

REGLAS OFICIALES DE “SITTING” VOLEIBOL

Organización Mundial de Voleibol para Discapacitados

2001 - 2004

NUEVA EDICIÓN

**Para ser aplicadas
en todas las Competiciones Mundiales e Internacionales
así como en las todas las Competiciones Nacionales desde el 1º de Enero de 2001
(actualizadas el 1 de Julio de 2001)**

Traducido por:
Juan L. Pont
Árbitro Internacional WOVD y FIVB

Nota del traductor: En la versión inglesa se hace distinción entre el genero masculino y el femenino. En la traducción no se realiza dicha distinción porque, dadas las características de nuestra lengua, resultaría excesivamente laboriosa la lectura del texto quitando importancia al mismo (habría que cambiar, por ejemplo, todas las referencias a “el jugador” por “el/la jugador/a”, etc.).

**REGLAS OFICIALES DE VOLEIBOL
APROBADAS POR LA WOVD**

CONTENIDO

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

**SECCIÓN I
EL JUEGO**

Capítulo Uno
Instalaciones y Material

1. Área de juego (Figuras 1a, 1b y 2)

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

2. Red y postes (Figura 3)

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

3. Balones

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

Capítulo Dos
Participantes

4. Equipos

- 4.1 Composición 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 Sesión de calentamiento
- 7.3 Alineación inicial de jugadores
- 7.4 Posiciones
- 7.5 Falta de posición
- 7.6 Rotación
- 7.7 Falta de rotación

8. Sustitución de jugadores

- 8.1 Límites de las sustituciones
- 8.2 Sustitución excepcional
- 8.3 Sustitución por expulsión o descalificación
- 8.4 Sustitución ilegal

Capítulo Cuatro Acciones de juego

9. Situaciones de juego

- 9.1 Balón en juego
- 9.2 Balón fuera de juego
- 9.3 Balón "dentro"
- 9.4 Balón "fuera"

10. Contacto con el balón

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

11. Balón en la red

- 11.1 Balón cruzando la red
- 11.2 Balón que toca la red
- 11.3 balón en la red

12. Jugador en la red

- 12.1 Rebasar con las manos por encima de la red
- 12.2 Penetración debajo de la red
- 12.3 Contacto con la red
- 12.4 Faltas del jugador en la red

13. Saque

- 13.1 Primer saque en un set
- 13.2 Orden de saque

- 13.3 Autorización para el saque
- 13.4 Ejecución del saque
- 13.5 Pantalla
- 13.6 Faltas durante el saque
- 13.7 Faltas después del saque y faltas de posición

14. Golpe de ataque

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

15. Bloqueo

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

Capítulo Cinco **Interrupciones y demoras**

16. Interrupciones normales del juego

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

17. Demoras de juego

- 17.1 Tipos de demora
- 17.2 Sanciones por demora

18. Interrupciones excepcionales de juego

- 18.1 Lesiones
- 18.2 Interferencia externa
- 18.3 Interrupciones prolongadas

19. Intervalos y cambios de campo

- 19.1 Intervalos
- 19.2 Cambio de campo

Capítulo Seis **El Jugador Líbero**

21. El jugador Líbero

- 20.1 Designación del Líbero
- 20.2 Indumentaria
- 20.3 Acciones en las que participe el Líbero

Capítulo Siete
Conducta de los participantes

21. Conducta exigida

- 21.1 Conducta deportiva
- 21.2 Juego limpio

22. Conducta incorrecta y sus sanciones

- 22.1 Conducta incorrecta menor
- 22.2 Conducta incorrecta que lleva a sanción
- 22.3 Escala de sanciones
- 22.4 Aplicación de las sanciones por conducta incorrecta
- 22.5 Conducta incorrecta antes y entre los sets
- 22.6 Tarjetas

SECCIÓN II

LOS ÁRBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y SEÑALES OFICIALES

Capítulo Ocho
Árbitros

23. Cuerpo arbitral y procedimientos

- 23.1 Composición
- 23.2 Procedimientos

24. Primer árbitro

- 24.1 Ubicación
- 24.2 Facultades
- 24.3 Responsabilidades

25. Segundo árbitro

- 25.1 Ubicación
- 25.2 Facultades
- 25.3 Responsabilidades

26. Anotador

- 26.1 Ubicación
- 26.2 Responsabilidades

27. Jueces de línea

- 27.1 Ubicación
- 27.2 Responsabilidades

28. Señales oficiales

- 28.1 Señales oficiales de los árbitros (Figura 11)
- 28.2 Señales oficiales de los jueces de línea (Figura 12)

SECCIÓN III

FIGURAS

CARACTERÍSTICAS 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 piso 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 jugador que saca 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, cada jugada supone un punto (anotación 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.

SECCIÓN I

EL JUEGO

CAPÍTULO UNO

INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

1. ÁREA DE JUEGO

El área de juego incluye la cancha de juego y la zona libre. Debe ser rectangular y simétrica. -1.1, Figuras 1.a, 1.b, 2-

1.1. DIMENSIONES -Figura 2-

La cancha de juego es un rectángulo que mide 10 x 6 m rodeado por una zona libre con un mínimo de 3 m de ancho por cada lado.

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

Para Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas, la zona libre debe medir un mínimo de 4 m desde las líneas laterales y 6 m desde las líneas de fondo. El espacio libre de juego debe medir un mínimo de 10 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 de la WOVD y Campeonatos de las Zonas, sólo se autoriza una superficie de madera o sintética. Cualquier superficie debe ser previamente homologada por la WOVD.

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

Para las Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas, 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 canchas al aire libre se autoriza una pendiente para drenaje de 5 mm por metro. Se prohíbe las líneas marcadas con materiales sólidos. -1.3-

1.3 LÍNEAS DE LA CANCHA -Figura 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 cancha de juego. Tanto las líneas laterales como las de fondo están marcadas dentro de las dimensiones de la cancha. -1.1-
- 1.3.3 *Línea central*
 El eje de la línea central divide la cancha en dos campos iguales de 6 x 5 m cada uno. Esta línea se extiende bajo la red desde una línea lateral a la otra. -Figura 2-
- 1.3.4 *Línea de ataque*
 En cada campo, una línea de ataque cuyo borde posterior está a 2 m del eje de la línea central, marca la zona de ataque. -1.3.3, 1.4.1-

Para Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas, la línea de ataque se prolongará añadiendo una línea de trazos desde las líneas laterales, con cinco trozos de 15 cm de largo y 5 cm de ancho, pintados a 20 cm uno de otro hasta un total de 1,75 m. -Figura 2-

1.4 ZONAS Y ÁREAS -Figura 1.b, 2-

- 1.4.1 *Zona de ataque*
 En cada campo la zona de ataque está limitada por el eje de la línea central y el borde posterior de la línea de ataque. -1.3.3, 1.3.4-

La zona de ataque se considera prolongada indefinidamente 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 una superficie de 6 m de ancho por detrás de cada línea de fondo.
 Está delimitada lateralmente por dos líneas cortas, de 15 cm cada una, marcadas a 20 cm de la línea de fondo y como prolongación de la línea lateral. Ambas líneas cortas están incluidas en el ancho de la zona de saque. -1.3.2, figura 1.b-

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 delimitada por la prolongación de ambas líneas de ataque hasta la mesa del anotador. -1.3.4, figura 1.b-

- 1.4.4 *Área de calentamiento*
Para Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas, las zonas de calentamiento, que deben medir aproximadamente 3 x 3 m, estarán localizadas en las esquinas del área de juego del lado de ambos banquillos, fuera de la zona libre (Figura 1). -Figuras 1.a, 1.b-

- 1.4.5 *Área de castigo*
 Hay un área de castigo, que mide aproximadamente 1 x 1 m y que está equipada con dos sillas, ubicada 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. -Figuras 1.a, 1.b-

1.5 TEMPERATURA

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

Para Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas, 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 de la WOVD y Campeonatos de las Zonas, 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-

2. RED Y POSTES *-Figura 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 1.15 m para hombres y 1.05 m para mujeres. *-1.3.3-*

2.1.2 Su altura se mide desde el centro de la cancha. La altura de la red (por encima de 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 0.80 m de ancho y 6,50 a 7 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. *-Figura 3-*

En la parte superior hay una banda horizontal, de 5 a 7 cm de ancho, hecha de lona blanca doblada en dos mitades, 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 puede haber u otra banda horizontal, de 5 cm de ancho, similar a la de la parte superior, a través de la cual debe haber una cuerda enhebrada o simplemente una cuerda que se pase a través de los cuadros. 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, figura 3-

Tienen 5 cm de ancho y 0.80 m de largo, y se consideran parte de la red.

