



REGLAS DE JUEGO

2009-2012

CONTENIDOS
CARACTERISTICA DEL JUEGO (PART 1)
FILOSOFIA DE LAS REGLAS Y EL ARBITRAJE (PART 2)
SECCION 1
EL JUEGO

INDICE	PAGINA
CAPITULO UNO: INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTOS	
1. AREA DE JUEGO	7
1.1 DIMENSIONES	7
1.2 SUPERFICIE DE JUEGO	7
1.3 LINEAS DEL CAMPO	8
1.4 ZONAS Y AREAS	8
1.5 TEMPERATURA	9
1.6 ILUMINACION	10
2. RED Y POSTES	10
2.1 ALTURA DE LA RED	10
2.2 ESTRUCTURA	10
2.3 BANDAS LATERALES	10
2.4 ANTENAS	11
2.5 POSTES	11
2.6 EQUIPAMIENTO ADICIONAL	11
3. BALONES	11
3.1 CARACTERISTICAS	11
3.2 UNIFORMIDAD DE LOS BALONES	12
3.3 SISTEMA DE TRES BALONES	12
CAPITULO DOS: PARTICIPANTES	
4. EQUIPOS	13
4.1 COMPOSICION DE LOS EQUIPOS	13
4.2 UBICACION DE LOS PARTICIPANTES	13
4.3 INDUMENTARIA	14
4.4 CAMBIO DE INDUMENTARIA	15
4.5 OBJETOS PROHIBIDOS	15
5. RESPONSABLES DE LOS EQUIPOS	15
5.1 CAPITAN	15
5.2 ENTRENADOR	16
5.3 ENTRENADOR ASISTENTE	17
CAPITULO TRES: FORMATO DEL JUEGO	

6. PARA ANOTAR UN PUNTO, GANAR UN SET Y EL PARTIDO	18
6.1 PARA ANOTAR UN PUNTO	18
6.2 PARA GANAR UN SET	19
6.3 PARA GANAR UN PARTIDO	19
6.4 NO PRESENTACION Y EQUIPO INCOMPLETO	19
7. ESTRUCTURA DEL JUEGO	
7.1 EL SORTEO	19
7.2 SESION DE CALENTAMIENTO	20
7.3 FORMACION INICIAL DE LOS EQUIPOS	20
7.4 POSICIONES	21
7.5 FALTAS DE POSICION	22
7.6 ROTACION	22
7.7 FALTAS DE ROTACION	23
CAPITULO CUATRO: ACCIONES DE JUEGO	
8. SITUACIONES DE JUEGO	24
8.1 BALON EN JUEGO	24
8.2 BALON FUERA DE JUEGO	24
8.3 BALON DENTRO	24
8.4 BALON FUERA	24
9. JUEGO CON EL BALON	
9.1 TOQUES POR EQUIPO	25
9.2 CARACTERISTICA DEL TOQUE	26
9.3 FALTAS EN EL TOQUE DEL BALON	26
10. BALON EN LA RED	
10.1 BALON CRUZANDO LA RED	26
10.2 BALON TOCANDO LA RED	27
10.3 BALON EN LA RED	27
11. JUGADOR EN LA RED	
11.1 REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED	27
11.2 PENETRACION DEBAJO DE LA RED	28
11.3 CONTACTO CON LA RED	28
11.4 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED	28
12. SAQUE	
12.1 PRIMER SAQUE EN EL SET	29
12.2 ORDEN DE SAQUE	29
12.3 AUTORIZACION PARA EL SAQUE	30

12.4 EJECUCION DEL SAQUE	30
12.5 PANTALLA	30
12.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE EL SAQUE	30
12.7 FALTAS DE SAQUE Y FALTAS DE POSICION	31
13. GOLPE DE ATAQUE	31
13.1 CARACTERISTICAS DEL GOLPE DE ATAQUE	31
13.2 RESTRICCIONES AL GOLPE DE ATAQUE	32
13.3 FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE	32
14. BLOQUEO	33
14.1 EL BLOQUEO	33
14.2 TOQUE DE BLOQUEO	33
14.3 BLOQUEO DENTRO DEL ESPACIO ADVERSARIO	34
14.4 BLOQUEO Y TOQUES POR EQUIPO	34
14.5 BLOQUEO DEL SAQUE	34
14.6 FALTAS DE BLOQUEO	34
CAPITULO CINCO: INTERRUPCIONES, INTERVALOS Y DEMORAS	
15. INTERRUPCIONES NORMALES DE JUEGO	35
15.1 NUMERO DE INTERRUPCIONES NORMALES	35
15.2 SOLICITUD DE INTERRUPCIONES NORMALES	35
15.3 SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES	35
15.4 TIEMPOS PARA DESCANSO Y TIEMPOS TECNICOS	36
15.5 SUSTITUCION DE JUGADORES	36
15.6 LIMITACIONES A LAS SUSTITUCIONES	36
15.7 SUSTITUCION EXCEPCIONAL	36
15.8 SUSTITUCION POR EXPULSION O DESCALIFICACION	37
15.9 SUSTITUCION ILEGAL	37
15.10 PROCEDIMIENTO DE LA SUSTITUCION	37
15.11 SOLICITUDES IMPROCEDENTES	38
16. DEMORAS DE JUEGO	39
16.1 TIPOS DE DEMORA	39
16.2 SANCIONES POR DEMORA	39
17. INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO	39
17.1 LESIONES	40
17.2 INTERFERENCIA EXTERNA	40
17.3 INTERRUPCIONES PROLONGADAS	40
18. INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO	40
18.1 INTERVALOS	41

18.2 CAMBIOS DE CAMPO	41
CAPITULO SEIS: EL JUGADOR LIBERO	
19. EL JUGADOR LIBERO	42
19.1 DESIGNACION DEL LIBERO	42
19.2 INDUMENTARIA	42
19.3 ACCIONES QUE INVOLUCRAN AL LIBERO	43
CAPITULO SIETE: CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES	
20. REQUERIMIENTOS DE CONDUCTA	45
20.1 CONDUCTA DEPORTIVA	45
20.2 JUEGO LIMPIO	45
21. CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES	45
21.1 PEQUEÑAS FALTAS DE CONDUCTA	45
21.2 CONDUCTA INCORRECTA QUE CONDUCEN A SANCIONES	46
21.3 ESCALA DE SANCIONES	46
21.4 APLICACION DE SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA	47
21.5 FALTAS DE CONDUCTA ANTES Y ENTRE SETS	47
21.6 TARJETA POR SANCIONES	47
PART 2	
SECCION 2	
LOS ARBITROS	
CAPITULO OCHO: LOS ABITROS	
22. CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTO	48
22.1 COMPOSICION	48
22.2 PROCEDIMIENTOS	48
23. PRIMER ARBITRO	49
23.1 UBICACION	49
23.2 FACULTADES	49
23.3 RESPONSABILIDADES	50
24. SEGUNDO ARBITRO	51
24.1 UBICACIÓN	51
24.2 FACULTADES	52
24.3 RESPONSABILIDADES	52
25. ANOTADOR	53
25.1 UBICACIÓN	53
25.2 RESPONSABILIDADES	53

26. ANOTADOR ASISTENTE	55
26.1 UBICACION	55
26.2 RESPONSABILIDADES	55
27. JUECES DE LINEAS	56
27.1 UBICACIÓN	56
27.2 RESPONSABILIDADES	56
28. SEÑAS OFICIALES	57
28.1 SEÑALES MANUALES DE LOS ARBITROS	57
28.2 SEÑALES DE BANDERA DE LOS JUECES DE LINEAS	57

PARTE 2
SECCION 3

DIAGRAMAS

D.

1a AREA DE COMPETENCIA / AREA DE CONTROL

1b AREA DE JUEGO

2 CAMPO DE JUEGO

3 DISEÑO DE LA RED

4 POSICION DE LOS JUGADORES

5 BALON QUE ATRAVIESA EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA EL CAMPO
ADVERSARIO

6 PANTALLA COLECTIVA

7 BLOQUEO COMPLETADO

8 ATAQUE DE JUGADORES ZAGUEROS

9 ESCALA DE SANCIONES

10 UBICACION DEL CUERPO ARBITRAL Y SUS ASISTENTES

11 SEÑALES OFICIALES DE LOS ARBITROS

12 SEÑALES OFICIALES DE BANDERA DE LOS JUECES DE LINEAS

PART 3
DEFINICIONES

**CAPITULO UNO
INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO**

1 AREA DE JUEGO

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

Ver
Regla
1.1,
D.1a,
D.1b

1.1 DIMENSIONES

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

D2

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

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

1.2 SUPERFICIE DE JUEGO

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

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

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

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

1.1, 1.3

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

1.3

1.3 LINEAS DE LA CANCHA	D.2
1.3.1 Todas las líneas tienen 5 cm. de ancho. Deben ser de un color claro y que sea diferente al color del piso y al de cualquier otra línea.	1.2.2
1.3.2 Líneas de delimitación	1.1
Dos líneas laterales y dos líneas de fondo limitan la cancha de juego. Tanto las líneas laterales como las de fondo se marcan en el interior del campo de juego.	
1.3.3 Línea central	D2
El eje de la línea central divide la cancha en dos campos de juego iguales de 9x9m. Sin embargo, se considera que el ancho total de la línea pertenece a ambos campos por igual. Esta línea se extiende bajo la red de línea lateral a línea lateral.	
1.3.4 Línea de ataque	
En cada campo, una línea de ataque, cuyo borde exterior se traza a 3 m del eje de la línea central, marca la zona de frente.	1.3.3, 1.4.1
Para las Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, las líneas de ataque se prolongan, agregando desde las líneas laterales, cinco líneas cortas de 15 cm. de largo y 5 cm. de ancho, separadas entre sí por 20 cm., para totalizar una extensión de 1.75 m. “La línea de restricción de los entrenadores” (una línea segmentada que se extiende desde la línea de ataque hasta la línea final del campo de juego, paralela a la línea lateral y a 1.75 mts. de ésta). Esta compuesta de líneas cortas de 15 cm trazadas a 20 cm de separación entre ellas para marcar el límite del área de operación entre los entrenadores.	D2
1.4 ZONAS Y AREAS	D.1b, D.2, D2
1.4.1 Zona de frente	
En cada campo, la zona de frente está limitada por el eje de la línea central y el borde exterior de la línea de ataque.	1.3.3, 1.3.4
Se considera que la zona de frente se extiende más allá de las líneas	1.1, 1.3.2

laterales, hasta el final de la zona libre.

