



**SECCIÓN DE DEPORTES**

**NORMATIVA DE**  
**VOLEIBOL**



**Temporada**  
**2009-2010**

## INDICE DE CONTENIDOS

<b>REGLA UNO: - INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO.....</b>	<b>3</b>
Art. 1 Area de Juego.....	3
Art.2 Red y Postes.....	4
Art.3 Balones.....	5
 <b>REGLA DOS: - PARTICIPANTES.....</b>	 <b>5</b>
Art.4 Equipos.....	5
Art.5 Responsables del Equipo.....	6
 <b>REGLA TRES: - FORMATO DE JUEGO.....</b>	 <b>8</b>
<b>Art.6</b> Para anotar un punto, ganar un set y el encuentro.....	<b>8</b>
<b>Art.7</b> Estructura del juego.....	<b>9</b>
<b>Art.8</b> Sustitución de jugadores.....	<b>11</b>
 <b>REGLA CUATRO: - ACCIONES DE JUEGO.....</b>	 <b>13</b>
<b>Art.9</b> Situaciones de juego.....	<b>13</b>
<b>Art. 10</b> Contacto con el balón.....	<b>13</b>
<b>Art.11</b> Balón en la red.....	<b>14</b>
<b>Art.12</b> Jugador en la red.....	<b>15</b>
<b>Art.13</b> Saque.....	<b>16</b>
<b>Art.14</b> Golpe de ataque.....	<b>17</b>
<b>Art.15</b> Bloqueo.....	<b>18</b>
 <b>REGLA CINCO: - INTERRUPCIONES Y DEMORAS.....</b>	 <b>19</b>
<b>Art.16</b> Interrupciones normales del juego.....	<b>19</b>
<b>Art.17</b> Demoras de juego.....	<b>20</b>
<b>Art.18</b> Interrupciones excepcionales de juego.....	<b>21</b>
<b>Art.19</b> Intervalos y cambios de campo.....	<b>22</b>
 <b>REGLA SEIS: - CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES.....</b>	 <b>22</b>
<b>Art.20</b> Requerimientos de conducta.....	<b>22</b>
<b>Art.21</b> Conducta incorrecta y sus sanciones.....	<b>22</b>
 <b>REGLA SIETE: - CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS.....</b>	 <b>24</b>
<b>Art.22</b> Cuerpo arbitral.....	<b>24</b>
<b>Art.23</b> Primer arbitro.....	<b>25</b>
<b>Art.24</b> Segundo arbitro.....	<b>26</b>
<b>Art.25</b> Anotador.....	<b>27</b>
<b>Art.26</b> Señales oficiales.....	<b>28</b>

**REGLA UNO: INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO****Art.1 AREA DE JUEGO**

El área de juego incluye la cancha de juego y la zona libre. Esta debe ser rectangular y simétrica.

**1.1 DIMENSIONES**

La cancha de juego es un rectángulo que mide 18 x 9 m rodeada por una zona libre con un mínimo de 3 m de ancho por cada lado.

El espacio libre de juego es el espacio 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.

**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.

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

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

**1.3 LINEAS DE LA CANCHA**

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.

**1.3.2 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.

**1.3.3 Línea central**

El eje de la línea central divide la cancha en dos campos iguales de 9 x 9 m cada uno. Esta línea se extiende bajo la red desde una línea lateral a la otra.

**1.3.4 Línea de ataque**

En cada campo, una línea de ataque cuyo borde posterior es trazado 3 m detrás del eje de la línea central delimita la zona de ataque (Regla 1.4.1.)

**1.4 ZONAS Y AREAS****1.4.1 Zona de frente**

En cada campo la zona de ataque está delimitada por el eje de la línea central y la línea de ataque (incluyendo su ancho).

La zona de ataque se considera prolongada indefinidamente más allá de las líneas laterales hasta el final de la zona libre.

**1.4.2 Zona de saque**

La zona de saque es una superficie de 9 m de ancho por detrás de la línea de fondo (excluida dicha línea).

Está limitada lateralmente por dos líneas cortas, de 15 cm cada una, marcadas a 20 cm detrás 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.

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

1.4.3 Zona de sustitución

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

1.4.4 Zona de castigo

Las zonas de castigo, que deben medir aproximadamente 1 x 1 m, estarán localizadas detrás de cada banquillo. Pueden estar delimitadas por una línea roja de 5 cm de ancho y provistas de dos sillas cada una.

## Art.2 RED Y POSTES

### 2.1 ALTURA DE LA RED

2.1.1 La red está colocada verticalmente sobre la línea central y su borde superior. Juveniles y Sénior Femenino 2,24 m y Juvenil y Sénior Masculino 2,43 m.

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.

### 2.2 ESTRUCTURA

La red tiene 1 m de ancho y 9,50 m de largo, realizada a cuadros de 10 cm de lado.

En la parte superior hay una banda horizontal de 5 cm de ancho, hecha de lona, doblada en dos mitades y cosida en toda su longitud. Cada extremo de la banda tiene un agujero a través del cual pasa una cuerda que permite atar la banda a los postes para mantener tensa su parte superior.

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

En la parte inferior de la red (sin banda horizontal) hay una cuerda, enhebrada en la malla, la cual se ata a los postes para mantener tensa la parte inferior de la red.

### 2.3 BANDAS LATERALES

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

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

### 2.4 ANTENAS

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

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

Los 80 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 (Regla 11.1.1).

## 2.5 POSTES

- 2.5.1 Los postes que sostienen la red se colocan a una distancia de 0,50 - 1,00 m de cada línea lateral. Tienen una altura de 2,55 m y deben ser preferiblemente ajustables.
- 2.5.2 Los postes son redondos y pulidos, fijados al suelo sin cables. No debe haber objetos obstaculizantes ni peligrosos.

## Art.3 BALONES

### 3.1 CARACTERISTICAS

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.

Su circunferencia es 65-67 cm y su peso es 260-280 g. Su presión interior debe ser 0,30 a 0,325 kg/cm<sub>2</sub> (294,3 a 318,82 mbar).

### 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.

## REGLA DOS: PARTICIPANTES

## Art.4 EQUIPOS

### 4.1 COMPOSICION DE UN EQUIPO

- 4.1.1 Un equipo estará compuesto por un máximo de 12 jugadores, un entrenador y un entrenador asistente. Uno de los jugadores es el capitán del equipo y debe ser indicado en el acta del encuentro.
- 4.1.2 Cada equipo tiene la opción de registrar, en la lista final de 12 jugadores, un (1) jugador especializado "Líbero" (Regla 8.5).
- 4.1.3 Cualquiera de los jugadores, excepto el "líbero", es el capitán del equipo, condición que será indicada en la hoja de anotaciones.
- 4.1.4 Sólo los jugadores registrados en el acta pueden entrar en el campo y jugar en el encuentro.  
Una vez que el entrenador y el capitán del equipo han firmado el acta, los jugadores registrados no pueden ser cambiados.

