



REGLAS OFICIALES DE
VOLEIBOL
2005

FIVB

Nueva Edición



Fédération Internationale de Volleyball

Av. de la Gare 12 - 1001 Lausanne - Switzerland

Tel. +41 (21) 345 35 35 - Fax +45 (21) 345 35 45

Email: info@fivb.org

www.fivb.org



REGLAS OFICIALES DE VOLEIBOL

La Comisión Provincial de Arbitraje de la Federación Cordobesa de Voleibol agradece al Sr. Pablo Quiroga por su colaboración en la Traducción y Compaginación de este Reglamento

*Nueva Edición
2005*

© *Fédération Internationale de Volleyball*

INDICE

	REGLAS OFICIALES DE VOLEIBOL APROBADAS POR LA FIVB	
	CONTENIDOS	
	CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	10
	FILOSOFÍA DE LAS REGLAS Y EL ARBITRAJE	11
	EL JUEGO	13
	CAPÍTULO UNO <i>Instalaciones y equipamientos</i>	14
1.	AREA DE JUEGO	14
1.1	DIMENSIONES	14
1.2	SUPERFICIE DE JUEGO	14
1.3	LÍNEAS DE LA CANCHA	14
1.4	ZONAS Y ÁREAS	15
1.5	TEMPERATURA	16
1.6	ILUMINACIÓN	16
2.	RED Y POSTES	16
2.1	ALTURA DE LA RED	16
2.2	ESTRUCTURA	16
2.3	BANDAS LATERALES	16
2.4	ANTENAS	16
2.5	POSTES	17
2.6	ÚTILES COMPLEMENTARIOS	17
3.	BALONES	17
3.1	CARACTERÍSTICAS	17
3.2	UNIFORMIDAD DE LOS BALONES	17
3.3	SISTEMA DE TRES BALONES	17
	CAPÍTULO DOS <i>Participantes</i>	18
4.	EQUIPOS	18
4.1	COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS	18
4.2	UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS	18

4.3	INDUMENTARIA	18
4.4	CAMBIOS DE INDUMENTARIA	19
4.5	OBJETOS PROHIBIDOS	19
5.	RESPONSABLES DE LOS EQUIPOS	20
5.1	CAPITÁN	20
5.2	ENTRENADOR	20
5.3	ENTRENADOR ASISTENTE	21
	<i>CAPÍTULO TRES</i>	
	<i>Formato del Juego</i>	22
6.	PARA ANOTAR UN PUNTO, GANAR UN SET Y EL ENCUESTRO	22
6.1	PARA ANOTAR UN PUNTO	22
6.2	PARA GANAR UN SET	22
6.3	PARA GANAR EL ENCUESTRO	22
6.4	NO PRESENTACIÓN Y EQUIPO INCOMPLETO	22
7.	ESTRUCTURA DEL JUEGO	23
7.1	EL SORTEO	23
7.2	SESIÓN DE CALENTAMIENTO	23
7.3	FORMACIÓN INICIAL DE LOS EQUIPOS	23
7.4	POSICIONES	24
7.5	FALTAS DE POSICIÓN	24
7.6	ROTACIÓN	25
7.7	FALTAS DE ROTACIÓN	25
	<i>CAPÍTULO CUATRO</i>	
	<i>Acciones de Juego</i>	26
8.	SITUACIONES DE JUEGO	26
8.1	BALÓN EN JUEGO	26
8.2	BALÓN FUERA DE JUEGO	26
8.3	BALÓN "DENTRO"	26
8.4	BALÓN "FUERA"	26
9.	JUEGO CON EL BALÓN	26

9.1	TOQUES POR EQUIPO	26
9.2	CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE	27
9.3	FALTAS EN EL TOQUE DEL BALÓN	27
10.	BALÓN EN LA RED	28
10.1	PASO DEL BALÓN POR ENCIMA DE LA RED	28
10.2	BALÓN QUE TOCA LA RED	28
10.3	BALÓN EN LA RED	28
11.	JUGADOR EN LA RED	28
11.1	REBASAR EL PLANO VERTICAL DE LA RED	28
11.2	PENETRACIÓN DEBAJO DE LA RED	28
11.3	CONTACTO CON LA RED	29
11.4	FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED	29
12.	SAQUE	29
12.1	PRIMER SAQUE EN EL SET	29
12.2	ORDEN DE SAQUE	29
12.3	AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE	30
12.4	EJECUCIÓN DEL SAQUE	30
12.5	PANTALLA	30
12.6	FALTAS EN EL SAQUE	30
12.7	FALTAS COMETIDAS DESPUÉS DEL SAQUE Y FALTAS DE POSICIÓN	31
13.	GOLPE DE ATAQUE	31
13.1	GOLPE DE ATAQUE	31
13.2	RESTRICCIONES AL GOLPE DE ATAQUE	31
13.3	FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE	31
14.	BLOQUEO	32
14.1	BLOQUEO	32
14.2	CONTACTO CON EL BLOQUEO	32
14.3	BLOQUEO DENTRO DEL ESPACIO ADVERSARIO	32
14.4	BLOQUEO Y TOQUES POR EQUIPO	32
14.5	BLOQUEO DEL SAQUE	32
14.6	FALTAS EN EL BLOQUEO	32

	CAPÍTULO CINCO <i>Interrupciones y Demoras</i>	34
15.	INTERRUPCIONES NORMALES DEL JUEGO	34
15.1	NÚMERO DE INTERRUPCIONES NORMALES	34
15.2	SOLICITUD DE INTERRUPCIONES NORMALES	34
15.3	SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES	34
15.4	TIEMPOS DE DESCANSO Y TIEMPOS TÉCNICOS	34
15.5	SUSTITUCIÓN DE JUGADORES	35
15.6	LIMITACIÓN A LAS SUSTITUCIONES	35
15.7	SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL	35
15.8	SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN O DESCALIFICACIÓN	35
15.9	SUSTITUCIÓN ILEGAL	35
15.10	PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN	35
15.11	SOLICITUD IMPROCEDENTE	36
16.	DEMORAS DEL JUEGO	36
16.1	TIPOS DE DEMORAS	36
16.2	SANCIÓNES POR DEMORA	36
17.	INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DEL JUEGO	37
17.1	LESIÓN	37
17.2	INTERFERENCIA EXTERNA	37
17.3	INTERRUPCIONES PROLONGADAS	37
18.	INTERVALOS Y CAMBIO DE CAMPO	38
18.1	INTERVALOS	38
18.2	CAMBIOS DE CAMPO	38
	CAPÍTULO SEIS <i>El Jugador Líbero</i>	39
19.	EL JUGADOR LÍBERO	39
19.1	DESIGNACIÓN DEL LÍBERO	39
19.2	INDUMENTARIA	39
19.3	ACCIONES QUE INVOLUCRAN AL LÍBERO	39

	CAPÍTULO SIETE Conducta de los Participantes	41
20.	REQUERIMIENTOS DE CONDUCTA	41
20.1	CONDUCTA DEPORTIVA	41
20.2	JUEGO LIMPIO	41
21.	CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES	41
21.1	PEQUEÑAS FALTAS DE CONDUCTA	41
21.2	CONDUCTA INCORRECTA – SANCIONES	41
21.3	ESCALA DE SANCIONES	42
21.4	APLICACIÓN DE SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA	42
21.5	FALTAS DE CONDUCTA ANTES Y ENTRE SETS	42
21.6	TARJETAS POR SANCIONES	42

SECCIÓN II

	LOS ÁRBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y SEÑAS OFICIALES	43
	CAPÍTULO OCHO Árbitros	
22.	CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS	44
22.1	COMPOSICIÓN	44
22.2	PROCEDIMIENTOS	44
23.	PRIMER ÁRBITRO	45
23.1	UBICACIÓN	45
23.2	AUTORIDAD (FACULTADES)	45
23.3	RESPONSABILIDADES	45
24.	SEGUNDO ÁRBITRO	46
24.1	UBICACIÓN	46
24.2	AUTORIDAD (FACULTADES)	46
24.3	RESPONSABILIDADES	47
25.	ANOTADOR	47
25.1	UBICACIÓN	47

