



REGLAS OFICIALES DE VOLEIBOL

APROBADAS POR



EDICION
2005 - 2008

CTNA

**REAL FEDERACION
ESPAÑOLA DE
VOLEIBOL**





REGLAS OFICIALES DE VOLEIBOL

2005 - 2008

APROBADAS POR LA FIVB

CTNA

Real Federación Española de Voleibol

Augusto Figueroa, 3-2º

28004 Madrid

91 701 40 90

e-mail - correo@rfevb.com

www.rfevb.com





REGLAS OFICIALES DE VOLEIBOL APROBADAS POR LA FIVB

CONTENIDO

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Parte 1

FILOSOFÍA DE LAS REGLAS Y DEL ARBITRAJE

Parte 2

SECCIÓN I EL JUEGO

Capítulo Uno Instalaciones y Equipamiento

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

2. **Red y postes**
 - 2.1 Altura de la red
 - 2.2 Estructura
 - 2.3 Bandas laterales
 - 2.4 Antenas
 - 2.5 Postes
 - 2.6 Equipamiento complementario



- 3. Balones**
- 3.1 Características
- 3.2 Uniformidad de los balones
- 3.3 Sistema de tres balones

Capítulo Dos Participantes

- 4. Equipos**
- 4.1 Composición del equipo
- 4.2 Ubicación de los miembros del equipo
- 4.3 Indumentaria
- 4.4 Cambios de Indumentaria
- 4.5 Objetos prohibidos

- 5. Responsables del equipo**
- 5.1 Capitán
- 5.2 Entrenador
- 5.3 Entrenador asistente

Capítulo Tres Formato de Juego

- 6. Para anotar un punto, ganar un set y el encuentro**
- 6.1 Para anotar un punto
- 6.2 Para ganar un set
- 6.3 Para ganar el encuentro
- 6.4 Equipo ausente e incompleto

- 7. Estructura del juego**
- 7.1 Sorteo
- 7.2 Sesiones de calentamiento
- 7.3 Alineación inicial de jugadores
- 7.4 Posiciones
- 7.5 Falta de posición
- 7.6 Rotación
- 7.7 Falta de rotación



Capítulo Cuatro

Acciones de juego

- 8. Situaciones de juego**
 - 8.1 Balón en juego
 - 8.2 Balón fuera de juego
 - 8.3 Balón "dentro"
 - 8.4 Balón "fuera"

- 9. Contacto con el balón**
 - 9.1 Toques por equipo
 - 9.2 Características del toque
 - 9.3 Faltas en el toque del balón

- 10. Balón en la red**
 - 10.1 Balón por encima de la red
 - 10.2 Balón que toca la red
 - 10.3 Balón en la red

- 11. Jugador en la red**
 - 11.1 Penetración por encima de la red
 - 11.2 Penetración debajo de la red
 - 11.3 Contacto con la red
 - 11.4 Faltas del jugador en la red

- 12. Saque**
 - 12.1 Primer saque en un set
 - 12.2 Orden de saque
 - 12.3 Autorización para el saque
 - 12.4 Ejecución del saque
 - 12.5 Pantalla
 - 12.6 Faltas en el saque
 - 12.7 Faltas en el saque y posiciones

- 13. Golpe de ataque**
 - 13.1 Golpe de ataque
 - 13.2 Restricciones al golpe de ataque
 - 13.3 Faltas en el golpe de ataque

- 14. Bloqueo**
 - 14.1 Bloqueo
 - 14.2 Toque de bloqueo
 - 14.3 Bloqueo en el espacio adversario
 - 14.4 Bloqueo y toques del equipo
 - 14.5 Bloqueo del saque
 - 14.6 Faltas en el bloqueo



Capítulo Cinco Interrupciones y demoras

- 15. Interrupciones normales del juego**
 - 15.1 Número de interrupciones normales
 - 15.2 Solicitud de interrupciones normales
 - 15.3 Secuencia de las interrupciones
 - 15.4 Tiempos para descanso y tiempos técnicos
 - 15.5 Sustitución de jugadores
 - 15.6 Límites de las sustituciones
 - 15.7 Sustitución excepcional
 - 15.8 Sustitución por expulsión o descalificación
 - 15.9 Sustitución ilegal
 - 15.10 Procedimiento para una sustitución
 - 15.11 Solicitudes improcedentes

- 16. Demoras de juego**
 - 16.1 Tipos de demora
 - 16.2 Sanciones por demora

- 17. Interrupciones excepcionales de juego**
 - 17.1 Lesiones
 - 17.2 Interferencia externa
 - 17.3 Interrupciones prolongadas

- 19. Intervalos y cambios de campo**
 - 19.1 Intervalos
 - 19.2 Cambio de campo

Capítulo Seis El jugador Líbero

- 19. El jugador Líbero**
 - 19.1 Designación del Líbero
 - 19.2 Indumentaria
 - 19.3 Acciones en las que participe el Líbero



Capítulo Siete Conducta de los participantes

- 20. **Conducta exigida**
 - 20.1 Conducta deportiva
 - 20.2 Juego limpio

- 21. **Conducta incorrecta y sus sanciones**
 - 21.1 Conducta incorrecta menor
 - 21.2 Conducta incorrecta que lleva a sanción
 - 21.3 Escala de sanciones
 - 21.4 Aplicación de las sanciones por conducta incorrecta
 - 21.5 Conducta incorrecta antes y entre los sets
 - 21.6 Tarjetas

Parte 2

SECCIÓN II LOS ÁRBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y SEÑALES OFICIALES

Capítulo ocho Árbitros

- 22. **Cuerpo arbitral y procedimientos**
 - 22.1 Composición
 - 22.2 Procedimientos

- 23. **Primer árbitro**
 - 23.1 Ubicación
 - 23.2 Autoridad
 - 23.3 Responsabilidades

- 24. **Segundo árbitro**
 - 24.1 Ubicación
 - 24.2 Autoridad
 - 24.3 Responsabilidades

- 25. **Anotador**
 - 25.1 Ubicación
 - 25.2 Responsabilidades



- 26. **Anotador asistente**
- 26.1 Ubicación
- 26.2 Responsabilidades

- 27. **Jueces de línea**
- 27.1 Ubicación
- 27.2 Responsabilidades

- 28. **Señales oficiales**
- 28.1 Señales oficiales de los árbitros
- 28.2 Señales oficiales de los jueces de línea

Parte 2

SECCIÓN III FIGURAS

- 1a Área de competición
- 1b Área de juego
- 2 Campo de juego
- 3 Diseño de la red
- 4 Posición de los jugadores
- 5 Paso del balón por el plano vertical de la red hacia el campo contrario
- 6 Pantalla colectiva
- 7 Bloqueo completado
- 8 Golpe de ataque de jugadores zagueros
- 9 Escala de sanciones por conducta incorrecta
- 10 Ubicación del cuerpo arbitral y sus asistentes
- 11 Señales oficiales de los árbitros
- 12 Señales oficiales de los jueces de línea

Parte 3

DEFINICIONES



CARACTERISTICAS DEL JUEGO

El Voleibol es un deporte jugado por dos equipos en una cancha de juego dividida por una red. Hay diferentes versiones disponibles según casos específicos para ofrecer una versatilidad de juego para todo el mundo.

El objetivo del juego es enviar el balón por encima de la red al suelo del contrario e impedir esta misma acción por parte del contrario. El equipo tiene tres golpes para devolver el balón (además del golpe de bloqueo).

El balón se pone en juego con un saque: golpe del sacador por encima de la red hacia el campo contrario. La jugada continúa hasta que el balón toca el suelo, va "fuera" o un equipo no logra enviarlo de regreso de forma correcta.

En Voleibol, el equipo que gana una jugada anota un punto (sistema jugada punto). Cuando el equipo que recibe gana una jugada, obtiene un punto y el derecho al saque, y sus jugadores rotan una posición en el sentido de las agujas del reloj.



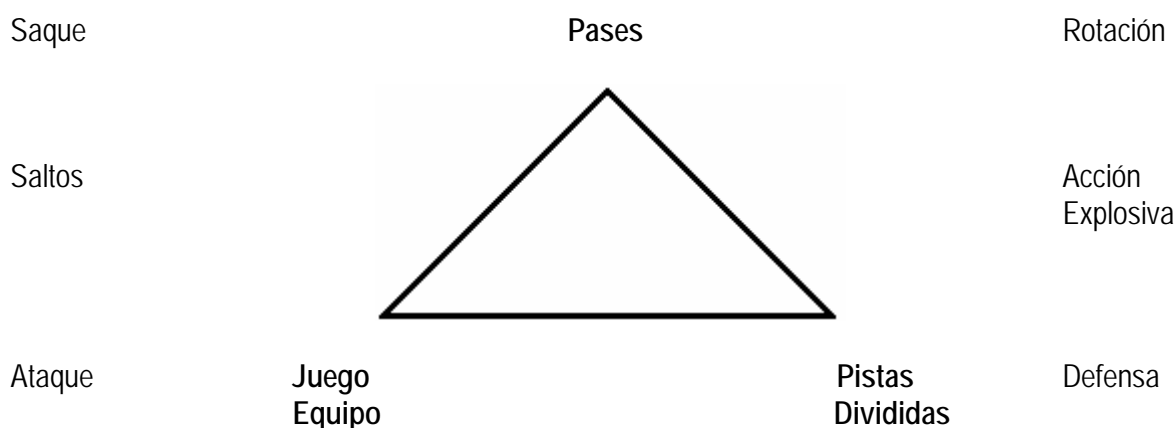


Parte 1

FILOSOFÍA DE LAS REGLAS Y DEL ARBITRAJE

Introducción

El voleibol es uno de los más exitosos y populares deportes de competición y entretenimiento del mundo. Es rápido, excitante y las acciones son explosivas. El voleibol de hoy consta de varios elementos de crucial responsabilidad cuyas relaciones lo hacen único entre otros juegos:



En años recientes la FIVB ha hecho grandes esfuerzos por adaptar el juego a la audiencia moderna.

Este texto está dirigido al público que sigue el voleibol: jugadores, entrenadores, árbitros, espectadores o comentaristas por las siguientes razones:

- Comprender las reglas permite mejorar el juego – los entrenadores pueden crear mejores estructuras en los equipos, así como mejores tácticas, permitiendo a los jugadores incrementar sus rendimientos.
- Comprender las relaciones entre las reglas permite a los árbitros tomar mejores decisiones.

Esta introducción se centra en primer lugar en el voleibol como un deporte de competición, antes de entrar a identificar las principales cualidades que se requieren para realizar un arbitraje exitoso.

Voleibol como un deporte de competición

La competición utiliza fuerzas latentes. Exhibir la mejor habilidad, espíritu, creatividad y estética. Las reglas están estructuradas para permitir todas estas cualidades. Con unas pocas excepciones, el voleibol permite a todos los jugadores participar en la red (en ataque) y en la parte de zagueros (para defender o servir).

William Morgan, el creador del juego, lo reconocería hoy día porque el voleibol ha mantenido a lo largo de los años elementos distintivos y esenciales. Algunos de los elementos los comparten con otros deportes red/balón/juegos de raqueta:



- Servicio
- Rotación (se sigue un turno al servicio)
- Ataque
- Defensa

El voleibol es, sin embargo, único entre los juegos de red al insistir en que la pelota esté continuamente en el aire y permitir a cada equipo una serie de pases internos antes de que el balón deba volver al campo oponente.

La introducción de un especialista en defensa –el líbero- ha permitido incrementar la duración del juego en sus diferentes fases. Las modificaciones en la regla del servicio ha cambiado el momento del servicio que ha pasado de ser muy simple a convertirse en un arma ofensiva.

El concepto de rotación busca permitir que todos los atletas jueguen. Las reglas de las posiciones de los jugadores deben permitir a los equipos tener flexibilidad y crear interesantes desarrollos en las tácticas.

Los competidores usan esta estructura para responder a técnicas, tácticas y poder. La estructura también permite a los jugadores una libertad de expresión que entusiasme a los espectadores.

Y la imagen del voleibol está mejorando, yendo por el buen camino.

Como el juego evoluciona, no hay duda que volverá a cambiar – mejorando de manera fuerte y rápida.

El árbitro dentro de esta estructura

La esencia de un buen arbitraje radica en el concepto de la justicia y la consistencia.

- Ser justo con cada participante
- Ser visto justo por los espectadores.

Esto necesita de un alto grado de confianza – el árbitro debe dar confianza permitiendo que los jugadores se entretengan:

- Siendo exacto en sus juicios.
- Comprendiendo porqué la regla está escrita de esa manera.
- Siendo un eficiente organizador.
- Permitiendo que la competición fluya y se dirija hacia su fin.
- Siendo un educador –usando las reglas para penalizar el juego sucio o amonestar la mala educación.
- Promoviendo el juego – es decir, permitiendo las acciones espectaculares y haciendo que cada jugador de lo mejor de sí mismo: entretener al público.

Finalmente podemos decir que un buen árbitro usará las reglas para hacer que la competición sea una gran experiencia para todos.

Aquellos que las leyeron hace tiempo, que vean las reglas que a continuación se proponen como una forma de desarrollo de un gran juego, pero conservándolas en su mente, porque estos párrafos anteriores pueden ser de igual importancia para ti dependiendo de tu lugar dentro del deporte.



Parte 2

SECCIÓN I EL JUEGO





CAPÍTULO UNO INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

Ver Reglas

1. ÁREA DE JUEGO

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

1.1
Fig. 1a y 1b

1.1 DIMENSIONES

Fig. 2

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

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

Para Competiciones Mundiales de la FIVB, la zona libre debe medir un mínimo de 5 m desde las líneas laterales y 8 m desde las líneas de fondo. El espacio libre de juego debe medir un mínimo de 12,5 m de altura desde la superficie de juego.

1.2 SUPERFICIE DE JUEGO

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

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, sólo se permite una superficie de madera o sintética. Cualquier superficie debe ser previamente homologada por la FIVB.

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

Para las competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, las líneas tienen que ser de color blanco. Otros colores, diferentes entre sí, han de ser usados para el campo de juego y la zona libre.