1.4.2 Zona de saque

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

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

1.3.2,
D.1b

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

1.1

1.4.3 Zona de sustitución

La zona de sustitución está limitada por la prolongación de ambas líneas de ataque hasta la mesa del anotador.

1.3.4,
D.1b

1.4.4 Zona de reemplazo del libero

La zona de reemplazo del Líbero es parte de la Zona libre al frente del banco de los equipos, limitada por la extensión de la línea de ataque hasta la línea final.

7.5.1
19.3.2.4,
D.1b

1.4.5 Area de calentamiento

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

D.1a,
D.1b

1.4.6 Area de castigo

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

D.1a,
D.1b

1.5 TEMPERATURA

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

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

1.6 ILUMINACION

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

1.

2 RED Y POSTES

2.1 ALTURA DE LA RED

D.3

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

1.3.3

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

1.1,
1.3.2,
2.1.1

2.2 ESTRUCTURA

La red mide 1m de ancho y 9.50m a 10m de largo (con 25cm a 50cm a partir de cada banda lateral), y está hecha de malla negra a cuadros de 10cm por lado.

D.3

A lo largo del borde superior está cosida una banda horizontal de 7 cm. de ancho, hecha de lona blanca doblada y cosida a todo lo largo. En cada extremo la banda tiene una perforación por el que pasa una cuerda para atar a los postes y mantener la parte superior de la red tensa.

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

A lo largo de la parte inferior de la red hay otra banda horizontal de 5 cm. de ancho de similares condiciones a la superior por cuyo interior pasa una cuerda, la cual se ata a los postes para mantener tensa la parte inferior de la red.

2.3 BANDAS LATERALES

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

1.3.2,
D.3

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

2.4 ANTENAS

Una antena es una varilla flexible, de una longitud de 1.80 m y un diámetro de 10 mm hecha de fibra de vidrio o material similar.

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

2.3, D.3

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

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

10.1.1,
D.3, D.5

2.5 POSTES

D.3

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

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

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

2.6 UTILES COMPLEMENTARIOS

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

3 BALONES

3.1 CARACTERISTICAS

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

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

El material de cuero sintético y la combinación de colores de los balones

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

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

Su presión interior debe ser de 0.30 – 0.325 Kg. /cm² (4.26 a 4.61 psi) (294.3 a 318.82 mbar o hPa).

3.2 UNIFORMIDAD DE LOS BALONES

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

3.1

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

3.3 SISTEMA DE TRES BALONES

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

D.10

**CAPITULO DOS
PARTICIPANTES**

4 EQUIPOS	Ver Regla
4.1 COMPOSICION DE LOS EQUIPOS	
4.1.1 Un equipo puede componerse de un máximo de 12 jugadores, un Entrenador, un Asistente de Entrenador, un Masajista y un Médico.	5.2, 5.3
Para Competencias Oficiales y Mundiales de la FIVB, el médico debe estar acreditado previamente por la FIVB.	
Para Competencias FIVB y Mundiales de Mayores, un equipo puede consistir de un máximo de 14 (catorce) jugadores. (Un máximo de 12 jugadores regulares)	
4.1.2 Uno de los jugadores, con excepción del Líbero, es el Capitán del equipo, quien debe estar indicado en la hoja del encuentro.	5.1, 19.1.3
4.1.3 Solo los jugadores anotados en la hoja del encuentro pueden entrar al campo y participar del partido. Una vez que el capitán y el entrenador han firmado la hoja del encuentro, la composición del equipo no puede modificarse.	1., 5.1.1, 5.2.2
4.2 UBICACION DE LOS EQUIPOS	
4.2.1 Los jugadores que no estén jugando, deben sentarse en la banca de su equipo o estar en su área de calentamiento. El entrenador y los otros miembros del equipo deben sentarse en la banca, pero pueden abandonarla temporalmente.	1.4.5, 5.2.3, 7.3.3
Las bancas para los equipos se ubican a los lados de la mesa del anotador, fuera de la zona libre.	D.1a, D.1b
4.2.2 Solo los miembros del equipo tienen permitido sentarse en la banca durante el juego y participar en la sesión de calentamiento.	4.1.1, 7.2
4.2.3 Los jugadores que no estén jugando pueden calentar sin balones, de acuerdo a lo siguiente:	

4.2.3.1 Durante el juego: en las zonas de calentamiento.	1.4.5, 8.1, D.1a, D.1b
4.2.3.2 Durante los tiempos de descanso y tiempos técnicos: en la zona libre detrás de sus campos de juego.	1.3.3, 15.4
4.2.4 Durante los intervalos entre sets, los jugadores pueden calentar en la zona libre utilizando balones.	18.1
4.3 INDUMENTARIA	
La indumentaria de los jugadores consiste en camiseta, pantalón corto, medias (el uniforme) y zapatos deportivos.	
4.3.1 El diseño y color de las camisetas, medias y pantalones cortos deben ser uniformes (<i>excepto para el Líbero</i>) y limpios para todo el equipo.	4.1, 19.2
4.3.2 Los zapatos deben ser livianos y flexibles, con suela de goma o caucho sin tacón.	
En Competencias Oficiales y Mundiales de la FIVB, se prohíbe utilizar calzado con predominancia del negro y con suelas que dejen marcas.	
4.3.3 Las camisetas de los jugadores deben estar numeradas del 1 al 18.	
Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB la camiseta de los jugadores debe estar numerada del 1 – 20.	
4.3.3.1 Los números deben estar ubicados en las camisetas en el centro, tanto en el pecho como en la espalda. El color y brillo de los números debe contrastar con el color y brillo de las camisetas.	
4.3.3.2 El número debe tener un mínimo de 15 cm. de altura en el pecho y un mínimo de 20 cm. de altura en la espalda. La cinta que forma el número debe tener un mínimo de 2 cm. de ancho.	
Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB el número del jugador debe estar repetido en la pierna derecha del pantalón. El número debe tener de 4 a 6 cm. de altura y la cinta que lo forma debe tener un mínimo de 1 cm. de ancho. Las camisetas y los pantalones deben cumplir con los requisitos de la FIVB.	

4.3.4 El capitán del equipo debe tener en su camiseta una cinta de 8 X 2 cm. subrayando el número del pecho.	5.1
4.3.5 Está prohibido usar uniformes de un color diferente al de los otros jugadores (<i>excepto los Líberos</i>) y/o sin numeración oficial.	19.2
4.4 CAMBIOS DE INDUMENTARIA	
El Primer Arbitro puede autorizar a uno o más jugadores a:	23
4.4.1 jugar descalzos,	
En Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB está prohibido jugar descalzo.	
4.4.2 cambiar uniformes sudados o dañados, entre sets o después de una sustitución, a condición que el/los uniforme/s sea/n del mismo color, el mismo diseño y tengan el mismo número que el/los anterior/es.	4.3, 15.5
4.4.3 jugar con ropa de abrigo en clima frío, siempre que sea del mismo color y mismo diseño para todo el equipo (<i>excepto los Líberos</i>) y esté numerada de acuerdo a la Regla 4.3.3.	4.1.1, 19.2
4.5 OBJETOS PROHIBIDOS	
4.5.1 Se prohíbe utilizar cualquier objeto que pueda causar lesiones o proveer una ventaja artificial para el jugador.	
4.5.2 Los jugadores pueden usar anteojos o lentes a su propio riesgo.	
5 RESPONSABLES DE LOS EQUIPOS	
Tanto el Capitán del equipo como el Entrenador son responsables por la conducta y disciplina de los miembros de su equipo.	20
Los Líberos no pueden ser capitán del equipo	19.1.3
5.1 CAPITAN	
5.1.1 ANTES DEL PARTIDO, el capitán del equipo firma la hoja de anotación y representa a su equipo en el sorteo.	7.1, 25.2.1.1
5.1.2 DURANTE EL PARTIDO, el capitán del equipo actúa como capitán en juego mientras esté jugando. Cuando el capitán del equipo no se	15.2.1, 19.1.3

encuentra jugando, el entrenador o el capitán del equipo deben designar a otro jugador en el campo, excepto el Líbero, para que asuma el rol de capitán en juego. Este capitán en juego mantendrá sus atribuciones hasta que sea sustituido, retorne el capitán del equipo, o el set termine.	
Cuando el balón está fuera de juego, sólo el capitán en juego está autorizado para hablar con los árbitros:	8.2
5.1.2.1 para pedir una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas y también para presentar las solicitudes o preguntas de sus compañeros. Si el capitán en juego no está de acuerdo con la explicación del primer árbitro, puede protestar contra tal decisión e inmediatamente comunicarle al primer árbitro que se reserva el derecho a registrar una protesta oficial en la hoja del encuentro al término del partido.	23.2.4
5.1.2.2 para pedir autorización para:	
a) cambiar parte o toda la indumentaria	4.3, 4.4.2,
b) verificar las posiciones de los equipos	7.4 1.2, 2., 3.
c) controlar el piso, la red, los balones, etc.	15.2.1, 15.4, 15.5
5.1.2.3 en ausencia del entrenador para solicitar tiempos de descanso y sustituciones.	
5.1.3 DESPUES DEL PARTIDO, el capitán del equipo:	6.3
5.1.3.1 agradece a los árbitros y firma la hoja del encuentro para ratificar el resultado final.	25.2.3.3
5.1.3.2 habiendo notificado en el momento correspondiente al primer árbitro, puede confirmar y registrar en la hoja de anotación una protesta oficial referente a la aplicación o interpretación de las reglas.	5.1.2.1, 25.2.3.2
5.2 ENTRENADOR	
5.2.1 A lo largo del encuentro, el entrenador conduce el juego de su equipo desde fuera de la cancha. Selecciona las formaciones iniciales, los sustitutos y pide los tiempos descanso. En esas funciones, su contacto	1.1, 7.3.2, 15.4, 15.5