### 4.2 UBICACION DE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO

- 4.2.1 Los jugadores que no estén en juego pueden sentarse en su banquillo correspondiente o estar en su zona de calentamiento. El entrenador (Regla 5.2.3) y los demás miembros del equipo permanecerán sentados en el banquillo, pero pueden abandonarlo momentáneamente. Los banquillos para los equipos se encuentran junto a la mesa del anotador, fuera de la zona libre.
- 4.2.2 Durante el juego, los jugadores que no se encuentre en la cancha pueden calentar sin Balones.

- 4.2.2.1 Durante el juego: en el área de calentamiento.
  - 4.2.2.2 Durante los tiempos de descanso: en las zonas libres detrás de la cancha de juego.
  - 4.2.3 Durante los intervalos entre sets, los jugadores pueden usar balones para calentar en la zona libre.
- 4.3 **INDUMENTARIA**  
La indumentaria de los jugadores consiste en camiseta, pantalón corto, calcetines y zapatos deportivos.
  - 4.3.1 El color y diseño de las camisetas debe ser uniforme para todo el equipo (excepto para el Líbero Regla 8.5).
  - 4.3.2 Las camisetas de los jugadores deben estar numeradas del 1 al 18.
    - 4.3.2.1 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 El capitán del equipo debe tener en su camiseta una cinta de 8 x 2 cm por debajo del número del pecho.
  - 4.3.4 Está prohibido usar uniformes de un color diferente al de los otros jugadores (Regla 4.3.1) (excepto el Líbero - Regla 8.5), y/o sin los números oficiales (Regla 4.3.3).
- 4.4 **CAMBIOS DE INDUMENTARIA**  
El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores:
  - 4.4.1 A jugar descalzos,
  - 4.4.2 A cambiar las indumentarias húmedas entre sets o después de una sustitución, siempre que el color, diseño y número del nuevo uniforme sea el mismo.
  - 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.
- 4.5 **OBJETOS PROHIBIDOS**
  - 4.5.1 Está prohibido usar objetos que puedan causar lesiones o proporcionar alguna ventaja artificial al jugador.
  - 4.5.2 Los jugadores pueden usar gafas o lentes de contacto a su propio riesgo.

## **Art.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.

- 5.1 **CAPITAN**
  - 5.1.1 **ANTES DEL ENCUENTRO**, el capitán del equipo firma el acta y representa a su equipo en el sorteo.
  - 5.1.2 **DURANTE EL ENCUENTRO**, el capitán del equipo actúa como capitán en juego mientras esté jugando. Cuando el capitán del equipo no está en la cancha, el entrenador o el propio capitán deben asignar otro jugador en el campo, a

excepción del 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.

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:

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 (Regla 3.2.4);

5.1.2.2 a pedir autorización:

a) para cambiar la indumentaria.

b) para verificar las posiciones de los equipos.

c) para comprobar el suelo, la red, el balón;

5.1.2.3 para solicitar tiempos para descanso y sustituciones (Regla 16.2.1).

5.1.3 AL FINAL DEL ENCUENTRO, el capitán del equipo:

5.1.3.1 agradece a los árbitros y firma el acta del encuentro para ratificar el resultado;

5.1.3.2 si el capitán (o el capitán en juego sustituto) expresó previamente un desacuerdo con el primer árbitro, el desacuerdo puede ser ratificado y reflejado en el acta del encuentro como una protesta oficial (Regla 5.1.2.1).

## 5.2 ENTRENADOR

5.2.1 A lo largo del encuentro el entrenador dirige el juego de su equipo desde fuera del campo de juego. Elige la formación inicial, sus sustitutos y los tiempos para descanso para dar instrucciones. En estas funciones su interlocutor oficial es el segundo árbitro.

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.

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).

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

5.2.3.3 solicita los tiempos para descanso y las sustituciones.

5.2.3.4 puede, al igual que a 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, desde la extensión de la línea de ataque, hasta la zona de calentamiento, sin perturbar o demorar el encuentro.

## 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.

## REGLA TRES: FORMATO DE JUEGO

### Art.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 Cuando el balón toca la cancha del equipo contrario.

6.1.1.2 Cuando el equipo contrario comete falta.

6.1.1.3 Cuando un equipo contrario recibe un castigo.

##### 6.1.2 Falta en el juego

Siempre que un equipo comete una acción contraria a estas Reglas, o no las cumple, uno de los árbitros pitará la correspondiente falta en el juego. Los árbitros juzgan las faltas y determinan las penalizaciones 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 una falta

La consecuencia de una falta es la pérdida de la jugada:

6.1.3.1 si el equipo adversario en falta hizo el saque, éste anota un punto y sigue sacando.

6.1.3.2 si el equipo adversario recibió el saque, anota un punto y gana el derecho a sacar.

#### 6.2 PARA GANAR UN SET

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 PARA GANAR EL ENCUESTRO

6.3.1 El encuentro lo gana el mejor de 3 sets. Dándose 2-1 ó 3-0 como posibles resultados.

6.3.2 En fase final cuando se dispute el título de liga será al mejor de 5 sets. Dándose 3-1 3-2 ó 3-0 como posibles resultados. Esto no se aplicará a aquellos grupos que disputan la fase de consolación, que seguirán jugando al mejor de 3sets.

6.3.3 En caso de empate 2-2, el set decisivo (el 5º) se juega a 15 puntos con una ventaja mínima de dos puntos.

#### 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.
- 6.4.2 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 (Regla 7.3.1.1) 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.

### Art.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.

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

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

7.1.2 El ganador del sorteo elige:

7.1.2.1 el derecho a sacar o recibir el primer saque.

7.1.2.2 el lado del campo.

El perdedor toma la alternativa restante.

#### 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 5 minutos en la red.

7.2.2 Si ambos capitanes acuerdan calentar simultáneamente en la red, los equipos lo pueden hacer durante 10 minutos.

#### 7.3 ALINEACION DE JUGADORES

7.3.1 Debe haber siempre seis jugadores por equipo en juego.

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

7.3.1.2 Cuando un equipo utiliza la opción de registrar a un jugador defensa "Líbero" (Regla 8.5), su número debe indicarse también en la hoja de posición del primer set, además de los seis jugadores iniciales.

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 árbitro.