2.4 ANTENAS

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

Se ajusta una antena al extremo exterior de cada banda lateral. Las antenas se colocan en lados opuestos de la red. -2.3, figura 3-

Los 100 cm superiores de cada antena sobresalen de la red y están marcados con franjas de 10 cm de colores contrastantes, preferiblemente blanco y rojo.

Las antenas se consideran parte de la red y delimitan lateralmente el espacio de paso. -11.1.1, figura 5-

2.5 POSTES

- 2.5.1 Los postes que sostienen la red se colocan a una distancia de entre 0,50 m y 1,00 m de cada línea lateral. Tienen una altura de 1.25 m y deben ser preferiblemente ajustables. -Figura 3-

Para las Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas, los postes que sujetan la red se colocan a una distancia de 1 m de las líneas laterales.

- 2.5.2 Los postes deben ser redondos y pulidos, fijados al suelo sin cables. No debe haber objetos que representen peligro o sean obstáculos.

2.6 ÚTILES COMPLEMENTARIOS

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

3. BALONES

3.1 CARACTERÍSTICAS

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

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

El cuero sintético y la combinación de colores en los balones usados en Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas debe cumplir con los requisitos de la WOVD.

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

Su presión interior debe ser de 0,30 a 0,325 kg/cm² (294,3 a 318,82 mbar ó hPa ó 4,26 a 4,62 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 de la WOVD y Campeonatos de las Zonas deben jugarse con balones aprobados por la WOVD a menos que la WOVD autorice otra cosa.

3.3 SISTEMA DE TRES BALONES

Para las Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas 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. -

Figura 10-

CAPÍTULO DOS

PARTICIPANTES

4. EQUIPOS

4.1 COMPOSICIÓN DE UN EQUIPO

4.1.1 Un equipo estará compuesto por un máximo de 12 jugadores, un entrenador, un entrenador asistente, un masajista y un médico. -5.2, 5.3-

Para Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas, el médico debe ser previamente acreditado por la WOVD.

4.1.2 Uno de los jugadores, que no puede ser el Líbero, es el capitán del equipo, y debe ser anotado en el acta. -5.1, 20.1.3-

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 hayan firmado el acta, los jugadores registrados no pueden ser cambiados. -1, 5.2.2, 5.1.1-

4.2 UBICACIÓN DE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO

4.2.1 Los jugadores que no estén en juego pueden o sentarse en su banquillo correspondiente o estar en su área 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. -Figura 1a, 1.b-

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 se encuentren en la cancha pueden calentar sin balones según el caso:

4.2.3.1 durante el juego: en las zonas de calentamiento; -1.4.4, 9.1, figura 1a, 1.b-

4.2.3.2 durante los tiempos para descanso y tiempos técnicos: en la zona libre detrás de su campo. -1.3.3, 16.4-

4.2.4 Durante los intervalos entre sets los jugadores pueden calentar en la zona libre usando los balones. -19.1-

4.3 INDUMENTARIA

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

- 4.3.1 El color y diseño de las camisetas, pantalones cortos y medias debe ser uniforme (excepto para el Líbero) y limpio para todo el equipo. -4.1, 20.2-
- 4.3.2 Los zapatos deben ser ligeros y flexibles, con suela de goma o de cuero, sin tacones.
- 4.3.3 Las camisetas de los jugadores deben estar numeradas del 1 al 18.
 - 4.3.3.1 El número debe estar en el centro tanto en el pecho como en la espalda. El color y el brillo de los números debe contrastar con el color y el brillo de las camisetas.
 - 4.3.3.2 El número debe tener un mínimo de 15 cm de altura en el pecho y 20 cm de altura en la espalda. La cinta que forma los números debe tener un mínimo de 2 cm de ancho.
- 4.3.4 El capitán del equipo debe tener en su camiseta una cinta de 8 x 2 cm por 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. -20.2-

4.4 CAMBIOS DE INDUMENTARIA

El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores: -24-

- 4.4.1 a jugar descalzos,
- 4.4.2 a cambiar las indumentarias sudadas entre sets o después de una sustitución, siempre que el color, diseño y número del nuevo uniforme sea el mismo. -4.3.8-
- 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, 20.2-

4.5 OBJETOS PROHIBIDOS

- 4.5.1 Está prohibido usar objetos que puedan causar lesiones o proporcionar alguna ventaja artificial al jugador. Se puede usar vendajes, pero no se permite ninguno que pueda ser peligroso.
- 4.5.2 Los jugadores pueden usar gafas o lentes de contacto a su propio riesgo.

5. RESPONSABLES DEL EQUIPO

Tanto el capitán del equipo como el entrenador son responsables de la conducta y disciplina de los miembros de su equipo. -21-

El Líbero no puede ser el capitán del equipo. -20.1.3-

5.1 CAPITÁN

5.1.1 ANTES DEL ENCUENTRO, el capitán del equipo firma el acta y representa a su equipo en el sorteo. -7.1, 26.2.1.1-

5.1.2 DURANTE EL ENCUENTRO y mientras se encuentre en el campo, el capitán del equipo actúa como capitán en juego. Cuando el capitán del equipo no está en la cancha, el entrenador o capitán en juego deben designar a otro jugador en el campo, que no sea el Líbero, para que asuma el papel de capitán en juego. Este capitán en juego mantiene sus responsabilidades hasta que o es sustituido, o el capitán del equipo vuelve al campo o finaliza el set. -6.2, 20.1.3-

Cuando el balón se encuentra fuera de juego sólo el capitán en juego, de entre todos los jugadores, está autorizado a hablar con los árbitros: -9.2-

5.1.2.1 para pedir una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas, y también para someter las peticiones o preguntas de sus compañeros de equipo. Si el capitán en juego no está de acuerdo con la explicación del primer árbitro, puede elegir protestar contra tal decisión e indicar inmediatamente al primer árbitro que se reserva el derecho a registrar una protesta oficial en el acta al final del encuentro; -24.2.4-

5.1.2.2 a pedir autorización:

- a) para cambiar toda o parte de la indumentaria, -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. -8, 16.2.1, 16.4-

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; -26.2.3.3-

5.1.3.2 si a su debido tiempo se ha notificado al primer árbitro, puede registrar en el acta del encuentro una protesta oficial con relación a la aplicación o interpretación de las Reglas por parte de los árbitros. -5.1.2.1, 26.2.3.2-

En Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas, cualquier protesta debe ser escrita en Inglés.