1.1
1.3

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

1.3



1.3	LÍNEAS DE LA PISTA	Fig. 2
1.3.1	Todas las líneas tienen 5 cm de ancho. Deben ser de un color claro y diferente al del suelo y al de cualquier otra línea.	1.2.2
1.3.2	Líneas de delimitación	
	Dos líneas laterales y dos de fondo limitan la pista de juego. Tanto las líneas laterales como las de fondo están marcadas dentro de las dimensiones de la pista.	1.1
1.3.3	Línea central	
	El eje de la línea central divide la pista en dos campos iguales de 9 x 9 m cada uno; sin embargo, se considera que la anchura de la línea pertenece por igual a ambos lados. Esta línea se extiende bajo la red desde una línea lateral a la otra.	Fig. 2
1.3.4	Línea de ataque	
	En cada campo, una línea de ataque cuyo borde posterior es trazado 3 m. detrás del eje de la línea central delimita la zona de ataque (Regla 1.4.1)	1.3.3 1.4.1
	Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, la línea de ataque se prolongará añadiendo una línea de trazos desde las líneas laterales, con cinco trozos de 15 cm de largo por 5 cm de ancho, pintados a 20 cm uno de otro hasta un total de 1,75 m.	Fig. 2
1.4	ZONAS Y ÁREAS	Fig. 1b y 2
1.4.1	Zona de frente	
	En cada campo la zona de frente está limitada por el eje de la línea central y la parte exterior de la línea de ataque.	1.3.3 1.3.4
	La zona de frente se considera prolongada más allá de las líneas laterales hasta el final de la zona libre.	1.1 1.3.2
1.4.2	Zona de saque	
	La zona de saque es un área de 9 m de ancho situada detrás de la línea de fondo.	
	Está limitada lateralmente por dos líneas cortas, de 15 cm cada una, marcadas a 20 cm de la línea de fondo como prolongación de las líneas laterales. Ambas líneas cortas están incluidas en el ancho de	1.3.2 Fig. 1b



- la zona de saque.
- En profundidad, la zona de saque se extiende hasta el final de la zona libre. 1.1
- 1.4.3 Zona de sustitución
- La zona de sustitución está limitada por la prolongación de las líneas de ataque hasta la mesa del anotador. 1.3.4 Fig. 1b
- 1.4.4 Área de calentamiento
- Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, las zonas de calentamiento, que deben medir aproximadamente 3 x 3 m, estarán localizadas en las esquinas de los banquillos, fuera de la zona libre.** Fig. 1a y 1b
- 1.4.5 Área de castigo
- Hay un área de castigo, que mide aproximadamente 1 x 1 y que está equipada con dos sillas, ubicadas en el área de control más allá de la prolongación de la línea de fondo. Pueden estar limitadas por una línea roja de 5 cm de ancho. Fig. 1a y 1b
- 1.5 **TEMPERATURA**
- La temperatura mínima no debe ser inferior a 10°C (50°F).
- Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, la temperatura máxima no debe exceder los 25°C (77°F) y no debe ser inferior a 16°C (61°F).**
- 1.6 **ILUMINACIÓN**
- Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, la iluminación en el área de juego debe ser de 1000 a 1500 luxes medidos a 1 m de la superficie del área de juego.** 1



Ver Reglas

2 RED Y POSTES

Fig. 3

2.1 ALTURA DE LA RED

- 2.1.1 La red está colocada verticalmente sobre la línea central y su borde superior se encuentra a 2,43 m para hombres y 2,24 m para mujeres. 1.3.3

Nota de la RFEVB

Para las competiciones nacionales se fijan las siguientes alturas:

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

- 2.1.2 Su altura se mide desde el centro de la pista. La altura de la red (sobre las dos líneas laterales) debe ser exactamente la misma y no debe exceder la altura oficial en más de 2 cm. 1.1
1.3.2
2.1.1

2.2 ESTRUCTURA

La red tiene 1 m de ancho y 9,50 a 10 m de largo (con 25 a 50 cm a cada lado de las bandas laterales), hecha de malla negra a cuadros de 10 cm de lado. Fig. 3

En la parte superior hay una banda horizontal de 7 cm de ancho, hecha de lona blanca, doblada en dos mitades y cosida en toda su longitud. Cada extremo de la banda tiene un agujero a través del cual pasa una cuerda que permite atar la banda a los postes para mantener tensa su parte superior.

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

En la parte inferior de la red hay otra banda horizontal de 5 cm de ancho, similar a la de la parte superior, a través de la cual hay una cuerda enhebrada. Esta cuerda ajusta la red a los postes y mantiene tensa su parte inferior.



2.3 BANDAS LATERALES

Dos bandas blancas se ajustan verticalmente a la red y se colocan directamente encima de cada línea lateral. 1.3.2
Fig. 3

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

2.4 ANTENAS

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

Las antenas se colocan en el extremo exterior de cada banda lateral y en los lados opuestos de la red. 2.3
Fig. 3

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

Las antenas se consideran parte de la red y delimitan lateralmente el espacio de paso. 10.1.1
Fig. 3 y 5

2.5 POSTES

2.5.1 Los postes que sostienen la red se colocan a una distancia de 0,50 - 1,00 m de cada línea lateral (Figura 3). Tienen una altura de 2,55 m y deben ser preferiblemente ajustables. Fig. 3

Para las Competiciones Mundiales y oficiales de la FIVB, los postes que sostienen la red están ubicados a una distancia de 1 m. fuera de las líneas laterales.

2.5.2 Los postes son redondos y pulidos, fijados al suelo sin cables. No debe haber objetos peligrosos o que obstaculicen.

2.6 UTILES COMPLEMENTARIOS

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



3 BALONES

3.1 CARACTERISTICAS

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

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

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

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

Su presión interior debe ser 0,30 a 0,325 kg/cm² (294,3 a 318,82 mbar o hPa, 4,26 a 4,61 psi).

3.2 UNIFORMIDAD DE LOS BALONES

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

3.1

Las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, así como los Campeonatos Nacionales o de Liga, deben jugarse con balones homologados por la FIVB, salvo autorización expresa de ésta.

3.3 SISTEMA DE TRES BALONES

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB se debe usar el sistema de tres balones. En este caso, seis recogebalones se colocan uno en cada esquina de la zona libre y otro detrás de cada árbitro.

Fig. 10



CAPÍTULO DOS PARTICIPANTES

Ver Reglas

4.	EQUIPOS	
4.1	COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS	
4.1.1	Un equipo estará compuesto por un máximo de 12 jugadores, un entrenador, un entrenador asistente, un masajista y un médico.	5.2 5.3
	Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, el médico debe ser previamente acreditado por ésta.	
4.1.2	Uno de los jugadores, excepto el Líbero, es el capitán del equipo que se indicará en el acta del encuentro.	5.1 19.1.3
4.1.3	Sólo los jugadores registrados en el acta pueden entrar en el campo y jugar en el encuentro. Una vez que el entrenador y el capitán del equipo han firmado el acta, los jugadores registrados no pueden ser cambiados.	1 5.1.1 5.2.2
4.2	UBICACIÓN DE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO	
4.2.1	Los jugadores que no estén en juego pueden sentarse en su banquillo correspondiente o estar en su zona de calentamiento. El entrenador y los demás miembros del equipo permanecerán sentados en el banquillo, pero pueden abandonarlo momentáneamente.	1.4.4 5.2.3 7.3.3
	Los banquillos para los equipos se encuentran junto a la mesa del anotador, fuera de la zona libre.	Fig. 1a y 1b
4.2.2	Sólo los miembros del equipo pueden sentarse en el banquillo durante el encuentro y participar en la sesión de calentamiento.	4.1.1 7.2
4.2.3	Los jugadores que no estén en juego pueden calentar sin balones:	
4.2.3.1	durante el partido: en la zona de calentamiento	1.4.4 8.1 Fig. 1a y 1b
4.2.3.2	durante los tiempos muertos y tiempos técnicos: en las zonas libres detrás de la pista de juego.	1.3.3 15.4



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

4.3 INDUMENTARIA

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

4.3.1 El color y diseño de las camisetas, pantalones cortos y calcetines debe ser el mismo para todo el equipo (excepto para el Líbero). Los uniformes deben estar limpios. 4.1
19.2

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

En las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, está prohibido llevar zapatillas con suelas negras. Las camisetas y los pantalones deben cumplir las reglas de la FIVB.

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

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

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

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, los números de los jugadores se deben repetir en la pierna derecha del pantalón corto. Este número debe tener entre 4 y 6 cm de altura realizado con una cinta de 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 debajo del 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 los números oficiales. 19.2

4.4 CAMBIOS DE INDUMENTARIA

El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores: 23

4.4.1 a jugar descalzos,



En las Competiciones mundiales y oficiales de la FIVB está prohibido jugar descalzos.

- | | | |
|-------|--|---------------|
| 4.4.2 | a cambiar las indumentarias húmedas o estropeadas entre sets o después de una sustitución, siempre que el color, diseño y número del nuevo uniforme sea el mismo. | 4.3
15.5 |
| 4.4.3 | a jugar en ropa de entrenamiento en tiempo frío, siempre que sean del mismo color y diseño para todo el equipo (excepto el Líbero), y numerados de acuerdo a la Regla 4.3.3. | 4.1.1
19.2 |
| 4.5 | OBJETOS PROHIBIDOS | |
| 4.5.1 | Está prohibido usar objetos que puedan causar lesiones o proporcionar alguna ventaja artificial al jugador. | |
| 4.5.2 | Los jugadores pueden usar gafas o lentes de contacto bajo su propia responsabilidad. | |

**5. RESPONSABLES DEL EQUIPO**

	Tanto el capitán como el entrenador son responsables de la conducta y disciplina de los miembros de su equipo.	20
	El Líbero no puede ser el capitán del equipo.	19.1.3
5.1	CAPITÁN	
5.1.1	ANTES DEL ENCUENTRO, el capitán firma el acta y representa a su equipo en el sorteo.	7.1 25.2.1.1
5.1.2	DURANTE EL ENCUENTRO, el capitán mientras se encuentra en la pista es el capitán en juego. Cuando no está en la pista, el entrenador o el propio capitán deben designar otro jugador en el campo que asuma el papel de capitán en juego, a excepción del líbero. Este capitán en juego mantiene sus responsabilidades hasta que es sustituido, o el capitán del equipo vuelve al campo o finaliza el set.	6.2 19.1.3
	Cuando el balón está fuera de juego sólo el capitán en juego, está autorizado a hablar con los árbitros:	8.2
5.1.2.1	para pedir una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas, y dejar constancia de las peticiones o preguntas de sus compañeros de equipo. Si el capitán en juego no está de acuerdo con la explicación del primer árbitro, puede hacer una protesta ante tal decisión, indicando inmediatamente al primer árbitro que se reserva el derecho a registrar una protesta oficial en el acta al final del encuentro;	23.2.4
5.1.2.2	a pedir autorización:	
	a) para cambiar total o parcialmente la equipación,	4.3 4.4.2
	b) para verificar las posiciones de los equipos,	7.4
	c) para comprobar el suelo, la red, el balón, etc.;	1.2 2 3
5.1.2.3	para solicitar tiempos para descanso y sustituciones.	15.2.1 15.4 15.5



5.1.3	AL FINAL DEL ENCUENTRO, el capitán del equipo:	6.3
5.1.3.1	agradece a los árbitros y firma el acta del encuentro para ratificar el resultado;	25.2.3.3
	si expresó previamente un desacuerdo con el primer árbitro, este desacuerdo puede ser ratificado y reflejado en el acta del encuentro como una protesta oficial concerniente a la aplicación o interpretación de las Reglas por el árbitro.	5.1.2.1 25.2.3.2
5.2	ENTRENADOR	
5.2.1	A lo largo del encuentro el entrenador dirige el juego de su equipo desde fuera del campo de juego. Elige la formación inicial, sus sustitutos y pide los tiempos para descanso. En estas funciones su interlocutor oficial es el segundo árbitro.	1.1 7.3.2 15.4 15.5
5.2.2	ANTES DEL ENCUENTRO, el entrenador registra o comprueba los nombres y números de sus jugadores en el acta del encuentro y después la firma.	4.1 25.2.1.1
5.2.3	DURANTE EL ENCUENTRO, el entrenador:	
5.2.3.1	antes de cada set da al segundo árbitro o al anotador la(s) hoja(s) de rotación debidamente cumplimentada(s) y firmada(s).	7.3.2
5.2.3.2	se sienta en el banquillo en el lugar más próximo al anotador, pero puede abandonarlo.	4.2
5.2.3.3	solicita los tiempos para descanso y las sustituciones.	15.4 15.5
5.2.3.4	puede, como otros miembros del equipo, dar instrucciones a los jugadores en el campo. El entrenador puede dar estas instrucciones de pie o andando por la zona libre, enfrente de su banquillo desde la prolongación de la línea de ataque hasta la zona de calentamiento, sin perturbar o demorar el encuentro.	1.3.4 1.4.4
5.3	ENTRENADOR ASISTENTE	
5.3.1	El entrenador asistente se sienta en el banquillo, pero no tiene derecho a intervenir en el encuentro.	
5.3.2	En caso de que el entrenador tenga que abandonar al equipo, el entrenador asistente puede, a solicitud del capitán en juego y con la autorización del primer árbitro, asumir las funciones del entrenador.	5.1.2 5.2



CAPÍTULO TRES FORMATO DE JUEGO

Ver Reglas

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

6.1 PARA ANOTAR UN PUNTO

6.1.1 Punto

Un equipo anota un punto:

6.1.1.1 cuando el balón toca la pista del equipo contrario. 8.3
10.1.1

6.1.1.2 cuando el equipo contrario comete una falta; 6.1.2
Fig. 11 (23)

6.1.1.3 cuando el equipo contrario recibe un castigo. 16.2.3
21.3.1

6.1.2 Falta

Un equipo comete una falta, realizando una acción contraria a las reglas (o violándolas de cualquier otra manera). Los árbitros juzgan las faltas y determinan las consecuencias de acuerdo a estas Reglas.

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

6.1.2.2 Si dos o más faltas son cometidas simultáneamente por dos adversarios, se comete una DOBLE FALTA y la jugada se repite. Fig. 11 (23)

6.1.3 Consecuencias de ganar una jugada

Una jugada es la secuencia de acciones de juego que se producen desde el momento en que se golpea el balón en el saque hasta que esté fuera de juego. 8.1
8.2

6.1.3.1 Si el equipo que saca gana una jugada, anota un punto y continúa sacando.

6.1.3.2 Si el equipo receptor gana una jugada, anota un punto y efectúa el saque siguiente.



6.2	PARA GANAR UN SET	Fig. 11 (9)
	Un set (excepto el decisivo 5º set) lo gana el equipo que primero anota 25 puntos con una ventaja mínima de dos puntos. En caso de empate 24-24, el juego continúa hasta que se consigue una ventaja de dos puntos (26-24; 27-25; ...)	6.3.2
6.3	PARA GANAR EL ENCUENTRO	Fig. 11 (9)
6.3.1	El encuentro lo gana el equipo que consigue ganar tres sets.	6.2
6.3.2	En caso de empate 2-2, el set decisivo (el 5º) se juega a 15 puntos con una ventaja mínima de dos puntos.	7.1 15.4.1
6.4	EQUIPO AUSENTE E INCOMPLETO	
6.4.1	Si un equipo se niega a jugar después de haber sido requerido para ello, se le declara ausente y pierde el encuentro con resultado 0-3 en el encuentro y 0-25 en cada set.	6.2 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 encuentro. Al equipo adversario se le otorgan los puntos o los puntos y los sets necesarios para ganar el set o el encuentro. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sets.	6.2 6.3 7.3.1



Ver Reglas

7 ESTRUCTURA DEL JUEGO

7.1 SORTEO

Antes del encuentro, el primer árbitro realiza un sorteo para decidir quién realiza el primer saque y los lados de la pista que van a ocupar los equipos en el primer set. 12.1.1

Si se ha de jugar un set decisivo, se llevará a cabo un nuevo sorteo. 6.3.2

7.1.1 El sorteo se realiza en presencia de los dos capitanes de equipo. 5.1

7.1.2 El ganador del sorteo elige:

ENTRE

7.1.2.1 el derecho a sacar o recibir el saque, 12.1.1

O

7.1.2.2 el lado del campo.

El perdedor se queda con la alternativa restante.

7.1.3 En caso de calentamiento consecutivo el equipo que tiene el primer saque tendrá el primer turno en la red. 7.2

7.2 SESIONES DE CALENTAMIENTO

7.2.1 Antes del encuentro, si los equipos dispusieron previamente de otra pista, tendrán derecho a un calentamiento conjunto en la red de 6 minutos; si no tendrán 10 minutos.

