

REGLAMENTO DE VOLEIBOL



APROBADAS POR EL XXV CONGRESO MUNDIAL DE LA FIVB EN ATLANTA 1996. (1997 - 2000)

ÍNDICE

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Sección I - Capítulo Uno

INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

1 Área de juego

- [1.1 Dimensiones](#)
- [1.2 Superficie de juego](#)
- [1.3 Líneas de la cancha](#)
- [1.4 Zonas y áreas](#)
- [1.5 Temperatura](#)
- [1.6 Iluminación](#)

2 Red y postes

- [2.1 Altura de la red](#)
- [2.2 Estructura](#)
- [2.3 Bandas laterales](#)
- [2.4 Antenas](#)
- [2.5 Postes](#)
- [2.6 Útiles complementarios](#)

3 Balón

- [3.1 Características](#)
- [3.2 Uniformidad de los balones](#)
- [3.3 Sistema de tres balones](#)

Sección I - Capítulo Dos

PARTICIPANTES

4 Equipos

- [4.1 Composición de los equipos](#)
- [4.2 Ubicación de los participantes](#)
- [4.3 Indumentaria](#)
- [4.4 Cambios de indumentaria](#)
- [4.5 Objetos prohibidos](#)

5 Responsables de los equipos

- [5.1 Capitán](#)
- [5.2 Entrenador](#)
- [5.3 Entrenador asistente](#)

Sección I - Capítulo Tres

FORMATO DEL JUEGO

6 Para anotar un punto, ganar un set y el encuentro

- [6.1 Para anotar un punto](#)
- [6.2 Para ganar un set](#)
- [6.3 Para ganar el encuentro](#)
- [6.4 No presentación y equipo incompleto](#)

7 Estructura del juego

- [7.1 Sorteo](#)
- [7.2 Sesión de calentamiento](#)
- [7.3 Formación de los equipos](#)
- [7.4 Posiciones](#)
- [7.5 Faltas de posición](#)
- [7.6 Rotación](#)
- [7.7 Faltas de rotación](#)

8 Sustitución de jugadores

- [8.1 Limitaciones en las sustituciones](#)
- [8.2 Sustitución excepcional](#)
- [8.3 Sustitución por expulsión](#)
- [8.4 Sustitución ilegal](#)

Sección I - Capítulo Cuatro

ACCIONES DE JUEGO

9 Situaciones de juego

- [9.1 Balón en juego](#)
- [9.2 Balón fuera de juego](#)
- [9.3 Balón "dentro"](#)
- [9.4 Balón "fuera"](#)

10 Juego con el balón

- [10.1 Toques por equipo](#)
- [10.2 Características del toque](#)
- [10.3 Faltas en el toque del balón](#)

11 Balón en la red

- [11.1 Paso del balón por encima de la red](#)
- [11.2 Balón que toca la red](#)
- [11.3 Balón en la red](#)

12 Jugador en la red

- [12.1 Rebasar con las manos el plano vertical de la red](#)
- [12.2 Penetración debajo de la red](#)
- [12.3 Contacto con la red](#)
- [12.4 Faltas del jugador en la red](#)

13 Saque

- [13.1 Primer saque en un set](#)
- [13.2 Orden al saque](#)
- [13.3 Autorización para el saque](#)
- [13.4 Ejecución del saque](#)
- [13.5 Tentativa de saque](#)
- [13.6 Pantalla](#)
- [13.7 Faltas en el saque](#)
- [13.8 Faltas de saque y de posición](#)

14 Golpe de ataque

- [14.1 Golpe de ataque](#)
- [14.2 Restricciones del golpe de ataque](#)
- [14.3 Faltas en el golpe de ataque](#)

15 Bloqueo

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

Sección I - Capítulo Cinco

INTERRUPCIONES Y DEMORAS

16 Interrupciones normales del juego

- [16.1 Número de interrupciones normales](#)
- [16.2 Solicitudes para interrupciones normales](#)
- [16.3 Secuencia de las interrupciones](#)
- [16.4 Tiempos para descanso y tiempos técnicos](#)
- [16.5 Sustitución de jugadores](#)
- [16.6 Solicitudes improcedentes](#)

17 Demoras de juego

- [17.1 Tipos de demora](#)
- [17.2 Sanciones por demora](#)

18 Interrupciones excepcionales de juego

- [18.1 Lesiones](#)
- [18.2 Interferencia externa](#)
- [18.3 Interrupciones prolongadas](#)

19 Intervalos y cambios de campo

- [19.1 Intervalos](#)
- [19.2 Cambios de campo](#)