7.3.3 Los jugadores que no aparezcan en la formación inicial de un set son sustitutos para ese set.

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

7.3.5 Discrepancias entre la posición de los jugadores en el campo y la de la hoja de posiciones:

- 7.3.5.1 Si la discrepancia se descubre antes de que comience el set, la posición de los jugadores se debe modificar de acuerdo con la de la hoja de posición. No habrá castigo.
- 7.3.5.2 Si antes del comienzo del set un jugador en el campo resulta no estar registrado en la hoja de posiciones del set, este jugador debe ser sustituido de acuerdo con la hoja de posiciones. No habrá castigo.
- 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) ormal(es), que será(n) entonces registrada(s) en el acta.

#### 7.4 POSICIONES

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

- 7.4.1 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 pies en contacto con el suelo como sigue (Figura 4):
  - 7.4.3.1 cada jugador delantero debe tener por lo menos parte de un pie más cerca de la línea central que los pies de su correspondiente jugador zaguero;
  - 7.4.3.2 cada jugador derecho (izquierdo) debe tener por lo menos parte de un pie más cerca de la línea derecha (izquierda) que los pies del jugador central de su línea.
- 7.4.4 Una vez que se ha efectuado el saque, los jugadores pueden desplazarse y ocupar cualquier posición en su propia cancha y en la zona libre.

#### 7.5 FALTA DE POSICION

- 7.5.1 El equipo comete una falta de posición si algún jugador no está en su posición correcta en el momento en que el balón es golpeado por el sacador (Reglas 7.3 y 7.4).
- 7.5.2 Si el sacador comete una falta en la ejecución del saque (Reglas 13.4 y 13.7.1), la falta del sacador prevalece sobre una falta de posición.
- 7.5.3 Si el saque se convierte en falta después del golpe de saque (Regla 13.7.2) se sancionará la falta de posición.
- 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 (Regla 6.1.2).
  - 7.5.4.2 las posiciones de los jugadores se rectifican.

## 7.6 ROTACION

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.

7.6.2 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.

## 7.7 FALTA DE ROTACION

7.7.1 Se comete una falta de rotación cuando el SAQUE no es efectuado de acuerdo al orden de rotación (Regla 7.6.1). Esto conlleva las siguientes consecuencias:

7.7.1.1 el equipo es sancionado con la pérdida de la jugada (Regla 6.1.2).

7.7.1.2 el orden de rotación de los jugadores se rectifica.

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 permanecen válidos.

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.

## **Art.8 SUSTITUCION 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. La sustitución necesita la autorización del árbitro (para el procedimiento de la sustitución ver Regla 16.5).

### 8.1 LIMITES 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.

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

### 8.2 SUSTITUCION EXCEPCIONAL

Un jugador lesionado (excepto el Líbero, Regla 8.5.2.4) 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.

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

### 8.3 SUSTITUCION POR EXPULSION

Un jugador EXPULSADO ó DESCALIFICADO (Reglas 21.3.2 y 21.3.3) debe ser sustituido reglamentariamente. Si esto no es posible el equipo es declarado INCOMPLETO (Reglas 6.4.3 y 7.3.1).

#### 8.4 SUSTITUCION 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 (Regla 9.1), se debe aplicar el siguiente procedimiento:

8.4.2.1 el equipo es castigado con la pérdida de la jugada (Regla 6.1.2).

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.

#### 8.5 JUGADOR LIBERO

8.5.1 El Líbero (Regla 4.1.2) debe ser anotado en el acta del encuentro, antes del mismo, en la línea especial reservada para ello. Su número también deberá aparecer en la hoja de posición del primer set (Regla 7.3.1.2).

8.5.2 Las reglas específicas para el Líbero son las siguientes:

8.5.2.1 Equipamiento El Líbero debe llevar una camiseta o chaqueta de distinto color en contraste con el de los otros miembros del equipo (o de diferente diseño) (Regla 4.3.5).

8.5.2.2 Acciones de juego

a) El líbero puede reemplazar a cualquier jugador zaguero.

b) Sólo puede jugar como zaguero y no puede completar un golpe de ataque desde ninguna parte (incluyendo el área de juego y la zona libre) si en el momento del contacto el balón está completamente por encima del borde superior de la red.

c) El Líbero no puede sacar, bloquear ni hacer tentativa de bloqueo.

d) 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 la zona de ataque. El balón puede ser atacado libremente si el Líbero realiza esta misma acción desde más atrás de la zona de ataque.

8.5.2.3 Reemplazo de jugadores

a) Los reemplazos en los que intervenga un Líbero no se cuentan como sustituciones regulares. 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.

b) Los reemplazos solo pueden tener lugar antes del toque de silbado para el saque:

I. Al comienzo de cada set después de que el segundo árbitro ha comprobado la hoja de posición inicial.

II. Con el balón fuera de juego.

c) Un reemplazo realizado después del toque de silbato para realizar el saque, no debe ser rechazado, pero debe ser objeto de amonestación verbal. Los subsiguientes reemplazos tardíos serán objeto de una sanción por demora.

d) Un Líbero sólo puede entrar o abandonar el campo por la línea lateral enfrente de su banquillo, entre la línea de la zona de ataque y la línea de fondo.

#### 8.5.2.4 Sustitución de un Líbero lesionado

a) Con la aprobación del primer árbitro, un Líbero lesionado puede ser reemplazado durante el encuentro por cualquier jugador que no se encuentre en el campo en ese momento. El Líbero lesionado no puede volver a jugar en el resto del encuentro.

b) El jugador designado para reemplazar al Líbero lesionado sólo podrá jugar como Líbero el resto del encuentro.

## REGLA CUATRO: ACCIONES DE JUEGO

### Art.9 SITUACIONES DE JUEGO

#### 9.1 BALON EN JUEGO

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

#### 9.2 BALON FUERA DE JUEGO

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

#### 9.3 BALON "DENTRO"

El balón es "dentro" cuando toca el suelo del campo incluidas las líneas de delimitación (Regla 1.3.2).

#### 9.4 BALON "FUERA"

El balón es "fuera" cuando:

9.4.1 la parte del balón que toca el suelo se encuentra completamente fuera de las líneas de delimitación.

9.4.2 toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona fuera del juego.

9.4.3 toca las antenas, cuerdas, postes de la red o la propia red por fuera de las bandas laterales.

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.

9.4.5 cruza completamente por el espacio inferior debajo de la red (Figura 5)

### Art. 10 CONTACTO CON EL BALON

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 SIMULTANEOS

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

10.1.2.3 Si contactos simultáneos entre dos contrarios lleva a una "RETENCION" (Regla 10.2.2), es una "DOBLE FALTA" (Regla 6.1.1.2) y la jugada se repite.