7.2.2 Si alguno de los capitanes solicita calentamiento en la red por separado (consecutivo), los equipos pueden hacerlo durante 3 ó 5 minutos, de acuerdo con la Regla 7.2.1. 7.2.1

7.3 ALINEACIÓN INICIAL DE JUGADORES

7.3.1 Debe haber siempre seis jugadores por equipo en juego. 6.4.3

La formación inicial de un equipo indica el orden de rotación de los jugadores en la pista. Este orden se debe mantener durante el set. 7.6



7.3.2	Antes de comenzar cada set, el entrenador debe presentar la formación inicial de su equipo en una hoja de rotación. La hoja debe ser entregada, debidamente cumplimentada y firmada, al segundo árbitro o al anotador.	5.2.3.1 19.1.2 24.3.1 25.2.1.2
7.3.3	Los jugadores que no aparezcan en la formación inicial de un set son sustitutos para ese set (excepto el Líbero).	7.3.2 15.5 19.12
7.3.4	Una vez que la hoja de rotación ha sido entregada al segundo árbitro o al anotador, no se permite ningún cambio en la formación sin una sustitución reglamentaria.	15.2.2 15.5
7.3.5	Las discrepancias entre la posición de los jugadores en el campo y la hoja de posiciones se soluciona de la siguiente manera:	24.3.1
7.3.5.1	Si la discrepancia se descubre antes de que comience el set, la posición de los jugadores se debe modificar de acuerdo con la de la hoja de posición. No habrá sanción.	7.3.2
7.3.5.2	Si antes del comienzo del set un jugador en el campo resulta no estar registrado en la hoja de posiciones del set, este jugador debe ser sustituido de acuerdo con la hoja de posiciones. No habrá sanción.	7.3.2
7.3.5.3	No obstante, si el entrenador desea mantener en el campo a ese (esos) jugador(es) no registrado(s) debe solicitar una(s) sustitución(es) normal(es), que será(n) entonces registrada(s) en el acta.	15.2.2
7.4	POSICIONES	Fig. 4
	En el momento que el balón es golpeado por el sacador, cada equipo debe estar colocado en su propio campo en el orden de rotación (excepto el sacador).	7.6.1 8.1 12.4
7.4.1	Las posiciones de los jugadores se numeran como sigue:	
7.4.1.1	Los tres jugadores colocados junto a la red son los delanteros y ocupan las posiciones 4 (delantero-izquierdo), 3 (delantero-centro) y 2 (delantero-derecho).	
7.4.1.2	Los otros tres son los zagueros y ocupan las posiciones 5 (zaguero-izquierdo), 6 (zaguero-centro) y 1 (zaguero-derecho).	
7.4.2	Posiciones próximas entre los jugadores:	



7.4.2.1	Cada jugador zaguero debe estar alejado de la red que su correspondiente delantero.	
7.4.2.2	Los jugadores delanteros y los zagueros, respectivamente, deben estar colocados lateralmente en el orden indicado en la Regla 7.4.1.	
7.4.3	Las posiciones de los jugadores se determinan y controlan por la posición de sus pies en contacto con el suelo como sigue:	Fig. 4
7.4.3.1	cada jugador delantero debe tener al 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 derecho (izquierdo) debe tener al menos una parte de su pie más cerca de la línea derecha (izquierda) que los pies del jugador central de su línea.	1.3.2
7.4.4	Una vez que se ha efectuado el saque, los jugadores pueden desplazarse y ocupar cualquier posición en su propia pista y en la zona libre.	11.2.2
7.5	FALTA DE POSICION	Fig. 4 Fig. 11 (13)
7.5.1	El equipo comete una falta de posición si algún jugador no está en su posición correcta en el momento en que el balón es golpeado por el sacador.	7.3 7.4
7.5.2	Si el sacador comete una falta en la ejecución del saque, la falta del sacador prevalece sobre una falta de posición.	12.4 12.7.1
7.5.3	Si el saque se convierte en falta después del golpe de saque se sancionará la falta de posición.	12.7.2
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 se rectifican.	7.3 7.4
7.6	ROTACIÓN	
7.6.1	El orden de rotación se determina por la formación inicial del equipo y se controla con el orden al saque y las posiciones de los jugadores a lo largo del set.	7.3.1 7.4.1 12.2



7.6.2	Cuando el equipo receptor gana el derecho al saque sus jugadores rotan una posición en el sentido de las agujas del reloj: el jugador en la posición 2 rota a la posición 1 para sacar, el jugador en la posición 1 rota a la posición 6, etc.	12.2.2.2
7.7	FALTA DE ROTACIÓN	Fig. 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 se rectifica.	7.6.1
7.7.2	Además el anotador deberá determinar el momento preciso en el que se cometió la falta y todos los puntos anotados desde ese instante por el equipo infractor deben ser anulados. Los puntos del contrario permanecen válidos.	25.2.2.2
	Si ese momento no puede ser determinado, no se anula ningún punto(s) y la única sanción que se aplica es la pérdida de la jugada.	6.1.3



CAPÍTULO CUATRO ACCIONES DE JUEGO

Ver Reglas

8.	SITUACIONES DE JUEGO	
8.1	BALÓN EN JUEGO	
	El balón está en juego desde el momento que es golpeado para el saque, autorizado por el primer árbitro.	12.3
8.2	BALÓN FUERA DE JUEGO	
	El balón está fuera de juego en el momento de la falta que es pitada por uno de los árbitros; si no se ha cometido falta, en el momento del pitido.	
8.3	BALÓN "DENTRO"	Fig. 11 (14) Fig. 12 (1)
	El balón es "dentro" cuando toca el suelo del campo incluidas las líneas de delimitación.	1.1 1.3.2
8.4	BALÓN "FUERA"	Fig. 11 (15)
	El balón es "fuera" cuando:	
8.4.1	la parte del balón que toca el suelo se encuentra completamente fuera de las líneas de delimitación.	1.3.2 Fig. 12 (2)
8.4.2	toca un objeto fuera de la pista, el techo o una persona fuera del juego.	Fig. 12 (4)
8.4.3	toca las antenas, cuerdas, postes de la red o la propia red por fuera de las bandas laterales.	2.3 Fig. 5 Fig. 12 (4)
8.4.4	cruza total o parcialmente el plano vertical de la red por fuera del espacio de paso, excepto en el caso de la Regla 10.1.2.	10.1.1 Fig. 5 Fig. 12 (4)
8.4.5	cruza completamente por el espacio inferior debajo de la red.	23.3.2.3 Fig. 5 Fig. 11 (22)



9. CONTACTO CON EL BALÓN

Cada equipo debe jugar dentro de su propio espacio y área de juego (excepto la Regla 10.1.2). El balón puede, sin embargo, ser recuperado desde más allá de la zona libre.

9.1 TOQUES POR EQUIPO

Un toque o golpeo es cualquier contacto de un jugador en juego con el balón.

El equipo tiene derecho a un máximo de tres toques (además del bloqueo, Regla 14.4.1), para devolver el balón. Si se usan más, el equipo comete la falta: "CUATRO TOQUES".

9.1.1 TOQUES CONSECUTIVOS

Un jugador no debe tocar el balón dos veces consecutivamente (excepto las Reglas 9.2.3, 14.2 y 14.4.2).

14.2
14.4.2

9.1.2 TOQUES SIMULTÁNEOS

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

9.1.2.1 Cuando dos (tres) compañeros tocan el balón simultáneamente, se cuenta como dos (tres) toques (con excepción del bloqueo). Si varios jugadores tratan de alcanzar el balón, pero sólo uno lo toca, se cuenta un solo toque. Un choque entre jugadores no constituye una falta.

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

9.1.2.3 Si golpes simultáneos entre dos oponentes sobre la red provocan una "RETENCION", es una "DOBLE FALTA" y la jugada se repite.

6.1.2.2
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 u objeto para alcanzar el balón.

1

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



por un compañero.

9.2 CARACTERISTICAS DEL TOQUE

9.2.1 El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.

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

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

Excepciones:

9.2.3.1 Durante el bloqueo, uno o más bloqueadores pueden realizar contactos consecutivos siempre que ocurran durante una misma acción. 14.1.1
14.2

9.2.3.2 En el primer toque del equipo, el balón puede tocar varias partes del cuerpo consecutivamente siempre que los contactos ocurran durante una misma acción. 9.1
14.4.1

9.3 FALTAS EN EL TOQUE DEL BALÓN

9.3.1 CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo. 9.1
Fig. 11 (18)

9.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto con la intención de alcanzar un balón dentro del área de juego. 9.1.3

9.3.3 RETENCION: el balón es retenido y/o lanzado; no rebota desde el golpeo. 9.2.2
Fig. 11 (16)

9.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma consecutiva. 9.2.3
Fig. 11 (17)



Ver Reglas

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:	10.2 Fig. 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	El balón que ha cruzado el plano de la red hacia la zona libre del contrario total o parcialmente por el espacio externo puede ser devuelto dentro del número de toques del equipo siempre que:	9.1
10.1.2.1	el jugador no toque el campo contrario;	11.2.2
10.1.2.2	cuando se devuelva, el balón cruce el plano de la red por el espacio externo y el mismo lado de la pista. El equipo contrario no puede intentar evitar dicha acción.	
10.2	BALÓN QUE TOCA LA RED	
	Un balón puede tocar la red mientras la cruza.	10.1.1
10.3	BALÓN EN LA RED	
10.3.1	El balón enviado hacia 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.	



Ver Reglas

11. JUGADOR EN LA RED

11.1 PENETRACION POR ENCIMA DE LA RED

11.1.1 Durante el bloqueo, un bloqueador puede tocar el balón más allá de la red, siempre que no interfiera el juego del adversario antes o durante el último golpe de ataque. 14.1
14.3

11.1.2 Después de un golpe de ataque está permitido a un jugador pasar la mano más allá de la red, siempre que el contacto se haya realizado en su propio campo.

11.2 PENETRACIÓN DEBAJO DE LA RED

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

11.2.2 Penetración en el campo contrario más allá de la línea central: 1.3.3
Fig. 11 (22)

11.2.2.1 Está permitido tocar el campo contrario con un pie(s) o mano(s) siempre que alguna parte del pie(s) o mano(s) que penetra permanezca en contacto con o directamente sobre la línea central. 1.3.3

11.2.2.2 Está prohibido tocar el campo contrario con cualquier otra parte del cuerpo. 11.2.2.1
Fig. 11 (22)

11.2.3 Un jugador puede penetrar en el campo contrario una vez que el balón está fuera de juego. 8.2

11.2.4 Los jugadores pueden penetrar en la zona libre del adversario siempre que no interfieran la acción de éste.

11.3 CONTACTO CON LA RED

11.3.1 Tocar la red no es falta, excepto cuando un jugador la toca durante su acción de jugar el balón o interfiere en el juego. 11.4.4
24.3.2.3

Algunas acciones de juego, pueden incluir situaciones en las que el jugador no toca el balón.

11.3.2 Una vez que el jugador ha golpeado el balón, puede tocar los postes, cuerdas o cualquier otro objeto fuera de la longitud de la red, a condición de que ello no interfiera con el juego.



-
- 11.3.3 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 o a un adversario en el espacio contrario antes o durante el golpe de ataque del mismo. 11.1.1 Fig. 11 (20)
- 11.4.2 Un jugador penetra en el espacio contrario por debajo de la red interfiriendo la acción del adversario. 11.2.1
- 11.4.3 Un jugador penetra en el campo contrario. 11.2.2.2
- 11.4.4 Un jugador toca la red o la antena durante la acción de jugar el balón o interfiere con la jugada. 11.3.1 Fig. 11 (19)



Ver Reglas

12	SAQUE	
	El saque es la acción de poner en juego el balón por el jugador zaguero derecho, situado en la zona de saque.	8.1 12.4.1
12.1	PRIMER SAQUE EN UN SET	
12.1.1	El primer saque del primer set así como el del set decisivo (el 5º) lo realiza el equipo determinado por el sorteo.	6.3.2 7.1
12.1.2	Los otros sets comenzarán con el saque por parte del equipo que no sacó primero en el set anterior.	
12.2	ORDEN AL SAQUE	
12.2.1	Los jugadores deben seguir el orden al saque registrado en la hoja de rotación.	7.3.1 7.3.2
12.2.2	Después del primer saque en un set, el jugador que debe sacar se determina de la siguiente manera:	12.1
12.2.2.1	Cuando el equipo que hizo el saque gana la jugada, el jugador que efectuó el saque antes (o su sustituto), saca otra vez.	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 rota antes de hacerlo. El jugador que se mueve desde la posición delantero-derecho a la posición zaguero-derecho será el que saque.	6.1.3 7.6.2
12.3	AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE	
	El primer árbitro autoriza el saque después de comprobar que los dos equipos están listos para jugar y que el sacador está en posesión del balón.	12 Fig. 11 (1 y 2)
12.4	EJECUCIÓN DEL SAQUE	Fig. 11 (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	Sólo se permite lanzar o soltar al aire una vez. Está permitido mover el balón de una mano a otra.	
12.4.3	En el momento del golpe de saque o el salto para un saque en	1.4.2



	suspensión, el sacador no debe tocar la pista (incluida la línea de fondo) ni el suelo fuera de la zona de saque.	Fig. 12 (4)
	Después de golpear el balón, el sacador 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 de silbato del primer árbitro.	12.3 Fig. 11 (11)
12.4.5	Un saque efectuado antes del toque de silbato es nulo y debe repetirse.	12.3
12.5	PANTALLA	Fig. 11 (12)
12.5.1	Los jugadores del equipo que saca no deben impedir a sus adversarios, por medio de una pantalla individual o colectiva, la visión del sacador o la trayectoria del balón.	12.5.2
12.5.2	Un jugador o grupo de jugadores del equipo que saca hace pantalla moviendo los brazos, saltando o moviéndose hacia los lados, durante la ejecución del saque, o agrupándose para ocultar la trayectoria del balón.	12.4 Fig. 6
12.6	FALTAS EN EL SAQUE	
12.6.1	Faltas en el saque:	
	Las siguientes faltas conducen a un cambio de saque aunque el adversario esté en falta de posición. El sacador:	12.2.2.2 12.7.1
12.6.1.1	infringe el orden al saque;	12.2
12.6.1.2	no ejecuta el saque correctamente.	12.4
12.6.2	Faltas en el saque después de golpear el balón	
	Después de que el balón haya sido golpeado correctamente, el saque se convierte en falta (excepto cuando un jugador está fuera de posición) 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 Fig. 11 (19)
12.6.2.2	va "fuera"	8.4



12.6.2.3	pasa sobre una pantalla	12.5
12.7	FALTAS COMETIDAS DESPUÉS DEL SAQUE Y FALTAS DE POSICIÓN	
12.7.1	Si el sacador comete una falta en el momento del golpe de saque (ejecución incorrecta, error en el orden de rotación, etc.) y el adversario está en falta de posición, es la falta en el saque la que se sanciona.	7.5.1 7.5.2 12.6.1
12.7.2	Por el contrario, si la ejecución del saque ha sido correcta, pero el saque se convierte en falta con posterioridad (va fuera, se hace pantalla, etc.), la falta de posición es sancionada al producirse en primer lugar.	7.5.3 12.6.2



Ver Reglas

13.	GOLPE DE ATAQUE	
13.1	GOLPE DE ATAQUE	12 14.1
13.1.1	Todas las acciones de dirigir el balón al adversario, excepto el saque y el bloqueo, se consideran golpes de ataque.	Fig. 2
13.1.2	Durante un golpe de ataque está permitido fintar (tipping) solamente si el contacto es limpio y el balón no es retenido o lanzado.	9.2.2
13.1.3	Un golpe de ataque se completa en el momento en que el balón cruza completamente el plano vertical de la red o es tocado por un adversario.	
13.2	RESTRICCIONES AL GOLPE DE ATAQUE	
13.2.1	Un delantero puede completar un golpe de ataque desde cualquier altura siempre que el contacto con el balón se produzca dentro de su propio espacio de juego (excepto la Regla 13.2.4).	7.4.1.1
13.2.2	Un zaguero puede completar un golpe de ataque desde cualquier altura detrás de la zona de frente:	1.4.1 7.4.1.2 19.3.1.2 Fig. 8
13.2.2.1	en el momento de su impulso, el(los) pie(s) del jugador no deben ni tocar ni cruzar la línea de ataque;	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 zaguero también puede completar un golpe de ataque desde la zona de frente si, en el momento del contacto, el balón no está completamente por encima del borde superior de la red.	1.4.1 7.4.1.2 Fig. 8
13.2.4	Ningún jugador puede completar un golpe de ataque sobre el saque del adversario cuando el balón se encuentra en la zona de frente y completamente por encima del borde superior de la red.	1.4.1
13.3	FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE	
13.3.1	Un jugador golpea el balón 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 zaguero completa un golpe de ataque desde la zona de frente cuando, en el momento del golpe, el balón está completamente por encima del borde superior de la red.	1.4.1 7.4.1.2 13.2.3 Fig. 11 (21)
13.3.4	Un jugador completa un golpe de ataque sobre el saque del adversario cuando el balón está en la zona de frente y completamente por encima del borde superior de la red.	13.2.4 Fig. 11 (21)
13.3.5	Un Líbero completa un golpe de ataque cuando, en el momento del golpeo, el balón está completamente por encima del borde superior de la red.	19.3.1.2 Fig. 11 (21)
13.3.6	Un jugador completa un golpe de ataque por encima del borde superior de la red, cuando el pase proviene de un toque de dedos de un libero en su zona delantera.	19.3.1.4 Fig. 11 (21)