Sección I - Capítulo Seis

CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

20 Requerimientos de conducta

- [20.1 Conducta deportiva](#)
- [20.2 Juego limpio](#)

21 Conducta incorrecta y sus sanciones

- [21.1 Conducta incorrecta](#)
- [21.2 Escala de sanciones](#)
- [21.3 Aplicación de las sanciones](#)
- [21.4 Conducta incorrecta antes y entre sets](#)

SECCIÓN II

LOS ÁRBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y SEÑALES MANUALES

22 Cuerpo arbitral y procedimientos

- [22.1 Composición](#)
- [22.2 Procedimientos](#)

23 Primer árbitro

- [23.1 Ubicación](#)
- [23.2 Facultades](#)
- [23.3 Responsabilidades](#)

24 Segundo árbitro

- [24.1 Ubicación](#)
- [24.2 Facultades](#)
- [24.3 Responsabilidades](#)

25 Anotador

- [25.1 Ubicación](#)
- [25.2 Responsabilidades](#)

26 Jueces de línea

- [26.1 Ubicación](#)

[26.2 Responsabilidades](#)

[27 Señales oficiales](#)

[27.1 Señales oficiales de los árbitros](#)

[27.2 Señales oficiales de los jueces de línea](#)

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El voleibol es un deporte jugado por dos equipos en una cancha dividida por una red. Hay diferentes versiones disponibles para las distintas circunstancias, a fin de ofrecer la versatilidad del juego a todas las personas.

El objetivo del juego es enviar el balón por encima de la red al piso del campo contrario e impedir que toque el de su propio campo. El equipo tiene derecho a dar tres toques al balón (además del toque de bloqueo) para regresarlo.

El balón se pone en juego con un saque: el sacador golpea el balón enviándolo por encima de la red al campo contrario. La jugada continúa hasta que el balón toca el piso en el campo de juego, es declarado "fuera" o un equipo no logra enviarlo de regreso en forma correcta.

En voleibol, sólo el equipo que saca puede anotar un punto (excepto en el set decisivo). Cuando el equipo que recibe gana la jugada, obtiene el derecho al saque (en el set decisivo también marca un punto) y sus jugadores rotan una posición en el sentido de las manecillas del reloj.

SECCIÓN I

EL JUEGO

CAPITULO UNO

INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

1 ÁREA DE JUEGO

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

1.1 DIMENSIONES

La cancha es un rectángulo de 18 x 9 m. rodeado por una zona libre de un mínimo de 3 m. de ancho en todos sus lados.

El espacio de juego libre es el espacio aéreo 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 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.

Para los Campeonatos Mundiales de Mayores y los Juegos Olímpicos, la zona libre debe medir un mínimo de 6 m. desde las líneas laterales y 9 m. desde las líneas de fondo.

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 sobre superficies rugosas o resbaladizas.

Para Competencias Mundiales de la FIVB sólo 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 de juego debe ser de color claro.

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

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 LÍNEAS DE LA CANCHA

1.3.1 Todas las líneas tienen 5 cm. de ancho. Deben ser de color claro y diferente al del piso y al de cualquiera otras líneas.

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 se marcan en el interior de la cancha.

1.3.3 Línea central

El eje de la línea central divide la cancha en dos campos de juego iguales de 9 x 9 m. cada uno. Esta línea se extiende bajo la red hasta las líneas laterales.

1.4 ZONAS Y ÁREAS

1.4.1 Zona de frente

En cada campo la zona de frente está limitada por el eje de la línea central y la línea de ataque trazada a 3 m. de dicho eje (incluyendo su ancho).

Para las Competencias Mundiales de la FIVB, las líneas de ataque se extienden agregando desde las líneas laterales cinco líneas cortas de 15 cm. de largo y 5 cm. de ancho c/u, trazadas a 20 cm. de distancia una de otra, para totalizar una extensión de 1.75 m.

La zona de frente se extiende más allá de las líneas 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 la línea de fondo (excluyendo ésta).

Está limitada a los lados por dos líneas cortas, de 15 cm. de largo cada una trazadas a 20 cm. de distancia de la línea de fondo como una extensión de las líneas laterales. Ambas líneas se incluyen 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 limitada por la prolongación imaginaria de ambas líneas de ataque hasta los lados de la mesa del anotador.

1.4.4 Área de calentamiento

Para las Competencias Mundiales de la FIVB, las áreas de calentamiento, de aproximadamente 3 x 3 m., están ubicadas en las esquinas laterales de los bancos, fuera de la zona libre.