oficial es el segundo árbitro.	
5.2.2 ANTES DEL COMIENZO DEL ENCUENTRO, el entrenador registra o verifica los nombres y números de sus jugadores/as en la hoja del encuentro, y luego la firma.	4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
5.2.3 DURANTE EL ENCUENTRO, el entrenador:	
5.2.3.1 antes del comienzo de cada set entrega al anotador o al segundo árbitro las hojas de formación inicial debidamente cumplimentadas y firmadas;	7.3.2
5.2.3.2 se sienta en la banca de su equipo en el lugar más cercano al anotador pero puede abandonar su ubicación;	4.2
5.2.3.3 solicita tiempos para descanso y sustituciones,	15.4, 15.5
5.2.3.4 puede, al igual que los otros miembros del equipo, dar instrucciones a los jugadores en el campo de juego. El entrenador puede dar estas instrucciones estando parado o caminando en la zona libre frente al banco de su equipo desde la extensión de la línea de ataque hasta el área de calentamiento, sin molestar o demorar el partido.	1.3.4, 1.4.5
Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, el entrenador está restringido a cumplir sus funciones detrás de la línea de restricción del entrenador.	D.1a, 1b, 2
5.3 ENTRENADOR ASISTENTE	
5.3.1 El entrenador asistente se sienta en la banca del equipo, pero no tiene derecho a intervenir en el juego.	
5.3.2 En caso que, el entrenador deba abandonar el equipo por cualquier razón, incluyendo por una sanción, el entrenador asistente puede, con la autorización del primer árbitro y a solicitud del capitán en juego, asumir las funciones del entrenador mientras dure la ausencia.	5.1.2, 5.2

**CAPITULO TRES
FORMATO DE JUEGO**

6. PARA ANOTAR UN PUNTO, GANAR UN SET Y EL PARTIDO	Ver Regla
6.1 PARA ANOTAR UN PUNTO	
6.1.1 Punto	
Un equipo marca un punto:	
6.1.1.1 por enviar exitosamente el balón al piso del campo de juego adversario.	8.3, 10.1.1
6.1.1.2 cuando el equipo adversario comete una falta	6.1.2
6.1.1.3 cuando el equipo adversario recibe un castigo	16.2.3, 21.3.1
6.1.2 Falta	
Un equipo comete una falta cuando realiza una acción de juego contraria a las reglas (o las viola de alguna otra manera). Los árbitros juzgan las faltas y determinan sus consecuencias de acuerdo con estas reglas.	
6.1.2.1 si dos o más faltas son cometidas sucesivamente, sólo la primera de ellas es tenida en cuenta.	
6.1.2.2 si dos o más faltas son cometidas simultáneamente por dos adversarios, se sanciona DOBLE FALTA y se repite la jugada.	6.1.2, D.11(23)
6.1.3 Jugada y jugada completada	
Una jugada es una secuencia de acciones de juego, desde el momento del golpe de saque por el sacador hasta que el balón queda fuera de juego. Una jugada completada es la secuencia de acciones de juego cuyo resultado es la obtención de un punto.	8.1, 8.2
6.1.3.1 si el equipo que estaba sacando gana una jugada, anota un punto y continúa sacando;	
6.1.3.2 si el equipo que estaba recibiendo gana una jugada, anota un punto y debe realizar el próximo servicio.	

6.2 PARA GANAR UN SET	D.11(9)
Un set (excepto el decisivo – 5to set) es ganado por el equipo que primero anota 25 puntos, con una ventaja mínima de 2 puntos. En caso de un empate 24 – 24, el juego continúa hasta conseguir una ventaja de 2 puntos (26 – 24, 27 – 25;...).	6.3.2
6.3 PARA GANAR EL ENCUENTRO	D.11(9)
6.3.1 El partido es ganado por el equipo que gana tres sets.	6.2
6.3.2 En el caso de empate 2 – 2, el set decisivo (5to) se juega a 15 puntos con una diferencia mínima de 2 puntos.	7.1
6.4 NO PRESENTACION Y EQUIPO INCOMPLETO	
6.4.1 Si un equipo se niega a jugar después de haber sido convocado para ello, éste es declarado ausente y pierde el partido con un resultado de 0 – 3 para el partido y 0 – 25 para cada set.	6.2, 6.3
6.4.2 Un equipo, que sin causa justificada, no se presenta a tiempo en la cancha, es declarado ausente con los mismos resultados de la Regla 6.4.1.	
6.4.3 Un equipo que es declarado INCOMPLETO para el set o para el encuentro, pierde el set o el partido. Al equipo adversario se le otorgan los puntos, o los puntos y set necesarios para ganar el set o el encuentro. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sus sets.	6.2, 6.3, 7.3.1
7. ESTRUCTURA DEL JUEGO	
7.1 SORTEO	
Antes del partido el primer árbitro realiza un sorteo para determinar a quién le corresponde el primer saque y que lados de la cancha ocuparán en el primer set.	12.1.1
Si se debe jugar un set decisivo, deberá realizarse un nuevo sorteo.	6.3.2
7.1.1 El sorteo es realizado en presencia de los dos capitanes de los equipos.	5.1

7.1.2 El ganador del sorteo elige:	
YA SEA	
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 toma la alternativa restante.	
7.1.3 En el caso de calentamientos consecutivos, el equipo que ejecutará el primer saque toma el primer turno en la red.	7.2
7.2 SESION DE CALENTAMIENTO	
7.2.1 Antes del comienzo del partido, si los equipos tuvieron previamente una cancha a su disposición, tienen derecho a un período de calentamiento simultáneo de 6 minutos en la red; si no, pueden disponer de 10 minutos.	
7.2.2 Si alguno de los capitanes solicita calentamientos separados (consecutivos) en la red, los equipos pueden hacerlo durante 3 ó 5 minutos cada uno, de acuerdo con la Regla 7.2.1.	7.2.1
7.3 FORMACION INICIAL DE LOS EQUIPOS	
7.3.1 Debe haber siempre seis jugadores por equipo en juego.	6.4.3
La formación inicial de los equipos indica el orden de rotación de los jugadores/as en la cancha. Este orden debe mantenerse a lo largo del set.	7.6
7.3.2 Antes de comenzar cada set, el entrenador debe presentar la formación inicial de su equipo en la ficha de posiciones. La ficha, debidamente completada y firmada, debe ser entregada al segundo árbitro o al anotador.	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
7.3.3 Los jugadores no incluidos en la formación inicial del set son sustitutos para ese set (excepto el Líbero).	7.3.2, 15.5
7.3.4 Una vez que la ficha de posiciones ha sido entregada al segundo árbitro o al anotador, ningún cambio en la formación inicial puede ser	15.2.2, 15.5

autorizado, sin una sustitución normal.

7.3.5 Las discrepancias entre la posición de los jugadores en la cancha y la que figura en la ficha de posiciones, se resuelven de la siguiente manera: 24.3.1

7.3.5.1 Cuando tal discrepancia se descubre antes de comenzar el set, la posición de los jugadores debe ser rectificada de acuerdo a lo que figura en la ficha de posiciones. No habrá sanción. 7.3.2

7.3.5.2 Cuando, antes del comienzo del set, un jugador en el campo no está registrado en la ficha de posiciones para ese set, ese jugador debe ser reemplazado conforme a la ficha de posiciones. No habrá sanción. 7.3.2

7.3.5.3 No obstante, si el entrenador desea mantener en el campo al/los jugador/es no registrados en la ficha de posiciones, debe solicitar la/s sustitución/es reglamentaria/s, la/s cual/es debe/n ser registrada/s en la hoja del encuentro. 15.2.2

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

7.4 POSICIONES D.4

En el momento que el balón es golpeado por el sacador, cada equipo debe estar ubicado dentro de su propio campo, en el orden de rotación (excepto el sacador). 7.6.1,
8.1,
12.4

7.4.1 Las posiciones de los jugadores se numeran de la siguiente forma:

7.4.1.1 Los tres jugadores colocados frente a la red son los delanteros y ocupan las posiciones 4 (delantero izquierdo), 3 (delantero centro) y 2 (delantero derecho).

7.4.1.2 Los otros tres son jugadores zagueros y ocupan las posiciones 5 (zaguero izquierdo) 6 (zaguero centro) y 1 (zaguero derecho).