Ver Reglas

- 14. BLOQUEO**
- 14.1 BLOQUEAR**
- 14.1.1 Bloquear es la acción de los jugadores cerca de la red encaminada a interceptar el balón que procede del campo contrario por encima del borde superior de la red. Sólo los delanteros pueden completar un bloqueo. 7.4.1
- 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 cuando el balón es tocado por un bloqueador. Fig. 7
- 14.1.4 Bloqueo colectivo:
- El bloqueo colectivo es realizado 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**
- Uno o más bloqueadores pueden dar toques consecutivos (rápidos y sucesivos) siempre que sean realizados durante la misma acción. 9.1.1
9.2.3
- 14.3 BLOQUEO EN EL ESPACIO ADVERSARIO**
- En el bloqueo, el jugador puede pasar las manos y brazos más allá de la red, siempre que esta acción no interfiera con el juego del adversario. Por lo tanto, no está permitido tocar el balón más allá de la red hasta que el adversario haya realizado un golpe de ataque. 13.1.1
- 14.4 BLOQUEO Y TOQUES DEL EQUIPO**
- 14.4.1 Un toque de bloqueo no se cuenta como toque de equipo. Consecuentemente, después de un bloqueo un equipo tiene derecho a tres toques para devolver el balón. 9.1
- 14.4.2 El primer contacto después del bloqueo puede realizarlo cualquier jugador, incluido el que tocó el balón durante el bloqueo.



14.5 BLOQUEAR EL SAQUE

Está prohibido bloquear el saque del adversario.

14.6 FALTAS EN EL BLOQUEO

Fig. 11 (12)

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

14.3

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

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 contrario por fuera de las antenas.

14.6.6 Un Líbero completa o hace una tentativa de bloqueo colectivo o individual.

14.1

19.3.1.3



CAPÍTULO CINCO INTERRUPCIONES Y DEMORAS

Ver Reglas

15. INTERRUPCIONES NORMALES DEL JUEGO

Las interrupciones normales del juego son los TIEMPOS PARA DESCANSO y las SUSTITUCIONES DE JUGADORES. 15.4
15.5

15.1 NÚMERO DE INTERRUPCIONES NORMALES

Cada equipo tiene derecho a un máximo de dos tiempos para descanso y seis sustituciones por cada set. 6.2
15.4
15.5

15.2 SOLICITUD DE INTERRUPCIONES NORMALES

15.2.1 Las interrupciones sólo pueden ser solicitadas por el entrenador o el capitán en juego, y sólo por ellos. 5.1.2
5.2
15

La solicitud se realiza haciendo la señal correspondiente cuando el balón está fuera de juego y antes de que suene el silbato para el saque. 8.2
12.3
Fig.11 (4 y 5)

En las Competiciones mundiales y oficiales de la FIVB es obligatorio la utilización del buzzer, y posteriormente la realización de la señal manual para solicitar un tiempo muerto.

15.2.2 Una solicitud para sustitución antes de comenzar un set está permitida y debe registrarse como una sustitución normal en ese set. 7.3.4

15.3 SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES

15.3.1 La solicitud para uno o dos tiempos para descanso y una solicitud para una sustitución por cualquier equipo pueden seguirse una a otra sin necesidad de reanudar el juego. 15.4
15.5

15.3.2 Sin embargo, un equipo no está autorizado a hacer peticiones consecutivas para sustitución de jugadores en la misma interrupción del juego. Puede sustituirse a dos o más jugadores durante la misma interrupción. 15.5
15.6.1

15.4 TIEMPOS PARA DESCANSO Y TIEMPOS TÉCNICOS



- 15.4.1 Un tiempo para descanso dura 30 segundos. Fig. 11 (4)
- Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, en los sets 1 al 4 se aplicarán automáticamente dos tiempos adicionales de 60 segundos denominados "Tiempos Técnicos". Estos tiempos se aplicarán cuando el equipo que lleva ventaja alcanza 8 y 16 puntos. 15.3.1
- En el set decisivo (el 5º), no hay "Tiempos Técnicos"; sólo se pueden solicitar dos tiempos para descanso normales de 30 segundos de duración por cada equipo. 6.3.2
- 15.4.2 Durante todos los tiempos para descanso, los jugadores en campo deben ir a la zona libre cerca de sus banquillos.
- 15.5 **SUSTITUCION DE JUGADORES** Fig. 11 (5)
- Una sustitución es el acto mediante el cual un jugador, diferente al Líbero o al jugador que lo reemplaza, después de haber sido registrado por el anotador, entra al campo a ocupar la posición de otro jugador que deberá abandonar el campo (excepto el Líbero). La sustitución necesita la autorización del árbitro. Fig. 11 (5)
15.10
19.3.2
- 15.6 **LÍMITES DE LAS SUSTITUCIONES**
- Se permite un máximo de seis sustituciones por equipo y por set. Uno o más jugadores pueden ser sustituidos a la vez.
- Un jugador de la formación inicial puede salir del juego y reingresar, pero sólo una vez por set y solamente a su posición previa en la formación. 7.3.1
- Un jugador sustituido puede entrar en el juego, pero sólo una vez por set, para reemplazar a un jugador de una formación inicial, y a su vez puede ser reemplazado por el jugador al que había sustituido. 7.3.1
- 15.7 **SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL**
- Un jugador lesionado (excepto el Líbero) que no pueda seguir jugando debería ser sustituido reglamentariamente. Si esto no es posible el equipo puede hacer una sustitución EXCEPCIONAL, fuera de los límites de la Regla 15.6. 15.6
19.3.3
- Una sustitución excepcional significa que cualquier jugador que no está en el campo en el momento de la lesión, excepto el Líbero o su jugador sustituto, puede sustituir en el juego al jugador lesionado. El



jugador que ha sido sustituido ya no puede volver a jugar en el partido.

15.8 SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN O DESCALIFICACIÓN

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

6.4.3
7.3.1
15.6
21.3.2
21.3.3

15.9 SUSTITUCIÓN ILEGAL

15.9.1 Una sustitución es ilegal si excede los límites de la Regla 15.6 (excepto el caso de la Regla 15.7).

15.9.2 Cuando un equipo ha efectuado una sustitución ilegal y el juego se ha reanudado, se debe aplicar el siguiente procedimiento: 8.1

15.9.2.1 El equipo es castigado con la pérdida de la jugada. 6.1.3

15.9.2.2 Se rectifica la sustitución.

15.9.2.3 Los puntos anotados por el equipo en falta desde que ésta se cometió se anulan. Los puntos del contrario se mantienen.

15.10 PROCEDIMIENTO PARA UNA SUSTITUCIÓN

15.10.1 La sustitución debe realizarse en la zona de sustitución. 1.4.3
Fig. 1b

15.10.2 Una sustitución sólo debe durar el tiempo necesario para registrarla en el acta del encuentro y permitir la entrada y salida de los jugadores. 15.10.3
25.2.2.3

15.10.3 En el momento de la solicitud para sustitución, el (los) jugador(es) sustituto(s) debe(n) estar listo(s) para entrar, de pie cerca de la zona de sustitución. 1.4.3
7.3.3
15.6.3

En caso contrario no se autoriza la sustitución y el equipo es sancionado con demora. 16.2

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

15.10.4 Si un equipo pretende realizar simultáneamente más de una sustitución, se debe indicar el número de sustituciones en el 5.2
15.2.1



	momento de la solicitud. En este caso, las sustituciones deben realizarse sucesivamente, una pareja de jugadores después de otra.	15.3.2
15.11	SOLICITUDES IMPROCEDENTES	
		15
15.11.1	Es impropcedente solicitar una interrupción:	
15.11.1.1	durante una jugada o en el momento de o después de sonar el silbato para el saque,	6.1.3 15.2.1
15.11.1.2	por un miembro no autorizado del equipo,	15.2.1
15.11.1.3	para una sustitución de jugadores antes de que el juego se haya reanudado tras una sustitución previa del mismo equipo	15.3.2
15.11.1.4	después de haber agotado el número autorizado de tiempos para descanso y sustituciones.	15.1
15.11.2	La primera solicitud impropcedente en el partido, que no afecte o demore el juego debe ser rechazada sin más consecuencias.	16.1
15.11.3	Repetir una solicitud impropcedente durante el partido constituye demora.	16



Ver Reglas

16. DEMORAS DE JUEGO

16.1 TIPOS DE DEMORA

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

- | | | |
|--------|---|---------|
| 16.1.1 | demorar una sustitución, | 15.10.2 |
| 16.1.2 | prolongar otras interrupciones después de haber sido ordenada la reanudación del 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 jugador del equipo. | |

16.2 SANCIONES POR DEMORA

- | | | |
|----------|--|------------------------------|
| 16.2.1 | Las sanciones "amonestación por demora" o "castigo por demora" son sanciones al equipo. | |
| 16.2.1.1 | Las sanciones por demora se mantienen todo el partido. | 6.3 |
| 16.2.1.2 | Todas las sanciones por demora se registran en el acta del encuentro. | 25.2.2.6 |
| 16.2.2 | La primera demora en el encuentro ocasionada por un miembro de un equipo se sanciona con una "AMONESTACION POR DEMORA". | 4.1.1
6.3
Fig. 11 (25) |
| 16.2.3 | La segunda y siguientes demoras de cualquier tipo realizadas por cualquier miembro del equipo en el encuentro constituyen una falta y se sancionan con "CASTIGO POR DEMORA": Pérdida de la jugada. | 6.1.3
Fig. 11 (25) |
| 16.2.4 | Las sanciones por demora impuestas antes o entre los sets se aplican en el siguiente set. | 6.3
18.1 |



Ver Reglas

17.	INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO	
17.1	LESIONES	
17.1.1	Si ocurre un accidente serio mientras el balón está en juego, el árbitro debe interrumpir el juego inmediatamente y permitir que la asistencia médica entre en el campo.	8.1
	La jugada se repite.	6.1.3
17.1.2	Si un jugador lesionado no puede ser sustituido ni en forma reglamentaria ni excepcional, se concede 3 minutos al jugador para recuperarse, pero sólo una vez al mismo jugador durante el encuentro.	6.3 15.6 15.7
	Si el jugador no se recupera, su equipo es declarado incompleto.	6.4.3 7.3.1
17.2	INTERFERENCIA EXTERNA	
	Si ocurre una interferencia externa durante el juego, éste debe detenerse y la jugada se repite.	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 necesarias 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 pista, el set interrumpido continuará normalmente con el mismo resultado, jugadores y posiciones. Los sets ya jugados mantendrán sus resultados;	1 7.3
17.3.2.2	si el encuentro se reanuda en otro campo, el set interrumpido se anula y se juega de nuevo con los mismos números de jugadores y formaciones iniciales. Los sets ya jugados mantienen sus resultados.	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



Ver Reglas

18. INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO

18.1 INTERVALOS

Todos los intervalos entre sets duran tres minutos. 6.2

Durante este período de tiempo, se hace el cambio de campo y se registran las formaciones de los equipos en el acta. 18.2
25.2.1.2

El intervalo entre el segundo y tercer set puede extenderse a 10 minutos por el órgano competente a solicitud de los organizadores.

18.2 CAMBIOS DE CAMPO Fig. 11 (3)

18.2.1 Después de cada set, los equipos cambian de campo, con excepción del set decisivo. 7.1

18.2.2 En el set decisivo, cuando uno de los dos equipos llega a 8 puntos, se hace un cambio de campo sin pérdida de tiempo, manteniéndose las mismas posiciones de los jugadores. 6.3.2
7.4.1

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



CAPÍTULO SEIS EL JUGADOR LÍBERO

Ver Reglas

19.	JUGADOR LIBERO	
19.1	DESIGNACIÓN DEL LÍBERO	
19.1.1	Cada equipo tiene el derecho a designar de entre la lista de 12 jugadores, a un defensa especializado "Líbero".	4.1.1
19.1.2	El Líbero debe ser anotado en el acta del encuentro, antes del mismo, en la línea especial reservada para ello.	7.3.2
19.1.3	El Líbero no puede ser capitán de equipo ni capitán en pista.	5
19.2	INDUMENTARIA	
	El Líbero debe llevar una indumentaria (o chaqueta/ o peto en caso de redesignación de Líbero) cuya camiseta contraste al menos en color con la de sus compañeros de equipo. El uniforme del Líbero, puede tener un diseño diferente pero debe ir numerado como el resto de los miembros del equipo.	4.3
19.3	ACCIONES EN LAS QUE PARTICIPE EL LÍBERO	
19.3.1	Acciones de juego	
19.3.1.1	El Líbero puede reemplazar a cualquier jugador zaguero.	7.4.1.2
19.3.1.2	Sólo puede jugar como zaguero y no puede completar un golpe de ataque desde ninguna parte (incluyendo el área de juego y la zona libre) si en el momento del contacto el balón está completamente por encima del borde superior de la red.	13.2.2 13.2.3 13.3.5
19.3.1.3	El Líbero no puede sacar, bloquear ni hacer tentativa de bloqueo.	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 procede de un pase de dedos del Líbero realizado en la zona de frente o su extensión. El balón puede ser atacado libremente si el Líbero realiza la misma acción desde	13.3.6



fuera de la zona de frente o su extensión.