5.2 ENTRENADOR

5.2.1 Durante el encuentro el entrenador dirige el juego de su equipo desde fuera del campo de juego. Elige la formación inicial, sus sustitutos y solicita los tiempos para descanso para dar instrucciones. En estas funciones su interlocutor oficial es el segundo árbitro. -1.1, 7.3.2, 8, 16.4-

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, 26.2.1.1-

5.2.3 DURANTE EL ENCUENTRO, el entrenador:

5.2.3.1 antes de cada set da al anotador o al segundo árbitro la(s) hoja(s) de rotación debidamente cumplimentada(s) y firmada(s); -7.3.2-

5.2.3.2 se sienta en el banquillo en lugar más próximo al anotador, pero puede dejarlo momentáneamente; -4.2-

5.2.3.3 solicita los tiempos para descanso y las sustituciones; -8, 16.4-

5.2.3.4 puede, así como otros miembros del equipo, dar instrucciones a los jugadores en el campo. El entrenador puede dar estas instrucciones de pie o andando por la zona libre desde frente a su banquillo entre la prolongación de la línea de ataque y el área 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 del equipo y con la autorización del primer árbitro, asumir las funciones del entrenador. -5.1.2, 5.2-

CAPÍTULO TRES

FORMATO DE JUEGO

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

6.1 PARA ANOTAR UN PUNTO

6.1.1 Punto

Un equipo anota un punto:

6.1.1.1 si consigue que el balón caiga al suelo dentro del campo del contrario; -9.3, 1.1.1-

6.1.1.2 cuando el contrario comete una falta; -6.1.2, figura 11(23)-

6.1.1.3 cuando el contrario recibe un castigo. -17.2.3, 22.3.1-

6.1.2 Falta

Un equipo comete una falta realizando una acción contraria a las Reglas (o violándolas de alguna manera). Los árbitros juzgan las faltas y determinan los castigos de acuerdo a estas Reglas:

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

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

6.1.3 Consecuencias de ganar una jugada

Una jugada es la secuencia de acciones de juego desde el momento del golpe del saque por el sacador hasta que balón queda fuera de juego. -9.1, 9.2-

6.1.3.1 si el equipo que saca gana la jugada, anota un punto y continúa sacando;

6.1.3.2 si el equipo que recibe gana la jugada, anota un punto y debe sacar a continuación.

6.2 PARA GANAR UN SET -Figura 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 ENCUESTRO -figura 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 22, el set decisivo (el 5º) se juega a 15 puntos con una ventaja mínima de 2 puntos. -7.1, 16.4.1-

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 sea declarado INCOMPLETO para el set o para el encuentro, pierde el set o el encuentro. Al equipo adversario se le otorgan los puntos, o los puntos y los sets, necesarios para ganar el set o el encuentro. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sets. -6.2, 6.3, 7.3.1-

7. ESTRUCTURA DEL JUEGO

7.1 SORTEO

Antes del encuentro, el primer árbitro realiza un sorteo para decidir acerca del primer saque y los lados de la cancha en el primer set. -13.1.1-

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:

o

- 7.1.2.1 el derecho a sacar o recibir el primer saque, -13.1.1-

o

- 7.1.2.2 el lado del campo.

El perdedor toma la otra alternativa.

- 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 cancha, cada equipo tendrá derecho a un calentamiento de 3 minutos en la red; si no será de 5 minutos cada uno.

- 7.2.2 Si ambos capitanes acuerdan calentar simultáneamente en la red, los equipos lo pueden hacer durante 6 ó 10 minutos, de acuerdo con la Regla 7.2.1.

7.3 ALINEACIÓN INICIAL DE JUGADORES

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

Entre los seis jugadores en el campo puede haber uno con “discapacidad mínima” como máximo. Si el Líbero está en cancha, también se tiene que cumplir este requisito. -8.1.4-

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

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, 20.1.2, 25.3.1, 26.2.1.2-

7.3.3 Los jugadores que no aparezcan en la formación inicial de un set son sustitutos para ese set (con excepción del Líbero). -7.3.2, 8, 20.1.2-

7.3.4 Una vez que la hoja de rotación ha sido entregada al segundo árbitro o al anotador, no se permite ningún cambio en la formación sin una sustitución normal. -8, 16.2.2-

7.3.5 Una discrepancia entre la posición de los jugadores en el campo y la de la hoja de posiciones -25.3.1-

7.3.5.1 Cuando tal 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 Cuando, antes del comienzo del set, un jugador en el campo resulta no estar registrado en la hoja de posiciones de ese set, este jugador debe ser cambiado para estar 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.

7.4 POSICIONES -figura 4-

En el momento que el balón es golpeado por el jugador que saca, cada equipo debe estar colocado en su propio campo en el orden de rotación (excepto el jugador que saca). -7.6.1, 9.1, 13.4-

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 relativas entre los jugadores

- 7.4.2.1 Cada jugador zaguero debe estar colocado más atrás que su delantero correspondiente con respecto a la red.
- 7.4.2.2 Los jugadores delanteros y los zagueros, respectivamente, deben estar colocados lateralmente en el orden indicado en la Regla 7.4.1.
- 7.4.3 Las posiciones de los jugadores se determinan y controlan de acuerdo a las posiciones de sus nalgas en contacto con el suelo como sigue: *-figura 4-*
- 7.4.3.1 cada jugador delantero debe tener por lo menos parte de una nalga más cerca de la línea central que las nalgas de su correspondiente jugador zaguero; *-1.3.3-*
- 7.4.3.2 cada jugador derecho (izquierdo) debe tener por lo menos parte de una nalga más cerca de la línea derecha (izquierda) que las nalgas del jugador central de su línea. *-1.3.2-*
- 7.4.4 Después del golpe de saque, los jugadores pueden desplazarse y ocupar cualquier posición en su propia cancha y en la zona libre. *-12.2.2-*
- 7.5 FALTA DE POSICIÓN** *-figuras 4, 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 jugador que saca. *-7.3, 7.4-*
- 7.5.2 Si el jugador que saca comete una falta de saque en el momento del golpe para sacar, la falta del jugador que saca prevalece sobre una falta de posición. *-13.4, 13.7.1-*
- 7.5.3 Si el saque se convierte en falta después del golpe de saque se sancionará la falta de posición. *-13.7.2-*
- 7.5.4 Una falta de posición conlleva las siguientes consecuencias:
- 7.5.4.1 el equipo es sancionado con la pérdida de la jugada; *-6.1.3-*
- 7.5.4.2 las posiciones de los jugadores 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, 13.2-*
- 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. *-13.2.2.2-*
- 7.7 FALTA DE ROTACIÓN** *-figura 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, 13-*
- 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 Adicionalmente el anotador deberá determinar el momento preciso en el que se cometió la falta y todos los puntos anotados desde ese instante por el equipo infractor deben ser anulados. Los puntos del contrario se mantienen. -26.2.2.2-

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-

8. SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

Una sustitución es el acto mediante el cual un jugador, después de haber sido registrado por el anotador, entra en el partido a ocupar la posición de otro jugador quien deberá abandonar el campo (excepto el Líbero). La sustitución necesita la autorización del árbitro. -16.5, 20.3.2-

8.1 LÍMITES DE LAS SUSTITUCIONES

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

8.1.2 Un jugador de la formación inicial puede salir del juego y reingresar, pero sólo una vez por set y solamente a su posición previa en la formación. -7.3.1-

8.1.3 Un jugador sustituto puede entrar en el juego para reemplazar a un jugador de una formación inicial, pero solo una vez por set, y a su vez puede ser reemplazado por el jugador a quien había sustituido. -7.3.1-

8.2 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 8.1. Sin embargo, aún con una sustitución excepcional, el equipo debe cumplir con la Regla 7.3.1. -8.1, 20.3.3, 7.3.1-

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

Una sustitución excepcional no puede ser contada, en ningún caso, como una sustitución normal.

8.3 SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN O DESCALIFICACIÓN

Un jugador EXPULSADO o DESCALIFICADO debe ser sustituido mediante una sustitución reglamentaria. Si esto no es posible el equipo es declarado INCOMPLETO. -6.4.3, 7.3.1, 8.1, 22.3.2, 22.3.3-

8.4 SUSTITUCIÓN ILEGAL

- 8.4.1 Una sustitución es ilegal si excede los límites de la Regla 8.1 (excepto el caso de la Regla 8.2).

- 8.4.2 Cuando un equipo ha efectuado una sustitución ilegal y el juego se ha reanudado, se debe aplicar el siguiente procedimiento: -9.1-
- 8.4.2.1 el equipo es castigado con la pérdida de la jugada -6.1.3-
 - 8.4.2.2 se rectifica la sustitución,
 - 8.4.2.3 los puntos anotados por el equipo en falta desde que se cometió la falta se anulan. Los puntos del contrario se mantienen.

