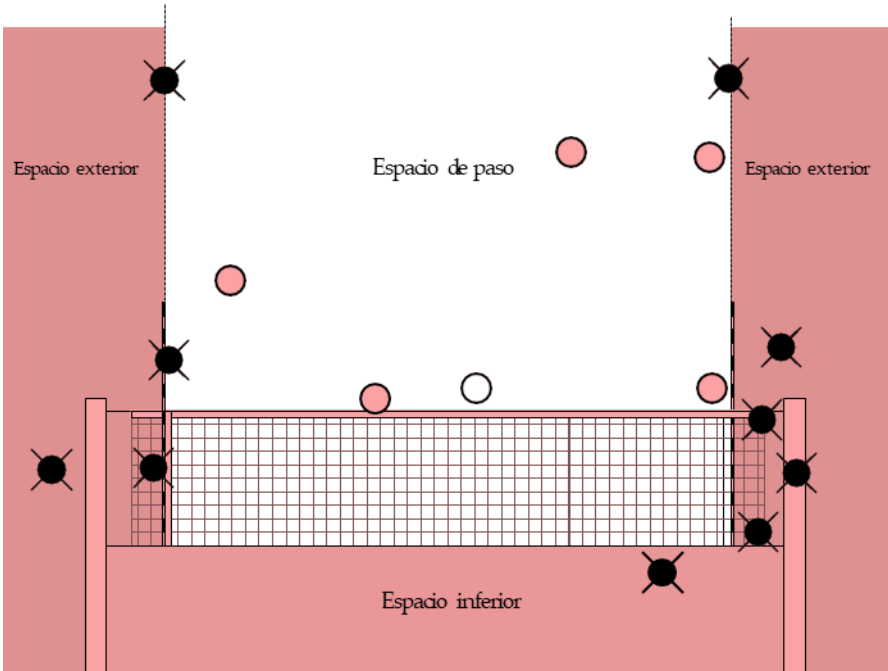
Determinación de las posiciones entre jugadores de la misma línea



C = Jugador Centro
R = Jugador Derecho
L = Jugador Izquierdo

DIAGRAMA 5a: BALÓN QUE CRUZA EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA EL CAMPO ADVERSARIO

Reglas Relevantes: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.2.3, 10.1.3, 24.3.2.7, 29.2.1.3, 29.2.1.7