- 19.3.2 Reemplazo de jugadores
- 19.3.2.1 Los reemplazos en los que intervenga un 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 quién reemplazó.
- 19.3.2.2 Los reemplazos sólo se pueden hacer con el balón fuera de juego y antes del pitido para el saque. 12.3
- Al comienzo de cada set el Líbero no puede entrar al campo hasta que el segundo árbitro ha comprobado la hoja de posición inicial. 7.3.2
12.1
- 19.3.2.3 Un reemplazo realizado después del toque de silbato pero antes del saque, no debe ser rechazado, pero debe ser objeto de amonestación verbal al finalizar la jugada. 12.3
12.4
- Los subsiguientes reemplazos tardíos serán objeto de sanción por demora. 16.2
- 19.3.2.4 Un Líbero sólo puede entrar o abandonar el campo por la línea lateral frente a su banquillo, entre la línea de ataque y la línea de fondo. Fig. 1b
- 19.3.3 Redesignación de un nuevo Líbero:
- 19.3.3.1 En caso de lesión del Líbero designado, y con la autorización previa del primer árbitro, el entrenador puede redesignar como nuevo Líbero a de los jugadores que no se encuentran en la pista en el momento de la redesignación.
- El jugador Líbero lesionado, no puede volver a entrar en la cancha por el resto del partido.
- El jugador redesignado como Líbero, debe permanecer como Líbero para el resto del partido.
- 19.3.3.2 En caso de redesignación de un Líbero, el número del nuevo Líbero debe anotarse en el acta del encuentro. 7.3.2
19.1.2
25.2.2.7



CAPÍTULO SIETE CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

Ver Reglas

20.	REQUERIMIENTO DE CONDUCTA	
20.1	CONDUCTA DEPORTIVA	
20.1.1	Los participantes deben conocer y aplicar las "Reglas Oficiales de Voleibol".	
20.1.2	Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con deportividad, sin discusiones.	
	En caso de duda, se puede solicitar una aclaración, sólo a través del capitán en juego.	5.1.2.1
20.2	JUEGO LIMPIO	
20.1.3	Los participantes deben evitar acciones o actitudes tendentes a influir en las decisiones de los árbitros o a encubrir faltas cometidas por sus equipos.	
20.2.1	Los participantes deben comportarse respetuosa y cortésmente, en el espíritu del JUEGO LIMPIO, no sólo hacia los árbitros, sino también hacia los demás oficiales, adversarios, compañeros de equipo y los espectadores.	
20.2.2	Se permite la comunicación entre miembros del equipo durante el encuentro.	5.2.3.4



Ver Reglas

21. CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES

21.1 CONDUCTA INCORRECTA MENOR

Las ofensas debidas a conductas incorrectas menores no están sujetas a sanción. Es labor del primer árbitro evitar que el equipo llegue al nivel de sanción, advirtiendo con un gesto o verbalmente a un miembro del equipo o al equipo a través del capitán en juego. 5.1.2
21.3

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

21.2 CONDUCTA INCORRECTA QUE LLEVA SANCIÓN

La conducta incorrecta de algún miembro del equipo hacia los oficiales, adversarios, compañeros de equipo o espectadores, se clasifica en tres categorías de acuerdo con el grado de la ofensa. 4.1.1

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

21.2.2 Conducta ofensiva: palabras o gestos difamatorios e insultantes.

21.2.3 Agresión: ataque físico o intento de agresión.

21.3 ESCALA DE SANCIONES

Fig. 9

A juicio del primer árbitro y dependiendo de la seriedad de la ofensa, las sanciones a aplicar y que deben ser registradas en el acta del encuentro son: 21.2
25.2.2.6

21.3.1 Castigo

Fig. 11 (6)

La primera conducta grosera en el encuentro por cualquier miembro del equipo se castiga con la pérdida de la jugada. 4.1.1
21.2.1

21.3.2 Expulsión

Fig. 11 (7)

21.3.2.1 Un miembro de un equipo sancionado con expulsión no puede jugar el resto del set y debe permanecer sentado en el área de castigo, sin más consecuencias. 1.4.5
4.1.1
5.2.1
5.3.2

Fig. 1a y 1b



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

21.3.2.2	La primera conducta ofensiva por cualquier miembro de un equipo se sanciona con expulsión sin más consecuencias.	4.1.1 21.2.2
21.3.2.3	La segunda conducta grosera en el mismo encuentro por el mismo miembro del equipo se sanciona con expulsión sin ninguna otra consecuencia.	4.1.1 21.2.1
21.3.3	Descalificación	Fig. 11 (8)
21.3.3.1	Un miembro del equipo que sea sancionado con descalificación debe abandonar el área de control durante el resto del encuentro sin más consecuencias.	4.1.1 Fig. 1a
21.3.3.2	La primera agresión se sanciona con descalificación sin más consecuencias.	21.2.3
21.3.3.3	La segunda conducta ofensiva en el mismo encuentro por el mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin más consecuencias.	4.1.1 21.2.2
21.3.3.4	La tercera conducta grosera en el mismo encuentro por el mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin más consecuencias.	4.1.1 21.2.1
21.4	APLICACIÓN DE LAS SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA	
21.4.1	Todas las sanciones son individuales, permanecen durante todo el encuentro y se registran en el acta del encuentro.	21.3 25.2.2.6
21.4.2	La repetición de una conducta incorrecta por el mismo miembro de un equipo en el mismo encuentro se sanciona progresivamente (el miembro del equipo recibe una sanción mayor cada vez que comete una conducta incorrecta).	4.1.1 21.2 21.3 Fig. 9
21.4.3	Una expulsión o descalificación motivada por una conducta ofensiva o agresión no requiere sanción previa.	21.2 21.3
21.5	CONDUCTA INCORRECTA ANTES Y ENTRE LOS SETS	
	Cualquier conducta incorrecta ocurrida antes o entre los sets se sanciona de acuerdo a la Regla 21.3 y las sanciones se aplican en el set siguiente.	18.1 21.2 21.3



21.6

TARJETAS

Fig. 11
(6_7 y 8)

Amonestación:	verbal o con una señal, sin tarjeta
Castigo:	tarjeta amarilla
Expulsión:	tarjeta roja
Descalificación:	tarjetas amarilla y roja (juntas)

21.1
21.3.1
21.3.2
21.3.3





Parte 2

SECCION II

LOS ARBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y SEÑALES OFICIALES





CAPÍTULO OCHO ÁRBITROS

Ver Reglas

22. CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

22.1 COMPOSICIÓN

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

- primer árbitro 23
- el segundo árbitro 24
- el anotador 25
- cuatro (dos) jueces de línea 27

Su ubicación se muestra en la Figura 10.

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

22.2 PROCEDIMIENTOS

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

22.2.1.1 el primer árbitro pita para autorizar el saque que inicia la jugada; 6.1.3
12.3

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

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

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

22.2.3.1 Si la falta es pitada por el primer árbitro, indicará: Fig. 11 (2)

a) el equipo que saca 12.2.2
Fig. 11 (2)



- b) la naturaleza de la falta
- c) el jugador en falta (si es necesario)

El segundo árbitro seguirá las señales 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 jugador en falta (si es necesario)
- c) el equipo que va a sacar, siguiendo la señal del primer árbitro.

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

22.2.3.3 En caso de doble falta, ambos árbitro indicarán:

- a) La naturaleza de la falta.
- b) Los jugadores en falta (si es necesario).
- c) El equipo que saca como lo ordene el primer árbitro.



Ver Reglas

23.	PRIMER ÁRBITRO	
23.1	UBICACIÓN	
	El primer árbitro desempeña sus funciones sentado o de pie en una silla-plataforma colocada en uno de los extremos de la red. Su vista debe estar aproximadamente 50 cm sobre el borde superior de la red.	Fig. 1a Fig. 1b Fig. 10
23.2	AUTORIDAD	
23.2.1	El primer árbitro dirige el encuentro de principio a fin. Tiene autoridad sobre todos los oficiales 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 oficiales si se estima que son equivocadas.	
	El primer árbitro puede incluso sustituir a un oficial que no esté desempeñando correctamente sus funciones.	
23.2.2	El primer árbitro también controla el trabajo de los recogebalones, seca pisos y mopas.	3.3
23.2.3	El primer árbitro tiene la facultad de decidir toda cuestión de juego, incluso aquellas no previstas en las Reglas.	
23.2.4	El primer árbitro no debe permitir discusiones respecto a sus decisiones.	20.1.2
	No obstante, si el capitán en juego se lo solicita, ofrecerá una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas en las que haya basado su decisión.	5.1.2.1
	Si el capitán en juego no está de acuerdo con la explicación del primer árbitro y elige protestar contra su decisión, debe reservarse inmediatamente el derecho a hacerlo y registrar esta protesta oficial al final del encuentro. El primer árbitro debe autorizar este derecho del capitán en campo.	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, si el área de juego y sus condiciones cumplen los requisitos necesarios para jugar.	Capítulo 1



23.3	RESPONSABILIDADES	
23.3.1	Antes del encuentro, el primer árbitro:	
23.3.1.1	inspecciona las condiciones del área de juego, el balón y los útiles de juego,	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 únicamente el primer árbitro está autorizado para:	
23.3.2.1	amonestar a los equipos	21.1
23.3.2.2	sancionar conductas incorrectas y demoras,	16.2 21.2
23.3.2.3	decidir acerca de:	
	a) las faltas del jugador que saca y las posiciones del equipo al saque, incluida la pantalla.	7.4 12.4 12.5 12.7.1
	b) las faltas en el toque del balón,	9.3
	c) las faltas sobre de la red y en su parte superior,	11.4.1 11.4.4
	d) el golpe de ataque del Líbero y no permitido de los zagueros,	13.3.3 13.3.5
	e) el golpe de ataque completado realizado por un jugador sobre un balón que procede de un pase de dedos del Líbero desde la zona de frente,	13.3.6
	f) el balón que cruza por el espacio de paso debajo la red.	8.4.5
23.3.3	Al final del encuentro, comprueba y firma el acta.	25.2.3.3



Ver Reglas

24.	SEGUNDO ÁRBITRO	
24.1	UBICACIÓN	
	El segundo árbitro realiza sus funciones de pie, fuera del campo, cerca del poste del lado opuesto al primer árbitro y enfrente de él.	Fig. 1a Fig. 1b Fig. 10
24.2	AUTORIDAD	
24.2.1	El segundo árbitro es el asistente del primer árbitro, pero también posee su propio ámbito de jurisdicción. Si el primer árbitro no puede continuar con sus funciones, el segundo árbitro puede reemplazarlo.	24.3
24.2.2	El segundo árbitro puede, sin pitar, señalar también faltas que no sean de su competencia, pero no debe insistir sobre las mismas al primer árbitro.	24.3
24.2.3	El segundo árbitro controla el trabajo del anotador(es).	25.2
24.2.4	El segundo árbitro controla a los miembros de los equipos en los banquillos e informa de sus conductas incorrectas al primer árbitro.	4.2.1
24.2.5	El segundo árbitro controla a los jugadores en la zona 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 para descanso y sustituciones realizadas por cada equipo y comunica el 2º tiempo para descanso y la 5ª y 6ª sustitución al primer árbitro y al entrenador correspondiente.	15.1 25.2.2.3
24.2.8	En caso de lesión de un jugador, el segundo árbitro autoriza una sustitución excepcional (Regla 8.2) o un tiempo de recuperación de 3 minutos.	15.7 17.1.2
24.2.9	El segundo árbitro controla las condiciones del suelo, principalmente en la zona de frente. También controla, durante el encuentro, que los balones mantengan las condiciones reglamentarias.	1.2.1 3
24.2.10	El segundo árbitro controla a los miembros de un equipo en el área de castigo y comunica al primer árbitro cualquier conducta incorrecta.	1.4.5 21.3.2



24.3 RESPONSABILIDADES

24.3.1	Al comienzo de cada set, en el cambio de campos en el set decisivo y siempre que sea necesario, comprueba que las posiciones de los jugadores en el campo se corresponden con las de las hojas de rotación.	5.2.3.1 7.3.2 7.3.5 18.2.2
24.3.2	Durante el encuentro, el segundo árbitro decide, pita y señala:	
24.3.2.1	la penetración en el campo contrario y el espacio por debajo de la red,	11.2
24.3.2.2	faltas de posición del equipo receptor,	7.5
24.3.2.3	el contacto con la parte inferior de la red o con la antena de su lado del campo	11.3.1
24.3.2.4	cualquier bloqueo completado por un jugador zaguero o un intento de bloqueo por el Líbero,	13.3.3 14.6.2 14.6.6
24.3.2.5	el contacto del balón con un objeto extraño;	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 verlo.	8.3
24.3.2.7	El balón que cruza la red total o parcialmente por fuera del espacio de paso hacia la pista del contrario o que contacta con la antena en su lado de la pista.	8.4.3 8.4.4
24.3.3	Al final del encuentro, firma el acta.	25.2.3.3



Ver Reglas

25.	ANOTADOR	
25.1	UBICACIÓN	
	El anotador desempeña sus funciones sentado en la mesa del anotador en el lado opuesto al primer árbitro y frente a éste.	Fig. 1a Fig. 1b Fig. 10
25.2	RESPONSABILIDADES	
	El anotador lleva el acta del encuentro de acuerdo a las reglas, cooperando con el segundo árbitro.	
	Usa un zumbador u otro aparato similar para hacer señales a los árbitros en cumplimiento de sus responsabilidades.	
25.2.1	Antes del encuentro y del set, el anotador:	
25.2.1.1	registra los datos del encuentro y de los equipos, incluyendo el nombre y número del jugador Líbero, siguiendo el procedimiento establecido, y obtiene la firma de los capitanes y entrenadores,	4.1 5.1.1 5.2.2 7.3.2 19.1.2 19.3.3.2
25.2.1.2	registra la formación inicial de cada equipo tomada de las hojas de rotación, Si no recibe las hojas de rotación a tiempo, notifica inmediatamente el hecho al segundo árbitro.	5.2.3.1 7.3.2
25.2.2	Durante el encuentro, el anotador:	
25.2.2.1	registra los puntos anotados por cada equipo;	6.1
25.2.2.2	controla el orden al saque de cada equipo e indica a los árbitros cualquier error inmediatamente después del golpe de saque;	12.2
25.2.2.3	registra los tiempos para descanso y las sustituciones de jugadores, controlando su número, e informando al segundo árbitro;	15.1 15.4.1 24.2.6 24.2.7
25.2.2.4	notifica a los árbitros las solicitudes de interrupción que sean improcedentes;	15.11



25.2.2.5	anuncia a los árbitros el final de los sets y la consecución del punto 8 en el set decisivo;	6.2 15.4.1 18.2.2
25.2.2.6	registra cualquier sanción;	16.2 21.3
25.2.2.7	registra cualquier acontecimiento que le indique el segundo árbitro, como sustituciones excepcionales, tiempos de recuperación, interrupciones prolongadas, interferencia externa, 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 caso de protesta, con autorización previa del primer árbitro, escribe o permite escribir al capitán en el acta una queja sobre el incidente protestado.	5.1.2.1 5.1.3.2 23.2.4
25.2.3.3	después de firmar el acta, obtiene las firmas de los capitanes y, entonces, la de los árbitros:	5.1.3.1 23.3.3 24.3.3



Ver Reglas

26.	ANOTADOR ASISTENTE	
26.1	UBICACIÓN	22.1
	El anotador asistente realiza sus funciones sentado en la mesa del anotador junto a éste.	
26.2	RESPONSABILIDADES	19.3
	Registra los reemplazos del Líbero.	
	Ayuda al anotador en las tareas administrativas.	
	Si el anotador se sintiera indispuerto para continuar con su trabajo, el asistente le sustituiría.	
26.2.1	Antes del partido y del set, el asistente:	
26.2.1.1	Prepara la hoja de control del Líbero,	
26.2.1.2	Prepara el acta de reserva.	
26.2.2	Durante el partido, el asistente:	
26.2.2.1	registra los detalles de los diferentes reemplazos del Líbero,	19.3.1.1
26.2.2.2	informa a los árbitros de cualquier falta en el reemplazo del Líbero,	19.3.2.1
26.2.2.3	inicia y finaliza el tiempo técnico,	15.4.1
26.2.2.4	se encarga del marcador manual situado en la mesa de anotación,	
26.2.2.5	comprueba que el marcador electrónico es correcto,	25.2.2.1
26.2.2.6	si es necesario prepara el acta reserva y se la da al anotador.	25.2.1.1
26.2.3	Al final del partido, el asistente:	
26.2.3.1	firma la hoja de control del Líbero y la entrega para que sea comprobada;	
26.2.3.2	firma el acta.	



Ver Reglas

27. JUECES DE LÍNEA

27.1 UBICACIÓN

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

Fig. 1a
Fig. 1b
Fig. 10

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

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

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

Fig. 10

27.2 RESPONSABILIDADES

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

27.2.1.1 los balones "dentro" y "fuera" siempre que el balón caiga cerca de su(s) línea(s),

8.3
8.4

27.2.1.2 señalan el "balón tocado" por el equipo que recibe el balón,

8.4
Fig. 12 (3)

27.2.1.3 el balón que toca la antena, el balón de saque que cruza la red por fuera del espacio de paso, etc.