1.5 TEMPERATURA

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

Para las Competencias Mundiales de la FIVB, la temperatura máxima no debe ser superior a los 25° C (77° F) y la mínima no debe ser inferior a los 16° C (61° F).

1.6 ILUMINACIÓN

Para las Competencias Mundiales de la FIVB, la iluminación en el área de juego debe ser de 1000 a 1500 luz medidos a 1 m. sobre la superficie de juego.

2 RED Y POSTES

2.1 ALTURA DE LA RED

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

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

2.2 ESTRUCTURA

La red mide 1 m. de ancho y 9.50 m. de largo, y está hecha de malla negra a cuadros de 10 cm. por lado.

A lo largo del borde superior está cosida una banda horizontal de 5 cm. de ancho hecha de lona blanca doblada y cosida a todo lo largo. En cada extremo la banda tiene una perforación y un cordón, el cual se ata a los postes para mantener tensa la parte superior de la red.

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

A lo largo de la parte inferior de la red (sin banda horizontal) hay una cuerda enhebrada en las mallas, 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. 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 1.80 m de largo y 10 mm de diámetro. Está hecha de fibra de vidrio o material similar.

Dos antenas se fijan en los costados opuestos de la red en el extremo exterior de cada banda lateral.

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

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

2.5 POSTES

2.5.1 Los postes que sostienen la red se ubican a una distancia de 0.50 m. - 1 m. de cada línea lateral. Tienen 2.55 m. de altura y deben ser preferiblemente ajustables.

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

2.6 ÚTILES COMPLEMENTARIOS

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

3 BALÓN

3.1 CARACTERÍSTICAS

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

Su color debe ser uniforme y claro.

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

Su presión interior debe ser de 0.30 a 0.325 kg./cm (294.3 a 318.82 mbar o hPa).

3.2 UNIFORMIDAD DE LOS BALONES

todos los balones a utilizarse en un encuentro deben tener las mismas características de circunferencia, peso, presión, tipo, etc.

Las Competencias Mundiales de la FIVB deben jugarse con balones aprobados por la FIVB.

3.3 SISTEMA DE TRES BALONES

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

CAPITULO DOS

PARTICIPANTES

4 EQUIPOS

4.1 COMPOSICIÓN 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. Uno de los jugadores es el capitán del equipo, quien deberá estar indicado en la hoja del encuentro.

En Competencias Mundiales de la FIVB el médico deberá estar previamente acreditado por la FIVB.

4.1.2 Solo los jugadores registrados en la hoja del encuentro pueden entrar al campo y participar en el juego. La composición del equipo no puede modificarse después de que el entrenador y el capitán del equipo hayan firmado la hoja del encuentro.

4.2 UBICACIÓN DE LOS PARTICIPANTES

4.2.1 Los jugadores que no están jugando deben sentarse en la banca de su equipo o estar en su área de calentamiento (Regla 1.4.4). El entrenador y los otros miembros del equipo deben sentarse en su banca, pero pueden abandonarla temporariamente.

Las bancas para los equipos están ubicadas al lado de la mesa del anotador, fuera de la zona libre.

4.2.2 Solo los miembros del equipo pueden sentarse en la banca durante el juego y participar en la sesión de calentamiento (Regla 4.1.1).

4.2.3 Durante el juego, los jugadores que no están jugando pueden calentar en el área de calentamiento (Regla 1.4.4) sin utilizar balones, y durante los tiempos para descanso en la zona libre detrás de su campo de juego.

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

4.3 INDUMENTARIA

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

4.3.1 Las camisetas, pantalones cortos y medias deben ser uniformes, limpios y del mismo color para el equipo.

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

Durante las Competencias Mundiales de la FIVB para mayores, el color de los zapatos también debe ser uniforme para un equipo pero las marcas de fábrica pueden diferir en color y diseño.

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

a) Los números deben estar colocados sobre la camiseta en el centro del pecho y de la espalda. El color y brillo de los números debe contrastar con el color y brillo de las camisetas.

b) Los números deben tener una altura mínima de 10 cm. en el pecho y 15 cm. en la espalda. La franja que forma los números será de 2 cm. de ancho.

4.3.4 El/la capitán/a del equipo debe tener en su camiseta una cinta de 8 x 2 cm. subrayando el número del pecho.

4.3.5 Se prohíbe usar uniformes sin números reglamentarios (Regla 4.3.3) o de un color diferente al de los demás jugadores (Regla 4.3.1).