-  = Falta
-  = Paso correcto

DIAGRAMA 5b: BALÓN QUE CRUZA EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA LA ZONA LIBRE ADVERSARIA

Reglas Relevantes: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

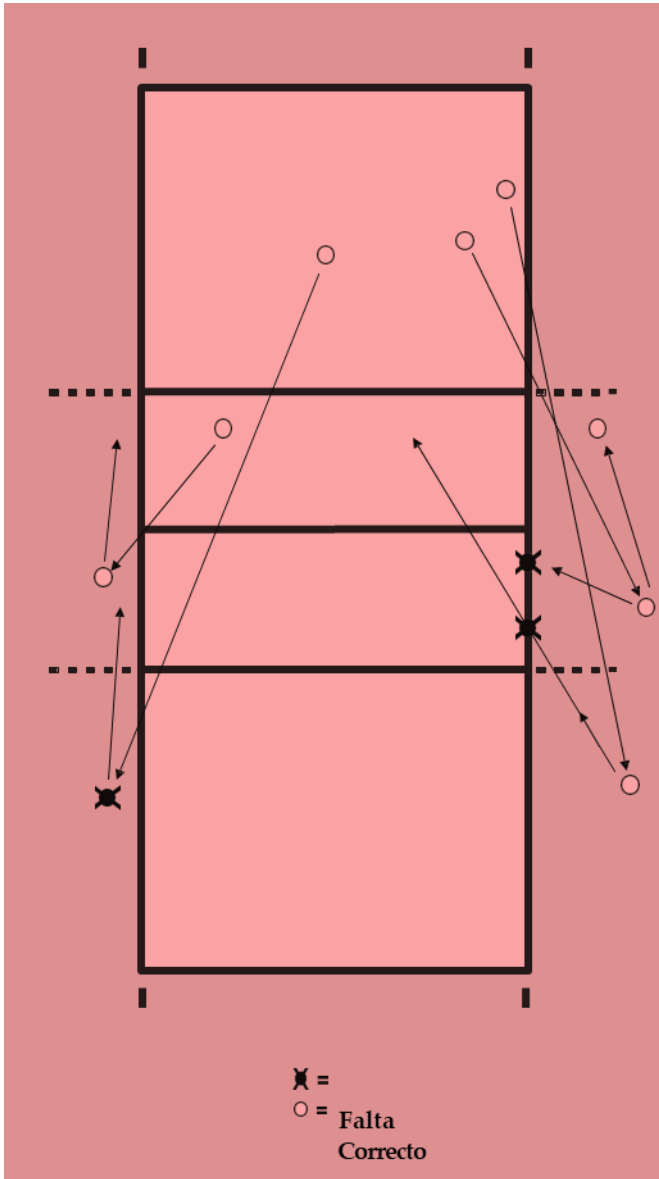


DIAGRAMA 6: PANTALLA COLECTIVA

Reglas Relevantes: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a

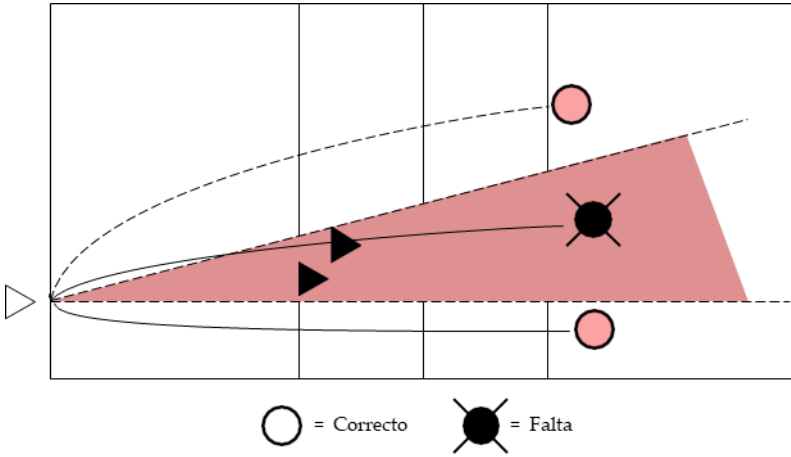
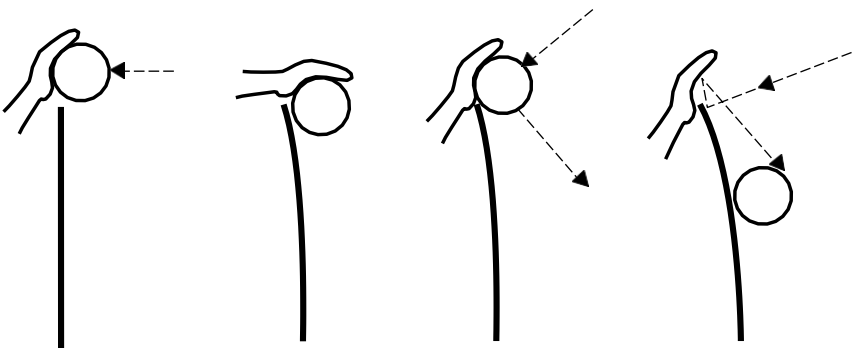


DIAGRAMA 7: BLOQUEO COMPLETADO

Regla Relevante: 14.1.3



Balón por encima de la red

Balón por debajo del
borde superior de la red

Balón que toca la red

Balón que rebota de la red

DIAGRAMA 8: ATAQUE DE JUGADOR ZAGUERO

Reglas Relevantes: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4

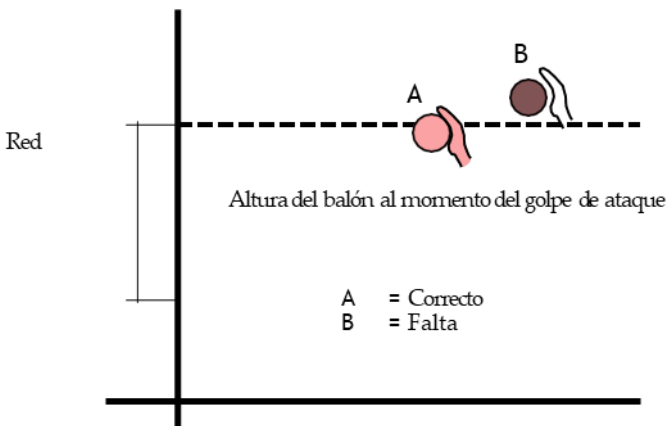
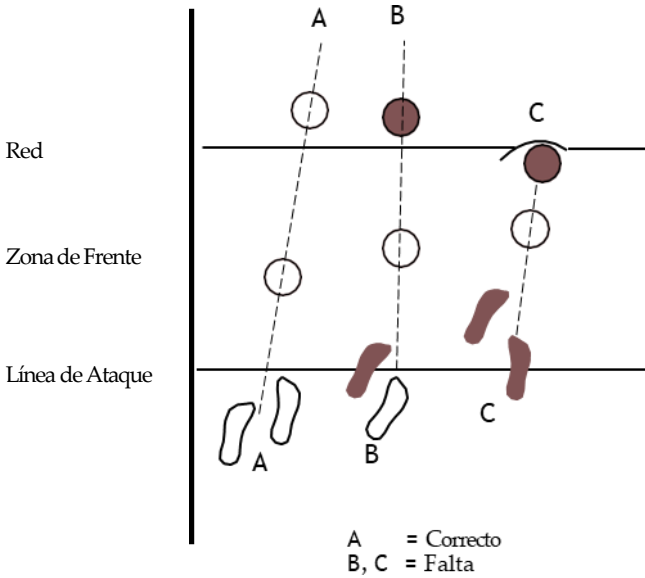