#### 10.1.3 TOQUE ASISTIDO

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

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 CARACTERISTICAS DEL TOQUE

10.2.1 El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.

10.2.2 El balón debe ser golpeado, no retenido 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 (Regla 15.2) hechos por uno o más bloqueadores siempre que ocurran durante una misma acción.

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

### 10.3 FALTAS EN EL TOQUE DEL BALON

10.3.1 CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo (Regla 10.1).

10.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en una estructura u objeto dentro del área de juego para alcanzar el balón (Regla 10.1.3).

10.3.3 RETENCION: un jugador no golpea el balón, y el balón es retenido y/o lanzado (Regla 10.2.2).

10.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca sucesivamente varias partes de su cuerpo (Regla 10.2.3).

**Art.11 BALON EN LA RED****11.1 BALON 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:
- 11.1.1.1 abajo, por el borde superior de la red,
  - 11.1.1.2 a los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria,
  - 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:
- 11.1.2.1 el jugador no toque el campo contrario;
  - 11.1.2.2 cuando se devuelva, el balón cruce el plano de la red de nuevo total o parcialmente por el espacio externo por el mismo lado de la cancha.
- El equipo contrario no puede intentar evitar dicha acción.

**11.2 BALON QUE TOCA LA RED**

Un balón que cruza la red (Regla 11.1.1) puede tocarla.  
El toque de la red por parte de un jugador no es falta, excepto cuando este jugando el balón o interfiere con el juego.

**11.3 BALON EN LA RED**

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

**Art.12 JUGADOR EN LA RED****12.1 PENETRACION POR ENCIMA 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 (Regla 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 PENETRACION 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:
- 12.2.2.1 Tocar el campo contrario con un pie(s) o mano(s) está permitido siempre que alguna parte del pie(s) o mano(s) que penetra(n) permanezca(n) en contacto con o directamente sobre la línea central.
  - 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 (Regla 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 (Regla 12.4.4) no es falta, excepto cuando las toca durante su acción de jugar el balón o intentar jugarlo.

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 (Regla 12.1.1).

12.4.2 Un jugador penetra en el espacio contrario por debajo de la red interfiriendo la acción del adversario (Regla 12.2. 1).

12.4.3 Un jugador penetra en el campo contrario (Regla 12.2.2.2).

12.4.4 Un jugador toca la red o la antena durante la acción de jugar el balón o intentar jugarlo en la red (Regla 12.3.1).

## **Art.13 SAQUE**

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

### 13.1 PRIMER SAQUE EN UN SET

13.1.1 El primer saque del primer set así como el del set decisivo (el 5º) lo realiza el equipo determinado por el sorteo (Regla 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 AL SAQUE

13.2.1 Los jugadores deben seguir el orden al saque registrado en la hoja de rotación (Regla 7.3.1.2).

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

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).

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

### 13.3 AUTORIZACION PARA EL SAQUE

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

### 13.4 EJECUCION 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), y antes de que toque cualquier parte de su cuerpo o el área de juego.
- 13.4.2 Sólo se permite un lanzamiento del balón al aire. Mover el balón de una mano a otra está permitido.
- 13.4.3 En el momento del golpe de saque o el despegue para un saque en suspensión, el sacador no debe tocar la cancha (incluida la línea de fondo) ni el suelo fuera de la zona de saque.  
Después de golpear el balón, el sacador puede pisar o caer fuera de la zona de saque o dentro del campo.
- 13.4.4 El sacador debe golpear el balón dentro de los 8 segundos siguientes al toque de silbato del primer árbitro.
- 13.4.5 Un saque efectuado antes del toque de silbato es nulo y debe repetirse.

### 13.5 PANTALLA

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

### 13.6 FALTAS EN EL SAQUE

- 13.6.1 Faltas en el saque:  
Las siguientes faltas conducen a un cambio de saque aún cuando el adversario está fuera de posición (Regla 13.7.1). El sacador:
  - 13.6.1.1 infringe el orden al saque (Regla 13.2),
  - 13.6.1.2 no ejecuta el saque correctamente (Regla 13.4),
- 13.6.2 Faltas en el saque después de golpear el balón:  
Después de que el balón haya sido golpeado correctamente, el saque se convierte en falta (excepto cuando un jugador está fuera de posición) si el balón (Regla 13.7.2):
  - 13.6.2.1 toca a un jugador de su equipo o cruza el plano vertical de la red completamente fuera del espacio de cruce (Reglas 9.4.4, 9.4.5 y 11.1.1).
  - 13.6.2.2 va "fuera" (Regla 9.4)
  - 13.6.2.3 pasa sobre una pantalla (Regla 13.5).

### 13.7 FALTAS DESPUES DEL SAQUE Y FALTAS DE POSICION

- 13.7.1 Si el sacador comete una falta en el momento del golpe de saque (ejecución incorrecta, error en el orden de rotación, etc.) y el adversario está en falta de posición, es la falta en el saque la que se sanciona.
- 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 sancionada.

**Art.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.
- 14.1.2 Durante un golpe de ataque está permitido fintar (tipping) solamente si el contacto es limpio y el balón no es retenido o lanzado.
- 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).
- 14.2.2 Un zaguero puede completar un golpe de ataque desde cualquier altura por detrás de la zona de frente:
  - 14.2.2.1 en el momento de su impulso, el(los) pie(s) del jugador no deben ni tocar ni cruzar la línea de ataque;
  - 14.2.2.2 después de golpear el balón, el jugador puede caer dentro de la zona de frente (Regla 1.4.1).
- 14.2.3 Un zaguero también puede completar un golpe de ataque desde la zona de frente si, en el momento del contacto el balón no está completamente por encima del borde superior de la red.
- 14.2.4 Ningún jugador puede completar un golpe de ataque sobre el saque del adversario cuando el balón se encuentra en la zona de frente y completamente por encima del borde superior de la red.

**14.3 FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE**

- 14.3.1 Un jugador golpea el balón en el espacio de juego del equipo adversario (Regla 14.2.1).
- 14.3.2 Un jugador envía el balón "fuera" (Regla 9.4).
- 14.3.3 Un zaguero completa un golpe de ataque en la zona de frente cuando, en el momento del golpe, el balón está completamente por encima del borde superior de la red (Regla 14.2.3).
- 14.3.4 Un jugador completa un golpe de ataque sobre el saque del adversario cuando el balón está en la zona de frente y completamente por encima del borde superior de la red (Regla 14.2.4).
- 14.3.5 Un Líbero (Regla 8.5) completa un golpe de ataque dentro del área de juego si en el momento de golpear al balón este está completamente por encima del borde superior de la red (Regla 14.2.3).
- 14.3.6 Un jugador completa un golpe de ataque por encima del borde superior de la red, si el pase proviene de un toque de dedos de un libero desde la zona de frente. (Regla 8.5.2.2.d).