25.2	RESPONSABILIDADES	47
26.	ANOTADOR ASISTENTE	48
26.1	UBICACIÓN	48
26.2	RESPONSABILIDADES	48
27.	JUECES DE LÍNEA	49
27.1	UBICACIÓN	49
27.2	RESPONSABILIDADES	49
28.	SEÑAS OFICIALES	50
28.1	SEÑAS MANUALES DE LOS ÁRBITROS	50
28.2	SEÑAS CON BANDERAS DE LOS JUECES DE LÍNEA	50

SECCIÓN III

	DIAGRAMAS	
D.		
1a	Área de Competición	52
1b	El área de juego	53
2	El campo de juego	54
3	Diseño de la red	55
4	Posición de los jugadores	56
5	Balón que cruza el plano vertical de la red hacia el campo contrario	57
6	Pantalla colectiva	58
7	Bloqueo completado	58
8	Golpe de ataque de jugadores zagueros	59
9	Escala de sanciones por conducta incorrecta	60
10	Ubicación del cuerpo arbitral y sus asistentes	61
11	Señas oficiales de los árbitros	63
12	Señas oficiales con banderín de los jueces de línea	70
	Definiciones	73

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.

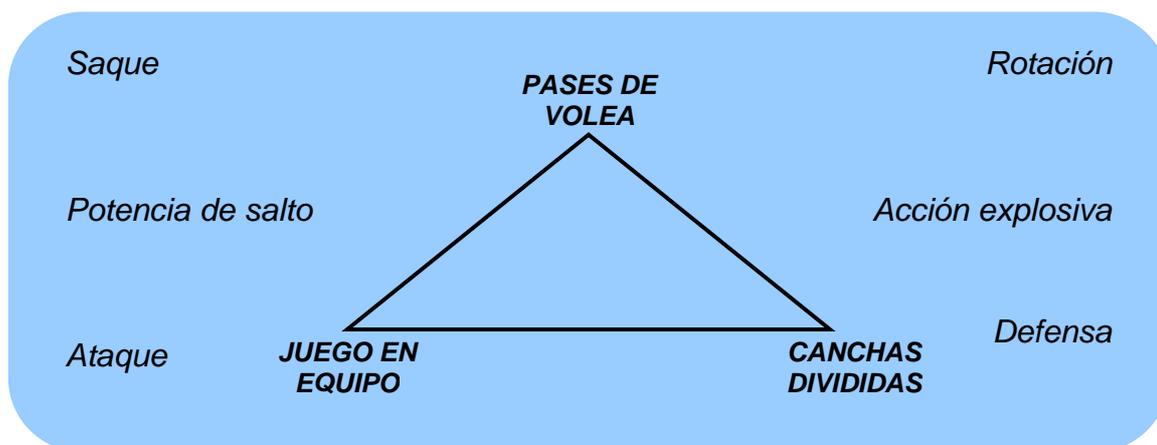
En el voleibol un equipo que gana una jugada anota un punto (Sistema de punto por jugada). Cuando el equipo receptor gana una jugada, anota un punto y el derecho a efectuar el saque, y el equipo realiza una rotación en el sentido de las manecillas del reloj.

PARTE I

FILOSOFIA DE LAS REGLAS Y EL ARBITRAJE

Introducción

El voleibol es uno de los deportes competitivos y recreativos más exitosos y populares del mundo. Es **rápido**, es **emocionante** y la acción es **explosiva**. Se compone de varios elementos decisivos superpuestos, cuya **interacción** complementaria lo hacen único entre los juegos de peloteo.



En los últimos años la FIVB ha realizado grandes progresos en la adaptación del juego a las audiencias modernas.

Este texto está dirigido a un público amplio relacionado con el voleibol –jugadores, entrenadores, espectadores o comentaristas- por las siguientes razones:

- Comprender las reglas permite un mejor juego –los entrenadores pueden elaborar mejores estructuras de juego y tácticas, permitiendo a los jugadores un control total para poder demostrar sus habilidades.
- Entender la relación entre las reglas permite a los oficiales tomar decisiones más acertadas.

Esta introducción se centra primero en el voleibol como deporte competitivo, antes de dedicarse a identificar las principales cualidades necesarias para un arbitraje exitoso.

El voleibol es un deporte competitivo

La competencia hace surgir las fuerzas latentes. Exhibe lo mejor de la habilidad, espíritu, creatividad y estética. Las reglas están estructuradas para permitir todas esas cualidades. Con algunas excepciones, el voleibol permite que todos los jugadores actúen juntos en la red (en ataque) y en la zona de fondo de la cancha (para defender y sacar).

William Morgan, el creador del juego, todavía lo reconocería, porque el voleibol ha conservado ciertos elementos esenciales y distintivos a través de los años. Algunos de estos los comparte con otros juegos de red/balón/raqueta:

- Saque;
- Rotación (turnos al saque);
- Ataque;
- Defensa;

Sin embargo es único entre los juegos de red al insistir en que el balón esté volando constantemente y en permitir a cada equipo cierto número de pases internos antes de que el balón deba ser enviado al oponente.

La introducción de un jugador especialista en defensa –el Líbero- ha movido el juego hacia adelante en términos de duración de las jugadas y de juego multi-fase. Las modificaciones en las reglas del saque han cambiado el acto de sacar, desde la simple puesta en juego del balón a un arma ofensiva.

El concepto de rotación se fortalece para permitir jugadores de todo el campo. Las reglas sobre posiciones de los jugadores deben permitir a los equipos tener flexibilidad y crear desarrollos tácticos interesantes.

Los competidores utilizan este marco para enfrentar técnicas, tácticas y potencia. El marco también permite cierta libertad de expresión para entusiasmar a espectadores y televidentes.

Y la imagen del Voleibol es cada vez mejor.

Como el juego evoluciona, no hay dudas de que cambiará –mejor, más fuerte y más rápido.

El árbitro dentro de este marco

La esencia de un buen oficial reposa en el concepto de imparcialidad y consistencia:

- **Ser** justo con todos los participantes;
- Ser **visto** como justo por los espectadores.