4.4 CAMBIOS DE INDUMENTARIA

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

a) jugar descalzos,

b) cambiar los uniformes sudados, ya sea entre sets o después de sustitución, a condición de que el/los uniforme/s sea/n del mismo color, el mismo diseño y tenga/n el mismo número que el/los anterior/es.

c) jugar con ropa de abrigo en clima frío, siempre que sea del mismo color y mismo diseño para todo el equipo y esté numerada de acuerdo a la Regla 4.3.3 a.

4.5 OBJETOS PROHIBIDOS

4.5.1 Se prohíbe utilizar cualquier objeto que pueda causar lesiones o proveer una ventaja artificial al jugador.

4.5.2 Los jugadores pueden usar 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.

5.1 CAPITÁN

5.1.1 ANTES DEL COMIENZO DEL JUEGO, el capitán del equipo firma la hoja del encuentro y representa a su equipo durante el sorteo.

5.1.2 DURANTE EL PARTIDO, el/la capitán/a del equipo actúa como capitán/a en juego mientras esté jugando. Cuando el/la capitán/a del equipo no se encuentra jugando, el entrenador o el/la propio/a capitán/a debe designar a otro/a jugador/a en la cancha para que asuma el rol de capitán/a en juego. Este/a capitán/a en juego mantiene sus responsabilidades hasta que: es sustituido/a, el/la capitán/a del equipo regresa a la cancha, o finaliza el set.

Cuando el balón está fuera de juego, de todos los miembros del equipo solo el/la capitán/a en juego está autorizado/a para hablar con los árbitros:

a) para pedir una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas y también para someter las solicitudes o preguntas de sus compañeros/as de equipo. Si la explicación no le satisface, debe comunicar al árbitro de inmediato su desacuerdo y en ese momento hacer reserva de su derecho a registrar una protesta oficial en la hoja del encuentro al final del partido (Regla 23.2.4).

b) para pedir autorización para:

- cambiar indumentaria,

- verificar las posiciones de los equipos,

- controlar el piso, la red, el balón, etc.

c) Para solicitar tiempos para descanso y sustituciones (Regla 16.2.1).

5.1.3 DESPUÉS DEL ENCUENTRO, el/la capitán/a del equipo:

a) agradece a los árbitros y firma la hoja del encuentro para ratificar el resultado final.

b) si previamente expresó un desacuerdo (o el/la capitán/a en juego sustituto/a) al primer árbitro, podrá ratificarlo en la hoja del encuentro como una protesta oficial (Regla 5.1.2 a).

5.2 ENTRENADOR

5.2.1 A lo largo del encuentro, el entrenador conduce el juego de su equipo desde afuera de la cancha. Selecciona las formaciones iniciales, los sustitutos, y toma los tiempos para descanso para dar instrucciones. En estas funciones, su contacto oficial es el segundo árbitro.

5.2.2 ANTES DEL COMIENZO DEL JUEGO, el entrenador registra o controla los nombres y números de sus jugadores en la hoja del encuentro, y luego la firma.

5.2.3 DURANTE EL ENCUENTRO, el entrenador:

a) antes de cada set entrega al anotador o al segundo árbitro la/s ficha/s de posición/es debidamente cumplimentada/s y firmada/s;

b) se sienta en la banca de su equipo en el lugar más cercano al anotador, pero puede abandonar temporariamente su posición;

c) solicita tiempos para descanso y sustituciones;

d) puede, al igual que los otros miembros del equipo, dar instrucciones a los jugadores en la cancha pero solamente mientras permanece sentado en la banca o se encuentra dentro de la zona de calentamiento, sin perturbar o demorar el juego.

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 de que el entrenador deba abandonar el equipo, el entrenador asistente puede, con la autorización del primer árbitro a solicitud del/la capitán/a en juego, asumir las funciones del entrenador.

CAPITULO TRES

FORMATO DEL JUEGO

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

6.1 PARA ANOTAR UN PUNTO

6.1.1 Falta de juego

Siempre que un equipo realiza una acción de juego contraria a estas Reglas, o las viola, comete una falta de juego que será pitada por uno de los árbitros. Los árbitros juzgan las faltas y determinan los castigos de acuerdo con estas Reglas.

a) Si dos o más faltas son cometidas sucesivamente, sólo se cuenta la primera de ellas.

b) Si dos o más faltas son cometidas simultáneamente por dos adversarios, se declara DOBLE FALTA y se repite la jugada.