7.4.2 Relación de posición entre jugadores:

7.4.2.1	Cada jugador zaguero debe estar ubicado más lejos de la línea central que su delantero correspondiente.	
7.4.2.2	Los jugadores delanteros y los zagueros, respectivamente, deben estar ubicados lateralmente en el orden indicado en la <i>Regla 7.4.1</i> .	
7.4.3	La posición de los jugadores es determinada y controlada de acuerdo a la posición de los pies en contacto con el piso como sigue:	D.4
7.4.3.1	cada jugador delantero debe tener, por lo menos, una parte de su pie más cerca de la línea central que los pies de su correspondiente jugador zaguero;	1.3.3
7.4.3.2	cada jugador del lado derecho (izquierdo) debe tener, por lo menos, una parte de su pie más cerca de la línea lateral derecha (izquierda) que los pies de los jugadores centrales respectivos.	1.3.2
7.4.4	Después del golpe de saque, los jugadores pueden moverse y ocupar cualquier posición en su propia cancha y en la zona libre.	
7.5	FALTAS DE POSICION	D.4, D.11(13)
7.5.1	El equipo comete una falta de posición, si algún jugador no está en su posición correcta en el momento que el sacador golpea el balón.	7.3, 7.4
7.5.2	Si el sacador comete una falta de saque en el momento del golpe de saque, la falta de saque prevalece sobre la falta de posición.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Si el saque se transforma en falta después del golpe de saque, la falta de posición es la que debe sancionarse.	12.7.2
7.5.4	Una falta de posición conlleva las siguientes consecuencias:	
7.5.4.1	el equipo es sancionado con un punto y el saque para el adversario;	6.1.3
7.5.4.2	las posiciones de los jugadores deben rectificarse.	7.3, 7.4
7.6	ROTACION	
7.6.1	El orden de rotación se determina por la formación inicial del equipo y se controla con el orden de saque y las posiciones de los jugadores a lo largo del set.	7.3.1, 7.4.1, 12.2

7.6.2	Cuando el equipo receptor gana el derecho al saque, sus jugadores deben efectuar una rotación en el sentido de las manecillas del reloj: el jugador de la posición 2 rota a la posición 1 para realizar el saque, el jugador de posición 1 rota a la posición 6, etc.	12.2.2.2
7.7	FALTA DE ROTACION	D.11(13)
7.7.1	Se comete una falta de rotación cuando el SAQUE no es efectuado de acuerdo al orden de rotación. Esto conlleva las siguientes consecuencias:	7.6.1, 12
7.7.1.1	el equipo es sancionado con un punto y el saque para el adversario;	6.1.3
7.7.1.2	el orden de rotación de los jugadores debe ser rectificado.	7.6.1
7.7.2	Además, el anotador deberá determinar el momento exacto en que la falta fue cometida y todos los puntos anotados desde ese momento por el equipo infractor deberán ser cancelados. El adversario mantiene los puntos marcados.	25.2.2.2
	Si el momento de la falta no puede ser determinado, no habrá cancelación de punto/s y un punto y el saque para el adversario será la única sanción.	6.1.3

**CAPITULO CUATRO
ACCIONES DE JUEGO**

8 SITUACIONES DE JUEGO	Ver Regla
8.1 BALON EN JUEGO	
El balón está en juego desde el momento del golpe de saque autorizado por el primer árbitro.	12.3
8.2 BALON FUERA DE JUEGO	
El balón está fuera de juego en el momento en que se comete una falta, la cual es sancionada por uno de los árbitros; en ausencia de una falta, está fuera de juego al momento del sonido del silbato.	
8.3 BALON "DENTRO"	D11(14) D.12 (1)
El balón está "dentro" cuando toca el piso del campo de juego incluyendo las líneas de delimitación.	1.1, 1.3.2
8.4 BALON "FUERA"	D11(15)
El balón esta "fuera" cuando:	
8.4.1 la parte del balón que toca el suelo está completamente fuera de las líneas que delimitan la cancha;	1.3.2, D11(15) D.12(2)
8.4.2 toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona que no está en juego;	D11(15) D.12(4)
8.4.3 toca las antenas, cuerdas, postes, o la propia red fuera de las bandas laterales;	2.3, D.12(4), D.5, D11(15)
8.4.4 atraviesa el plano vertical de la red completa o parcialmente por fuera del espacio de paso, excepto en el caso de la Regla 10.1.2.	10.1.1, D11(15) D.5, D.12(4)
8.4.5 cruza completamente el espacio inferior por debajo de la red.	23.3.2. 3f, D.5, D11(22)

9 JUEGO CON EL BALON

Cada equipo debe ejecutar sus acciones dentro de su propio espacio y área de juego (*excepto Regla 10.1.2*). Sin embargo, el balón puede ser recuperado desde más allá de la zona libre.

9.1 TOQUES POR EQUIPO

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

Cada equipo tiene derecho a un máximo de tres toques (*además del bloqueo, Regla 14.4.1*) para regresar el balón. Si utiliza más de tres toques, el equipo comete la falta de: "CUATRO TOQUES".

9.1.1 TOQUES CONSECUTIVOS

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

9.2.3,
14.2,
14.4.4.
2

9.1.2 TOQUES SIMULTANEOS

Dos o tres jugadores pueden tocar el balón simultáneamente.

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

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

9.1.2.3 Si contactos simultáneos por dos adversarios sobre la red llevan al contacto extendido con el balón y lo retienen, el juego continúa.

9.1.2.2

9.1.3 TOQUE ASISTIDO

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

1.

Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta (tocar

la red, cruzar la línea central, etc.) puede ser detenido o rescatado por un compañero de equipo.

9.2 CARACTERISTICAS DEL TOQUE

9.2.1 El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.

9.2.2 El balón no puede ser retenido ni lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección.

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

Excepciones:

9.2.3.1 Durante el bloqueo se permiten contactos consecutivos entre uno o más bloqueador/es a condición que los contactos ocurran en una misma acción. 14.1.1, 14.2

9.2.3.2 En el primer toque del equipo el balón puede hacer contacto consecutivamente con varias partes del cuerpo, siempre que los contactos sean realizados durante una misma acción. 9.1, 14.4.1

9.3 FALTAS EN EL TOQUE DE BALON

9.3.1 CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de regresarlo. 9.1, D11(18)

9.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en una estructura/objeto para golpear el balón dentro del área de juego. 9.1.3

9.3.3 RETENCION: el balón es retenido y/o lanzado; no rebota del golpe. 9.2.2, D11(16)

9.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces en forma consecutiva o el balón toca sucesivamente varias partes de su cuerpo. 9.2.3, D11(17)

10 BALON EN LA RED

10.1 PASO DEL BALON POR ENCIMA DE LA RED

10.1.1 El balón, enviado al campo contrario, debe pasar por encima de la red dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera: 10.2, D.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 sus prolongaciones imaginarias.	2.4
10.1.1.3	arriba por el techo.	
10.1.2	Un balón que ha cruzado el plano de la red hacia la zona libre adversaria total o parcialmente a través del espacio exterior, puede ser recuperado dentro de los toques del equipo, a condición que:	9.1,
10.1.2.1	el campo de juego adversario no sea tocado por el jugador;	11.2.2
10.1.2.2	al ser recuperado, el balón cruce nuevamente total o parcialmente por el espacio exterior del mismo lado de la cancha.	
	El equipo adversario no puede interferir la acción.	
10.1.3	El balón que se dirige hacia el campo adversario a través del espacio inferior, está en juego hasta el momento que haya cruzado completamente el plano vertical de la Red.	23.3.2. 3f, D.5, D11(22)
10.2	BALON QUE TOCA LA RED	
	Un balón que cruza la red puede tocarla	10.1.1
10.3	BALON EN LA RED	
10.3.1	Un balón enviado a la red puede ser recuperado dentro del límite de los tres toques del equipo.	9.1
10.3.2	Si el balón rompe las mallas de la red, o la tira, la jugada se anula y se repite.	
11	JUGADOR EN LA RED	
11.1	REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED	
11.1.1	Durante el bloqueo, un bloqueador puede tocar el balón por encima y más allá de la red, a condición de no interferir el juego del ADVERSARIO antes o durante la acción de este último.	14.1, 14.3
11.1.2	Después del golpe de ataque está permitido a un jugador pasar la mano por encima de la red, a condición que el toque de balón se haya	

realizado dentro de su espacio propio.

11.2 PENETRACION DEBAJO DE LA RED

11.2.1 Se permite penetrar en el espacio del ADVERSARIO por debajo de la red, a condición de no interferir con el juego del ADVERSARIO.

11.2.2 Penetración en el campo adversario, más allá de la línea central:

1.3.3,
11.2.2.
1,
D11(22)

11.2.2.1 Está permitido tocar el campo de juego adversario con el/los pie/s siempre que alguna parte del/los pie/s que penetran/n permanezca/n en contacto con, o directamente sobre la línea central.

1.3.3,
D11(22)

11.2.2.2 Está permitido tocar el campo de juego adversario con cualquier parte del cuerpo por encima del los pies, a condición de que esto no interfiera con el juego del adversario.

1.3.3,
11.2.2,
1,
D11(22)

11.2.3 Un jugador puede penetrar en el campo de juego adversario una vez que el balón esté fuera de juego.

8.2

11.2.4 Cualquier jugador puede penetrar en la zona libre adversaria, a condición que no interfiera con el juego del ADVERSARIO.

11.3 CONTACTO CON LA RED

11.3.1 El contacto con la red por un jugador no es falta, a menos que interfiera con el juego.

11.4.4,
24.3.2.
3,
24.3.2.
3c, D.3

11.3.2 Los jugadores pueden tocar los postes, cuerdas, o cualquier otro objeto fuera de las antenas, incluyendo la red misma, a menos que esto no interfiera con el juego.

D.3

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

11.4 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED

11.4.1 Un jugador toca el balón o un adversario en el espacio adversario antes o durante el golpe de ataque del ADVERSARIO.

11.1.1,
D11(20)

11.4.2 Un jugador interfiere con el juego del adversario mientras penetra

11.2.1

dentro del espacio adversario debajo de la red.	
11.4.3 El/los pie/s de un jugador penetra/n completamente en el campo adversario.	11.2.2.2, D11(22)
11.4.4 Un jugador interfiere con el juego del adversario por (entre otras cosas):	11.3.1,
- tocar la banda superior de la red o los 80 cm superiores de la antena durante su acción de jugar el balón, o	11.3.1, D11(19)
- apoyarse en la red (reposar) simultáneamente cuando juega el balón	
- crear una ventaja sobre el adversario, o	
- realizar acciones que impidan al adversario intentar legítimamente jugar el balón	
12 SAQUE	
El saque es el acto de poner en juego el balón por el jugador zaguero derecho, ubicado en la zona de saque.	8.1, 12.4.1
12.1 PRIMER SAQUE EN EL SET	
12.1.1 El primer saque del primer set, como también el del set decisivo (5to), lo realiza el equipo determinado por el sorteo.	6.3.2, 7.1
12.1.2 Los demás sets comenzarán con el saque realizado por el equipo que no efectuó el primer saque en el set anterior.	
12.2 ORDEN DE SAQUE	
12.2.1 Los jugadores deben seguir el orden de saque registrado en la ficha de posiciones.	7.3.1, 7.3.2
12.2.2 Después del primer saque en el set, el jugador que saca se determina como sigue:	12.1
12.2.2.1 Cuando el equipo sacador gana la jugada, saca de nuevo el jugador (o su sustituto) que efectuó el saque anterior.	6.1.3, 15.5
12.2.2.2 Cuando el equipo receptor gana la jugada, obtiene el derecho a sacar y efectúa una rotación antes de sacar. El saque será realizado	6.1.3, 7.6.2

por el jugador que pasa de delantero derecho a zaguero derecho.