**Art.15 BLOQUEO****15.1 BLOQUEAR**

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

15.1.2 Tentativa de bloqueo:

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

15.1.3 Bloqueo consumado:

Un bloqueo ha sido consumado cuando el balón es tocado por un bloqueador.

15.1.4 Bloqueo colectivo:

El bloqueo colectivo es realizado por dos o tres jugadores, colocados unos cerca de los otros, y se consuma 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.

**15.4 BLOQUEO Y TOQUES DEL EQUIPO**

15.4.1 Un toque de bloqueo no se cuenta como toque de equipo (Regla 10.1).

Consecuentemente, después de un bloqueo un equipo tiene derecho a tres toques para devolver el balón.

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 prohibido.

**15.6 FALTAS EN EL BLOQUEO**

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

15.6.2 Un zaguero completa un bloqueo o participa en un bloqueo consumado (Reglas 15.1.1, 15.1.3 y 15.1.4).

15.6.3 Bloquear el saque del adversario (Regla 15.5).

15.6.4 El balón es enviado "fuera" por el bloqueo (Regla 9.4).

15.6.5 Bloquear el balón en el espacio contrario por fuera de las antenas.

15.6.6 Un Líbero completa o hace una tentativa de bloqueo individual o colectivamente, o participa en un bloqueo consumado (Reglas 8.5.2.c, 15.1.2, 15.1.3 y 15.1.4).

**REGLA CINCO: INTERRUPCIONES Y DEMORAS****Art.16 INTERRUPCIONES NORMALES DEL JUEGO**

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

**16.1 NUMERO DE INTERRUPCIONES NORMALES**

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

**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.

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.

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

**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.

16.3.2 Sin embargo, un equipo no está autorizado a hacer peticiones consecutivas para sustitución de jugadores en la misma interrupción de juego. Puede sustituirse a dos o más jugadores durante la misma interrupción (Regla 8.1.1).

**16.4 TIEMPOS PARA DESCANSO**

16.4.1 Un tiempo para descanso dura 30 segundos.

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 SUSTITUCION DE JUGADORES**

(Para las limitaciones, ver la Regla 8.1)

(Para las sustituciones en las que participe el Líbero, ver Regla 8.5)

16.5.1 La sustitución debe realizarse en la zona de sustitución (Regla 1.4.3).

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 En el momento de la solicitud para sustitución, el (los) sustituto(s) debe(n) estar listo(s) para entrar, cerca de la zona de sustitución y de pie (Regla 1.4.3).

En caso contrario no se autoriza la sustitución y el equipo es sancionado con demora (Regla 17.2).

16.5.4 Si el entrenador pretende realizar más de una sustitución, debe señalar el número en el momento de la solicitud. En este caso, las sustituciones deben realizarse en secuencia, una pareja de jugadores después de otra.

**16.6 SOLICITUDES IMPROCEDENTES****16.6.1 Es improcedente solicitar una interrupción:**

16.6.1.1 durante una jugada o en el momento de o después de sonar el silbato para el saque (Regla 16.2.1),

16.6.1.2 por un miembro no autorizado del equipo (Regla 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 (Regla 16.3.2),

16.6.1.4 después de haber agotado el número autorizado de tiempos para descanso y sustituciones (Regla 16.1).

16.6.2 Cualquier solicitud improcedente que no afecte o demore el juego debe ser rechazada.

16.6.3 Una solicitud improcedente repetida durante el partido constituye demora.

**Art.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,

17.1.2 prolongar otras interrupciones después de haber sido ordenada la reanudación del juego, 17.1.3 solicitar una sustitución ilegal (Regla 8.4),

17.1.3 repetir una solicitud improcedente (Regla 16.6.2),

17.1.4 demorar el juego por un jugador en el campo.

**17.2 SANCIONES POR DEMORA**

17.2.1 Las sanciones "amonestación por demora" o "castigo por demora" son sanciones al equipo.

17.2.1.1 Las sanciones por demora se mantienen todo el partido

17.2.1.2 Todas las sanciones por demora (incluida la amonestación) se registran en el acta del encuentro.

17.2.2 La primera demora en el encuentro ocasionada por un miembro de un equipo se sanciona con una "AMONESTACION POR DEMORA".

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 (Regla 6.1.2).

17.2.4 Las sanciones por demora impuestas antes o entre los sets se aplican en el siguiente set.

**Art.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. La jugada se repite.

- 18.1.2 Si un jugador lesionado no puede ser sustituido ni en forma reglamentaria ni excepcional (Reglas 8.1 y 8.2), se concede 3 minutos al jugador para recuperarse, pero sólo una vez al mismo jugador durante el encuentro.  
Si el jugador no se recupera, su equipo es declarado incompleto (Reglas 6.4.3 y 7.3.1.1).
- 18.2 **INTERFERENCIA EXTERNA**  
Si ocurre una interferencia externa durante el juego, éste debe detenerse y la jugada se repite.
- 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.
- 18.3.2 De ocurrir una o varias interrupciones cuya duración no exceda de 4 horas en total:
- 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;
- 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.
- 18.3.3 De ocurrir una o varias interrupciones que excedan 4 horas en total, el encuentro debe jugarse de nuevo en su totalidad.

## **Art.19 INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO**

- 19.1 **INTERVALOS**  
Todos los intervalos entre sets duran tres minutos.  
Durante este período de tiempo, se hace el cambio de campo y se registran las formaciones de los equipos en el acta.
- 19.2 **CAMBIOS DE CAMPO**
- 19.2.1 Después de cada set, los equipos cambian de campo, con excepción del set decisivo (Regla 7.1)  
Los demás miembros de los equipos cambian de banquillo.
- 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. 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.

**REGLA SEIS: CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES****Art.20 REQUERIMIENTOS DE CONDUCTA****20.1 CONDUCTA DEPORTIVA**

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

20.1.2 Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con deportividad, sin discutirlos. En caso de duda, se puede solicitar una aclaración, sólo a través del capitán en juego.

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

**20.2 JUEGO LIMPIO**

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

20.2.2 Se permite la comunicación entre miembros del equipo durante el encuentro (Regla 5.2.3.4).

**Art.21 CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES****21.1 CONDUCTA INCORRECTA MENOR**

Ofensas por conductas incorrectas menores no están sujetas a sanción. Es labor del primer árbitro prevenir a los equipos, mediante una amonestación verbal o una señal de la mano, que las acciones se están acercando a nivel de una sanción. Esto lo hará a través del capitán del equipo.