6.1.2 Consecuencias de una falta

La consecuencia de una falta es la pérdida de la jugada, el adversario del equipo que comete la falta gana la jugada con una de las siguientes consecuencias:

a) si el adversario realizó el saque, éste marca un punto y sigue sacando;

b) si el adversario recibió el saque, éste obtiene el derecho al saque sin marcar un punto (cambio de saque), excepto en el set decisivo;

c) en el set decisivo (5to.), cuando el equipo que recibe el saque gana la jugada, éste obtiene el derecho al saque pero también MARCA UN PUNTO ("sistema de punto-por-jugada").

6.2 PARA GANAR UN SET

6.2.1 Gana un set el equipo que con una diferencia mínima de 2 puntos, marca primero 15 puntos. En caso de empate 14- 14, el juego continúa hasta que uno de los dos equipos alcance una diferencia de 2 puntos (16-14, 17-15).

6.2.2 En los primeros cuatro sets el punto límite es 17, o sea que en caso de empate 16-16, el equipo que marque el punto 17 gana el set con un solo punto de diferencia.

6.2.3 En el set decisivo (5to.) no hay punto límite. En caso de empate 14-14, el juego continúa hasta que uno de los equipos alcance una diferencia de 2 puntos.

6.3 PARA GANAR EL ENCUENTRO

6.3.1 El equipo que gana tres sets gana el encuentro.

6.3.2 En caso de empate 2-2, el set decisivo (5to.) se juega con el sistema de punto-por-jugada (Regla 6.1.2 c).

6.4 NO PRESENTACIÓN Y EQUIPO 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 el resultado de 0-3 para el partido y 0-15 para cada set.

6.4.2 El 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 declarado INCOMPLETO para el set o para el encuentro (Regla 7.3.1 a), 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 y el encuentro. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sets.

7 ESTRUCTURA DEL JUEGO

7.1 SORTEO

Antes del encuentro, el primer árbitro realiza un sorteo para determinar a quien corresponde el primer saque y qué lados de la cancha ocuparán en el primer set.

Si es necesario un set decisivo, se realizará un nuevo sorteo.

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

7.1.2 El ganador del sorteo elige:

YA SEA a) el derecho a sacar o a recibir el saque,

O b) el lado de la cancha.

El perdedor se queda con la alternativa restante.

7.1.3 En caso de calentamientos consecutivos, entra primero a la red el equipo que hará el primer saque.

7.2 SESIÓN DE CALENTAMIENTO

7.2.1 Antes del encuentro los equipos pueden calentar en la red 3 minutos si previamente dispusieron de otra cancha, o durante 5 minutos si no tuvieron dicha facilidad.

7.2.2 Si ambos capitanes acuerdan calentar simultáneamente, los dos equipos pueden hacerlo durante 6 ó 10 minutos, de acuerdo a la Regla 7.2.1.

7.3 FORMACIÓN DE LOS EQUIPOS

7.3.1 a) Siempre debe haber en juego seis jugadores por equipo.

b) La formación inicial de los equipos indica el orden de rotación de los jugadores en la cancha. Este orden debe mantenerse a lo largo del set.

7.3.2 Antes de comenzar cada set, el entrenador debe presentar la formación inicial de su equipo en la ficha de posiciones. Esta ficha, debidamente completada y firmada, se entrega al segundo árbitro o al anotador.

7.3.3 Los jugadores no incluidos en la formación inicial del set son los sustitutos para ese set.

7.3.4 Una vez entregada la ficha de posiciones al segundo árbitro o al anotador, no se autoriza ningún cambio en la formación inicial a menos que sea una sustitución regular.

7.3.5 a) Si se descubre una discrepancia entre la ficha de posiciones y las posiciones reales de los jugadores en la cancha antes del inicio del set, las posiciones de los jugadores en la cancha debe ser rectificadas de acuerdo con la ficha de posiciones. No habrá castigo.

b) Asimismo, si hay un jugador en la cancha que no está registrado en la ficha de posiciones, antes del inicio del set la formación en la cancha debe ser rectificadas de acuerdo con la ficha de posiciones. No habrá castigo.

No obstante, si el entrenador del equipo desea mantener en la cancha ese/esos jugador/es no registrado/s, debe solicitar la/s sustitución/es correspondiente/s, la/s cual/es será/n registrada/s en la hoja del encuentro.

7.4 POSICIONES

En el momento en 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).

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

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).