12.3 AUTORIZACION PARA EL SAQUE

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

12,
D.11(1)

12.4 EJECUCION DEL SAQUE

D11(10)

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

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

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

1.4.2,
27.2.1.4,
D.12(4),
D12(22)

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

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

12.3,
D11(11)

12.4.5 Un saque efectuado antes del toque de silbato es nulo y debe repetirse.

12.3

12.5 PANTALLA

D11(12)

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

12.5.2

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

12.4,
D.6

12.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE EL SAQUE

12.6.1 *Faltas en el saque*

12.2.2.2,
12.7.1

Las siguientes faltas conducen a un cambio de saque, aún si el adversario está fuera de posición. El sacador:		
12.6.1.1	viola el orden de saque.	12.2
12.6.1.2	no ejecuta el saque apropiadamente.	12.4
12.6.2	<i>Faltas después del golpe de saque:</i>	
Después que el balón ha sido correctamente golpeado, el saque puede convertirse en falta (<i>excepto cuando un jugador está fuera de posición</i>) si el balón:		12.4, 12.7.2
12.6.2.1	toca a un jugador del equipo sacador o no cruza el plano vertical de la red completamente a través del espacio de paso.	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, D11(19)
12.6.2.2	cae "fuera".	8.4, D11(15)
12.6.2.3	pasa sobre una pantalla.	12.5, D11(12)
12.7 FALTAS DE SAQUE Y FALTAS DE POSICION		
12.7.1	Si el sacador comete una falta en el momento de golpear el balón (ejecución incorrecta, error en el orden de rotación, etc.) y el adversario está fuera posición, la falta de saque es la que deberá ser penalizada.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Si, por el contrario, la ejecución del saque ha sido correcta pero posteriormente el saque se convierte en falta (cae fuera, pasa sobre una pantalla, etc.) la falta de posición es la que se ha cometido primero y será ésta la sancionada.	7.5.3, 12.6.2
13 GOLPE DE ATAQUE		
13.1 CARACTERISTICA DEL GOLPE DE ATAQUE		
13.1.1	Todas las acciones para dirigir el balón hacia el adversario, con excepción del saque y el bloqueo, se consideran golpes de ataque.	12, 14.1.1
13.1.2	Durante el golpe de ataque, se permite el toque suave (tipping) si el	9.2.2

balón es limpiamente golpeado y no es acompañado o retenido.	
13.1.3 Se completa un golpe de ataque en el momento en que el balón cruza completamente el plano vertical de la red o es tocado por un adversario.	
13.2 RESTRICCIONES AL GOLPE DE ATAQUE	
13.2.1 Un jugador delantero puede completar un golpe de ataque a cualquier altura, a condición que el contacto con el balón sea hecho dentro de su propio espacio de juego. (<i>Excepto Regla 13.2.4</i>).	7.4.1.1
13.2.2 Un jugador 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, D.8
13.2.2.1 al momento del despegue el /los pie/s del/ los jugador/es no debe/n tocar ni traspasar la línea de ataque;	1.3.4
13.2.2.2 después de golpear el balón, el jugador puede caer dentro de la zona de frente.	1.4.1
13.2.3 Un jugador zaguero también puede completar un golpe de ataque dentro de la zona de frente, si al momento del contacto parte del balón está por debajo del borde superior de la red.	1.4.1, 7.4.1.2, D.8
13.2.4 Ningún jugador puede completar un golpe de ataque sobre el saque del ADVERSARIO, cuando el balón está en la zona de frente y completamente por 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 dentro del espacio de juego del equipo adversario.	13.2.1, D11(20)
13.3.2 Un jugador envía el balón “fuera”	8.4, D11(15)
13.3.3 Un jugador zaguero completa un golpe de ataque dentro de la zona de frente, cuando al momento del golpe el balón se encuentra enteramente por encima del borde superior de la red.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D11(21)
13.3.4 Un jugador completa un golpe de ataque sobre el saque	1.4.1, 13.2.4,

adversario, cuando el balón se encuentra en la zona de frente y totalmente por encima del borde superior de la red.	D11(21)
13.3.5 Un Líbero completa un golpe de ataque si al momento del golpe, el balón se encuentra enteramente por encima del borde superior de la red.	19.3.1.2, 23.3.2.3 d, D11(21)
13.3.6 Un jugador completa un golpe de ataque estando el balón a una altura mayor al borde superior de la red, cuando el balón proviene de un pase de manos altas usando los dedos, efectuado por el Líbero ubicado dentro de su zona de frente.	1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3 e, D11(21)
14 BLOQUEO	
14.1 EL BLOQUEO	
14.1.1 El bloqueo, es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar, por encima del borde superior de la red, el balón proveniente del campo adversario, sin importar la altura del contacto con el balón. Solamente se permite a los jugadores delanteros completar un bloqueo, pero al momento del contacto con el balón, parte del cuerpo debe estar por encima del borde superior de la red.	7.4.1.1
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 siempre que el balón es tocado por un bloqueador.	D.7
14.1.4 Bloqueo colectivo	
Un bloqueo colectivo es ejecutado por dos o tres jugadores colocados uno cerca de los otros y se completa cuando uno de ellos toca el balón.	
14.2 TOQUE DE BLOQUEO	
Toques consecutivos (rápidos y continuos) pueden ser realizados por uno o más bloqueadores a condición que los contactos ocurran durante una misma acción.	9.1.1, 9.2.3

14.3 BLOQUEO DENTRO DEL ESPACIO ADVERSARIO

En el bloqueo, el jugador puede pasar las manos y brazos más allá de la red, a condición que su acción no interfiera con el juego del adversario. Por lo tanto, no está permitido tocar el balón más allá de la red hasta que el ADVERSARIO haya realizado un golpe de ataque. 13.1.1

14.4 BLOQUEO Y TOQUES POR EQUIPO

14.4.1 El toque de bloqueo no cuenta como un toque del equipo. Por consiguiente, después de un toque de bloqueo, el equipo tiene derecho a tres toques para regresar el balón. 9.1,
14.4.2

14.4.2 El primer contacto después del bloqueo puede realizarlo cualquier jugador, incluso el que ha tocado el balón durante el bloqueo. 14.4.1

14.5 BLOQUEO DE SAQUE

Está prohibido bloquear el saque del adversario. D11(12)

14.6 FALTAS EN EL BLOQUEO

14.6.1 El bloqueador toca el balón en el espacio ADVERSARIO antes o simultáneamente al golpe de ataque del adversario. D11(12)
14.3

14.6.2 Un jugador zaguero o el Líbero consuma un bloqueo o participa en un bloqueo completado. 14.1,
14.5,
19.3.1.3

14.6.3 Bloquear el saque adversario.

14.6.4 El balón es enviado “fuera” por el bloqueo 14.5,
D11(12)

14.6.5 Bloquear el balón en el espacio adversario por fuera de las antenas. 8.4

14.6.6 El libero intenta un bloqueo individual o colectivo. 14.1.1,
19.3.1.3

**CAPITULO CINCO
INTERRUPCIONES, INTERVALOS Y DEMORAS**

15	INTERRUPCIONES NORMALES DEL JUEGO	Ver Regla
	Las interrupciones normales de juego son los TIEMPOS DE DESCANSO Y LAS SUSTITUCIONES .	15.4, 15.5
	Una interrupción es el tiempo entre una jugada completada y el silbato del primer árbitro para el próximo saque.	8.1, 8.2
	15.1 NUMERO DE INTERRUPCIONES NORMALES DE JUEGO	
	Cada equipo tiene derecho a solicitar un máximo de dos tiempos para descanso y seis sustituciones de jugadores por set.	6.2, 15.4, 15.5
	15.2 SOLICITUD DE INTERRUPCIONES NORMALES DE JUEGO	
	15.2.1 Las interrupciones normales de juego pueden ser solicitadas por el entrenador y/o por el capitán en juego, y sólo por ellos.	5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15
	La solicitud se realiza efectuando la señal manual correspondiente, cuando el balón está fuera de juego y antes que suene el silbato para el saque.	8.2, 12.3, D.11(4,5)
	Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, es obligatorio el uso del timbre y a continuación la señal manual para solicitar un tiempo de descanso.	
	15.2.2 Se permite una sustitución antes del comienzo de un set y debe ser registrada como una sustitución normal para ese set.	7.3.4
	15.3 SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES	
	15.3.1 La solicitud de uno o dos tiempos para descanso y una solicitud de sustitución pedida por cualquiera de los equipos pueden seguirse una a otra sin necesidad de reanudar el juego.	15.4, 15.5
	15.3.2 No obstante, no se permite que el mismo equipo solicite sustituciones consecutivas de jugadores en la misma interrupción de juego. Dos o más jugadores pueden ser sustituidos durante la misma interrupción de juego.	15.5, 15.6.1