8.4.3
8.4.4

27.2.1.4 cualquier jugador (excepto el sacador) se encuentra pisando fuera de su campo en el momento del golpe de saque,

7.4
Fig. 12 (4)

27.2.1.5 las faltas de pie del sacador,

12.4.3

27.2.1.6 cualquier contacto con la antena en su lado de la pista, por cualquier jugador durante la acción de jugar el balón o si interfiere con el juego,

11.3.1
Fig. 12 (4)

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

10.1.1

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



Ver Reglas

28. SEÑALES OFICIALES

28.1 SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS

Fig. 11

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

28.2 SEÑALES OFICIALES DE LOS JUECES DE LÍNEA

Fig. 12

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





Parte 2

SECCION III

DIAGRAMAS ILUSTRACIONES Y PLANOS



ÁREA DE JUEGO

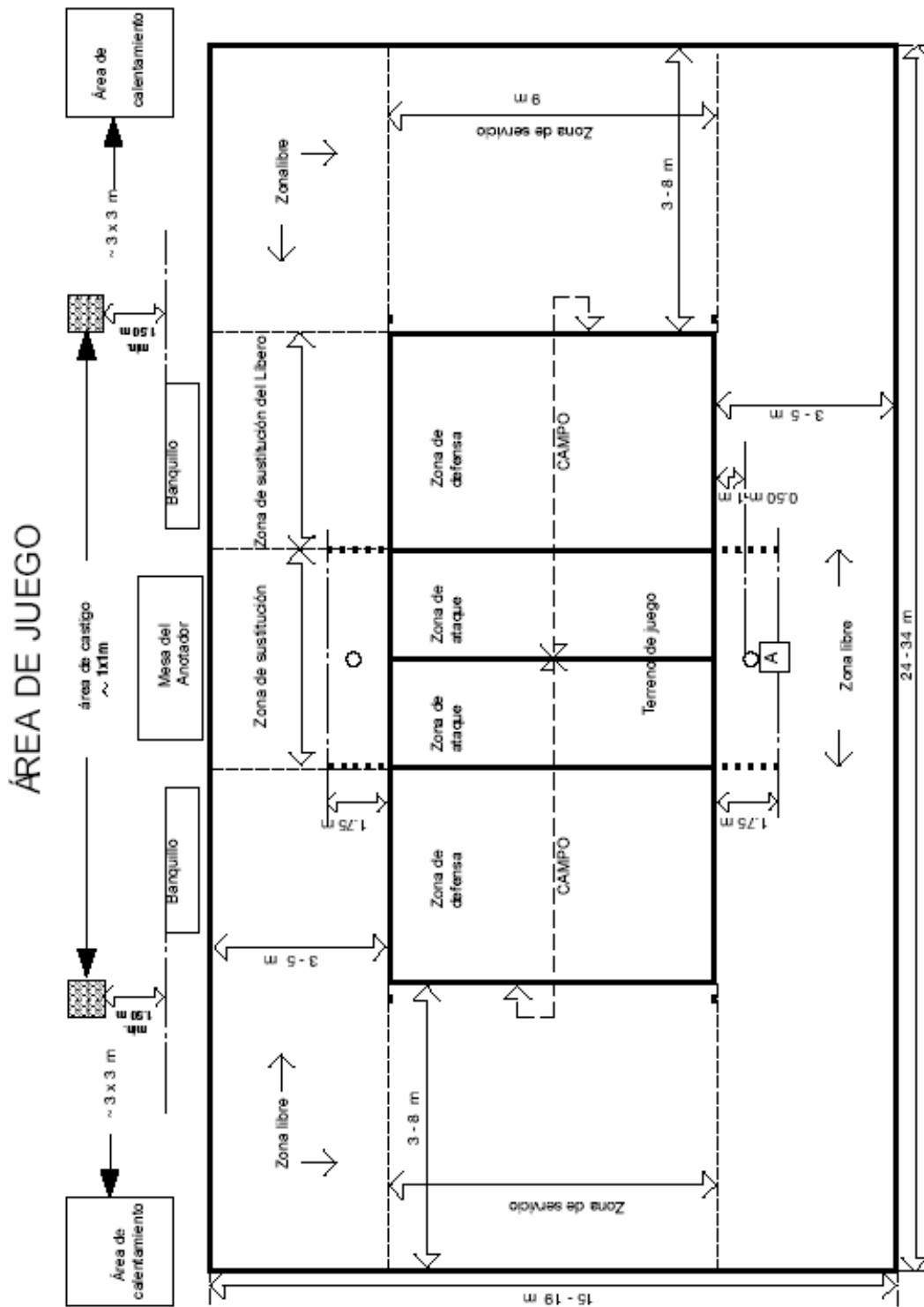


Figura 1b 1; 1.4; 1.4.2; 1.4.3; 1.4.4; 1.4.5; 4.2.1; 4.2.3.1; 15.10.1; 21.3.2; 23.1; 24.1; 25.1; 26.1

TERRENO DE JUEGO

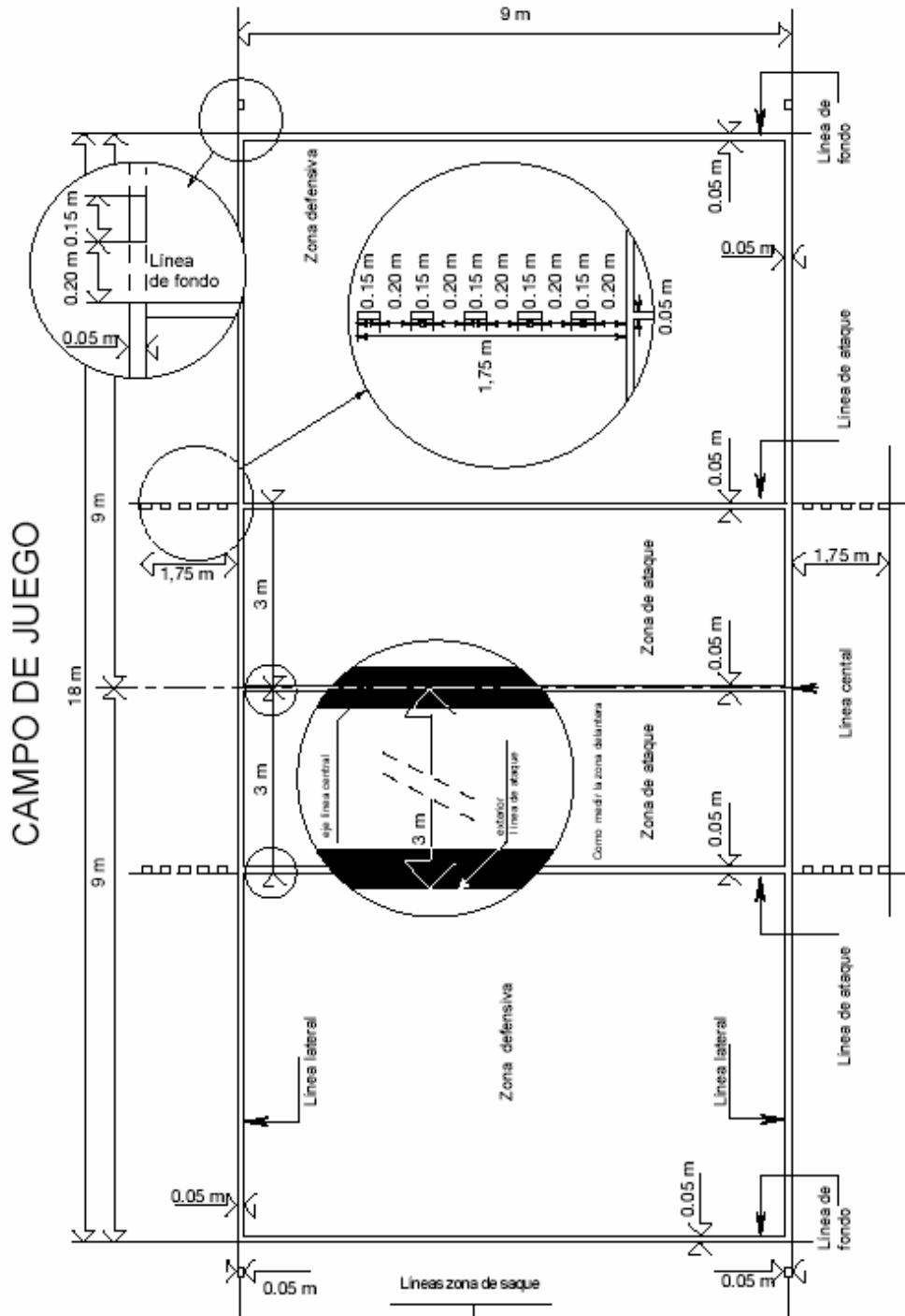


Figura 2 R1.1; 1.3; 1.3.3; 1.3.4; 1.4

DISEÑO DE LA RED

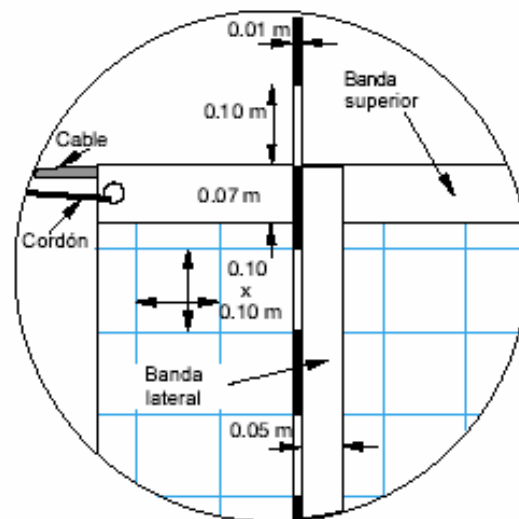
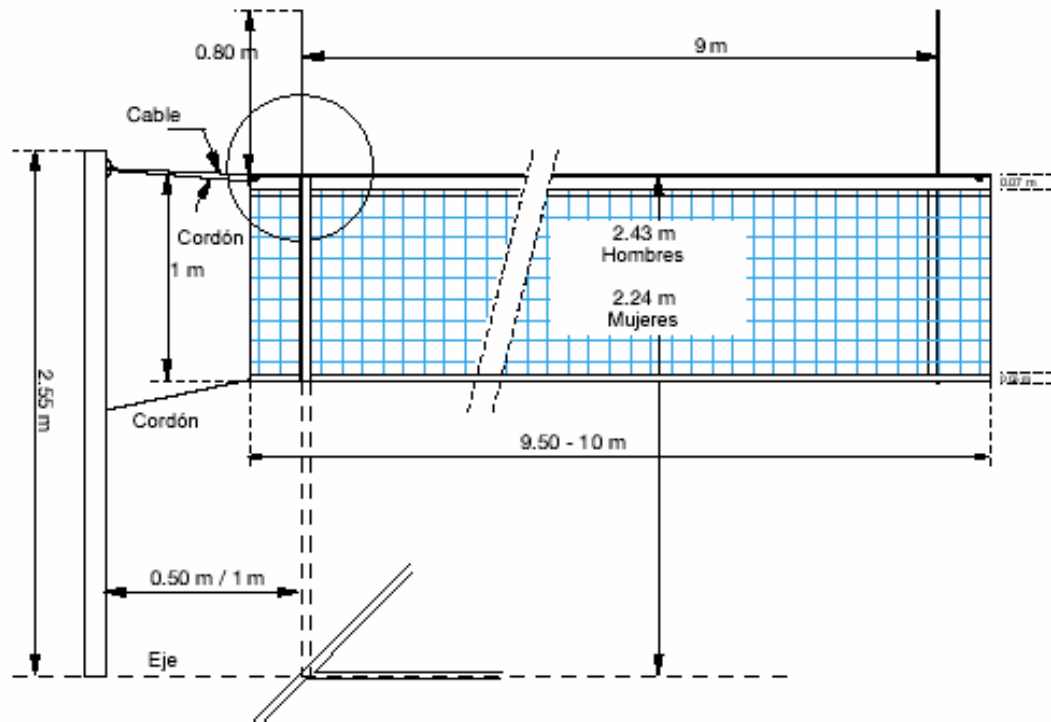
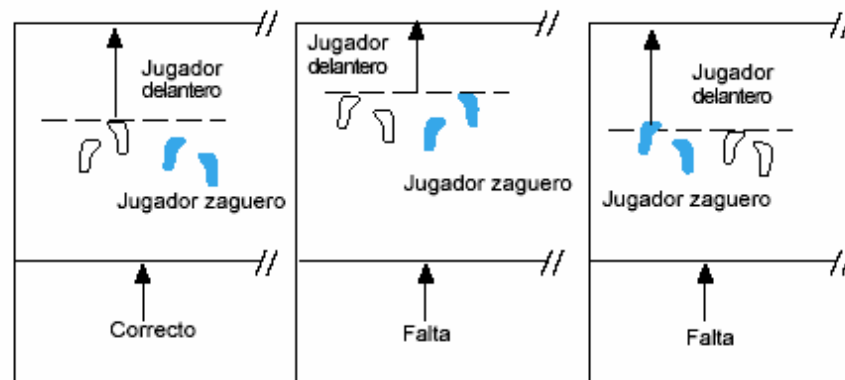


Figura 3 R. 2, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1

POSICIÓN DE LOS JUGADORES

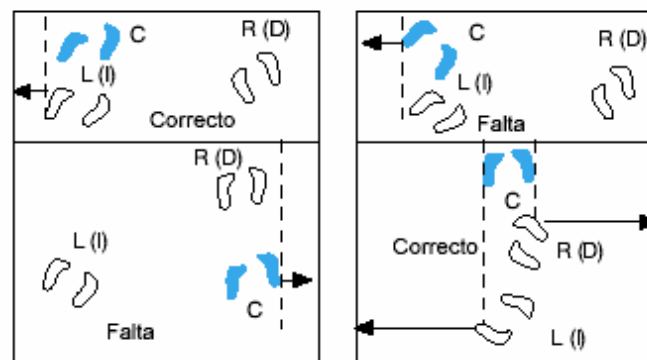
Ejemplo A:

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 Central
- R(D) = Jugador Derecho
- L (I) = Jugador Izquierdo

Figura 4 R. 7.4, 7.4.3, 7.5

PASO DEL BALÓN POR EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA EL CAMPO