CAPÍTULO CUATRO

ACCIONES DE JUEGO

9. SITUACIONES DE JUEGO

9.1 BALÓN EN JUEGO

El balón está en juego desde el momento en el que es golpeado para el saque, autorizado por el árbitro. -13.3-

9.2 BALÓN FUERA DE JUEGO

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

9.3 BALÓN "DENTRO" -Figuras 11(4), 12(1)-

El balón está "dentro" cuando toca el suelo del campo incluidas las líneas de delimitación. -1.1, 1.3.2-

9.4 BALÓN "FUERA" -Figura 11(15)-

El balón está "fuera" cuando:

9.4.1 la parte del balón que toca el suelo se encuentra completamente fuera de las líneas de delimitación; -1.3.2, figura 12(2)-

9.4.2 toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona fuera del juego; -Figura 12(4)-

9.4.3 toca las antenas, cuerdas, postes de la red o la propia red por fuera de las bandas laterales; -2.3, figuras 5, 12(4)-

9.4.4 cruza total o parcialmente el plano vertical de la red por fuera del espacio de paso, excepto en el caso de la Regla 11.1.2. -11.1.1, figuras 5, 12(4)-

9.4.5 cruza completamente por el espacio inferior debajo de la red. -24.3.2.3, figura 5, 11(22)-

10. CONTACTO CON EL BALÓN

Cada equipo debe jugar dentro de su propio campo y área de juego (excepto la Regla 11.1.2). El balón puede, sin embargo, ser recuperado desde más allá de la zona libre.

10.1. TOQUES POR EQUIPO

El equipo tiene derecho a un máximo de tres toques (además del bloqueo, Regla 15.4.1) para devolver el balón. Si se usan más, el equipo comete la falta: "CUATRO TOQUES".

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

10.1.1 *TOQUES CONSECUTIVOS*

Un jugador no debe tocar el balón dos veces consecutivas (excepto las Reglas 10.2.3, 15.2 y 15.4.2).

10.1.2 *TOQUES SIMULTÁNEOS*

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

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

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

10.1.2.3 Si contactos simultáneos entre dos oponentes lleva a un "ATRAPADO", es una "DOBLE FALTA" y la jugada se repite. -6.1.1.2, 10.2.2, figura 11(23)-

10.1.3 *TOQUE CON APOYO EXTERNO*

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

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

10.2 **CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE**

10.2.1 El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.

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

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

Excepciones:

10.2.3.1 Durante el bloqueo se permiten contactos consecutivos hechos por uno o más bloqueadores siempre que ocurran durante una misma acción. -15.1.1, 15.2-

10.2.3.2 En el primer toque del equipo, el balón puede tocar varias partes del cuerpo consecutivamente siempre que los contactos ocurran durante una misma acción. -10.1, 15.4.1-

10.2.4 En todo momento durante las acciones de jugar el balón, los jugadores deben estar en contacto con el suelo con alguna parte de su cuerpo entre las nalgas y los hombros; una "pequeña" pérdida de contacto está permitida al jugar el balón, excepto para el saque, bloqueo y golpe de ataque cuando el balón está completamente por encima del borde superior de la red. Levantarse, elevar el cuerpo o dar saltos no está permitido.

10.3 FALTAS EN EL TOQUE DEL BALÓN

- 10.3.1 CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de regresarlo. -10.1, figura 11(18)-
- 10.3.2 TOQUE CON APOYO EXTERNO: un jugador se apoya en un compañero o en una estructura u objeto dentro del área de juego para alcanzar el balón. -10.1.3-
- 10.3.3 ATRAPADO: un jugador no golpea el balón, y el balón es atrapado y/o lanzado. -10.2.2, figura 11(16)-
- 10.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca sucesivamente varias partes de su cuerpo. -10.2.3, figura 11(17)-
- 10.3.5 LIFTING: la parte del cuerpo del jugador entre las nalgas y los hombros pierde el contacto con el suelo cuando está jugando o intentando jugar el balón. -10.2.4-

11. BALÓN EN LA RED

11.1 BALÓN POR ENCIMA DE LA RED

- 11.1.1 El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera: -11.2, figura 5-
- 11.1.1.1 abajo, por el borde superior de la red, -2.2-
- 11.1.1.2 a los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria, -2.4-
- 11.1.1.3 arriba, por el techo.
- 11.1.2 El balón que ha cruzado el plano de la red hacia la zona libre del contrario total o parcialmente por el espacio externo puede ser devuelto dentro del número de toques del equipo siempre que: -10.1-
- 11.1.2.1 el jugador no toque el campo contrario; -12.2.2-
- 11.1.2.2 cuando se devuelva, el balón cruce el plano de la red de nuevo total o parcialmente por el espacio exterior por el mismo lado de la cancha.

El equipo contrario no puede intentar evitar dicha acción.

11.2 BALÓN QUE TOCA LA RED

Un balón que cruza la red puede tocarla. -11.1.1-

11.3 BALÓN EN LA RED

- 11.3.1 Un balón enviado a la red puede ser recuperado dentro de los tres toques del equipo. -10.1-
- 11.3.2 Si el balón rompe las mallas de la red o la tira, la jugada se anula y se repite.

12. JUGADOR EN LA RED**12.1 REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED**

- 12.1.1 Durante el bloqueo, un bloqueador puede tocar el balón por encima de la red, a condición de no interferir el juego del adversario antes o durante la acción de este último. -15.1, 15.3-

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

12.2 PENETRACIÓN DEBAJO DE LA RED

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

- 12.2.2 Penetración en el campo contrario más allá de la línea central: -1.3.3, figura 11(22)-

12.2.2.1 a) Tocar el campo contrario con un pie(s) o pierna(s) está permitido siempre que el jugador no interfiera con la jugada del contrario. -1.3.3-

b) Tocar el campo contrario con una mano(s) está permitido siempre que alguna parte de dicha mano(s) esté en contacto o sobre la línea central. -1.3.3-

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

- 12.2.3 Un jugador puede penetrar en el campo contrario una vez que el balón está fuera de juego. -9.2-

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

12.3 CONTACTO CON LA RED

- 12.3.1 Tocar la red o la antena no es falta, excepto cuando las toque durante su acción de jugar el balón o interfiera la jugada. -12.4.4, 25.3.2.3-

Algunas acciones de jugar el balón pueden incluir acciones en las que los jugadores no lo toquen realmente.

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

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

12.4 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED

- 12.4.1 Un jugador toca el balón o a un adversario en el espacio contrario antes o durante el golpe de ataque del mismo. -12.1.1, figura 11(20)-

- 12.4.2 Un jugador penetra en el espacio contrario por debajo de la red interfiriendo la acción posterior del oponente. -12.2.1-

- 12.4.3 Un jugador penetra en el espacio contrario. -12.2.2.2-

- 12.4.4 Un jugador toca la red o la antena durante la acción de jugar el balón o interfiere la jugada. -12.3.1, figura 11(19)-

13. SAQUE

El saque es la acción de poner en juego el balón por el jugador zaguero derecho, colocado en la zona de saque. -9.1, 13.4.1-

13.1 PRIMER SAQUE EN UN SET

13.3.1 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-

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

13.2 ORDEN DE SAQUE

13.2.1 Los jugadores deben seguir el orden al saque registrado en la hoja de rotación. -7.3.1, 7.3.2-

13.2.2 Después del primer saque en un set, el jugador que debe sacar se determina de la siguiente manera: -13.1-

13.2.2.1 Cuando el equipo que hizo el saque gana la jugada, saca de nuevo el jugador que efectuó el saque anterior (o su sustituto). -6.1.3, 8-

13.2.2.2 Cuando el equipo que recibió el saque gana la jugada, obtiene el derecho al saque y rota antes de sacar. El jugador que se mueve de la posición delantero-derecho a la posición zaguero-derecho (o su sustituto) sacará. -6.1.3, 7.6.2-

13.3 AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE

El primer árbitro autoriza el saque después de comprobar que los dos equipos están listos para jugar y que el jugador que saca está en posesión del balón. -13, figuras 11(1)(2)-

13.4 EJECUCIÓN DEL SAQUE

13.4.1 El balón debe ser golpeado con una mano o cualquier parte del brazo después de ser lanzado o soltado de la(s) mano(s).