15.4 TIEMPOS DE DESCANSO Y TIEMPOS TÉCNICOS	
15.4.1 Todos los tiempos para descanso que son solicitados duran 30 segundos.	D.11(4)
Para Competencias Oficiales y Mundiales de la FIVB, en los sets 1 al 4, dos “tiempos técnicos” adicionales de 60 segundos de duración cada uno se aplican automáticamente cuando el equipo que lidera el tanteador alcanza los puntos 8º y 16º.	15.3.1
En el set decisivo (5to) no hay “Tiempos Técnicos”, en consecuencia, solo dos tiempos para descanso, de 30 segundos cada uno, pueden ser solicitados por cada equipo.	6.3.2
15.4.2 Durante todos los tiempos, los jugadores que se encuentran jugando, deben dirigirse a la zona libre, cerca de sus bancas.	
15.5 SUSTITUCION DE JUGADORES	D.11(5)
Una sustitución es el acto por el cual un jugador, que no sea el Líbero o su jugador reemplazado, luego de haber sido registrado por el anotador, entra al juego para ocupar la posición de otro jugador, que debe abandonar el campo de juego en ese momento. La sustitución requiere la autorización de los árbitros.	D.11(5), 15.10, 19.3.2
15.6 LIMITACIONES A LAS SUSTITUCIONES	
15.6.1 Se permite un máximo de seis sustituciones por equipo por set. Pueden sustituirse uno o más jugadores a la vez.	
15.6.2 Un jugador de la formación inicial puede salir del juego, solo una vez en el set y reingresar, pero sólo una vez por set y únicamente a su posición previa en la formación.	7.3.1
15.6.3 Un jugador sustituto puede entrar al juego pero sólo una vez en el set, para reemplazar a un jugador de la formación inicial y, a su vez, puede ser reemplazado únicamente por el mismo jugador de la formación inicial.	7.3.1
15.7 SUSTITUCION EXCEPCIONAL	
Un jugador (<i>excepto el Líbero</i>), que no puede continuar jugando, debido	15.6, 19.3.3

a una lesión o enfermedad debe ser sustituido legalmente. Si esto no es posible, el equipo está autorizado a realizar una sustitución EXCEPCIONAL, más allá de los límites de la *Regla 15.6*.

Una sustitución excepcional significa que cualquier jugador que no está en el campo de juego en el momento de la lesión, excepto el libero y su jugador reemplazado, puede ingresar al juego por el jugador lesionado. El jugador lesionado que es sustituido no tiene permitido reingresar al partido.

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

15.8 SUSTITUCION POR EXPULSION O DESCALIFICACION

Un jugador EXPULSADO o DESCALIFICADO debe ser sustituido mediante una sustitución legal. 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 SUSTITUCION ILEGAL

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

15.9.2 Cuando un equipo realizó una sustitución ilegal y el juego fue reanudado el siguiente procedimiento debe ser aplicado:

8.1, 15.6

15.9.2.1 el equipo es penalizado con un punto y el saque para el adversario,

6.1.3

15.9.2.2 la sustitución es rectificad,

15.9.2.3 los puntos anotados por el equipo en falta desde el momento en que la falta fue cometida deben ser cancelados. Los puntos del adversario se mantienen.

15.10 PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN

15.10.1 Las sustituciones deben realizarse dentro de la zona de sustitución.

1.4.3,
D.1b

15.10.2 La sustitución solo debe durar el tiempo necesario para

15.10.3,
25.2.2.3

registrarla en la hoja del encuentro y permitir la entrada y salida de los jugadores.	
15.10.3a La solicitud para sustitución es el ingreso del/los jugador/es dentro de la zona de sustitución, listo/s para jugar, durante una interrupción regular.	1.4.3, 7.3.3, 15.6.3
15.10.3b Si ese no es el caso, la sustitución no debe ser autorizada y el equipo debe ser sancionado por demora.	16.2
15.10.3c La solicitud para sustitución es reconocida y anunciada por el anotador o el segundo árbitro mediante el uso del timbre o el silbato, respectivamente.	
Para Competencias Oficiales y Mundiales de la FIVB, deben utilizarse tablillas numeradas para facilitar la sustitución.	
15.10.4 Si un equipo pretende realizar simultáneamente más de una sustitución, todos los jugadores a ingresar deben presentarse en la zona de sustitución al mismo tiempo, para ser considerados en la misma solicitud. En este caso, las sustituciones deben realizarse en sucesión, una pareja de jugadores tras otra.	5.2, 15.2.1, 15.3.2
15.11 SOLICITUDES IMPROCEDENTES	
15.11.1 Es impropcedente solicitar cualquier interrupción de juego:	15
15.11.1.1 durante una jugada o en el momento en, o después, que suene el silbato para la ejecución del saque.	6.1.3, 15.2.1
15.11.1.2 por un miembro del equipo no autorizado.	15.2.1
15.11.1.3 para una nueva sustitución antes que el juego haya sido reanudado de una sustitución previa del mismo equipo.	15.3.2
15.11.1.4 después de haber agotado el número autorizado de tiempos de descanso y sustitución de jugadores.	15.1
15.11.2 La primera solicitud impropcedente de un equipo en el partido, que no afecte o demore el juego, será rechazada sin otras consecuencias.	15.11.3, 16.1, 25.2.2.6
15.11.3 Cualquier otra solicitud impropcedente posterior por el mismo	16

equipo en el partido, constituye una demora.

16 DEMORAS DE JUEGO

16.1 TIPOS DE DEMORA

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

16.1.1 demorar una sustitución, 15.10.2

16.1.2 prolongar otras interrupciones de juego, luego de haberse ordenado reanudar el juego, 15

16.1.3 solicitar una sustitución ilegal, 15.9

16.1.4 repetir una solicitud improcedente, 15.11.3

16.1.5 demorar el juego, por un miembro del equipo.

16.2 SANCIONES POR DEMORA D.9

16.2.1 “Amonestación por demora” y “castigo por demora” son sanciones para el equipo.

16.2.1.1 Las sanciones por demora permanecen en vigencia por el partido completo. 6.3

16.2.1.2 Todas las sanciones por demora son registradas en la hoja del encuentro. 25.2.2.6

16.2.2 La primera demora en el partido por un miembro de un equipo es sancionada con “AMONESTACION POR DEMORA”. 4.1.1, D.11(25)

16.2.3 La segunda y siguientes demoras de cualquier tipo por cualquier miembro del mismo equipo en el mismo partido constituye una falta y es sancionada con “CASTIGO POR DEMORA”: un punto y el saque para el adversario. 6.1.3, D.11(25)

16.2.4 Las sanciones por demora impuestas antes o entre sets se aplicarán en el set siguiente. 18.1

17 INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DEL JUEGO

17.1 LESIONES	8.1
17.1.1 Si ocurre un accidente serio mientras el balón está en juego, el árbitro debe detener el juego inmediatamente y permitir al auxilio médico ingresar al campo.	
La jugada debe repetirse.	6.1.3
17.1.2 Si un jugador lesionado no puede ser reemplazado legalmente o en forma excepcional, se le otorga al jugador un tiempo de recuperación de 3 minutos, pero solamente una vez en el partido para el mismo jugador.	15.6, 15.7, 24.2.8
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 repetirse.	6.1.3
17.3 INTERRUPCIONES PROLONGADAS	
17.3.1 Cuando circunstancias imprevistas interrumpen un encuentro el primer árbitro, el organizador y el Comité de Control, en caso de haber alguno, decidirán las medidas a tomar para restablecer la normalidad.	
17.3.2 De ocurrir una o varias interrupciones cuya duración no exceda de 4 horas en total:	17.3.1
17.3.2.1 si el encuentro se reanuda en la misma cancha, el set interrumpido continúa normalmente con el mismo marcador, jugadores y posiciones. Los sets jugados mantienen sus resultados.	1., 7.3
17.3.2.2 si el encuentro se reanuda en otra cancha, el set interrumpido se anula para reiniciarse con los mismos integrantes de los equipos y las mismas formaciones iniciales. Los sets ya terminados mantienen sus resultados.	7.3
17.3.3 De ocurrir una o varias interrupciones que excedan 4 horas en total, el encuentro debe jugarse de nuevo en su totalidad.	
18 INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO	

18.1 INTERVALOS

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

4.2.4

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

18.2,
25.2.1.2

El intervalo entre el 2º y 3º set puede ser extendido hasta 10 minutos por el órgano competente, a solicitud del organizador

18.2 CAMBIOS DE CAMPO

D.11(3)

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

7.1

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

6.3.2,
7.4.1,
25.2.2.5

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

**CAPITULO SEIS
EL JUGADOR LIBERO**

19	EL JUGADOR LIBERO	Ver Regla
19.1	DESIGNACIÓN DEL LÍBERO	
19.1.1	Cada equipo tiene el derecho de designar dentro de la lista de jugadores, hasta dos (2) jugadores especialistas en defensa Líbero.	4.1.1
	Para las Competencias FIVB y Mundiales de Mayores, cuando un equipo elige tener más de 12 (doce) jugadores, es obligatorio para el equipo designar dentro de la lista de jugadores a 2 (dos) jugadores especialistas en defensa: "Liberos".	
19.1.2	Los Líberos deben ser registrados en la hoja del encuentro antes del partido en las líneas especiales reservadas para ello.	
	Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, los liberos deben ser registrados en la hoja de anotación antes del partido <i>solamente</i> en las líneas especiales reservadas para esto.	
19.1.3	Un líbero designado por el entrenador antes del comienzo del partido será el líbero actuante. Si hay un segundo líbero, éste actuará como líbero reserva.	5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1
19.1.4	El Líbero no puede ser capitán del equipo o capitán en juego al mismo tiempo que desempeña su función de líbero.	5.
19.2	INDUMENTARIA	
	El jugador Líbero debe vestir un uniforme (o chaqueta/pechera para el Líbero redesignado) cuya camiseta por lo menos contraste con el color de la de los otros miembros del equipo. El uniforme del Líbero puede tener un diferente diseño, pero debe estar numerado como el del resto de los miembros del equipo.	4.3
	Para Competencia Mundiales y Oficiales de la FIVB el líbero redesignado debe usar la camiseta del mismo estilo y color que el líbero original, pero debe tener su propio número.	