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

**21.2 CONDUCTA INCORRECTA QUE LLEVA SANCION**

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

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

21.2.2 Conducta ofensiva: palabras o gestos difamatorios o insultantes.

21.2.2 Agresión: ataque físico o intento de agresión.

**21.3 ESCALA DE SANCIONES**

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

**21.3.1 Castigo**

La primera conducta grosera en el encuentro por cualquier miembro del equipo se castiga con la pérdida de la jugada (Regla 6.1.2).

**21.3.2 Expulsión**

- 21.3.2.1 Un miembro de un equipo sancionado con expulsión no puede jugar el resto del set y debe permanecer sentado en el área de castigo, detrás de su banquillo (Reglas 1.4.5,5.3.2 y figura 1) sin más consecuencias.  
Un entrenador expulsado pierde su derecho a intervenir en el set y debe permanecer sentado en el área de castigo detrás de su banquillo (Regla 1.4.5 y figura 1).
- 21.3.2.2 La primera conducta ofensiva por cualquier miembro de un equipo se sanciona con expulsión sin más consecuencias.
- 21.3.2.3 Una segunda conducta grosera en el mismo encuentro por el mismo miembro del equipo se sanciona con expulsión sin ninguna otra consecuencia.
- 21.3.3 **Descalificación**
- 21.3.3.1 El miembro del equipo que sea sancionado con descalificación debe abandonar el área de control durante el resto del encuentro sin más consecuencias.
- 21.3.3.2 La primera agresión se sanciona con descalificación sin más consecuencias.
- 21.3.3.3 Una segunda conducta ofensiva en el mismo encuentro por el mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin más consecuencias.
- 21.3.3.4 La tercera conducta grosera en el mismo encuentro por el mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin más consecuencias.
- 21.4 **APLICACION DE LAS SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA**
- 21.4.1 Todas las sanciones por conducta incorrecta son individuales, permanecen durante todo el encuentro y se registran en el acta del encuentro.
- 21.4.2 La repetición de una conducta incorrecta por el mismo miembro de un equipo en el mismo encuentro se sanciona progresivamente según la Regla 21.3 y la figura 9 (cada conducta sucesiva del mismo miembro del equipo recibe una sanción mayor).
- 21.4.3 Una expulsión o descalificación motivada por una conducta ofensiva o agresión no requiere sanción previa.
- 21.5 **CONDUCTA INCORRECTA ANTES Y ENTRE LOS SETS**  
Cualquier conducta incorrecta ocurrida antes o entre los sets se sanciona de acuerdo a la Regla 21.3 y las sanciones se aplican en el set siguiente.
- 21.6 **TARJETAS**  
Amonestación: verbal o con una señal, sin tarjeta  
Castigo: tarjeta amarilla  
Expulsión: tarjeta roja  
Descalificación: tarjetas amarilla y roja juntas

**REGLA SIETE: CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS****Art.22 CUERPO ARBITRAL****22.1 COMPOSICION**

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

- El primer árbitro
- El segundo árbitro
- El anotador

En el caso de que no fuese a un partido el anotador, el segundo árbitro hará sus funciones. Cuando sólo asista a un partido el primer árbitro, este realizará las funciones del segundo árbitro y del anotador.

**22.2 PROCEDIMIENTOS**

22.2.1 Sólo el primer y segundo árbitro pueden hacer sonar su silbato durante el partido:

22.2.1.1 el primer árbitro pita y hace la señal para efectuar el saque que inicia la jugada.

22.2.1.2 el primer y segundo arbitro pitan para indicar la finalización de la jugada si están seguros de que se cometió una falta y han identificado su naturaleza.

22.2.2 Pueden hacer sonar su silbato durante una interrupción de juego para indicar que autorizan o rechazan alguna solicitud de los equipos.

22.2.3 Inmediatamente después de que los árbitros pitan para dar por terminada una jugada, deben indicar con las señales oficiales (Regla 27.1):

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

- a) el equipo que saca,
- b) la naturaleza de la falta
- c) el jugador que cometió la falta (si es necesario)

El segundo árbitro repetirá las señales de mano hechas por el primer árbitro.

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

- a) la naturaleza de la falta.
- b) El jugador en falta (si es necesario)
- c) El equipo que se va a sacar, siguiendo al primer árbitro repitiendo las señas 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 gane el saque.

22.2.3.3 En caso de doble falta, ambos árbitros indicarán:

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

**Art.23 PRIMER ARBITRO****23.1 UBICACION**

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

**23.2 AUTORIDAD**

23.2.1 El primer árbitro dirige el partido de principio a fin. El primer árbitro tiene autoridad sobre todos los oficiales y miembros de los equipos.

Durante el partido las decisiones del primer árbitro son definitivas. Tiene autoridad para revocar las decisiones de los demás oficiales si juzga que son equivocadas. El primer árbitro puede reemplazar a los oficiales que no lleven a cabo sus funciones correctamente.

23.2.2 El primer árbitro supervisa también el trabajo de los recogebalones, secapisos y mopas.

23.2.3 El primer árbitro tiene el poder para decidir cualquier problema que incumba el juego, incluso aquellos no previstos en el Reglamento.

23.2.4 El primer árbitro no debe permitir ninguna discusión respecto a sus decisiones. No obstante, si un jugador lo solicita, el primer árbitro dará una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas en las que haya basado su decisión. Si el capitán 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 (Reglas 5.1.2.1 y 5.1.3.2).

23.2.5 El primer árbitro tiene la responsabilidad de determinar antes y durante el partido sobre si el área de juego y las condiciones son correctas o no, para jugar.

**23.3 RESPONSABILIDADES**

23.3.1 Antes del partido, el primer árbitro:

23.3.1.1 inspecciona las condiciones del área de juego, el balón y el resto del equipamiento.

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 únicamente el primer árbitro está autorizado para:

23.3.2.1 amonestar a los equipos

23.3.2.2 sancionar conductas incorrectas y demoras,

23.3.2.3 decidir acerca de:

a) Las faltas del sacador y las posiciones del equipo al saque, incluida la pantalla.

b) Las faltas en el toque del balón.

c) Las faltas por encima de la red y su parte superior.

d) Los balones que crucen el espacio inferior por debajo de la red (Regla 9.4.5).

23.3.3 Al final del encuentro, firma el acta.

**Art.24 SEGUNDO ARBITRO****24.1 UBICACION**

El segundo árbitro lleva a cabo sus funciones de pie ante el poste, fuera del campo en el lado opuesto y de frente al primer árbitro.