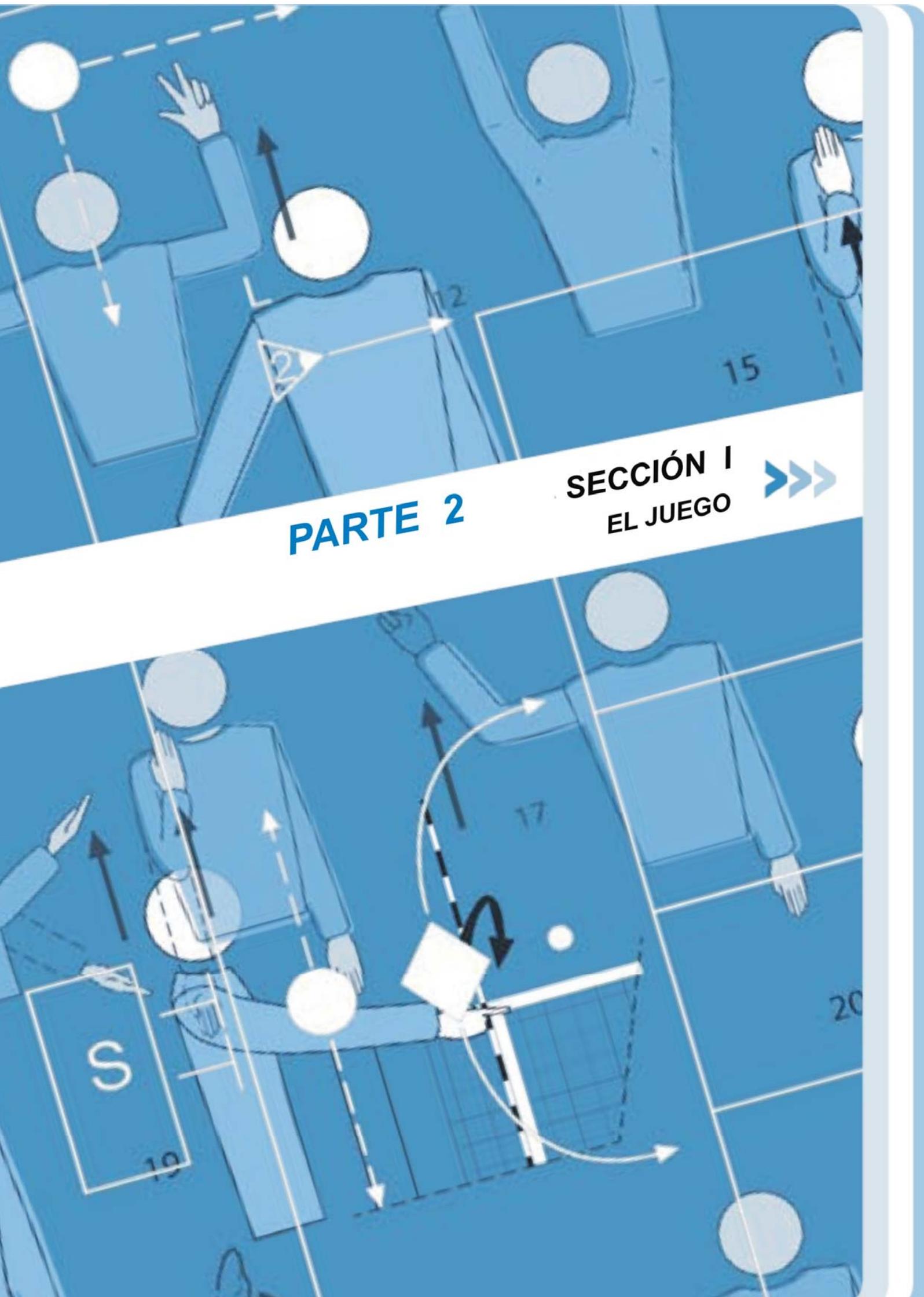
Esto demanda un enorme grado de confianza –el árbitro debe ser confiable para permitir a los jugadores entretener:

- siendo **precisos** en sus **juicios**
- **entendiendo por qué se ha escrito cada regla**
- siendo un organizador eficiente
- permitiendo que la competencia fluya y **dirigiéndola** a una conclusión
- siendo un **educador** –usando las reglas para penalizar lo injusto o reprender la descortesía.
- **Promoviendo** el juego –esto es, **permitiendo que los elementos espectaculares** del juego brillen y que los mejores jugadores hagan lo que mejor hacen: **entretener** al público.

Finalmente podemos decir que un buen árbitro utilizará las reglas para hacer de la competencia una experiencia enriquecedora en todos los aspectos.

Aquellos que han leído hasta aquí, vean las Reglas que siguen como el desarrollo actual de un gran juego, pero tengan en cuenta por qué los párrafos precedentes pueden ser de igual importancia para usted en su propia posición dentro del deporte.

¡Involúcrate!
¡Mantén el balón en el aire!



PARTE 2

SECCIÓN I
EL JUEGO



S

19

17

20

15

12

AREA DE JUEGO

El área de juego incluye el campo de juego y la zona libre. Debe ser rectangular y simétrica. 1.1
D.1a, D. 1b

1.1 DIMENSIONES

D.2

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 y oficiales 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 las Competencias Oficiales y Mundiales de la FIVB, se requieren líneas blancas. Otros colores, diferentes entre ellos para el campo de juego y la zona libre. 1.1, 1.3

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. 1.3

1.3 LINEAS DE LA CANCHA

D.2

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. 1.2.2

1.3.2 *Líneas de delimitación* 1.1

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	<i>Línea central</i>	D.2
	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.	
1.3.4	<i>Línea de ataque</i>	1.3.3, 1.4.1
	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.	
	Para las 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	D.1b, D.2
1.4.1	<i>Zona de frente</i>	
	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. 1.3.3, 1.3.4	
	Se considera que la zona de frente se extiende más allá de las líneas laterales, hasta el final de la zona libre. 1.1, 1.3.2	
1.4.2	<i>Zona de saque</i>	
	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. 1.3.2, D.1b	
	En profundidad, la zona de saque se extiende hasta el final de la zona libre. 1.1	
1.4.3	<i>Zona de sustitución</i>	
	La zona de sustitución está limitada por la prolongación de ambas líneas de ataque hasta la mesa del anotador. 1.3.4, D.1b	
1.4.4	<i>Área de calentamiento</i>	
	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.1a, D.1b	
1.4.5	<i>Zona de castigo</i>	D.1a, D.1b
	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.	

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.

1.

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.

1.3.3

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.

1.1, 1.3.2,
2.1.1

2.2 ESTRUCTURA

La red mide 1 m de ancho y 9.50 m a 10 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.

D.3

A lo largo del borde superior está cosida una banda horizontal de 7 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 hay otra banda horizontal de 5 cm. de ancho de similares condiciones a la superior por cuyo interior pasa una cuerda, 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.

1.3.2, 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. 2.3, 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. 10.1.1, D.3, 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.

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.

2.5.3

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 (426 a 4.61 psi) (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. 3.1

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

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

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. 5.2, 5.3

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. 5.1, 19.1.3

- 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. 1., 5.1.1, 5.2.2

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. 1.4.4, 5.2.3, 7.3.3

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

- 4.2.2 Solo los miembros del equipo pueden sentarse en la banca durante el juego y participar en la sesión de calentamiento. 4.1.1, 7.2

- 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. 1.4.4, 8.1, D.1a, D.1b

- 4.2.3.2 Durante los tiempos de descanso y tiempos técnicos: en la zona libre detrás del campo de juego. 1.3.3, 15.4

- 4.2.4 Durante los intervalos entre sets, los jugadores pueden calentar en la zona libre utilizando balones. 18.1

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. 4.1, 19.2

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

En Competencias Oficiales y Mundiales de la FIVB de mayores, se prohíbe utilizar calzado con suela que deje marcas. Las camisetas y pantalones cortos deben cumplir con las normas 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. 5.1
- 4.3.5 Está prohibido usar uniformes de un color diferente al de los otros jugadores (*excepto el Líbero*) y/o sin numeración oficial. 19.2
- 4.4 CAMBIOS DE INDUMENTARIA**
- El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores a: 23
- 4.4.1 jugar descalzos,
En Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB está prohibido jugar descalzo
- 4.4.2 cambiar uniformes sudados o dañados, 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. 4.3, 15.5
- 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 Líbero) y esté numerada de acuerdo a la Regla 4.3.3. 4.1.1, 19.2
- 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.