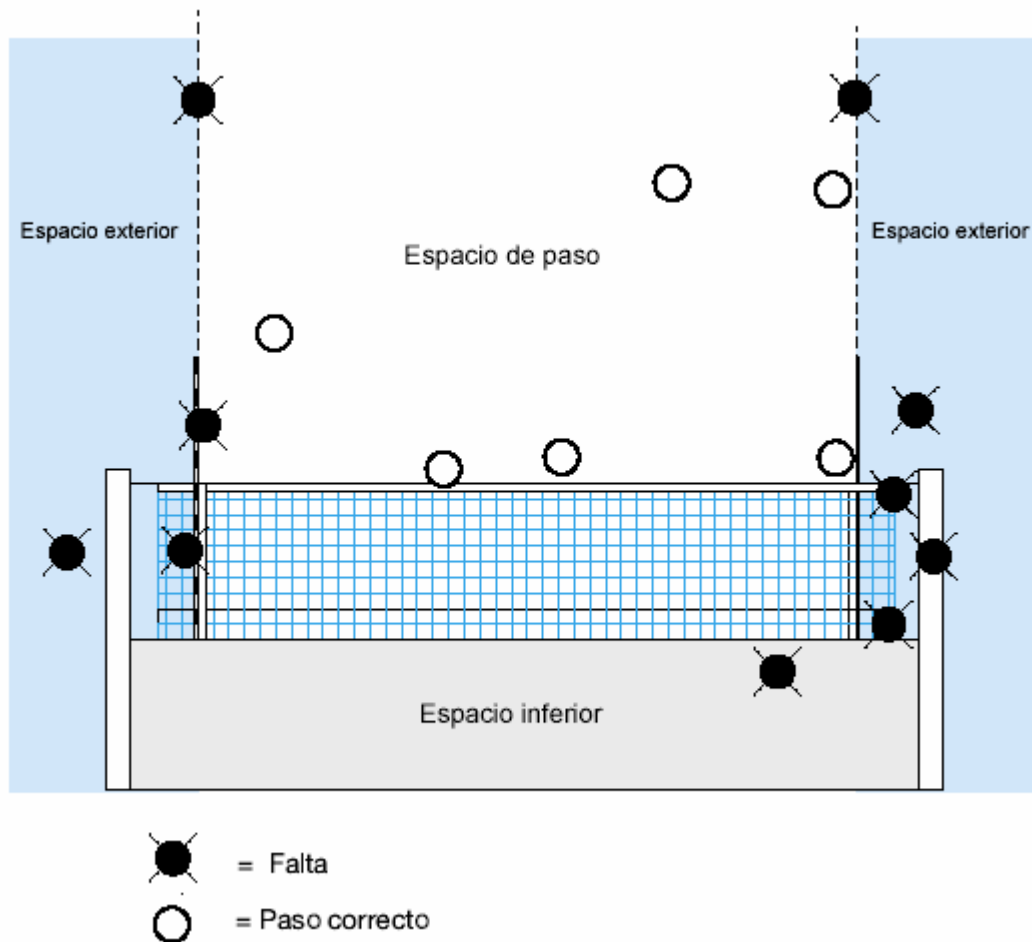


Figura 5 R. 2.4;8.4.3;8.4.4;8.4.5;10.1.1

PANTALLA COLECTIVA

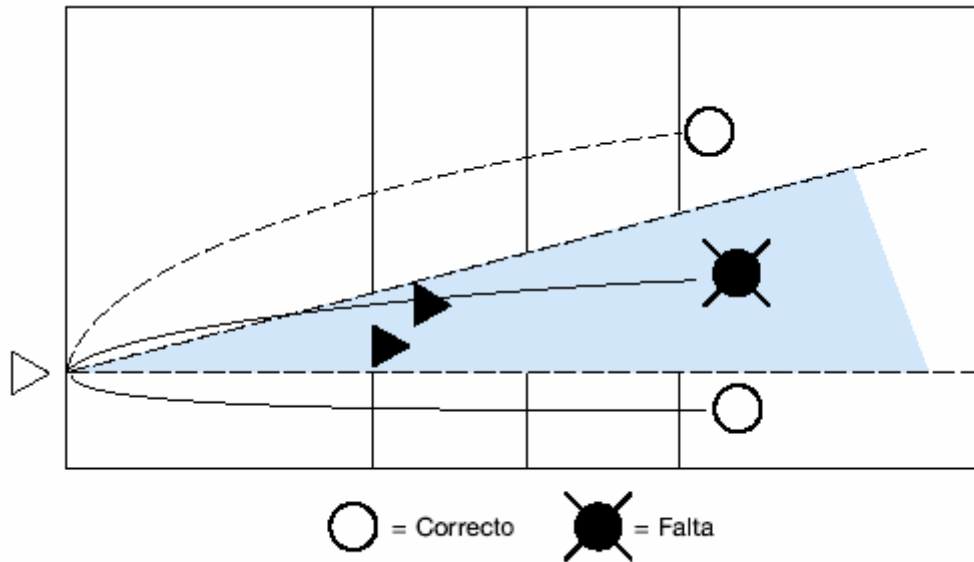


Figura 6 R. 12.5.2

BLOQUEO COMPLETADO

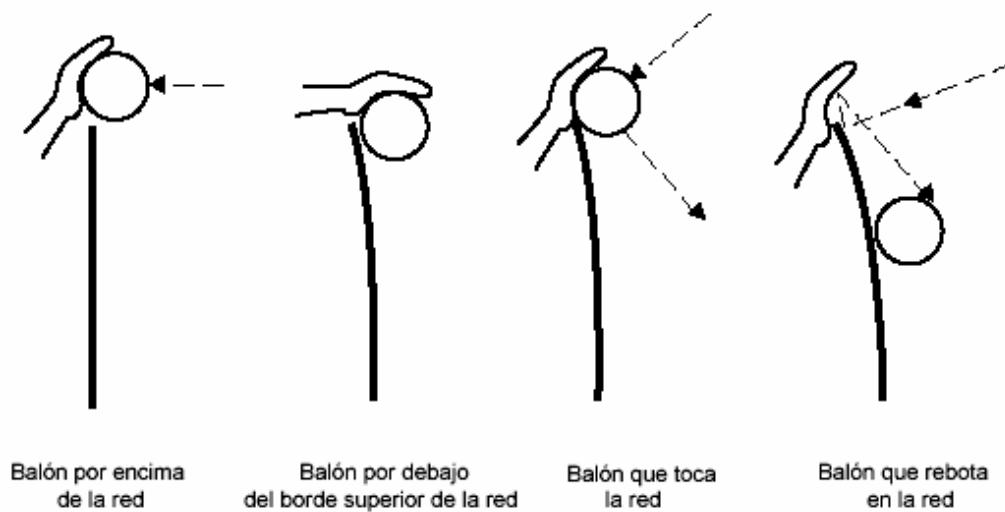


Figura 7 R. 14.1.3

GOLPE DE ATAQUE DE JUGADORES ZAGUEROS

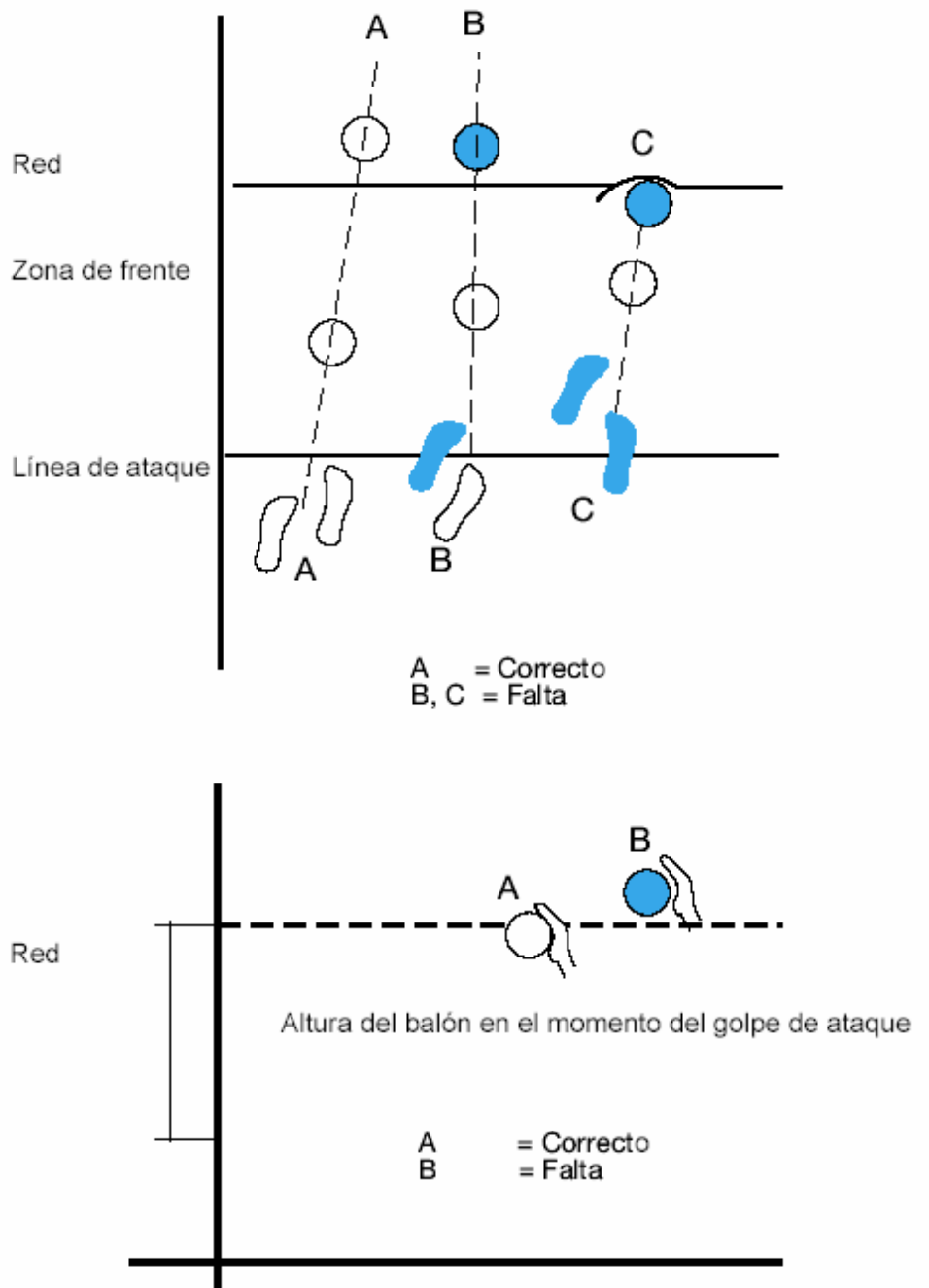


Figura 8 R.13.2.2, 13.2.3



ESCALA DE SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA

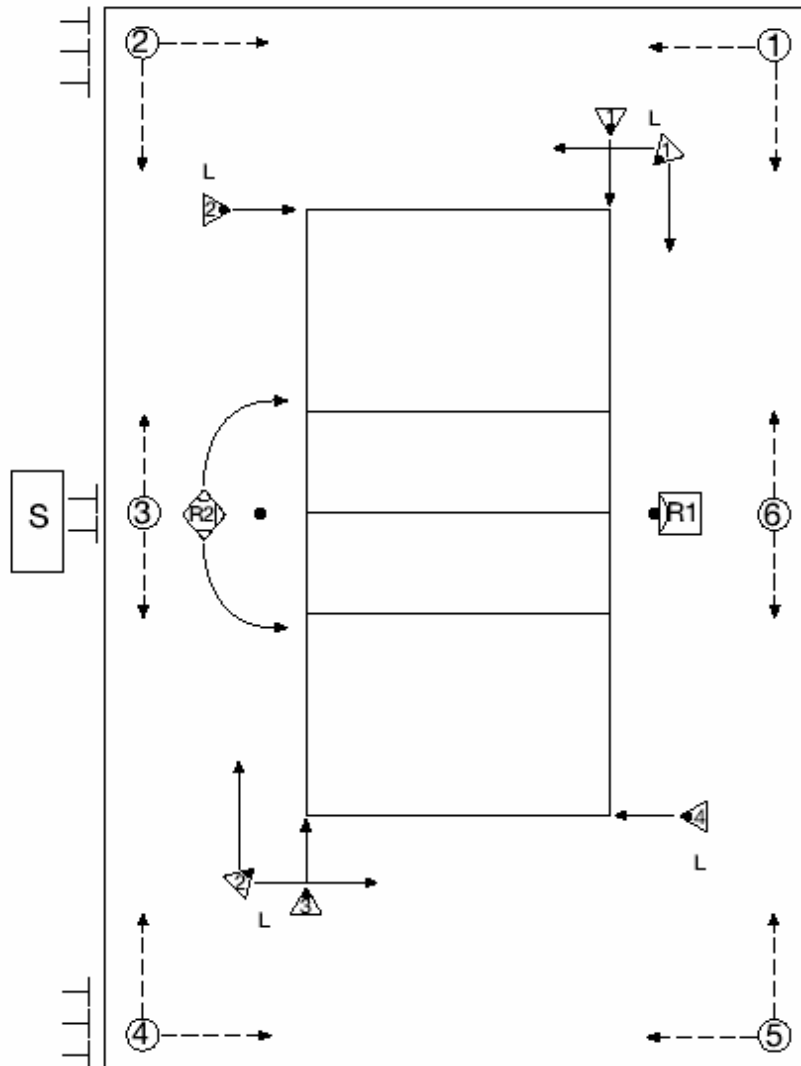
CATEGORIAS	VECES (en un equipo)	CAUSANTE	SANCION	TARJETAS	CONSECUENCIAS
CONDUCTA GROSERA	Primera	Cualquier Miembro	Castigo	Amarilla	Pérdida de la jugada
	Segunda	Mismo Miembro	Expulsión	Roja	Debe abandonar el área de juego y permanecer en el área de castigo durante el resto del set
	Tercera	Mismo Miembro	Descalificación	Roja y Amarilla (juntas)	Debe abandonar el área de competición para el resto del partido
CONDUCTA OFENSIVA	Primera	Cualquier Miembro	Expulsión	Roja	Debe abandonar el área del juego y permanecer en el área de castigo durante el resto del set
	Segunda	Mismo Miembro	Descalificación	Roja y Amarilla (juntas)	Debe abandonar el área de Competición para el resto del partido
AGRESION	Primera	Cualquier Miembro	Descalificación	Roja y Amarilla (juntas)	Debe abandonar el área de Competición para el resto del partido

ESCALA DE SANCIONES POR DEMORA

DEMORA	Primera	Cualquier Miembro del equipo	Amonestación por demora	Señal 25 sin tarjeta	Aviso sin castigo
	Segunda (y siguientes)	Cualquier Miembro del equipo	Castigo por demora	Señal 25 con la tarjeta amarilla	Pérdida de la jugada

Figura 9 R 21.3; 21.4.2

UBICACIÓN DEL CUERPO ARBITRAL Y SUS ASISTENTES



- ◻ R1 = Primer Árbitro
- ◻ R2 = Segundo Árbitro
- S = Anotador y Asistente
- ▶ = Jueces de Línea (números 1-4 o 1-2)
- ④ = Recogebalones (números 1-6)
- = Secapistas / Mopas

Figura 10 R 3.3; 23.1; 24.1; 25.1; 26.1 y 27.1 (Jueces de Línea)

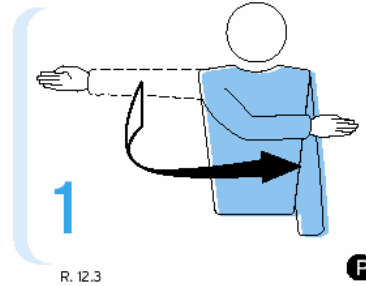
SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS

HECHOS SEÑALADOS

FIGURAS

ACCIONES

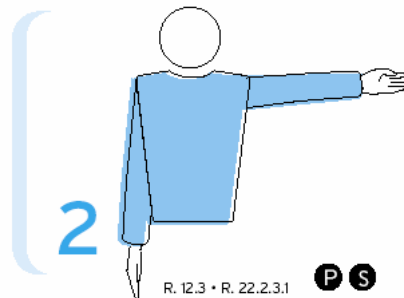
AUTORIZACIÓN DEL SAQUE



R. 12.3

Mover la mano para indicar la dirección del servicio

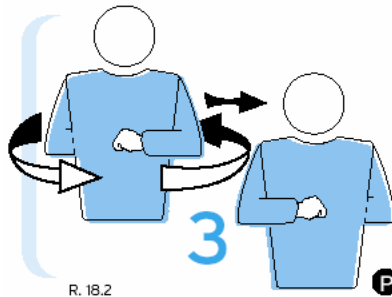
EQUIPO QUE SIRVE



R. 12.3 • R. 22.2.3.1

Extender el brazo del lado del equipo que deberá sacar

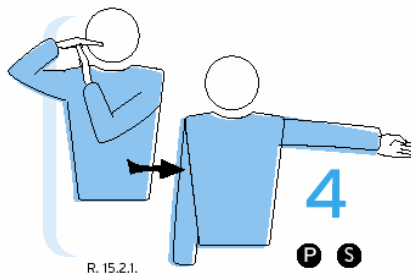
CAMBIO DE CAMPO



R. 18.2

Levantar los antebrazos por delante y por detrás y girarlos alrededor del cuerpo

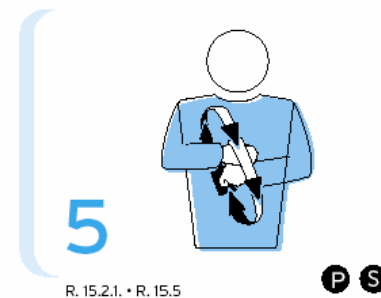
TIEMPO DE DESCANSO



R. 15.2.1.

Posar la palma de una mano sobre los dedos de la otra, sostenida verticalmente (en forma de T)