13.4.2 Solo se permite lanzar o soltar el balón una vez. Se permite movimientos del balón en las manos.

13.4.3 En el momento del golpe de saque las nalgas del jugador no deben tocar la cancha (incluida la línea de fondo) ni el suelo fuera de la zona de saque. El pie(s), pierna(s) o mano(s) del sacador pueden tocar la cancha y/o la zona libre fuera de la zona de saque. -1.4.2, figura 12(4)-

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

13.4.4 El jugador que saca debe golpear el balón dentro de los 8 segundos siguientes al toque de silbato del primer árbitro. -13.3, figura 11(11)-

13.4.5 Un saque efectuado antes del toque de silbato es nulo y debe repetirse. -13.3-

13.5 PANTALLA -figura 11(12)-

- 13.5.1 Los jugadores del equipo que saca no deben impedir a sus adversarios, por medio de una pantalla individual o colectiva, ver al jugador que saca o la trayectoria del balón. -13.5.2-
- 13.5.2 Un jugador o grupo de jugadores del equipo que saca hace pantalla moviendo los brazos, saltando o moviéndose hacia los lados, durante la ejecución del saque, o agrupándose para ocultar la trayectoria del balón. -13.4, figura 6-

13.6 FALTAS EN EL SAQUE13.6.1 *Faltas en el saque:*

Las siguientes faltas conducen a un cambio de saque aún cuando el adversario está fuera de posición. El jugador que saca: -13.2.2.2, 13.7.1-

13.6.1.1 infringe el orden al saque, -13.2-

13.6.1.2 no ejecuta el saque correctamente, -13.4-

13.6.1.3 levanta sus nalgas.

13.6.2 *Faltas en el saque después de golpear el balón:*

Después de golpear el balón correctamente, el saque se convierte en falta (excepto cuando un jugador está fuera de posición) si el balón: -13.4, 13.7.2-

13.6.2.1 toca a un jugador del equipo que ha sacado o no pasa el plano vertical de la red completamente por dentro del espacio de paso, -9.4.4, 9.4.5, 11.1.1, figura 11(19)-

13.6.2.2 va "fuera", -9.4-

13.6.2.3 pasa sobre una pantalla. -13.5-

13.7 FALTAS COMETIDAS DESPUÉS DEL SAQUE Y FALTAS DE POSICIÓN

- 13.7.1 Si el jugador que saca 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, 13.6.1-
- 13.7.2 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 ha tenido lugar primero y es penalizada. -7.5.3, 13.6.2-

14. GOLPE DE ATAQUE**14.1 GOLPE DE ATAQUE**

- 14.1.1 Todas las acciones de dirigir el balón al adversario, excepto el saque y el bloqueo, se consideran golpes de ataque. -13, 15.1.1-

14.1.2 Durante un golpe de ataque está permitido fintar (tipping) solamente si el contacto es limpio y el balón no es atrapado o lanzado. -10.2.2-

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

14.2 RESTRICCIONES AL GOLPE DE ATAQUE

14.2.1 Un delantero puede completar un golpe de ataque desde cualquier altura siempre que el contacto con el balón sea hecho dentro de su propio espacio de juego (excepto la Regla 14.2.4). -7.4.1.1-

14.2.2 Un zaguero puede completar un golpe de ataque desde cualquier altura por detrás de la zona de ataque: -1.4.1, 7.4.1.2, 20.3.1.2, figura 8-

14.2.2.1 en el momento del golpe, las nalgas del jugador no deben ni tocar ni cruzar la línea de ataque; -1.3.4-

14.2.2.2 después de golpear el balón, el jugador puede mover sus nalgas a la zona de ataque. -1.4.1-

14.2.3 Un zaguero también puede completar un golpe de ataque desde la zona de ataque 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, figura 8-

14.3 FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE

14.3.1 Un jugador golpea el balón en el espacio de juego del equipo adversario. -14.2.1-

14.3.2 Un jugador envía el balón "fuera". -9.4-

14.3.3 Un zaguero completa un golpe de ataque en la zona de ataque 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, 14.2.3, figura 11(21)-

14.3.4 Un jugador levanta sus nalgas en el momento de golpear el balón. -10.2.4, figura 11(26)-

14.3.5 Un Líbero completa un golpe de ataque si en el momento del golpe el balón está completamente por encima del borde superior de la red. -20.3.1.2, figura 11(21)-

14.3.6 Un jugador completa un golpe de ataque por encima del borde superior de la red si el balón viene de un pase de dedos realizado por un Líbero en la zona de ataque. -20.3.1.4, figura 11(21)-

15. BLOQUEO

15.1 BLOQUEAR

15.1.1 Bloquear es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar, por encima del borde de ésta, el balón proveniente del campo contrario haciéndolo. Solamente los delanteros pueden completar un bloqueo. -7.4.1-

15.1.2 *Tentativa de bloqueo:*

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

15.1.3 *Bloqueo completado:*

Un bloqueo ha sido completado cuando el balón es tocado por un bloqueador. -Figura 7-

15.1.4 *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.

15.2 TOQUE DE BLOQUEO

Toques consecutivos (rápidos y sucesivos) pueden ser dados por uno o más bloqueadores siempre que sean realizados durante la misma acción.

15.3 BLOQUEO EN EL ESPACIO ADVERSARIO

En el bloqueo, el jugador puede pasar las manos y brazos más allá de la red, siempre que esta acción no interfiera con el juego del adversario. Por lo tanto, no está permitido tocar el balón más allá de la red hasta que el adversario haya realizado un golpe de ataque. -14.1.1-

15.4 BLOQUEO Y TOQUES DEL EQUIPO

15.4.1 Un toque de bloqueo no se cuenta como toque de equipo. Consecuentemente, después de un bloqueo un equipo tiene derecho a tres toques para devolver el balón. -10.1-

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

15.5 BLOQUEAR EL SAQUE

Bloquear el saque del adversario está permitido.

15.6 FALTAS EN EL BLOQUEO -figura 11(12)-

15.6.1 El bloqueador toca el balón en el espacio contrario antes o simultáneamente al golpe del adversario. -15.3-

15.6.2 Un zaguero completa un bloqueo o participa en un bloqueo completado. -15.1, 15.5, 20.3.1.3-

15.6.3 El bloqueador levanta sus nalgas cuando completa un bloqueo o participa en un bloqueo completado. -10.2.4, 15.1.3, 15.1.4-

- 15.6.4 El balón es enviado "fuera" por el bloqueo. -9.4-
- 15.6.5 Bloquear el balón en el espacio contrario por fuera de las antenas.
- 15.6.6 Un Líbero hace una tentativa de bloqueo individual o colectiva. -15.1, 20.3.1.3-

CAPÍTULO CINCO

INTERRUPCIONES Y DEMORAS

16. INTERRUPCIONES NORMALES DEL JUEGO

Las interrupciones normales del juego son los TIEMPOS PARA DESCANSO y las SUSTITUCIONES. -16.4, 16.5-

16.1 NÚMERO DE INTERRUPCIONES NORMALES

Cada equipo tiene derecho a un máximo de dos tiempos para descanso y seis sustituciones por cada set. -6.2, 16.4, 16.5-

16.2 SOLICITUD DE INTERRUPCIONES NORMALES

16.2.1 Las interrupciones sólo pueden ser solicitadas por el entrenador o el capitán en juego, y sólo por ellos. -16, 5.1.2, 5.2-

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. -9.2, 13.3, figuras 11(4)(5)-