	Tanto el Capitán del equipo como el Entrenador son responsables por la conducta y disciplina de los miembros de su equipo.	20
	El Líbero no puede ser capitán del equipo.	19.1.3
5.1	CAPITAN	
5.1.1	ANTES DEL COMIENZO DEL JUEGO, el capitán del equipo firma la hoja del encuentro y representa a su equipo en el sorteo.	7.1, 25.2.1.1
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 Líbero, 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.	6.2, 19.1.3
	Cuando el balón está fuera de juego, sólo el capitán en juego está autorizado para hablar con los árbitros:	8.2
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.	23.2.4
5.1.2.2	para pedir autorización para:	
	a) cambiar parte o toda la indumentaria	4.3, 4.4.2
	b) verificar las posiciones de los equipos	7.4
	c) controlar el piso, la red, los balones, etc.	1.2, 2, 3
5.1.2.3	para solicitar tiempos de descanso y sustituciones.	15.2.1, 15.4, 15.5
5.1.3	DESPUES DEL PARTIDO, el capitán del equipo:	6.3
5.1.3.1	agradece a los árbitros y firma la hoja del encuentro para ratificar el resultado final.	25.2.3.3
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.	5.1.2.1, 25.2.3.2
5.2	ENTRENADOR	
5.2.1	A lo largo del encuentro, el entrenador conduce el juego de su equipo desde fuera de la cancha. Él selecciona las formaciones iniciales, los sustitutos y pide los tiempos descanso. En esas funciones, su contacto oficial es el segundo árbitro.	1.1, 7.3.2, 15.4, 15.5

- 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. 4.1, 25.2.1.1
- 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; 7.3.2
- 5.2.3.2 se sienta en la banca de su equipo en el lugar más cercano al anotador pero puede abandonar su ubicación; 4.2
- 5.2.3.3 solicita tiempos para descanso y sustituciones, 15.4, 15.5
- 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. 1.3.4, 1.4.4
- 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. 5.1.2, 5.2

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 8.3, 10.1.1
- 6.1.1.2 cuando el equipo oponente comete una falta 6.1.2, D11 (23)
- 6.1.1.3 cuando el equipo oponente recibe un castigo 16.2.3, 21.3.1

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. D.11 (23)

6.1.3 Consecuencias de ganar una jugada 8.1, 8.2

Una jugada es una secuencia de acciones de juego, desde el momento del golpe de 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 SETD.11 (9)
6.3.2

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;...).

6.3 PARA GANAR EL ENCUENTRO

D.11 (9)

- 6.3.1 El partido es ganado por el equipo que gana tres sets. 6.2
- 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. 7.1, 15.4, 4.1

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. 6.2, 6.3

- 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 set necesarios para ganar el set o el encuentro. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sus sets. 6.2, 6.3, 7.3.1

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. 12.1.1
- Si es necesario un set decisivo, se realizará un nuevo sorteo. 6.3.2
- 7.1.1 El sorteo es realizado en presencia de los dos capitanes de los equipos. 5.1
- 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 12.1.1
- ó
- 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. 7.2

7.2 SESION DE CALENTAMIENTO

- 7.2.1 Antes del comienzo del partido, si los equipos tuvieron previamente una cancha a su disposición, tienen derecho a un período de calentamiento simultáneo de 6 minutos en la red; si no, pueden disponer de 10 minutos.
- 7.2.2 Si alguno de los capitanes solicita calentamientos separados (consecutivos) en la red, los equipos pueden hacerlo durante 3 o 5 minutos cada uno, de acuerdo con la Regla 7.2.1. 7.2.1

7.3 FORMACION INICIAL DE LOS EQUIPOS

- 7.3.1 Debe haber siempre seis jugadores por equipo en juego. 6.4.3
- La formación inicial de los equipos indica el orden de rotación de los jugadores/as en la cancha. Este orden debe mantenerse a lo largo del set. 7.6
- 7.3.2 Antes de comenzar cada set, el entrenador debe presentar la formación inicial de su equipo en la hoja de formación inicial La hoja, debidamente completada y firmada, debe ser entregada al segundo árbitro o al anotador. 5.2.3.1, 19.1.2, 24.3.1, 25.2.1.2
- 7.3.3 Los jugadores no incluidos en la formación inicial del set son sustitutos para ese set (excepto el Líbero). 7.3.2, 15.5, 19.1.2

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.	15.2.2, 15.5
7.3.5	Las discrepancias entre la posición de los jugadores en la cancha y la que figura en la hoja de formación inicial se resuelven de la siguiente manera:	24.3.1
7.3.5.1	Cuando tal 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.	7.3.2
7.3.5.2	Cuando, 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.	7.3.2
7.3.5.3	No obstante, si el entrenador desea mantener en el campo al/los jugador/es no registrados 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.	15.2.2
7.4	POSICIONES	D.4
	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).	9.1, 7.6.1, 13.4
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 <i>Regla 7.4.1</i> .	
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;	1.3.3
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.	1.3.2
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.	11.2.2
7.5	FALTAS DE POSICIÓN	D.4, D.11 (13)
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.	7.3, 7.4
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.	12.4, 12.7.1

7.5.3	Si el saque se transforma en falta después del golpe de saque, la falta de posición es la que debe sancionarse.	13.7.2
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;	6.1.3
7.5.4.2	las posiciones de los jugadores deben rectificarse.	7.3, 7.4
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.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
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.	12.2.2.2
7.7	FALTAS DE ROTACIÓN	D.11 (13)
7.7.1	Se comete una falta de rotación cuando el SAQUE no es efectuado de acuerdo al orden de rotación. Esto conlleva las siguientes consecuencias:	7.6.1, 12
7.7.1.1	el equipo es sancionado con la pérdida de la jugada;	6.1.3
7.7.1.2	el orden de rotación de los jugadores debe ser rectificado.	7.6.1
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.	25.2.2.2
	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.	6.1.3

4

CAPITULO CUATRO
ACCIONES DE JUEGO

REGLA

Ver Reglas

8

SITUACIONES DE JUEGO

- 8.1 BALON EN JUEGO** 12.3
El balón está en juego desde el momento del golpe de saque autorizado por el primer árbitro.
- 8.2 BALON FUERA DE JUEGO**
El balón está fuera de juego en el momento en que se comete una falta, la cual es sancionada por uno de los árbitros; en ausencia de una falta, está fuera de juego al momento del sonido del silbato.
- 8.3 BALON “DENTRO”** D.11 (14),
D.12 (1)
El balón está “dentro” cuando toca el piso del campo de juego incluyendo las líneas de delimitación. 1.1, 1.3.2
- 8.4 BALON “FUERA”** D.11 (15)
El balón esta “fuera” cuando:
- 8.4.1 la parte del balón que toca el suelo está completamente fuera de las líneas que delimitan la cancha; 1.3.2, D.12 (2)
- 8.4.2 toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona que no está en juego; D.12 (4)
- 8.4.3 toca las antenas, cuerdas, postes, o la propia red fuera de las bandas laterales; 2.3, D.5, D.12(4)
- 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. 10.1.1, D.5, D.12 (4)
- 8.4.5 cruza completamente el espacio inferior por debajo de la red. 23.3.2.3, D.5, D.11 (22)

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 la zona libre.

- 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*) para regresar el balón. Si utiliza más de tres toques, el equipo comete la falta de: “CUATRO TOQUES”.
- 9.1.1 TOQUES CONSECUTIVOS** 14.2, 14.4.2
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 SIMULTANEOS

Dos o tres jugadores pueden tocar el balón simultáneamente.

- 9.1.2.1 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.
- 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 es declarado “fuera”, la falta es del equipo que está del lado contrario.
- 9.1.2.3 Si simultáneos contactos por dos adversarios provocan un balón “retenido” se considera una “DOBLE FALTA” y la jugada es repetida. 6.1.1.2, 9.2.2

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 para alcanzar el balón.

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.

1.

9.2 CARACTERISTICAS DEL TOQUE

- 9.2.1 El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.
- 9.2.2 El balón debe ser golpeado, no tomado ni lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección.
- 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 bloqueador/es a condición que ocurran en una misma acción. 14.1.1, 14.2.
- 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. 9.1, 14.4.1

9.3 FALTAS EN EL TOQUE DE BALON

- 9.3.1 CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de regresarlo. 9.1, D.11(18)
- 9.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en una estructura/objeto para alcanzar el balón dentro del área de juego. 9.1.3
- 9.3.3 RETENCION: el balón es retenido y/o lanzado; no rebota del toque. 9.2.2, D11 (16)
- 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. 9.2.3, D.11 (17)

10 BALÓN EN LA RED

10.1 PASO DEL BALON POR ENCIMA DE 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: R.10.2, F.5
- 10.1.1.1 abajo, por el borde superior de la red. 2.2
- 10.1.1.2 a los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria. 2.4
- 10.1.1.3 arriba por el techo.
- 10.1.2 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: 9.1
- 10.1.2.1 el campo de juego adversario no sea tocado por el jugador;
- 10.1.2.2 al ser recuperado, el balón cruce nuevamente total o parcialmente por el espacio exterior del mismo lado de la cancha.
El equipo adversario no puede interferir la acción.