**24.2 FACULTADES**

24.2.1 El segundo árbitro es el asistente del primer árbitro, pero tiene, también su propio ámbito de jurisdicción (Regla 26.3).

Si el primer árbitro no fuera capaz de continuar oficiando, el segundo árbitro puede reemplazarlo.

24.2.2 El segundo árbitro puede, sin hacer sonar el silbato, señalar faltas que no sean de su competencia, pero no debe insistir sobre las mismas al primer árbitro.

24.2.3 El segundo árbitro supervisa el trabajo del anotador.

24.2.4 El segundo árbitro controla a los miembros de los equipos en los banquillos e informa de sus conductas incorrectas al primer árbitro.

24.2.5 El segundo árbitro controla a los jugadores en la zona de calentamiento (Regla 4.2.3)

24.2.6 El segundo árbitro autoriza las interrupciones, controla su duración y rechaza las solicitudes improcedentes.

24.2.7 El segundo 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.

24.2.8 En caso de lesión de un jugador, el segundo árbitro autoriza una sustitución excepcional (Regla 8.2) o un tiempo de recuperación de 3 minutos (Regla 18.1.2)

24.2.9 El segundo árbitro controla las condiciones del suelo, principalmente en la zona de frente. También controla, durante el encuentro, que los balones conservan las condiciones reglamentarias.

24.2.10 El segundo árbitro supervisa a los miembros de los equipos en las áreas de castigo e informa al primer árbitro de sus conductas incorrectas (Regla 1.4.5).

**24.3 RESPONSABILIDADES**

24.3.1 Al comienzo de cada set, en el cambio de campos en el set decisivo y siempre que sea necesario, comprueba que las posiciones de los jugadores en el campo se corresponden con las de las hojas de rotación.

24.3.2 Durante el encuentro, el segundo árbitro decide, pita y señala:

24.3.2.1 faltas de posesión del equipo receptor (Regla 7.5).

24.3.2.2 el contacto con la parte inferior de la red o con la antena de su lado del campo de cualquier jugador jugando el balón o intentando hacerlo (Regla 12.3.1),

24.3.2.3 la penetración en el campo contrario y el espacio por debajo de la red (Regla 12.2).

24.3.2.4 faltas por golpe de ataque o bloqueo de los zagueros o del Líbero (Reglas 8.5.2.2,14.3.3, 15.6.2 y 15.6.6).

24.3.2.5 la falta por el golpe de ataque efectuado por un jugador de un balón que proviene de la colocación del Líbero en la zona de ataque (Regla 14.3.6).

24.3.2.6 el balón que cruza la red por fuera del espacio de paso hacia el campo contrario o toca la antena de su lado del campo (Reglas 9.4.3 y 9.4.4).

- 24.3.2.7 el contacto del balón con un objeto extraño o con el suelo cuando el primer árbitro no está en posición de ver el contacto (Reglas 9.4.1 y 9.4.2)
- 24.3.3 Al final del encuentro, firma el acta.

## **Art.25 ANOTADOR**

### **25.1 UBICACION**

El anotador desempeña sus funciones sentado en la mesa del anotador en el lado opuesto y de frente al primer árbitro.

### **25.2 RESPONSABILIDADES**

El anotador rellena el acta de acuerdo al Reglamento, en cooperación con el segundo árbitro. Usa un zumbador o algún otro aparato similar para hacer señales a los árbitros en cumplimiento de sus responsabilidades.

#### **25.2.1 Antes del partido y del set, el anotador:**

25.2.1.1 registra los datos del partido y de los equipos, de acuerdo al procedimiento establecido y obtiene las firmas de los capitanes y entrenadores.

25.2.1.2 registra la formación inicial de cada equipo tomada de las hojas de rotación. Si no recibe las hojas de rotación a tiempo, notifica inmediatamente el hecho al segundo árbitro.

25.2.1.3 registra el número y nombre del Líbero

#### **25.2.2 Durante el partido, el anotador :**

25.2.2.1 registra los puntos anotados por cada equipo y vigila su concordancia con el marcador;

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

25.2.2.3 registra los tiempos para descanso y las sustituciones de jugadores, controlando su número, e informando al segundo árbitro;

25.2.2.4 notifica a los árbitros las solicitudes de interrupción que sean improcedentes;

25.2.2.5 anuncia a los árbitros el final de los sets, el comienzo y final de los tiempos de descansos técnicos y la consecución del punto 8 en el set decisivo;

25.2.2.6 registra cualquier sanción;

25.2.2.7 registra cualquier acontecimiento según indique el segundo árbitro, por ejemplo sustituciones excepcionales (Regla 8.2), tiempos de recuperación (Regla 18.1.2) interrupciones prolongadas (Regla 18.2), interferencia externa (Regla 18.2),

#### **25.2.3 Al final del encuentro, el anotador:**

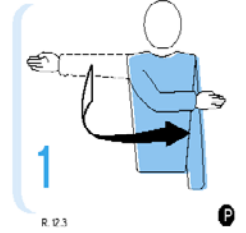

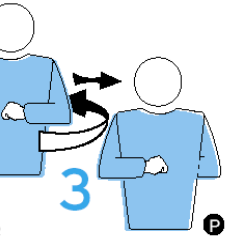
25.2.3.1 registra el resultado final;

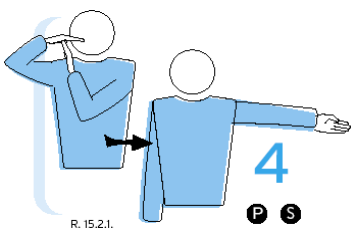
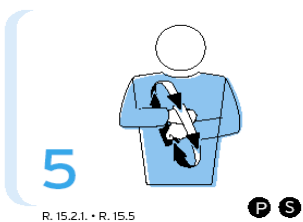
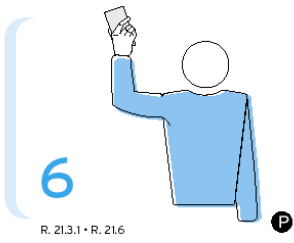
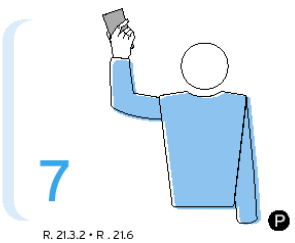
25.2.3.2 en caso de protesta, con autorización previa del primer árbitro, escribe o permite escribir al capitán en el acta una queja sobre el incidente protestado.