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

16.3 SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES

16.3.1 La solicitud para uno o dos tiempos para descanso y una solicitud para una sustitución por cualquier equipo pueden seguirse una a otra sin necesidad de reanudar el juego. -16.4, 16.5-

16.3.2 Sin embargo, un equipo no está autorizado a hacer dos sustituciones seguidas durante la misma interrupción de juego. Puede sustituirse a dos o más jugadores durante la misma interrupción. -8.1.1, 16.5-

16.4 TIEMPOS PARA DESCANSO Y TIEMPOS TÉCNICOS

16.4.1 Todos los tiempos para descanso duran 30 segundos. -Figura 11(4)-

Para Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas, en los sets 1º al 4º hay “dos Tiempos Técnicos para Descanso” adicionales de 60 segundos que se aplican automáticamente cuando el equipo que lleva ventaja alcanza 8 puntos y 16 puntos. -6.3.1-

En el set decisivo (el 5º), no hay “Tiempos Técnicos” y sólo se puede solicitar dos tiempos para descanso normales de 30 segundos de duración por cada equipo. -6.3.2-

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

16.5 SUSTITUCIÓN DE JUGADORES *-figura 11(5)-*

(Para los límites, ver la Regla 8.1)

(Para los reemplazos en los que participe un Líbero, ver Reglas 20.3.2 y 20.3.3)

- 16.5.1 La sustitución debe realizarse en la zona de sustitución. *-1.4.3, figura 1b-*
- 16.5.2 Una sustitución sólo debe durar el tiempo necesario para registrar la sustitución en el acta del encuentro y permitir la entrada y salida de los jugadores. *-16.5.3, 26.2.2.3-*
- 16.5.3 En el momento de la solicitud para sustitución, el (los) sustituto(s) debe(n) estar listo(s) para entrar, sentado(s) en la(s) silla(s) para sustitución cerca de la mesa del anotador. *-1.4.3, 7.3.3, 8.1.3-*

En caso contrario no se autoriza la sustitución y el equipo es sancionado con demora. *-17.2-*

Para Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas, se usan tablillas numeradas para facilitar la sustitución.

- 16.5.4 Si un equipo pretende realizar simultáneamente más de una sustitución, se debe indicar el número de sustituciones en el momento de la solicitud. En este caso, las sustituciones deben realizarse en secuencia, una pareja de jugadores después de otra. *-5.2, 16.2.1, 16.3.2-*

16.6 SOLICITUDES IMPROCEDENTES

- 16.6.1 Es improcedente solicitar una interrupción: *-16-*
 - 16.6.1.1 durante una jugada o en el momento de o después de sonar el silbato para el saque, *-6.1.3, 16.2.1-*
 - 16.6.1.2 por un miembro no autorizado del equipo, *-16.2.1-*
 - 16.6.1.3 para una sustitución de jugadores antes de que el juego se haya reanudado tras una sustitución previa del mismo equipo, *-16.3.2-*
 - 16.6.1.4 después de haber agotado el número autorizado de tiempos para descanso y sustituciones. *-16.1-*
- 16.6.2 La primer solicitud improcedente en el partido que no afecte o demore el juego debe ser rechazada sin más consecuencias. *-17.1-*
- 16.6.3 La repetición de una solicitud improcedente en el partido constituye una demora. *-17-*

17. DEMORAS DE JUEGO

17.1 TIPOS DE DEMORA

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

- 17.1.1 demorar una sustitución, *-16.5.2-*

- 17.1.2 prolongar otras interrupciones después de haber sido ordenada la reanudación del juego, -16-
- 17.1.3 solicitar una sustitución ilegal, -8.4-
- 17.1.4 repetir una solicitud improcedente, -16.6.2-
- 17.1.5 demorar el juego por un miembro de un equipo.

17.2 SANCIONES POR DEMORA

- 17.2.1 "Amonestación por demora" o "castigo por demora" son sanciones al equipo.
 - 17.2.1.1 Las sanciones por demora se mantienen todo el partido -6.3-
 - 17.2.1.2 Todas las sanciones por demora, incluidas las amonestaciones, se registran en el acta del encuentro. -26.2.2.6-
- 17.2.2 La primera demora en el encuentro ocasionada por un miembro de un equipo se sanciona con una "AMONESTACIÓN POR DEMORA". -4.1.1, 6.3, figura 11(25)-
- 17.2.3 La segunda demora y siguientes de cualquier tipo por cualquier miembro del mismo equipo en el mismo encuentro constituye(n) una falta y se sanciona(n) con "CASTIGO POR DEMORA": pérdida de la jugada. -6.1.3, figura 11(25)-
- 17.2.4 Las sanciones por demora impuestas antes o entre los sets se aplican en el siguiente set. -6.3, 19.1-

18. INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO

18.1 LESIONES

- 18.1.1 Si ocurre un accidente serio mientras el balón está en juego, el árbitro debe interrumpir el juego inmediatamente y permitir que la asistencia médica entre en el campo. -9.1-
La jugada se repite. -6.1.3-
- 18.1.2 Si un jugador lesionado no puede ser sustituido ni en forma reglamentaria ni excepcional, se concede 3 minutos al jugador para recuperarse, pero sólo una vez al mismo jugador durante el encuentro. -6.3, 8.1, 8.2-
Si el jugador no se recupera, su equipo es declarado incompleto -6.4.3, 7.3.1-

18.2 INTERFERENCIA EXTERNA

Si ocurre una interferencia externa durante el juego, éste debe detenerse y la jugada se repite. -6.1.3-

18.3 INTERRUPCIONES PROLONGADAS

- 18.3.1 Cuando circunstancias imprevistas interrumpen un encuentro, el primer árbitro, el organizador y el Comité de Control, en caso de haber alguno, decidirán las medidas necesarias para restablecer la normalidad. -6.3-

18.3.2 De ocurrir una o varias interrupciones cuya duración no exceda de 4 horas en total: -
18.3.1-

18.3.2.1 si el encuentro se reanuda en la misma cancha, el set interrumpido continuará normalmente con el mismo resultado, jugadores y posiciones. Los sets ya jugados mantendrán sus resultados; -1, 7.3-

18.3.2.2 si el encuentro se reanuda en otro campo, el set interrumpido se anula y se juega de nuevo con los mismos números de jugadores y formaciones iniciales. Los sets ya jugados mantienen sus resultados. -7.3-

18.3.3 De ocurrir una o varias interrupciones que excedan 4 horas en total, el encuentro debe jugarse de nuevo en su totalidad. -6.3-

19. INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO

19.1 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. -19.2, 26.2.1.2-

El intervalo entre el segundo y tercer set puede ser prolongado a 10 minutos por el organismo competente a solicitud del organizador.

19.2 CAMBIOS DE CAMPO -Figura 11(3)-

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

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

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

CAPÍTULO SEIS

EL JUGADOR LÍBERO

20. JUGADOR LÍBERO

20.1 DESIGNACIÓN DEL LÍBERO

- 20.1.1 De entre la lista de 12 jugadores cada equipo tiene derecho a designar a un (1) especialista en defensa "Líbero". -4.1.1-
- 20.1.2 El Líbero debe ser anotado en el acta antes del encuentro en la línea especial reservada para esto. Su número también deberá aparecer en la hoja de posición del primer set. -7.3.2-
- 20.1.3 El Líbero no puede ser ni capitán de equipo ni capitán en juego. -5-

20.2 INDUMENTARIA

El Líbero debe llevar un uniforme de distinto color (o chaqueta/peto para el Líbero redesignado) cuya camiseta, por lo menos, debe ser de un color que contraste con el de los otros miembros del equipo. El uniforme del Líbero puede tener un diseño diferente, pero debe estar numerado como el del resto de los miembros del equipo. -4.3-

20.3 ACCIONES EN LAS QUE ESTÉ ENVUELTO EL LÍBERO

20.3.1 Acciones de juego

- 20.3.1.1 El Líbero puede reemplazar a cualquier jugador zaguero. -7.4.1.2-
- 20.3.1.2 Solo puede jugar como zaguero y no puede completar un golpe de ataque desde ningún lugar (incluyendo el campo y la zona libre) si en el momento del contacto el balón está completamente por encima del borde superior de la red. -14.2.2, 14.2.3, 14.3.5-
- 20.3.1.3 No puede sacar, bloquear ni hacer tentativa de bloqueo. -13, 15.1, 15.6.2, 15.6.6-
- 20.3.1.4 Un jugador no puede completar un golpe de ataque por encima del borde superior de la red si el balón viene de pase de dedos hecho por un Líbero en su zona de ataque. El balón puede ser atacado libremente si el Líbero realiza esta misma acción desde más atrás de la zona de ataque. -14.3.6-

20.3.2 Reemplazo de jugadores

- 20.3.2.1 Los reemplazos en los que intervenga un Líbero no se cuentan como sustituciones regulares. -8-

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

El Líbero solo puede ser reemplazado por el jugador a quién aquel reemplazó.