- 10.2 **BALON QUE TOCA LA RED** 10.1.1
Un balón que cruza la red puede tocarla.

10.3 BALON EN LA RED

- 10.3.1 Un balón enviado a la red puede ser recuperado dentro de los tres toques del equipo. 9.1
- 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 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. 14.1, 14.3
- 11.1.2 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.

11.2 PENETRACION DEBAJO DE LA RED

- 11.2.1 Se permite penetrar en el espacio del adversario por debajo de la red, a condición que no interfiera con el juego de éste.
- 11.2.2 Penetración en el campo adversario, más allá de la línea central: 1.3.3, D.11 (22)
- 11.2.2.1 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. 1.3.3

11.2.2.2	Está prohibido tocar el campo de juego adversario con cualquier otra parte del cuerpo.	11.2.2.1, D.11 (22)
11.2.3	Un jugador puede penetrar en el campo de juego adversario una vez que el balón esté fuera de juego.	9.2
11.2.4	Un jugador puede penetrar en la zona libre adversaria, a condición que no interfiera con la acción de éste.	
11.3	CONTACTO CON LA RED	
11.3.1	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. Algunas acciones de jugar el balón, pueden incluir situaciones en las que el jugador no toca el balón.	11.4.4, 24.3.2.3
11.3.2	Una vez que el jugador golpea el balón, puede tocar los postes, cuerdas o cualquier otro objeto fuera de la longitud total de la red, a condición que no interfiera con el juego	
11.3.3	No hay falta cuando el balón es lanzado contra la red y ocasiona que la misma, al desplazarse, toque a un adversario.	
11.4	FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED	
11.4.1	Un jugador toca el balón o un adversario en el espacio contrario antes o durante el golpe de ataque de este último.	11.1.1, D.11 (20)
11.4.2	Un jugador penetra en el espacio adversario debajo de la red interfiriendo con el juego adversario.	11.2.1
11.4.3	Un jugador penetra en el campo adversario.	11.2.2.2
11.4.4	Un jugador toca la red o la antena durante su acción de jugar el balón o interfiere con el juego.	11.3.1, D.11 (19)

12 SAQUE

El saque es el acto de poner en juego el balón por el jugador zaguero derecho, ubicado en la zona de saque. 8.1, 12.4.1

12.1 PRIMER SAQUE EN EL SET

12.1.1 El primer saque del primer set, como también el del set decisivo (5to), lo realiza el equipo determinado por el sorteo. 6.3.2, 7.1

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 DE SAQUE

12.2.1 Los jugadores deben seguir el orden de saque registrado en la hoja de formación inicial. 7.3.1, 7.3.2

12.2.2 Después del primer saque en el set, el jugador que saca se determina como sigue: 12.1

12.2.2.1	Cuando el equipo que hizo el saque gana la jugada, saca de nuevo el jugador (o su sustituto) que efectuó el saque anterior.	6.1.3,15.5
12.2.2.2	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.	6.1.3, 7.6.2
12.3	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.	12, D.11 (1,2)
12.4	EJECUCION DEL SAQUE	D11 (10)
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 del balón. Se permite mover en la mano el balón o hacerlo picar en el suelo.	
12.4.3	Al momento de golpear el balón o elevarse para ejecutar un saque en salto, el sacador 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 caminar o caer fuera de la zona de saque, o dentro del campo.	1.4.2,D.12 (4)
12.4.4	El sacador debe golpear el balón dentro de los 8 segundos siguientes al toque del silbato del primer árbitro.	12.3, D.11 (11)
12.4.5	Un saque efectuado antes del toque de silbato es nulo y debe repetirse.	12.3
12.5	PANTALLA	D.11 (12)
12.5.1	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.	12.5.2
12.5.2	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.	12.4, D.6
12.6	FALTAS EN EL SAQUE	
12.6.1	<i>Faltas en el saque</i> Las siguientes faltas conducen a un cambio de saque, aún si el adversario está fuera de posición. El sacador:	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1	viola el orden de saque.	12.2
12.6.1.2	no ejecuta el saque apropiadamente.	12.4
12.6.2	<i>Faltas en el saque después de golpear el balón:</i> Después que el balón ha sido correctamente golpeado, el saque puede convertirse en falta (<i>excepto cuando un jugador está fuera de posición</i>) si el balón:	12.4, 12.7.2
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.	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, D.11 (19)

12.6.2.2 cae "fuera". 8.4

12.6.2.3 pasa sobre una pantalla. 12.5

12.7 FALTAS COMETIDAS DESPUES DEL SAQUE Y FALTAS DE POSICION

12.7.1 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 la que deberá ser penalizada. 7.5.1, 7.5.2, 12.6.1

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. 7.5.3, 12.6.2

13 GOLPE DE ATAQUE

13.1 GOLPE DE ATAQUE 12, 14.1.1

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. D.2

13.1.2 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. 9.2.2

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

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 14.2.4). 7.4.1.1

13.2.2 Un jugador zaguero puede completar un golpe de ataque desde cualquier altura por detrás de la zona de frente: 1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, D.8

13.2.2.1 al momento del despegue el /los pie/s del/ los jugador/es no debe/n tocar ni traspasar la línea de ataque; 1.3.4

13.2.2.2 después de golpear el balón, el jugador puede caer dentro de la zona de frente. 1.4.1

13.2.3 Un jugador zaguero también puede completar un golpe de ataque dentro de la zona de frente, si al momento del golpe el balón no se encuentra completamente sobre el borde superior de la red. 1.4.1, 7.4.1.2, D.8

13.2.4 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. 1.4.1

13.3 FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE

13.3.1 Un jugador remata el balón que está en el espacio de juego del equipo adversario. 13.2.1

13.3.2 Un jugador envía el balón "fuera" 8.4

13.3.3 Un jugador zaguero completa un golpe de ataque dentro de la zona de frente, 1.4.1, 7.4.1.2,

	cuando al momento del toque el balón se encuentra enteramente por sobre el borde superior de la red.	13.2.3, D.11 (21)
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 totalmente por encima del borde superior de la red.	13.2.4, D.11 (21)
13.3.5	Un Líbero completa un golpe de ataque si al momento del golpe, el balón se encuentra enteramente por encima del borde superior de la red.	19.3.1.2, D.11 (21)
13.3.6	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 Líbero ubicado dentro de su zona de frente.	19.3.1.4, D.11 (21)

14 BLOQUEO

14.1	BLOQUEO	7.4.1
14.1.1	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.	
14.1.2	<i>Tentativa de bloqueo</i> Una tentativa de bloqueo es la acción de bloquear sin tocar el balón.	
14.1.3	<i>Bloqueo consumado</i> Un bloqueo es consumado siempre que el balón es tocado por un bloqueador.	D.7
14.1.4	<i>Bloqueo colectivo</i> 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.	
14.2	TOQUE DE BLOQUEO Toques consecutivos (rápidos y continuos) pueden ser realizados por uno o más bloqueadores a condición que los contactos ocurran durante una misma acción.	9.1.1, 9.2.3
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 hasta que el adversario haya realizado un golpe de ataque.	13.1.1
14.4	BLOQUEO Y TOQUES POR EQUIPO	
14.4.1	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.	9.1
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 DE SAQUE Está prohibido bloquear el saque del adversario.	
14.6	FALTAS EN EL BLOQUEO	D.11 (12)
14.6.1	El bloqueador toca el balón en el espacio contrario antes o simultáneamente al	14.3

golpe de ataque del adversario.