19.3 ACCIONES QUE INVOLUCRAN AL LÍBERO

19.3.1 Las acciones de juego

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

19.3.1.2 El/ella está restringido a actuar como jugador/a zaguero y no se le permite completar un golpe de ataque desde ningún lugar (incluyendo el campo de juego y la zona libre) si al momento del contacto el balón está completamente por encima del borde superior de la red. 13.2.2, 13.2.3, 13.3.5

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

19.3.1.4 Un jugador no puede completar un golpe de ataque por encima del borde superior de la red, si el balón proviene de un pase de manos altas hecho por el Líbero mientras éste se encuentre ubicado en su zona de frente. El balón puede ser atacado libremente si el Líbero realiza la misma acción desde afuera de su zona de frente. 1.4.1, 13.3.6, D.1b

19.3.2 Reemplazo de jugadores

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

Su número es ilimitado, pero debe haber una jugada completada entre dos reemplazos de Líbero (a menos que exista una lesión o enfermedad o haya una rotación forzosa causada por un castigo). 6.1.3

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

19.3.2.2 Los reemplazos deben efectuarse mientras el balón está fuera de juego y antes del toque de silbato para el saque. 8.2, 12.3

Al comienzo de cada set, el Líbero no puede entrar al campo de juego hasta que el segundo árbitro haya chequeado las formaciones iniciales. 7.3.2, 12.1

19.3.2.3 Un reemplazo hecho después del toque de silbato para el saque, pero antes del golpe de saque, no debe ser rechazado pero el equipo debe ser objeto de una advertencia verbal después de terminada la jugada. 12.3, 12.4

Subsecuentes reemplazos tardíos resultarán en que el juego sea interrumpido inmediatamente y la imposición de una sanción por demora. El equipo que haga el próximo saque será determinado por el resultado de la sanción por demora	16.2
19.3.2.4 El Líbero y el jugador reemplazado solo pueden entrar o salir del campo por la “Zona de reemplazo del líbero”	1.4.4, 7.5.1, D.1b
19.3.2.5 Las consecuencias de un reemplazo ilegal del líbero son las mismas de la falta de rotación.	7.7.2, 26.2.2.2
19.3.3 Redesignación de un nuevo Líbero	
19.3.3.1 El entrenador tiene el derecho de cambiar al libero actuante con el libero reserva por cualquier razón, pero solamente una vez en el partido y únicamente luego de que el jugador regular reemplazado haya retornado al campo. Este cambio debe ser registrado en el sector de Observaciones de la hoja de anotación y en la planilla de control del libero.	19.3.2.1
El libero original no puede retornar al juego por el resto del partido.	19.3.3.2
En caso de enfermedad o lesión del libero reserva, el entrenador puede designar como libero por el resto del partido a cualquier otro jugador (excepto el libero original) que no esté en el campo al momento de la redesignación.	
El capitán del equipo puede abandonar todos los privilegios del liderazgo al ser redesignado como líbero si así lo requiere el entrenador. Los cambios debido a lesión o enfermedad del líbero o la redesignación del líbero, no cuentan como reemplazo.	5.1.2, 19.3.2.1
19.3.3.2 En el caso de redesignación de un Líbero, el número del jugador redesignado como libero debe ser registrado en la hoja del encuentro en el sector de observaciones.	7.3.2, 19.1.2, 25.2.2.7

**CAPITULO SIETE
CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES**

20	REQUERIMIENTOS DE CONDUCTA	Ver Regla
20.1	CONDUCTA DEPORTIVA	
20.1.1	Los participantes deben conocer las “Reglas Oficiales de Voleibol” y cumplir con ellas.	
20.1.2	Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con conducta deportiva, sin discutirlos.	
	En caso de duda, pueden pedir una aclaración únicamente a través del capitán en juego.	5.1.2.1
20.1.3	Los participantes deben evitar acciones o actitudes dirigidas a influenciar las decisiones de los árbitros o encubrir faltas cometidas por su equipo	
20.2	JUEGO LIMPIO	
20.2.1	Los participantes deben comportarse respetuosa y cortésmente, a tenor con el espíritu de JUEGO LIMPIO no sólo con los árbitros, sino también con los demás oficiales, los ADVERSARIOS, compañeros de equipo y espectadores.	
20.2.2	Se permite la comunicación entre los miembros del equipo durante el juego.	5.2.3.4
21	CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES	
21.1	PEQUEÑAS FALTAS DE CONDUCTA	
	Las pequeñas faltas de conducta no están sujetas a sanciones. Es deber del primer árbitro, prevenir a los equipos de la aproximación al nivel de sanciones, emitiendo una señal verbal o manual, advirtiendo a un miembro del equipo o al equipo por intermedio del capitán en juego.	5.1.2, 21.3
	Esta advertencia no es una sanción y no tiene consecuencias inmediatas, por lo tanto no se registra en la hoja del encuentro.	

21.2 CONDUCTA INCORRECTA QUE CONDUCE A SANCIONES

La conducta incorrecta por parte de un miembro del equipo hacia los oficiales, ADVERSARIOS, compañeros de equipo o espectadores es clasificada en tres categorías de acuerdo a la seriedad de la ofensa. 4.1.1

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

21.2.2 Conducta injuriosa: gestos o palabras difamatorias o insultantes.

21.2.3 Agresión: ataque físico o conducta agresiva o amenazante.

21.3 ESCALA DE SANCIONES D.9

De acuerdo al juicio del primer árbitro y dependiendo del grado de seriedad de la ofensa, las sanciones a aplicarse y que se registran en la hoja del encuentro son: Castigo, Expulsión o Descalificación 21.2,
25.2.2.6

21.3.1 Castigo D.11(6)

La primera conducta grosera en el partido por cualquier miembro de un equipo se sanciona con un punto y el saque para el adversario. 4.1.1,
21.2.1

21.3.2 Expulsión D.11(7)

21.3.2.1 Un miembro del equipo que es sancionado con expulsión no podrá jugar durante el resto del set y deberá permanecer sentado en el área de castigo sin otras consecuencias. 1.4.6,
4.1.1,
5.2.1,
5.3.2,
D.1a,
D.1b

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

21.3.2.2 La primera conducta injuriosa por un miembro del equipo se sanciona con expulsión sin otras consecuencias. 4.1.1,
21.2.2

21.3.2.3 La segunda conducta grosera en el mismo partido por un mismo miembro del equipo se sanciona con expulsión sin otras consecuencias. 4.1.1,
21.2.1

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

**CAPITULO OCHO
LOS ARBITROS**

22	CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS	Ver Regla
22.1	COMPOSICION	
	El cuerpo arbitral para un encuentro está compuesto por los siguientes oficiales:	
-	Primer árbitro.	23
-	Segundo árbitro.	24
-	Anotador.	25
-	Cuatro (dos) jueces de línea.	27
	Sus ubicaciones se muestran en el <i>Diagrama 10</i>	
	Para Competencias Oficiales y Mundiales de la FIVB es obligatorio un anotador asistente.	26
22.2	PROCEDIMIENTOS	
22.2.1	Sólo el primer y segundo árbitro pueden hacer sonar un silbato durante el encuentro:	
22.2.1.1	el primer árbitro hace la señal para autorizar el saque que inicia la jugada;	6.1.3, 12.3
22.2.1.2	el primer y segundo árbitro señalan el fin de una jugada, a condición que estén seguros que una falta fue cometida y conocen su naturaleza;	
22.2.2	pueden pitar durante una interrupción de juego para indicar que autorizan o rechazan alguna petición de los equipos.	5.1.2, 8.2
22.2.3	inmediatamente después que los árbitros pitan señalando que una jugada ha sido completada, deben indicar con las señas manuales oficiales:	22.2, 1.2, 28.1
22.2.3.1	Si la falta es pitada por el primer árbitro, indicará en el siguiente orden:	12.2.2, D.11(2)

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

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

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

- a) la naturaleza de la falta
- b) el/los jugador/es en falta (si es necesario) 12.2.2
- c) el equipo que saca, acompañando la seña manual del primer árbitro. D.11(2)

En este caso, el primer árbitro no indica ni la naturaleza de la falta ni el jugador en falta, sino sólo el equipo que saca.

12.2.2,
13.3.3,
13.3.5,
19.3.1.2,
23.3.2.3d,
23.3.2.3e,
D11(21)

22.2.3.3 En el caso de una falta de ataque por un jugador zaguero, o el líbero, ambos Árbitros señalarán de acuerdo a 22.2.3.1 y 22.2.3.2

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

17.3,
D11(23)

- a) la naturaleza de la falta
- b) los jugadores en falta (si es necesario) 12.2.2,
D.11(2)
- c) el equipo que saca, determinado por el primer árbitro.

23 PRIMER ARBITRO

23.1 UBICACIÓN

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

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

23.2 AUTORIDAD (FACULTADES)

4.1.1,
6.3

23.2.1 El primer árbitro dirige el encuentro de principio a fin con autoridad

sobre todos los miembros del cuerpo arbitral y miembros de los equipos.	
Durante el partido, las decisiones del primer árbitro son finales. Tiene autoridad para revocar las decisiones de los demás miembros del cuerpo arbitral si estima que son equivocadas.	
El primer árbitro puede incluso sustituir a un miembro del cuerpo arbitral si considera que no está desempeñando correctamente sus funciones.	3.3
23.2.2 El primer árbitro también controla el trabajo de los recogebalones y secapisos.	
23.2.3 El primer árbitro tiene facultad para decidir toda cuestión de juego, inclusive aquellas no previstas en las Reglas.	20.1.2
23.2.4 El primer árbitro no debe permitir discusiones respecto a sus decisiones.	5.1.2.1
No obstante, a solicitud del capitán en juego, ofrecerá una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas en las que haya basado su decisión.	5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2
Si el capitán en juego está en desacuerdo con la explicación del primer árbitro y opta por protestar contra tal decisión, debe reservarse inmediatamente el derecho a registrar la protesta al finalizar el partido. El árbitro debe autorizar este derecho del capitán en juego.	Ch.1, 23.3.1.1
23.2.5 El primer árbitro es responsable de determinar antes y durante el encuentro, el estado del área de juego, el equipamiento y si las condiciones satisfacen los requisitos para jugar.	
23.3 RESPONSABILIDADES	
23.3.1 Antes del comienzo del encuentro, el primer árbitro:	Ch.1, 23.2.5
23.3.1.1 inspecciona las condiciones del área de juego, los balones y otros útiles de juego	7.1
23.3.1.2 realiza el sorteo con los capitanes de los equipos	
23.3.1.3 controla el calentamiento de los equipos	