20.3.2.2 Los reemplazos solo se pueden hacer con el balón fuera de juego y antes del pitido para el saque: -13.3-

Al comienzo de cada set, el Líbero no puede entrar en el campo hasta que el segundo árbitro haya comprobado la rotación inicial. -7.3.2, 13.1-

20.3.2.3 Un reemplazo hecho después del pitido para el saque, pero antes del golpe de saque, no debe ser rechazado, pero sí objeto de una amonestación verbal al final de la jugada. -13.3, 13.4, 22.1-

Los siguientes reemplazos tardíos están sujetos a sanción por demora. - 17.2-

20.3.2.4 El Líbero y el jugador reemplazado solo pueden entrar o salir del campo por la línea lateral frente a su banquillo entre la línea de ataque y la línea de fondo. - *Figura 1a*-

20.3.3 Redesignación de un nuevo Líbero:

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

El jugador Líbero lesionado no puede volver a entrar al campo para jugar durante el resto del encuentro.

El jugador así redesignado como Líbero debe permanecer como Líbero el resto del encuentro.

20.3.3.2 En caso de redesignación de un Líbero, el número de este jugador debe ser anotado en la casilla de observaciones del acta y en la hoja de rotación del siguiente set. -7.3.2, 20.1.2, 26.2.2.7-

CAPÍTULO SIETE

CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

21. CONDUCTA EXIGIDA

21.1 DEPORTIVIDAD

21.1.1 Los participantes deben conocer y aplicar las "Reglas Oficiales de Voleibol".

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

En caso de duda, se puede solicitar una aclaración, sólo a través del capitán en juego. - 5.1.2.1-

21.1.3 Los participantes deben evitar acciones o actitudes tendentes a influir en las decisiones de los árbitros o a encubrir faltas cometidas por sus equipos.

21.2 JUEGO LIMPIO

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

21.2.2 Se permite la comunicación entre miembros del equipo durante el encuentro. -5.2.3.4-

22. CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES

22.1 CONDUCTA INCORRECTA MENOR

Ofensas por conductas incorrectas menores no están sujetas a sanción. Es labor del primer árbitro evitar que el equipo llegue al nivel de sanción haciendo gestos o llamando verbalmente la atención del equipo a través del capitán en juego. -5.1.2, 22.3-

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

22.2 CONDUCTA INCORRECTA QUE LLEVA A 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 de grado de la ofensa. -4.1.1-

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

22.2.2 Conducta injuriosa: palabras o gestos difamatorios o insultantes.

22.2.3 Agresión: ataque físico o intento de agresión.

22.3 ESCALA DE SANCIONES *-figura 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: -22.2, 26.2.2.6-

22.3.1 Castigo *-figura 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, 22.2.1-

22.3.2 Expulsión *-figura 11(7)-*

22.3.2.1 Un miembro de un equipo sancionado con expulsión no puede jugar el resto del set y debe permanecer sentado en el área de castigo, detrás de su banquillo sin más consecuencias. -1.4.5, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, figuras 1a, 1b-

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

22.3.2.2 La primera conducta ofensiva por cualquier miembro de un equipo se sanciona con expulsión sin más consecuencias. -4.1.1, 22.2.2-

22.3.2.3 La segunda conducta injuriosa en el mismo encuentro por el mismo miembro del equipo se sanciona con expulsión sin ninguna otra consecuencia. -4.1.1, 22.2.1-

22.3.3 Descalificación *-figura 11(8)-*

22.3.3.1 Un miembro de un equipo que sea sancionado con descalificación debe abandonar el área de control durante el resto del encuentro sin más consecuencias. -4.1.1, figura 1a-

22.3.3.2 La primera agresión se sanciona con descalificación sin más consecuencias. -22.2.3-

22.3.3.3 La segunda conducta injuriosa en el mismo encuentro por el mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin más consecuencias. -4.1.1, 22.2.2-

22.3.3.4 La tercera conducta grosera en el mismo encuentro por el mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin más consecuencias. -4.1.1, 22.2.1-

22.4 APLICACIÓN DE LAS SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA

22.4.1 Todas las sanciones por conducta incorrecta son individuales, permanecen durante todo el encuentro y se registran en el acta del encuentro. -22.3, 26.2.2.6-

22.4.2 La repetición de una conducta incorrecta por el mismo miembro de un equipo en el mismo encuentro se sanciona progresivamente (cada conducta incorrecta sucesiva del mismo miembro del equipo recibe una sanción mayor). -4.1.1, 22.2, 22.3, figura 9-

22.4.3 Una expulsión o descalificación motivada por una conducta injuriosa o agresión no requiere sanción previa. -22.2, 22.3-

22.5 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. -19.1, 22.2, 22.3-

22.6 TARJETAS -Figuras 11(6)(7)(8)-

Amonestación: verbal o con una señal, sin tarjeta -22.1-
Castigo: tarjeta amarilla -22.3.1-
Expulsión: tarjeta roja -22.3.2-
Descalificación: tarjetas amarilla y roja juntas -22.3.3-

SECCIÓN II

**LOS ÁRBITROS,
SUS RESPONSABILIDADES
Y
SEÑALES OFICIALES**

CAPÍTULO OCHO

ÁRBITROS

23. CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

23.1 COMPOSICIÓN

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

- el primer árbitro -24-
- el segundo árbitro -25-
- el anotador -26-
- cuatro (dos) jueces de línea -27-

Su ubicación se muestra en el Figura 10.

Para Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas, es obligatorio un anotador asistente.

23.2 PROCEDIMIENTOS

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

23.2.1.1 el primer árbitro pita para autorizar el saque que inicia la jugada; -6.1.3, 13.3-

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

23.2.2 Pueden pitar durante una interrupción de juego para indicar que autorizan o rechazan alguna petición de los equipos. -5.1.2, 9.2-

23.2.3 Inmediatamente después de que los árbitros pitan para dar por terminada una jugada, deben indicar con las señales oficiales: -23.2.1.2, 28.1-

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

- a) el equipo que gana el saque -13.2.2-
- b) la naturaleza de la falta
- c) el jugador que cometió la falta (si es necesario)

El segundo árbitro seguirá las señales del primer árbitro repitiéndolas.

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

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

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

Juan L.PONT. Traducción JUL01. Reglamento0101 Sitting

23.2.3.3 En caso de doble falta, ambos árbitro indicarán:

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

24. PRIMER ÁRBITRO

24.1 UBICACIÓN

El primer árbitro desempeña sus funciones de pie junto al poste en uno de los extremos de la red. *-Figuras 1a, 1b, 10-*

24.2 FACULTADES

24.2.1 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.