14.6.2	Un jugador zaguero [o el Líbero] consuma un bloqueo o participa en un bloqueo consumado.	14.1, 14.5, 19.3.1.3
14.6.3	Bloquear el saque del adversario.	14.5
14.6.4	El balón es enviado “fuera” por el bloqueo.	8.4
14.6.5	Bloquear el balón en el espacio adversario por fuera de las antenas.	
14.6.6	El Líbero intenta un bloqueo individual o colectivo.	14.1, 19.3.1.3

- Las interrupciones normales de juego son los TIEMPOS DE DESCANSO Y LAS SUSTITUCIONES DE JUGADORES. 15.4, 15.5
- 15.1 NUMERO DE INTERRUPCIONES NORMALES** 6.2, 15.4, 15.5
Cada equipo tiene derecho a solicitar un máximo de dos tiempos para descanso y seis sustituciones de jugadores por set.
- 15.2 SOLICITUD DE INTERRUPCIONES NORMALES**
- 15.2.1 Las interrupciones pueden ser solicitadas por el entrenador o el capitán en juego, y solo por ellos. 5.1.2, 5.2, 15
- 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. 8.2, 12.3, D.11(4, 5)
- Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB es obligatorio usar el timbre y luego la seña manual para solicitar tiempos de descanso.**
- 15.2.2 Se permite una solicitud para sustitución antes del comienzo de un set y debe ser registrada como una sustitución normal para ese set. 7.3.4
- 15.3 SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES**
- 15.3.1 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. 15.4, 15.5
- 15.3.2 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. 15.5, 15.6.1
- 15.4 TIEMPOS DE DESCANSO Y TIEMPOS TÉCNICOS**
- 15.4.1 Todos los tiempos para descanso que son solicitados duran 30 segundos. D.11 (4)
- 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.** 15.3.1
- 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.** 6.3.2
- 15.4.2 Durante todos los tiempos, los jugadores que se encuentran jugando, deben dirigirse a la zona libre, cerca de sus bancas.

15.5	SUSTITUCION DE JUGADORES	D.11 (5) D.11 (5), 15.10, 19.3.2
	Una sustitución es el acto por el cual un jugador, que no sea el Líbero o su reemplazante, luego de haber sido registrado por el anotador, entra al juego para ocupar la posición de otro jugador, que debe abandonar el campo de juego en ese momento. La sustitución requiere la autorización de los árbitros.	
15.6	LIMITACIONES A LAS SUSTITUCIONES	
15.6.1	Se permite un máximo de seis sustituciones por equipo por set. Pueden sustituirse uno o más jugadores a la vez.	
15.6.2	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.	7.3.1
15.6.3	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 mismo jugador de la formación inicial.	7.3.1
15.7	SUSTITUCION EXCEPCIONAL	15.6, 19.3.3
	Un jugador lesionado (<i>excepto el Líbero</i>), 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 <i>Regla 15.6</i> .	
	Una sustitución excepcional significa que cualquier jugador que no se encuentra en el campo en el momento de la lesión (<i>excepto el Líbero</i> 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.	
15.8	SUSTITUCION POR EXPULSION O DESCALIFICACION	6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3
	Un jugador EXPULSADO o DESCALIFICADO debe ser sustituido mediante una sustitución reglamentaria. Si esto no es posible, el equipo es declarado INCOMPLETO.	
15.9	SUSTITUCION ILEGAL	
15.9.1	Una sustitución es ilegal si excede los límites indicados en la <i>Regla 15.6 (excepto el caso de la Regla 15.7)</i> .	
15.9.2	Cuando un equipo realizó una sustitución ilegal y el juego fue reanudado el siguiente procedimiento debe ser aplicado:	8.1
15.9.2.1	el equipo es penalizado con la pérdida de la jugada,	6.1.3
15.9.2.2	la sustitución es rectificad,	
15.9.2.3	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.	
15.10	PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN	
15.10.1	Las sustituciones deben realizarse dentro de la zona de sustitución.	1.4.3, D.1b
15.10.2	La sustitución solo debe durar el tiempo necesario para registrarla en la hoja del	15.5.3,

	encuentro y permitir la entrada y salida de los jugadores.	25.2.2.3
15.10.3	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.	1.4.3, 7.3.3, 15.6.3
	Si ese no es el caso, la sustitución no debe ser autorizada y el equipo debe ser sancionado por demora.	16.2
	Para Competencias Oficiales y Mundiales de la FIVB, deben utilizarse tablillas numeradas para facilitar la sustitución.	
15.10.4	Si un equipo 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.	5.2, 15.2.1, 15.3.
15.11	SOLICITUDES IMPROCEDENTES	
15.11.1	Es improcedente solicitar una interrupción:	15
15.11.1.1	durante una jugada o en el momento en, o después, que suene el silbato para la ejecución del saque.	6.1.3, 15.2.1
15.11.1.2	por un miembro del equipo no autorizado.	15.2.1
15.11.1.3	para sustituir un jugador antes de reanudarse el juego después de una sustitución previa del mismo equipo.	15.3.2
15.11.1.4	después de haber agotado el límite autorizado de tiempos para descanso y sustituciones de jugadores.	15.1
15.11.2	La primera solicitud improcedente que no afecte o demore el juego debe ser rechazada sin ninguna otra consecuencia.	16.1
15.11.3	La repetición de una solicitud improcedente en el partido constituye una demora.	16

16 DEMORAS DE JUEGO

16.1 TIPOS DE DEMORA

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

16.1.1	demorar una sustitución,	15.10.2
16.1.2	prolongar otras interrupciones, a pesar de haberse ordenado reanudar el juego,	15
16.1.3	solicitar una sustitución ilegal,	15.9
16.1.4	Repetir una solicitud improcedente,	15.11.2
16.1.5	demorar el juego, por un miembro del equipo.	

16.2 SANCIONES POR DEMORA

16.2.1	“Amonestación por demora” o “castigo por demora” son sanciones para el equipo.	
16.2.1.1	Las sanciones por demora permanecen en vigencia por el partido completo.	6.3
16.2.1.2	Todas las sanciones por demora son registradas en la hoja del encuentro.	25.2.2.6

16.2.2	La primera demora en el partido por un miembro de un equipo es sancionada con "AMONESTACION POR DEMORA".	4.1.1, 6.3, D.11 (25)
16.2.3	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.	6.1.3, D.11 (25)
16.2.4	Las sanciones por demora impuestas antes o entre sets se aplicarán en el set siguiente.	6.3, 18.1

17 INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO

17.1	LESIONES	8.1
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.	6.1.3
17.1.2	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. Si el jugador no se recupera, su equipo es declarado incompleto.	6.3, 15.6, 15.7 6.4.3, 7.3.1
17.2	INTERFERENCIA EXTERNA	
	Si ocurre una interferencia externa durante el juego, éste debe detenerse y la jugada repetirse.	6.1.3
17.3	INTERRUPCIONES PROLONGADAS	
17.3.1	Cuando circunstancias imprevistas interrumpen un encuentro el primer árbitro, el organizador y el Comité de Control, en caso de haber alguno, decidirán las medidas a tomar para restablecer la normalidad.	6.3
17.3.2	De ocurrir una o varias interrupciones cuya duración no exceda de 4 horas en total:	17.3.1
17.3.2.1	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.	1, 7.3
17.3.2.2	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.	7.3
17.3.3	De ocurrir una o varias interrupciones que excedan 4 horas en total, el encuentro debe jugarse de nuevo en su totalidad.	6.3

18.1 INTERVALOS

Todos los intervalos entre sets duran 3 minutos.

6.2

Durante este periodo, se realiza el cambio de campo y el registro de las formaciones de los equipos en la hoja del encuentro. 18.2, 25.2.1.2

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

18.2 CAMBIOS DE CAMPO

D.11 (3)

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

7.1

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

6.3.2, 7.4.1

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.