DIAGRAMA 9: AMONESTACIONES, ESCALA DE SANCIONES Y SUS CONSECUENCIAS

Reglas Relevantes: 16.2, 21.3, 21.4.2

9a: FALTA DE CONDUCTA, AMONESTACIONES Y SANCIONES

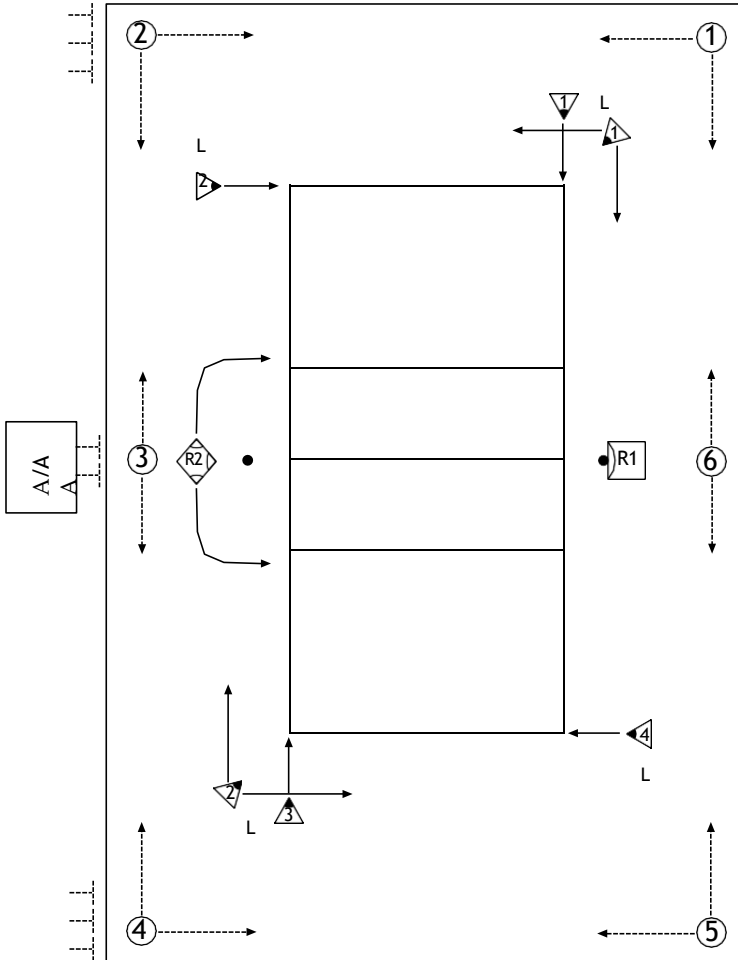
CATEGORÍAS	OCURRENCIA	INFRACTOR	SANCIÓN	TARJETAS	CONSECUENCIA
FALTA DE CONDUCTA MENOR	Paso 1	Cualquier miembro	No se considera como sanción	Ninguna	Solamente prevención
	Paso 2			Amarilla	
	Reiteración en cualquier momento		Castigo	igual que abajo	igual que abajo
CONDUCTA GROSERA	Primera	Cualquier miembro	Castigo	Roja	Un punto y el saque para el adversario
	Segunda	Mismo miembro	Expulsión	Roja + Amarilla juntas	El miembro del equipo debe ir al camarín de su equipo por el resto del set
	Tercera	Mismo miembro	Descalificación	Roja + Amarilla separadas	El miembro del equipo debe ir al camarín de su equipo por el resto del partido
CONDUCTA OFENSIVA	Primera	Cualquier miembro	Expulsión	Roja + Amarilla juntas	El miembro del equipo debe ir al camarín de su equipo por el resto del set
	Segunda	Mismo miembro	Descalificación	Roja + Amarilla separadas	El miembro del equipo debe ir al camarín de su equipo por el resto del partido
AGRESIÓN	Primera	Cualquier miembro	Descalificación	Roja + Amarilla separadas	El miembro del equipo debe ir al camarín de su equipo por el resto del partido

9b: DEMORA - AMONESTACION, TARJETAS Y SANCIONES

CATEGORÍAS	OCURRENCIA	INFRACTOR	DISUASIVO o SANCIÓN	TARJETAS	CONSECUENCIA
DEMORA	Primera	Cualquier miembro del equipo	Amonestación por Demora	Señal manual No. 25 con Tarjeta Amarilla	Prevención – no es castigo
	Segunda y subsecuentes	Cualquier miembro del equipo	Castigo por Demora	Señal manual No. 25 con Tarjeta Roja	Un punto y el saque para el adversario

DIAGRAMA 10: UBICACIÓN DEL EQUIPO ARBITRAL Y SUS ASISTENTES

Reglas Relevantes: 3.3, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1, 29.1



- R1 = Primer Arbitro
- ◆ R2 = Segundo Arbitro
- A/AA = Anotador/Anotador Asistente
- ▶ L = Jueces de Línea (números 1-4 ó 1-2)
- ④ = Recoge Balones (números 1-6)
- = Secapisos