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

7.4.2 a) Cada zaguero debe estar más alejado de la red que su delantero correspondiente.

b) Los delanteros y los zagueros, respectivamente, deben estar ubicados 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 la posición de sus pies en contacto con el piso, como sigue (Diagrama 4):

a) Cada delantero/a deberá tener por lo menos parte de su pie más cerca de la línea central que los pies de su zaguero/a correspondiente.

b) Cada jugador/a derecho (izquierdo) deberá tener parte de su pie más cerca de la línea lateral derecha (izquierda) que los pies del/la jugador/a central de su línea respectiva.

7.4.4 Después del golpe de saque, los jugadores pueden desplazarse y ocupar cualquier posición en su propia cancha y en la zona libre.

7.5 FALTAS DE POSICIÓN

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 sacador golpea el balón (Reglas 7.3 y 7.4).

7.5.2 Si el sacador comete una falta de saque al ejecutar el saque (Reglas 13.4 y 13.7.1), su falta de saque prevalece sobre una falta de posición.

7.5.3 Si el saque se convierte en falta después del golpe al balón, (Regla 13.7.2), la falta de posición es la que será sancionada.

7.5.4 Una falta de posición conlleva las siguientes consecuencias:

a) el equipo es sancionado con la pérdida de la jugada (Regla 6.1.2);

b) las posiciones de los jugadores deben rectificarse.

7.6 ROTACIÓN

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.

7.6.2 Cuando el equipo receptor gana el derecho al saque, sus jugadores deben efectuar una rotación en la dirección de las manecillas del reloj: el jugador de la posición 2 se mueve a la posición 1 para realizar el saque, el jugador de la posición 1 se mueve a la posición 6, etc

7.7. FALTAS DE ROTACIÓN

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:

a) el equipo es sancionado con la pérdida de la jugada (Regla 6.1.2),

b) el orden de rotación de los jugadores debe ser rectificada.

7.7.2 Asimismo, el anotador deberá determinar el momento preciso 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.

Si el momento de la falta no puede ser determinado, no habrá cancelación de punto/s y la pérdida de la jugada será la única sanción.

8 SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

La sustitución es el acto mediante el cual un jugador/a deja el campo de juego y otro/a entra a ocupar su posición.

La sustitución requiere de la autorización del árbitro (por procedimiento de sustitución ver Regla 16.5).

8.1 LIMITACIONES A LAS SUSTITUCIONES

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

8.1.2 Un jugador/a de la formación inicial puede salir del juego y reingresar, pero solo una vez por set y únicamente a su posición previa en la formación.

8.1.3 Un jugador/a sustituto/a puede entrar al juego, pero solo una vez en el set, para reemplazar a un jugador/a de la formación inicial, y a su vez puede ser reemplazado/a únicamente por el/la jugador/a a quien reemplazó.

8.2 SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL

Un jugador lesionado que no puede continuar jugando, debe ser sustituido reglamentariamente. Si esto no fuera posible, el equipo puede hacer una sustitución EXCEPCIONAL, más allá de los límites de la Regla 8.1.

8.3 SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN

Un jugador EXPULSADO o DESCALIFICADO (Reglas 21.2.3 y 21.2.4) debe ser sustituido reglamentariamente. Si esto no es posible, el equipo será declarado INCOMPLETO (Regla 6.4.3).

8.4 SUSTITUCIÓN ILEGAL

8.4.1 Una sustitución es ilegal cuando excede los límites establecidos en 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 reanuda (Regla 9.1), se aplica el siguiente procedimiento:

- a) el equipo es penalizado con la pérdida de la jugada,
- b) se rectifica la sustitución,
- c) los puntos anotados por el equipo en falta desde el momento de la sustitución se anulan. Los puntos del adversario se mantienen.

CAPITULO CUATRO

ACCIONES DE JUEGO

9 SITUACIONES DE JUEGO

9.1 BALÓN EN JUEGO

El balón está en juego desde el momento del golpe de saque autorizado por el primer árbitro.

9.2 BALÓN FUERA DE JUEGO

El balón está fuera de juego en el momento de la falta sancionada por uno de los árbitros. En ausencia de una falta, está fuera de juego en el momento del sonido del silbato.

9.3 BALÓN "DENTRO"

El balón está "dentro" cuando toca el piso de la cancha, incluyendo las líneas de delimitación (Regla 1.3.2).

9.4 BALÓN "FUERA"

El balón está "fuera" cuando:

- a) la parte del balón que toca el suelo está completamente fuera de las líneas que delimitan la cancha;
- b) toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona que no está en juego;
- c) toca las antenas, cuerdas, postes, o la propia red fuera de las bandas laterales;
- d) atraviesa completa o parcialmente el plano vertical de la red fuera del espacio de paso:
 - durante el saque, o
 - penetra dentro del campo de juego adversario.