19 EL JUGADOR LIBERO

19.1 DESIGNACIÓN DEL LÍBERO

19.1.1 Cada equipo tiene derecho a designar dentro de la lista de 12 jugadores, un (1) jugador defensor especializado "Líbero". 4.1.1

19.1.2 El Líbero 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 hoja de formación inicial para el primer set.) 7.3.2

19.1.3 El Líbero no puede ser capitán del equipo ni capitán en juego. 5

19.2 INDUMENTARIA

El jugador Líbero debe vestir un uniforme (o chaqueta/pechera/ para el Líbero redesignado) cuya camiseta por lo menos contraste con el color de la de los otros miembros del equipo. El uniforme del Líbero puede tener un diferente diseño, pero debe estar numerado como el del resto de los miembros del equipo. 4.3

19.3 ACCIONES QUE INVOLUCRAN AL LÍBERO**19.3.1 Las acciones de juego**

19.3.1.1 Se permite al Líbero reemplazar a cualquier jugador en posición de zaguero. 7.4.1.2

19.3.1.2 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. 13.2.2, 13.2.3, 13.3.5

19.3.1.3 El/ella no puede sacar, bloquear o intentar bloquear. 12, 14.1, 14.6.2, 14.6.6.

19.3.1.4 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 Líbero en su zona de frente o su extensión. El balón puede ser atacado libremente si el Líbero realiza cualquier acción desde atrás de la zona de frente o su extensión. 13.3.6

19.3.2 Reemplazo de jugadores

19.3.2.1 Los reemplazos que involucran al Líbero no se cuentan como sustituciones regulares. 15.5

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

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

19.3.2.2 Los reemplazos deben efectuarse mientras el balón está fuera de juego y antes del toque de silbato para el saque. 12.3

Al comienzo de cada set, el Líbero no puede entrar al campo de juego hasta que el 7.3.2, 12.1

segundo árbitro haya chequeado las formaciones iniciales.

- 19.3.2.3 Un reemplazo hecho después 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. 12.3, 12.4

Subsecuentes reemplazos tardíos deben ser objeto de una sanción por demora. 16.2

- 19.3.2.4 El Líbero 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. D.1a

19.3.3 Redesignación de un nuevo Líbero

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

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

El jugador redesignado como Líbero permanece como Líbero por el resto del partido.

- 19.3.3.2 En el caso de redesignación de un Líbero, el número de ese jugador debe ser registrado en la hoja del encuentro en el sector de observaciones. 7.3.2, 19.1.2, 25.2.2.7

7

CAPITULO SIETE CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

REGLA

Ver Reglas

20 REQUERIMIENTOS DE CONDUCTA

20.1 CONDUCTA DEPORTIVA

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

20.1.2 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. 5.1.2.1

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

20.2 JUEGO LIMPIO

20.2.1 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.

20.2.2 Se permite la comunicación entre los miembros del equipo durante el juego. 5.2.3.4

21 CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES

21.1 PEQUEÑAS FALTAS DE CONDUCTA

5.1.2, 21.3

Las pequeñas faltas de conducta no están sujetas a sanciones. Es deber del primer árbitro, cuando el nivel de la infracción se aproxima al requerido para aplicar sanciones de acuerdo a la escala, advertir al equipo, verbalmente o mediante una seña por intermedio del capitán en juego.

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

21.2 CONDUCTA INCORRECTA - SANCIONES

4.1.1

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.

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

21.2.2 **Conducta injuriosa:** gestos o palabras difamatorias o insultantes.

21.2.3 **Agresión:** ataque físico o intento de agresión.

21.3	ESCALA DE SANCIONES	D.9 2.1, 25.2.2.6
	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:	
21.3.1	<i>Castigo</i>	D.11 (6)
	La primera conducta grosera en el partido por cualquier miembro de un equipo se sanciona con la pérdida de la jugada.	4.1.1, 21.2.1
21.3.2	<i>Expulsión</i>	D.11 (7)
21.3.2.1	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 sin otras consecuencias.	1.4.5, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, D.1a, D.1b
	Un entrenador expulsado pierde su derecho a intervenir en el resto del set y debe permanecer sentado en el área de castigo.	
21.3.2.2	La primera conducta injuriosa por un miembro del equipo se sanciona con expulsión sin otras consecuencias.	4.1.1, 21.2.2
21.3.2.3	La segunda conducta grosera en el mismo partido por un mismo miembro del equipo se sanciona con expulsión sin otras consecuencias.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3	<i>Descalificación</i>	D.11 (8)
21.3.3.1	Un miembro del equipo que es sancionado con descalificación debe abandonar el Área de Control de la Competencia por el resto del partido sin otras consecuencias.	4.1.1, D.1a
21.3.3.2	La primera agresión se sanciona con descalificación sin otras consecuencias.	21.2.3
21.3.3.3	La segunda conducta injuriosa en el mismo partido por un mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin otras consecuencias.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4	La tercera conducta grosera en el mismo partido por un mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin otras consecuencias.	4.1.1, 21.2.1
21.4	APLICACIÓN DE SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA	
21.4.1	Todas las sanciones por faltas de conducta son individuales, tienen validez para todo el partido y se registran en la hoja del encuentro.	21.3, 25.2.2.6
21.4.2	La repetición de una falta de conducta por el mismo miembro de un equipo en el mismo partido es sancionado progresivamente (Cada falta sucesiva de conducta de un miembro del equipo recibe una sanción mayor).	4.1.1, 21.2, 21.3, D.9
21.4.3	Una expulsión o descalificación debida a una conducta injuriosa o agresión no requiere de una sanción previa.	21.2, 21.3
21.5	FALTAS DE CONDUCTA ANTES Y ENTRE SETS	
	Cualquier falta de conducta que haya ocurrido antes o entre sets se sanciona de acuerdo a la <i>Regla 21.3</i> y las sanciones se aplican en el set siguiente.	18.1, 21.2, 21.3
21.6	TARJETAS POR SANCIONES	D.11 (6, 7, 8)
	Amonestación: verbal o seña manual, sin tarjeta.	21.1
	Castigo: tarjeta amarilla.	21.3.1
	Expulsión: tarjeta roja.	21.3.2
	Descalificación: tarjeta amarilla y roja juntas.	21.3.3



PARTE 2

SECCIÓN II LOS ÁRBITROS

Responsabilidades y señas oficiales



22.1 COMPOSICION

El cuerpo arbitral para un encuentro está compuesto por los siguientes oficiales:

- Primer árbitro. 23
- Segundo árbitro. 24
- Anotador. 25
- Cuatro (dos) jueces de línea. 27

Sus ubicaciones se muestran en el *Diagrama 10*

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

22.2 PROCEDIMIENTOS

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

22.2.1.1 el primer árbitro hace la señal para autorizar el saque que inicia la jugada; 6.1.3, 12.3

22.2.1.2 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;

22.2.2 pueden pitar durante una interrupción de juego para indicar que autorizan o rechazan alguna petición de los equipos. 5.1.2, 8.2

22.2.3 inmediatamente después que los árbitros pitan para dar por terminada una jugada deben indicar con las señas oficiales: 22.2.1.2, 28.1

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

- a) el equipo que saca. 13.2.2
- b) la naturaleza de la falta
- c) el/los jugador/es en falta (si es necesario)

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

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

- a) la naturaleza de la falta
- b) el/los jugador/es 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.

22.2.3.3 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, determinado por el primer árbitro.

23.1 UBICACIÓN

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

D.1a, D.1b,
D.10

23.2 AUTORIDAD (FACULTADES)

23.2.1 El primer árbitro dirige el encuentro de principio a fin con autoridad sobre todos los miembros del cuerpo arbitral y miembros de los equipos.

4.1.1., 6.3

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

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

3.3

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

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

20.1.2

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.