SUSTITUCIÓN



R. 15.2.1. • R. 15.5

Rotación de un antebrazo alrededor del otro

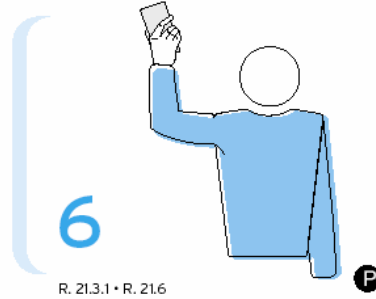
SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS

HECHOS SEÑALADOS

FIGURAS

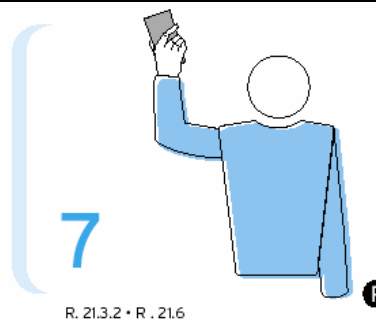
ACCIONES

CONDUCTA INCORRECTA
CASTIGO



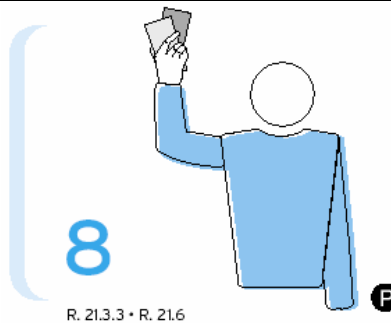
Mostrar una tarjeta amarilla para castigo

EXPULSIÓN



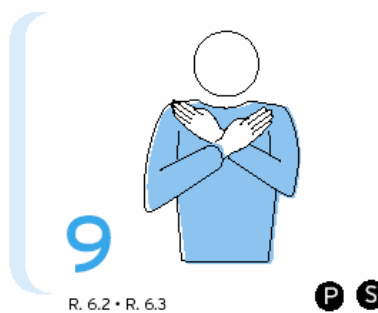
Mostrar una tarjeta roja para expulsión

DESCALIFICACIÓN



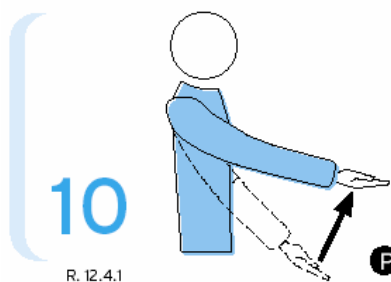
Mostrar las dos (2) tarjetas juntas para descalificación

FIN DEL SET O ENCUENTRO



Cruzar los antebrazos frente al pecho con las manos abiertas

BALÓN SOSTENIDO O
RETENIDO DURANTE EL
GOLPE DE SAQUE



Levantar el brazo extendido con la palma de la mano hacia arriba

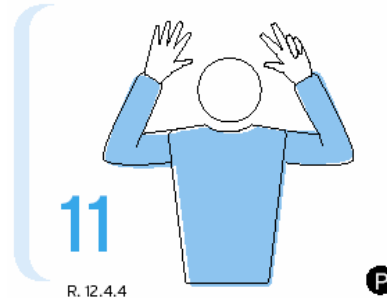
SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS

HECHOS SEÑALADOS

FIGURAS

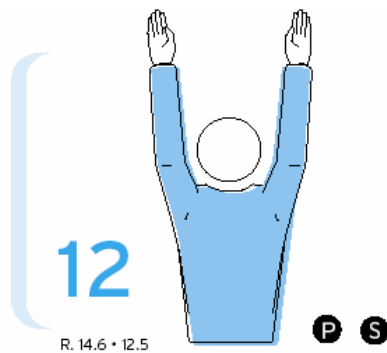
ACCIONES

RETRASO EN EL SAQUE



Levantar ocho (8) dedos separados

FALTA EN EL BLOQUEO O PANTALLA



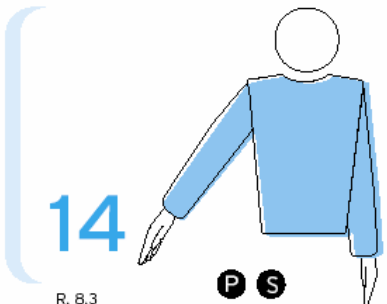
Levantar verticalmente los dos brazos, con las palmas al frente

FALTA DE POSICIÓN O DE ROTACIÓN



Hacer un movimiento circular con el índice

BALÓN DENTRO



Extender el brazo y los dedos hacia el suelo

BALÓN FUERA



Levantar verticalmente los antebrazos, manos abiertas y palmas hacia el cuerpo

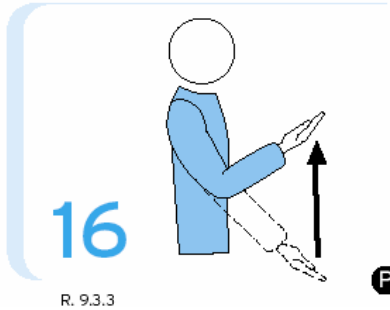
SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS

HECHOS SEÑALADOS

FIGURAS

ACCIONES

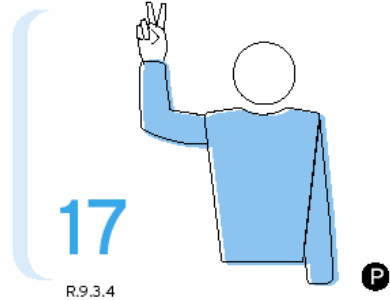
BALÓN RETENIDO



R. 9.3.3

Levantar lentamente el antebrazo con la palma de la mano hacia arriba

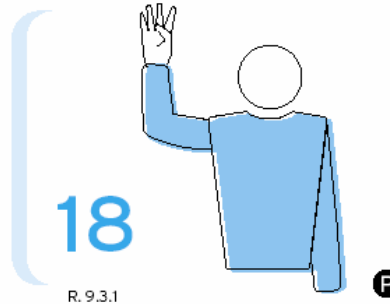
DOBLE GOLPE



R.9.3.4

Levantar dos (2) dedos separados

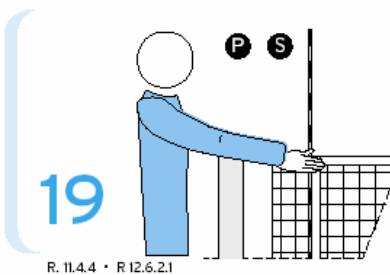
CUATRO TOQUES



R. 9.3.1

Levantar cuatro (4) dedos separados

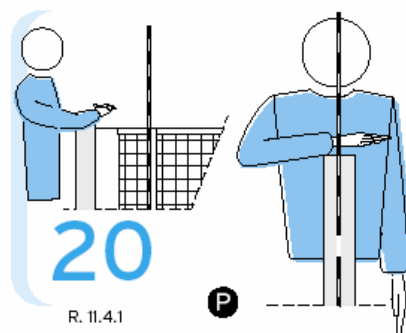
RED TOCADA
POR UN JUGADOR
O POR UN BALÓN DE SAQUE
QUE NO SIGUE EL JUEGO



R. 11.4.4 • R 12.6.2.1

Indicar el lado correspondiente de la red

PENETRACIÓN EN EL ESPACIO
CONTRARIO POR ENCIMA DE
LA RED



R. 11.4.1

Colocar una mano sobre la red con la palma hacia abajo

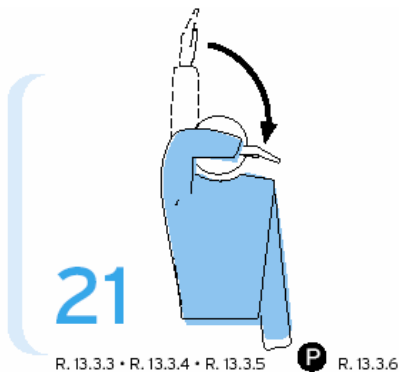
SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS

HECHOS SEÑALADOS

FALTA DE ATAQUE REALIZADA POR UN ZAGUERO, POR EL LÍBERO O EN EL SAQUE DEL CONTRARIO

O EN UN PASE DE DEDOS REALIZADO POR EL LÍBERO EN SU ZONA DELANTERA

FIGURAS

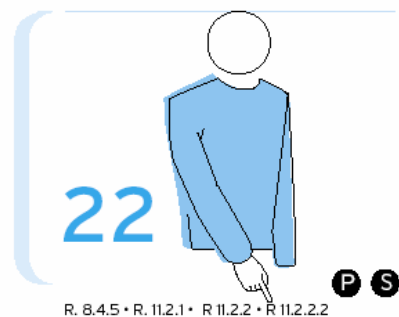


ACCIONES

Mover el antebrazo con la mano abierta, de arriba hacia abajo

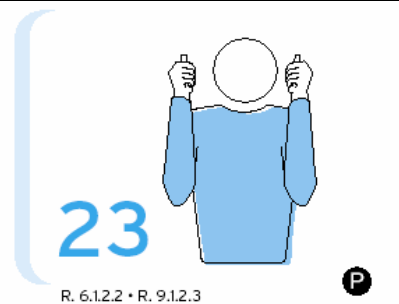
PENETRACIÓN EN EL CAMPO CONTRARIO

O BALÓN QUE HA PASADO POR DEBAJO DE LA RED



Señalar la línea central

DOBLE FALTA Y REPETICIÓN DE LA JUGADA



Levantar verticalmente los dedos pulgares

BALÓN TOCADO



Frotar con la palma de una mano los dedos de la otra mano sostenida en posición vertical

AMONESTACIÓN POR RETRASO DE JUEGO

O CASTIGO POR RETRASO DE JUEGO



Cubrir la muñeca derecha con la mano izquierda abierta mirando hacia el árbitro (amonestación)

o apuntar hacia la muñeca con la tarjeta amarilla (castigo)

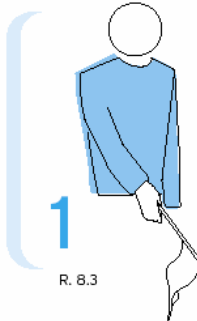
SEÑALES OFICIALES DE LOS JUECES DE LÍNEA

HECHOS SEÑALADOS

FIGURAS

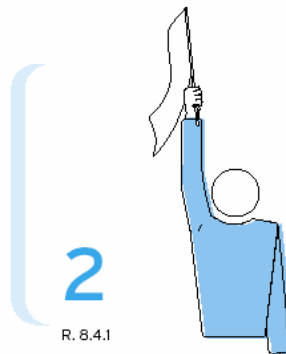
ACCIONES

BALÓN DENTRO



Ⓕ Apuntar hacia abajo con el banderín

BALÓN FUERA



Ⓕ Levantar el banderín verticalmente

BALÓN TOCADO

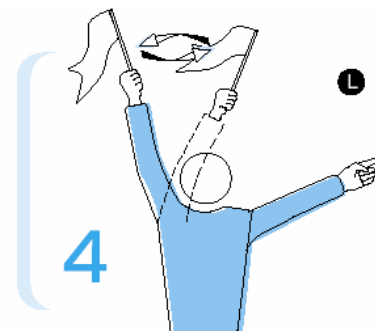


Ⓕ Levantar el banderín y tocar su extremo con la palma de la mano libre

BALÓN QUE PASA FUERA DE LAS ANTENAS

O

FALTA DE PIE EN EL SAQUE



Ⓕ Agitar el banderín sobre la cabeza y señalar con el dedo la antena o la línea respectiva

JUICIO IMPOSIBLE



Ⓕ Levantar y cruzar ambos brazos y manos frente al pecho



Parte 3

DEFINICIONES





DEFINICIONES

ÁREA DE CONTROL-COMPETICIÓN	El Área de Competición-Control es un pasillo alrededor del área de juego y la zona libre, que incluye todos los espacios más allá de las barreras de delimitación.
ZONAS	Estas son secciones dentro del área de juego (como la pista de juego o la zona libre) definidas por razones específicas (o con restricciones especiales) dentro de las reglas de juego. Estas incluyen la Zona de frente, Zona de servicio, Zona de sustitución, Zona libre, Zona de zagueros y Zona de reemplazo del libero.
ÁREAS	Son secciones del suelo fuera de la zona libre, identificadas en las reglas al tener una función específica. Incluyen el Área de calentamiento y el Área de castigo.
ESPACIO INFERIOR	Es el espacio definido en su parte superior por la parte baja de la red y las cuerdas que lo atan a los postes, a los lados por los postes y la parte baja por la superficie del suelo
ESPACIO DE PASO	El espacio de paso se define: <ul style="list-style-type: none"> - La banda horizontal de la parte superior de la red - Las antenas y su extensión - El techo El balón debe cruzar al campo oponente a través del espacio de paso.
ESPACIO EXTERNO	Es en el plano vertical de la red, la parte que no es el espacio de paso ni el inferior
ZONA DE SUSTITUCIÓN	Es la parte de la zona libre a través de la cual se producen las sustituciones.
AL MENOS POR ACUERDO DE LA FIVB	Esta situación reconoce que aunque hay regulaciones sobre las normas y especificaciones de los equipamientos e instalaciones, hay ocasiones en que la FIVB puede realizar ciertos cambios en orden a promover el juego del voleibol o comprobar nuevas condiciones.
FIVB STANDARS	Son las especificaciones técnicas o límites definidos por la FIVB para los fabricantes de equipamiento.
ÁREA DE CASTIGO	En la mitad de cada área de competición, hay un área de castigo localizada detrás de la prolongación de la línea de fondo, fuera de la zona libre y debería estar localizada al menos a 1.5 metros de la parte trasera de los banquillos.
FALTA	1. Una acción de juego contraria a las reglas. 2. Violación de una regla fuera de una acción de juego
DRIBLAR	Son los medios para botar el balón (normalmente en la preparación del salto o del saque). Otras formas de preparación pueden ser (entre otras) mover el balón de una mano a otra.
TIEMPO TÉCNICO	Este tipo de tiempo muerto es un complemento a los otros, y permite la promoción del voleibol mejorando el juego y permitiendo publicidad adicional. El tiempo técnico es obligatorio en competiciones FIVB de carácter oficial.
RECOGEBALONES	Hay un personal cuyo trabajo es permitir que fluya el juego, lanzando el balón al sacador entre jugadas.
PUNTO JUGADA	Es el sistema donde se puntúa cada vez que se gana una jugada.
INTERVALO	Es el tiempo entre sets. El cambio de pista en el quinto (y definitivo) set no es considerado como un intervalo.
PRECAUCIÓN	Una ligera advertencia verbal dada por el primer árbitro al capitán en juego, en relación con un tardío reemplazo del Libero.



molten

Balón oficial de la Real Federación
Española de Voleibol.



Patrocinador oficial de la Selección Española



Proveedor Oficial de la RFEVB



Real Federación Española de Voleibol
Augusto Figuerola, 3-2º - 28004 Madrid
Tfno. 91 701 40 90 – Fax 701 40 94
e-mail: correo@rfevb.com - web: <http://www.rfevb.com>