23.3.2	Durante el encuentro, el primer árbitro está autorizado:	21.1
23.3.2.1	efectuar advertencias a los equipos.	16.2, 21.2
23.3.2.2	sancionar faltas de conducta y demoras	
23.3.2.3	decidir sobre:	7.5, 12.4, 12.5,
a)	las faltas del sacador y de posición en el equipo sacador, incluso la pantalla.	12.7.1, D.4
		9.3
b)	Las faltas en el toque del balón.	11.3.1, 11.4.1,
c)	Las faltas por encima de la red y en su parte superior.	11.4.4
		13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4,
d)	Las faltas en los golpes de ataque del Líbero y de los jugadores zagueros.	D11(21)
		1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4,
e)	El golpe de ataque completado de los jugadores si el balón proviene de un pase a manos altas con los dedos proveniente del Líbero dentro de su zona de frente.	D11(21)
		8.4.5, 24.3.2.7,
f)	Los balones que atraviesan completamente el espacio inferior por debajo de la red.	D.5
		14.6.2, 14.6.6,
g)	El bloqueo completado por los jugadores zagueros o el intento de bloqueo del libero.	D11(12)
		25.2.3.3
23.3.3	Al final del encuentro, controla la hoja del encuentro y la firma.	
24	SEGUNDO ARBITRO	
24.1	UBICACION	
	El segundo árbitro cumple sus funciones de pie cerca del poste, fuera de la cancha, del lado opuesto y de frente al primer árbitro.	D.1a, D.1b, D.10

24.2 AUTORIDAD (FACULTADES)	
24.2.1 El segundo árbitro es el asistente del primer árbitro, pero también posee su propio ámbito de jurisdicción.	24.3
Si el primer árbitro no puede continuar con sus funciones, el segundo árbitro puede reemplazarlo.	
24.2.2 El segundo árbitro puede, sin tocar el silbato, señalar también faltas que no sean de su competencia, pero no debe insistir con ellas al primer árbitro.	24.3
24.2.3 El segundo árbitro controla el trabajo de/los anotador/es.	25.2, 26.2
24.2.4 El segundo árbitro controla la conducta de los miembros del equipo en sus bancas y reporta sus faltas de conducta al primer árbitro.	4.2.1
24.2.5 El segundo árbitro controla los jugadores en las áreas de calentamiento.	4.2.3
24.2.6 El segundo árbitro autoriza las interrupciones, controla su duración y rechaza las solicitudes improcedentes.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7 El segundo árbitro controla el número de tiempos de descanso y sustituciones solicitadas por cada equipo, y avisa el 2do tiempo de descanso y la 5ta y 6ta sustitución al primer árbitro y al entrenador correspondiente.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8 En el caso de lesión de un jugador, el segundo árbitro autoriza una sustitución excepcional u otorga los 3 minutos de tiempo de recuperación.	15.7, 17.1.2
24.2.9 El segundo árbitro verifica las condiciones del piso, principalmente en la zona de frente. También controla durante el partido que los balones conserven las condiciones reglamentarias requeridas.	1.2.1, 3.
24.2.10 El segundo árbitro supervisa la conducta de los miembros del equipo en las áreas de castigo, y reporta al primero sus faltas de conducta.	1.4.6, 21.3.2
24.3 RESPONSABILIDADES	
24.3.1 Al comienzo de cada set, en los cambios de campo, durante el set	5.2.3.1,

decisivo y cada vez que sea necesario, verifica que las posiciones de los jugadores en la cancha coincida con la hoja de formación inicial.	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 dentro del campo adversario, y el espacio por debajo de la red.	11.2, D5
24.3.2.2 las faltas de posición del equipo receptor.	7.5, D4
24.3.2.3 el contacto no permitido con la red en su parte inferior, o con la antena de su lado del campo.	11.3.1
24.3.2.4 el bloqueo completado por los jugadores zagueros o el intento de bloqueo por el líbero, o la falta de golpe de ataque por los jugadores zagueros o por el líbero.	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d, e.g
24.3.2.5 el contacto del balón con un objeto externo;	8.4.2, 8.4.3, D11(12)
24.3.2.6 el contacto del balón con el suelo cuando el primer árbitro no está en posición de ver tal contacto.	8.3
24.3.2.7 El balón que cruza la red total o parcialmente por fuera del espacio de paso hacia el campo contrario o toca la antena en su lado del campo.	8.4.3, 8.4.4, D.5
24.3.3 Al final del encuentro, firma la hoja del anotación.	25.2.3.3
25 ANOTADOR	
25.1 UBICACIÓN	
El anotador desempeña sus funciones sentado ante la mesa del anotador, en el lado opuesto y de frente al primer árbitro.	D.1a, D.1b, D.10
25.2 RESPONSABILIDADES	
El anotador lleva la hoja del encuentro de acuerdo con las Reglas, cooperando con el segundo árbitro.	
Utiliza un timbre u otro elemento sonoro para notificar irregularidades o llamar la atención de los árbitros cuando lo requieran sus responsabilidades.	

25.2.1	Antes del comienzo del encuentro y del set, el anotador:	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.3.3.2
25.2.1.1	registra los datos del partido y de los equipos, incluyendo el nombre y el número del Líbero, de acuerdo al procedimiento vigente, y obtiene las firmas de los capitanes y entrenadores.	
25.2.1.2	registra la formación inicial de cada equipo de las fichas de posición inicial.	5.2.3.1, 7.3.2
	Si no recibe a tiempo las fichas de posición inicial, debe inmediatamente notificar al segundo árbitro.	
25.2.2	Durante el encuentro, el anotador:	6.1
25.2.2.1	registra los puntos marcados.	
25.2.2.2	controla el orden de saque de cada equipo e indica cualquier error a los árbitros inmediatamente después del golpe de saque;	12.2
25.2.2.3	esta autorizado a reconocer y anunciar las solicitudes de sustitución de jugadores mediante el uso del timbre, controlando su número y registrando las sustituciones y los tiempos de descanso e informando al segundo árbitro.	15.1, 15.4.1, 24.2.6, 24.2.7
25.2.2.4	notifica a los árbitros si una solicitud de interrupción está fuera de orden;	15.11
25.2.2.5	anuncia a los árbitros la terminación de los sets y el alcance del 8vo punto en el set decisivo;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
25.2.2.6	registra cualquier sanción y solicitudes improcedentes;	15.11.3, 16.2, 21.3
25.2.2.7	registra todo otro hecho, bajo instrucción del segundo árbitro, por ejemplo: sustituciones excepcionales, tiempo para recuperación, interrupciones prolongadas, interferencias externas, etc.	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3
25.2.2.8	controla el intervalo entre sets	18.1
25.2.3	Al final del encuentro, el anotador:	6.3
25.2.3.1	registra el resultado final;	5.1.2.1,

25.2.3.2	en el caso de una protesta, con la autorización del primer árbitro, escribe o permite escribir al capitán del equipo, en la hoja de anotación su versión de los hechos protestados.	5.1.3.2, 23.2.4
25.2.3.3	Después de firmar él mismo la hoja del encuentro, obtiene las firmas de los capitanes de los equipos y finalmente la de los árbitros.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3
26	ANOTADOR ASISTENTE	
26.1	UBICACIÓN	
	El anotador asistente cumple sus funciones sentado al lado del anotador en la mesa de anotación.	22.1, D1a, D1b, D10
26.2	RESPONSABILIDADES	19.3
	Anota los reemplazos que involucran al Líbero.	
	Asiste al anotador en sus tareas administrativas.	
	Si el anotador no puede continuar su trabajo, el anotador asistente lo sustituye.	
26.2.1	Antes del comienzo del encuentro y del set, el anotador asistente:	
26.2.1.1	Prepara la hoja de control del Líbero;	
26.2.1.2	Prepara la hoja del encuentro de reserva;	
26.2.2	Durante el encuentro, el anotador asistente:	
26.2.2.1	Anota los detalles de los reemplazos de Líberos;	19.3.1.1
26.2.2.2	Notifica a los árbitros cualquier falta cometida en los reemplazos de Líberos; mediante el uso del timbre	19.3.2.1
26.2.2.3	Comienza y termina el cronometraje de los tiempos técnicos;	15.4.1
26.2.2.4	Opera el tablero manual de la mesa del anotador;	
26.2.2.5	Controla que el tablero marcador concuerde;	25.2.2.1

campo de juego en el momento del golpe de saque;	12.4.3, D12(4)
27.2.1.5 las faltas de pie del sacador.	12.4.3
27.2.1.6 Cualquier contacto con la antena de su lado del campo de juego por cualquier jugador durante su acción de jugar el balón o interferir con el juego.	11.3.1, 11.4.4, D12(4)
27.2.1.7 balón que cruza la red por fuera del espacio de paso hacia el interior del campo adversario o toca la antena de su lado del campo.	10.1.1, D5, D12(4)
27.2.2 Cuando el primer árbitro lo solicite, deben repetir su señal.	
28 SEÑALES OFICIALES	D.11
28.1 SEÑAS MANUALES DE LOS ARBITROS	
Los árbitros deben indicar, mediante las señas manuales oficiales, la razón de haber sonado el silbato (naturaleza de la falta pitada o el propósito de la interrupción autorizada). La seña debe ser mantenida por un momento y, si es realizada con una mano, debe ser la correspondiente al lado del equipo que cometió la falta o efectuó la solicitud.	
28.2 SEÑAS CON BANDERA DE LOS JUECES DE LINEA	D.12
Los jueces de línea deben indicar, con la seña oficial utilizando la bandera, la naturaleza de la falta marcada, y mantenerla por un momento.	