24.2.2 El primer árbitro también controla el trabajo de los recogebalones y secapisos. *-3.3-*

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

24.2.4 El primer árbitro no debe permitir discusiones respecto a sus decisiones. *-21.1.2-*

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 someter y anotar una 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, 26.2.3.2-*

24.2.5 El primer árbitro es responsable de determinar, antes y durante el encuentro, si el área de juego material y las condiciones satisfacen los requisitos para jugar. *-Capítulo I-*

24.3 RESPONSABILIDADES

24.3.1 Antes del encuentro, el primer árbitro:

24.3.1.1 inspecciona las condiciones del área de juego, los balones y los útiles de juego, *-Capítulo I-*

24.3.1.2 realiza el sorteo con los capitanes de los equipos, *-7.1-*

24.3.1.3 controla el calentamiento de los equipos. -7.2-

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

24.3.2.1 amonestar a los equipos -22.1-

24.3.2.2 sancionar conductas incorrectas y demoras, -17.2, 22.2-

24.3.2.3 decidir acerca de:

- a) las faltas del jugador que saca y las posiciones del equipo al saque, incluida la pantalla, -7.4, 13.4, 13.5, 13.7.1-
- b) las faltas en el toque del balón, -10.3-
- c) las faltas por encima de la red y en su parte superior, -12.4.1, 12.4.4-
- d) el golpe de ataque del Líbero y el ataque no permitido del zaguero. -14.3.3, 14.3.5-
- e) un golpe de ataque realizado por un jugador sobre un balón que viene de un pase de dedos del Líbero en la zona de ataque, -14.3.6-
- f) el balón que cruza por debajo del espacio de paso bajo la red. -9.4.5-

24.3.3 Al final del encuentro, comprueba y firma el acta. -26.2.3.3-

25. SEGUNDO ÁRBITRO

25.1 UBICACIÓN

El segundo árbitro cumple sus funciones de pie, fuera del campo, cerca del poste del lado opuesto al primer árbitro y de frente a éste. -Figuras 1a, 1b, 10-

25.2 FACULTADES

25.2.1 El segundo árbitro es el asistente del primer árbitro, pero también posee su propio ámbito de jurisdicción. -25.3-

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

25.2.2 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. -25.3-

25.2.3 El segundo árbitro controla el trabajo del anotador(es). -26.2-

25.2.4 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-

25.2.5 El segundo árbitro controla a los jugadores en el área de calentamiento. -4.2.3-

25.2.6 El segundo árbitro autoriza las interrupciones, controla su duración y rechaza las solicitudes improcedentes. -16, 16.6, 26.2.2.3-

- 25.2.7 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. -16.1, 26.2.2.3-
- 25.2.8 En caso de lesión de un jugador, el segundo árbitro autoriza una sustitución excepcional o un tiempo de recuperación de 3 minutos. -8.2, 18.1.2-
- 25.2.9 El segundo árbitro controla las condiciones del suelo, principalmente en la zona de ataque. También controla, durante el encuentro, que los balones conservan las condiciones reglamentarias. -1.2.1, 3-
- 25.2.10 El segundo árbitro supervisa a los miembros de un equipo en el área de castigo y comunica al primer árbitro cualquier conducta incorrecta. -1.4.5, 22.3.2-

25.3 RESPONSABILIDADES

- 25.3.1 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, 19.2.2-
- 25.3.2 Durante el encuentro, el segundo árbitro decide, pita y señala:
- 25.3.2.1 la penetración en el campo contrario y el espacio por debajo de la red, -12.2-
 - 25.3.2.2 faltas de posición del equipo que recibe, -7.5-
 - 25.3.2.3 la falta al contactar con la parte inferior de la red o con la antena de su lado del campo, -12.3.1-
 - 25.3.2.4 cualquier bloqueo de zaguero completado o la tentativa de bloqueo de un Líbero, -14.3.3, 15.6.2, 15.6.6-
 - 25.3.2.5 el contacto del balón con un objeto extraño o con el suelo cuando el primer árbitro no está en posición de ver el contacto. -9.4.1, 9.4.2, 9.4.3, 9.4.4-
 - 25.3.2.6 las faltas de lifting, especialmente las de los bloqueadores. -10.2.4, 15.6.3-
- 25.3.3 Al final del encuentro, firma el acta. -26.2.3.3-

26. ANOTADOR

26.1 UBICACIÓN

El anotador desempeña sus funciones sentado en la mesa del anotador en el lado opuesto al primer árbitro y frente a éste. -Figuras 1a, 1b, 10-

26.2 RESPONSABILIDADES

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

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

- 26.2.1 Antes del encuentro y del set, el anotador:
- 26.2.1.1 registra los datos del encuentro y de los equipos, de acuerdo al procedimiento establecido, y recaba la firma de los capitanes y entrenadores, -4.1, 5.1.1, 5.2.2-
 - 26.2.1.2 registra la formación inicial de cada equipo tomada de las hojas de rotación. -5.2.3.1, 7.3.2-

Si no recibe las hojas de rotación a tiempo, notifica inmediatamente el hecho al segundo árbitro.
 - 26.2.1.3 Anota el nombre y número del Libero. -7.3.2, 20.1.2, 20.3.3.2-
- 26.2.2 Durante el encuentro, el anotador:
- 26.2.2.1 registra los puntos anotados por cada equipo y vigila su concordancia con el marcador; -6.1-
 - 26.2.2.2 controla el orden al saque de cada equipo e indica a los árbitros cualquier error inmediatamente después del golpe de saque; -13.2-
 - 26.2.2.3 registra los tiempos para descanso y las sustituciones de jugadores, controlando su número, e informando al segundo árbitro; -16.1, 16.4.1, 25.2.6, 25.2.7-
 - 26.2.2.4 notifica a los árbitros las solicitudes de interrupción que están fuera de lugar; -16.6-
 - 26.2.2.5 anuncia a los árbitros el final de los sets, el comienzo y el final de cada Tiempo Técnico para descanso y la consecución del punto 8º en el set decisivo; -6.2, 16.4.1, 19.2.2-
 - 26.2.2.6 registra cualquier sanción; -17.2, 22.3-
 - 26.2.2.7 registra cualquier acontecimiento según indique el segundo árbitro, por ejemplo sustituciones excepcionales, tiempos de recuperación, interrupciones prolongadas, interferencia externa, etc. -8.2, 18.1.2, 18.2, 18.3-
- 26.2.3 Al final del encuentro, el anotador:
- 26.2.3.1 registra el resultado final; -6.3-
 - 26.2.3.2 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, 24.2.4-
 - 26.2.3.3 después de firmar en el acta él mismo, obtiene las firmas de los capitanes y, entonces, la de los árbitros; -5.1.3.1, 24.3.3, 25.3.3-

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, a entre 1 y 2 m de la esquina. *-Figuras 1a, 1b, 10-*

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

Para las Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas es obligatorio contar con cuatro jueces de línea.

Se colocan en la zona libre, a entre 1 y 3 m de cada esquina del campo, en la prolongación imaginaria de la línea que controla cada uno. *-Figura 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 el Figura 12 para señalar:

27.2.1.1 los balones "dentro" y "fuera" siempre que el balón caiga cerca de su(s) línea(s); *-9.3, 9.4-*

27.2.1.2 "balón tocado" por parte del equipo que recibe el balón; *-9.4, figura 12(3)-*

27.2.1.3 el balón que toca la antena, el balón que cruza la red por fuera del espacio de paso, etc.; *-9.4.3, 9.4.4-*

27.2.1.4 cualquier jugador (excepto el jugador que saca) que tiene parte de sus nalgas fuera de su campo en el momento del golpe de saque. *-7.4-*

27.2.1.5 Las faltas del sacador por las nalgas, *-13.4.3-*

27.2.1.6 Cualquier contacto con la antena en su lado del campo de cualquier jugador durante su acción de jugar el balón o interfiere la jugada. *-12.3.1-*

27.2.1.7 El balón que cruza la red por fuera del espacio de paso hacia el campo contrario o tocando la antena de su lado del campo. *-11.1.1-*

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

28. SEÑALES OFICIALES

28.1 SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS *-Figura 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 -Figura 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.