10 JUEGO CON EL BALÓN

Cada equipo debe ejecutar sus acciones dentro de su propio espacio y área de juego (excepto Regla 11.1.2). Sin embargo, el balón puede ser recuperado desde más allá de la zona libre.

10.1 TOQUES POR EQUIPO

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

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

10.1.1 TOQUES CONSECUTIVOS

Un jugador no puede tocar el balón dos veces consecutivas (excepto Reglas 10.2.3, 15.2.1 y 15.4.2).

10.1.2 TOQUES SIMULTÁNEOS

Dos o tres jugadores pueden tocar el balón simultáneamente:

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

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

c) Si los contactos simultáneos por dos adversarios constituyen una "RETENCIÓN" (Regla 10.2.2), se considera una "DOBLE FALTA" (Regla 6.1.1 b) y la jugada se repite.

10.1.3 TOQUE CON APOYO EXTERNO

Dentro del área de juego no se permite a un jugador apoyarse de 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, penetrar en el campo contrario, etc.) puede ser detenido o empujado por su compañero.

10.2 CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE

10.2.1 El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.

10.2.2 El balón debe ser golpeado, sin ser atrapado y/o lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección.

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

Excepciones:

a) Durante el bloqueo se permiten contactos consecutivos entre uno o más bloqueadores (Regla 15.2.1), siempre que ocurran durante una misma acción.

b) En el primer toque del equipo (Reglas 10.1 y 15.4.1), el balón puede hacer contacto consecutivamente con varias partes del cuerpo, siempre que los contactos sean realizados durante una misma acción.

10.3 FALTAS EN EL TOQUE DEL BALÓN

a) **CUATRO TOQUES:** un equipo toca el balón cuatro veces antes de regresarlo (Regla 10.1).

b) **TOQUE CON APOYO EXTERNO:** un jugador se apoya en un compañero o en una estructura u objeto para alcanzar el balón dentro del área de juego (Regla 10.1.3).

c) **RETENCIÓN:** un jugador no golpea el balón y el balón es retenido y/o lanzado (Regla 10.2.2).

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

11 BALÓN EN LA RED

11.1 PASO DEL BALÓN POR ENCIMA DE LA RED

11.1.1 El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera:

a) abajo, por el borde superior de la red,

b) a los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria,

c) arriba, por el techo.

11.1.2 Un balón que ha cruzado total o parcialmente el plano de la red por fuera del espacio de paso hacia la zona libre adversaria (Regla 12), puede ser recuperado dentro de los golpes del equipo, y teniendo en cuenta que:

- el campo de juego adversario no sea tocado por el jugador;

- el balón, al ser recuperado, cruce el plano de la red nuevamente por fuera del espacio de paso del mismo sector.

El equipo adversario no puede interferir la acción.

11.1.3 El balón está "FUERA" cuando atraviesa completamente el plano vertical debajo de la red.

11.2 BALÓN QUE TOCA LA RED

Exceptuando el balón de saque, un balón que cruza la red (Regla 11.1.1) puede tocarla.

11.3 BALÓN EN LA RED

11.3.1 Un balón enviado a la red puede ser recuperado dentro de los tres toques del equipo (Regla 10.1), excepto el saque.

11.3.2 Si el balón rompe las mallas de la red o la tira, la jugada se anula y se repite (excepción: el saque Regla 11.2).

12 JUGADOR EN LA RED

12.1 REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED

12.1.1 Durante el bloqueo, un/a bloqueador/a puede tocar el balón por encima de la red, a condición de no interferir el juego del adversario antes o durante el golpe de ataque de este último (Regla 15.3).

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

12.2 PENETRACIÓN DEBAJO DE LA RED

12.2.1 Se permite penetrar en el espacio del adversario por debajo de la red, a condición de que no se interfiera el juego de éste.

12.2.2 Penetración al campo contrario más allá de la línea central:

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

b) Está prohibido tocar el campo de juego adversario con cualquier otra parte del cuerpo.

12.2.3 Un/a jugador/a puede penetrar en el campo adversario una vez que el balón esté fuera de juego (Regla 9.2).

12.2.4 Un/a jugador/a puede penetrar en la zona libre adversaria a condición de que no interfiera con la acción de éste.

12.3 CONTACTO CON LA RED

12.3.1 El toque de la red es una falta, excepto cuando un jugador que no está intentando jugar el balón la toca accidentalmente.