5.1.2.1

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

5.1.2.1,
5.1.3.2,
25.2.3.2

23.2.5 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

23.3 RESPONSABILIDADES

23.3.1 Antes del comienzo del encuentro, el primer árbitro:

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

Capítulo 1

23.3.1.2 realiza el sorteo con los capitanes de los equipos

7.1

23.3.1.3 controla el calentamiento de los equipos

7.2

23.3.2 Durante el encuentro, solamente el primer árbitro está autorizado:

23.3.2.1 efectuar advertencias a los equipos

22.1

23.3.2.2 sancionar faltas de conducta y demoras

16.2, 21.2

23.3.2.3	decidir sobre:	
	a) las faltas del sacador y de posición en el equipo sacador, incluso la pantalla.	7.4, 12.4, 12.5, 12.7.1
	b) Las faltas en el toque del balón.	9.3
	c) Las faltas por encima de la red y en su parte superior.	11.4.1, 11.4.4
	d) Los golpes de ataque del Líbero y las faltas en los golpes de ataque de los jugadores zagueros.	13.3.3, 13.3.5
	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 Líbero dentro de su zona de frente, o su extensión.	13.3.6
	f) Los balones que atraviesan el espacio inferior por debajo de la red.	8.4.5
23.3.3	Al final del encuentro, controla la hoja del encuentro y la firma.	25.2.3.3

24 SEGUNDO ARBITRO

24.1	UBICACION	D.1a, D.1b, D.10
	El segundo árbitro cumple sus funciones de pie cerca del poste, fuera de la cancha, del lado opuesto y de frente al primer árbitro.	
24.2	AUTORIDAD (FACULTADES)	
24.2.1	El segundo árbitro es el asistente del primer árbitro, pero también posee su propio ámbito de jurisdicción.	24.3
	Si el primer árbitro no puede continuar con sus funciones, el segundo árbitro puede reemplazarlo.	
24.2.2	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.	24.3
24.2.3	El segundo árbitro controla el trabajo de/los anotador/es.	25.2
24.2.4	El segundo árbitro vigila la conducta de los miembros del equipo en sus bancas y reporta sus faltas de conducta al primer árbitro.	4.2.1
24.2.5	El segundo árbitro controla los jugadores en las áreas de calentamiento.	4.2.3
24.2.6	El segundo árbitro autoriza las interrupciones, controla su duración y rechaza las solicitudes improcedentes.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7	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 a entrenador correspondiente.	11.1, 25.2.2.3
24.2.8	En el caso de lesión de un jugador, el segundo árbitro autoriza una sustitución excepcional u otorga los 3 minutos de tiempo de recuperación.	15.7, 17.1.2
24.2.9	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.	1.2.1, 3
24.2.10	El segundo árbitro supervisa la conducta de los miembros del equipo en las áreas de castigo, y reporta al primero sus faltas de conducta.	1.4.5, 2.3.2

24.3 RESPONSABILIDADES

- 24.3.1 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. 5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2.
- 24.3.2 Durante el encuentro, el segundo árbitro decide, tocando el silbato y efectuando la seña correspondiente:
- 24.3.2.1 la penetración dentro del campo adversario, y el espacio por debajo de la red. 11.2
- 24.3.2.2 las faltas de posición del equipo receptor. 7.5
- 24.3.2.3 el contacto no permitido con la red en su parte inferior, o con la antena de su lado del campo. 11.3.1
- 24.3.2.4 los bloqueos completados por jugadores zagueros o los intentos de bloqueo del Líbero. 13.3.3, 14.6.2, 14.6.6
- 24.3.2.5 el contacto del balón con un objeto externo; 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4
- 24.3.2.6 el contacto del balón con el suelo cuando el primer árbitro no está en posición de ver tal contacto. 8.3
- 24.3.2.7 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. 8.4.3, 8.4.4
- 24.3.3 Al final del encuentro, firma la hoja del encuentro. 25.2.3.3

25 ANOTADOR

- 25.1 **UBICACIÓN** D.1a, D.1b, D.10
El anotador desempeña sus funciones sentado ante la mesa del anotador, en el lado opuesto y de frente al primer árbitro.

25.2 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.

- 25.2.1 Antes del comienzo del encuentro y del set, el anotador:
- 25.2.1.1 registra los datos del partido y de los equipos, incluyendo el nombre y el número del Líbero, de acuerdo al procedimiento vigente, y obtiene las firmas de los capitanes y entrenadores. 4.1, 5.1.1, 5.2.2, 19.1.2, 19.3.3.2
- 25.2.1.2 registra la formación inicial de cada equipo de las hojas de formación inicial que recibe. 5.2.3.1, 7.3.2
- Si no recibe a tiempo las hojas de formación inicial, debe inmediatamente notificar al segundo árbitro.
- 25.2.2 Durante el encuentro, el anotador:

25.2.2.1	registra los puntos marcados y vigila su concordancia con el tablero marcador.	6.1
25.2.2.2	controla el orden de saque de cada equipo e indica cualquier error a los árbitros inmediatamente después del golpe de saque;	12.2
25.2.2.3	registra los tiempos para descanso y las sustituciones de jugadores, controla su número e informa al segundo árbitro;	15.1, 15.4.1, 24.2.6, 24.2.7
25.2.2.4	notifica a los árbitros si una solicitud de interrupción está fuera de orden;	15.11
25.2.2.5	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;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
25.2.2.6	registra las sanciones de cualquier tipo;	16.2, 21.3
25.2.2.7	registra todo otro hecho, bajo instrucción del segundo árbitro, por ejemplo: sustituciones excepcionales, tiempo para recuperación, interrupciones prolongadas, interferencias externas, etc.	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3
25.2.3	Al final del encuentro, el anotador:	
25.2.3.1	registra el resultado final;	6.3
25.2.3.2	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.	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
25.2.3.3	Después de firmar él mismo la hoja del encuentro, obtiene las firmas de los capitanes de los equipos y finalmente la de los árbitros.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

26 ANOTADOR ASISTENTE

26.1	UBICACIÓN	22.1
	El anotador asistente cumple sus funciones sentado al lado del anotador.	
26.2	RESPONSABILIDADES	19.3
	Anota los reemplazos que involucran al Líbero. Asiste al anotador en sus tareas administrativas. Si el anotador no puede continuar su trabajo, el anotador asistente lo sustituye.	
26.2.1	Antes del comienzo del encuentro, el anotador asistente:	
26.2.1.1	Prepara la hoja de control de Líberos;	
26.2.1.2	Prepara la hoja del encuentro de reserva;	
26.2.2	Durante el encuentro, el anotador asistente:	
26.2.2.1	Anota los detalles de los reemplazos de Líberos;	19.3.1.1
26.2.2.2	Notifica a los árbitros cualquier falta cometida en los reemplazos de Líberos;	19.3.2.1
26.2.2.3	Comienza y termina el cronometraje de los tiempos técnicos;	15.4.1
26.2.2.4	Opera el tablero manual de la mesa del anotador;	

26.2.2.5 Controla que el tablero marcador concuerde; 25.2.2.1

26.2.2.6 De ser necesario, actualiza la hoja de reserva y se la entrega al anotador;

26.2.3 Al final del encuentro, el anotador asistente:

26.2.3.1 Firma la hoja de control de Líberos y la entrega para control;

26.2.3.2 Firma la hoja del encuentro.

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.1a, D.1b, D.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.

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. D.10

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; 8.3, 8.4

27.2.1.2 los toques de balón "fuera" por el equipo receptor del balón; 8.4, D.12 (3)

27.2.1.3 balón que toca la antena, el balón de saque que cruza el plano vertical de la red por fuera del por fuera del espacio de paso, etc.; 8.4.3, 8.4.4

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; 7.4, D.12 (4)

27.2.1.5 Los jueces de línea a cargo de las líneas finales deben señalar las faltas de pie del sacador. 12.4.3

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. 11.3.1, D.12 (4)

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. 10.1.1

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

- 28.1 SEÑAS 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 SEÑAS CON 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.