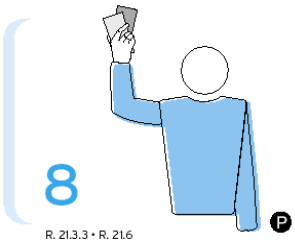

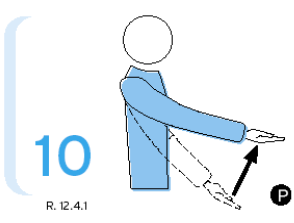
25.2.3.3 después de firmar en el acta él mismo, obtiene las firmas de los capitanes y, entonces, la de los árbitros.

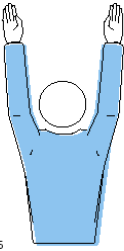
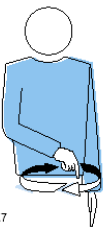
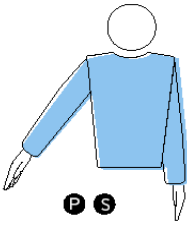

**Art.26 SEÑALES OFICIALES****26.1 SEÑALES OFICIALES DE LOS ARBITROS**

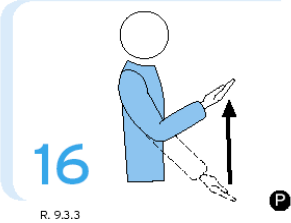
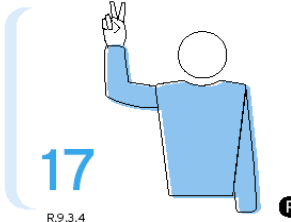
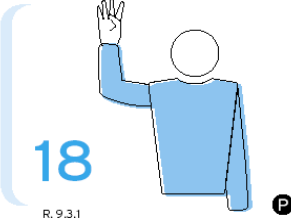
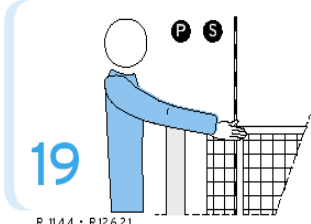
Los árbitros deben indicar, con las señales oficiales, la razón por la que pitaron (naturaleza de la falta pitada o el propósito de la interrupción autorizada). La señal debe ser mantenida un momento y, si se hace con una mano, será la correspondiente al lado del equipo que ha cometido la falta o realizado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

HECHOS SEÑALADOS	FIGURAS	ACCIONES
AUTORIZACIÓN DEL SAQUE		Mover la mano para indicar la dirección del servicio
EQUIPO QUE SIRVE		Extender el brazo del lado del equipo que deberá sacar
CAMBIO DE CAMPO		Levantar los antebrazos por delante y por detrás y girarlos alrededor del cuerpo


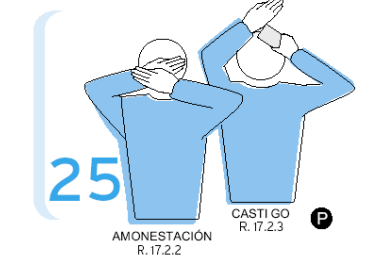
HECHOS SEÑALADOS	FIGURAS	ACCIONES
TIEMPO DE DESCANSO		Posar la palma de una mano sobre los dedos de la otra, sostenida verticalmente (en forma de T)
SUSTITUCIÓN		Rotación de un antebrazo alrededor del otro
CONDUCTA INCORRECTA CASTIGO	Mostrar una	tarjeta amarilla para castigo
		
EXPULSIÓN		Mostrar una tarjeta roja para expulsión

HECHOS SEÑALADOS	FIGURAS	ACCIONES
DESCALIFICACIÓN		Mostrar las dos (2) tarjetas juntas para descalificación
FIN DEL SET O ENCUENTRO		Cruzar los antebrazos frente al pecho con las manos abiertas
BALÓN SOSTENIDO O RETENIDO DURANTE EL GOLPE DE SAQUE		Levantar el brazo extendido con la palma de la mano hacia arriba
RETRASO EN EL SAQUE		Levantar ocho (8) dedos separados

HECHOS SEÑALADOS	FIGURAS	ACCIONES
FALTA EN EL BLOQUEO O PANTALLA	 <p>12 R. 14.6 • 12.5</p>	Levantar verticalmente los dos brazos, con las palmas al frente
FALTA DE POSICIÓN O DE ROTACIÓN	 <p>13 R. 7.5 o R. 7.7</p>	Hacer un movimiento circular con el índice
BALÓN DENTRO	 <p>14 R. 8.3</p>	Extender el brazo y los dedos hacia el suelo
BALÓN FUERA	 <p>15 R. 8.4</p>	Levantar verticalmente los antebrazos, manos abiertas y palmas hacia el cuerpo

HECHOS SEÑALADOS	FIGURAS	ACCIONES
BALÓN RETENIDO		Levantar lentamente el antebrazo con la palma de la mano hacia arriba
DOBLE GOLPE		Levantar dos (2) dedos separados
CUATRO TOQUES		Levantar cuatro (4) dedos separados
RED TOCADA POR UN JUGADOR O POR UN BALÓN DE SAQUE QUE NO SIGUE EL JUEGO		Indicar el lado correspondiente de la red

HECHOS SEÑALADOS	FIGURAS	ACCIONES
PENETRACIÓN EN EL ESPACIO CONTRARIO POR ENCIMA DE LA RED	<p>R. 11.4.1</p>	Colocar una mano sobre la red con la palma hacia abajo
FALTA DE ATAQUE REALIZADA POR UN ZAGUERO, POR EL LÍBERO O EN EL SAQUE DEL CONTRARIO	<p>R. 13.3.3 • R. 13.3.4 • R. 13.3.5</p>	Mover el antebrazo con la mano abierta, de arriba hacia abajo
O EN UN PASE DE DEDOS REALIZADO POR EL LÍBERO EN SU ZONA DELANTERA	<p>R. 8.4.5 • R. 11.2.1 • R. 11.2.2 • R. 11.2.2.2</p>	Señalar la línea central
O BALÓN QUE HA PASADO POR DEBAJO DE LA RED	<p>R. 6.1.2.2 • R. 9.1.2.3</p>	Levantar verticalmente los dedos pulgares

HECHOS SEÑALADOS	FIGURAS	ACCIONES
BALÓN TOCADO		<p>Frotar con la palma de una mano los dedos de la otra mano sostenida en posición vertical</p>
<p>AMONESTACIÓN POR RETRASO DE JUEGO</p> <p>O CASTIGO POR RETRASO DE JUEGO</p>		<p>Cubrir la muñeca derecha con la mano izquierda abierta mirando hacia el árbitro (amonestación)</p> <p>o apuntar hacia la muñeca con la tarjeta amarilla (castigo)</p>