12.3.2 Después de golpear el balón, un/a jugador/a puede tocar los postes, cuerdas o cualquier 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 al desplazarse toque a un adversario.

12.4 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED

a) Un jugador toca el balón o un adversario en el espacio contrario antes o durante el golpe de ataque de este último (Regla 12.1.1).

b) Un jugador penetra en el espacio adversario debajo de la red interfiriendo con el juego de éste (Regla 12.2.1).

c) Un jugador penetra en el campo contrario (Regla 12.2.2 b).

d) Un jugador toca la red (Regla 12.3.1).

13 SAQUE

El saque es la puesta en juego del balón por el jugador zaguero derecho, ubicado 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 también el del set decisivo (5to.), lo realiza el equipo determinado por el sorteo (Regla 7.1).

13.1.2 Los demás sets comenzarán con el saque por el equipo que no realizó el primer saque en el set anterior.

13.2 ORDEN AL SAQUE

13.2.1 Los jugadores deben seguir el orden al saque registrado en la ficha de posiciones (Regla 7.3.1 b).

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

a) Cuando el equipo que hizo el saque gana la jugada, saca de nuevo el/la jugador/a (o su sustituto/a) que efectuó el saque anterior.

b) Cuando el equipo que recibió el saque gana la jugada, obtiene el derecho al saque y efectúa una rotación antes de sacar (Regla 7.6.2). El saque será realizado por el jugador que pasa de delantero derecho a zaguero derecho.

13.3 AUTORIZACIÓN 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.

13.4 EJECUCIÓN DEL SAQUE

13.4.1 El balón debe ser golpeado con una mano o con cualquier parte del brazo, después de ser lanzado al aire o soltado de la/s mano/s y antes de que toque cualquier otra parte del cuerpo o caiga al suelo.

13.4.2 Al momento de golpear el balón o elevarse para un saque en salto, el sacador no puede tocar la cancha (ni la línea de fondo) o el terreno 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.

13.4.3 El sacador debe golpear el balón dentro de los 5 segundos siguientes al toque de silbato del primer árbitro.

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

13.5 TENTATIVA DE SAQUE

13.5.1 Se considera TENTATIVA DE SAQUE si el sacador, después de haber lanzado o soltado el balón, lo deja caer al piso sin tocarlo.

13.5.2 Después de una tentativa de saque, el árbitro debe autorizar el saque nuevamente, sin demora, y el sacador debe ejecutarlo dentro de los tres segundos siguientes.

13.5.3 Se permite una y solo una tentativa para cada saque.

13.6 PANTALLA

13.6.1 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.

13.6.2 *Pantalla individual:*

Un/a jugador/a del equipo que saca hace pantalla individual si al momento de realizarse el saque levanta y mueve sus brazos, salta o se mueve lateralmente, etc. y el balón pasa por encima él/ella.

13.6.3 *Pantalla colectiva:*

Un equipo forma una pantalla colectiva cuando el sacador se oculta tras un grupo de dos o más compañeros, y el balón pasa por encima de ellos.

13.7 FALTAS EN EL SAQUE

13.7.1 *Faltas en el saque:*

Las siguientes faltas conducen a un cambio de saque, aún si el adversario está fuera de posición (Regla 13.8.1). El sacador:

- a) viola el orden al saque (Regla 13.2),
- b) no ejecuta el saque apropiadamente (Regla 13.4),
- c) viola la regla de tentativa de saque (Regla 13.5).

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

Después de que el balón ha sido correctamente golpeado, el saque puede convertirse en falta (excepto cuando un jugador está fuera de posición) si el balón (Regla 13.8.2):

- a) toca un jugador del equipo sacador o no cruza el plano vertical de la red,
- b) toca la red (Regla 11.2),
- c) cae "fuera" (Regla 9.4),
- d) pasa sobre una pantalla individual o colectiva (Regla 13.6).

13.8 FALTAS DE SAQUE Y DE POSICIÓN

13.8.1 Si el sacador comete una falta de saque (ejecución incorrecta, fuera del orden de rotación, etc.) y el adversario está fuera de posición, la falta de saque es la que será sancionada.

13.8.2 Si, por el contrario, la ejecución del saque ha sido correcta pero posteriormente el saque se convierte en falta (toca la red, sale fuera, pantalla, etc.), la falta de posición es la que se ha cometido primero y será ésta la sancionada.

14 GOLPE DE ATAQUE

14.1 GOLPE DE ATAQUE

14.1.1 Todas las acciones para dirigir el balón al adversario, con excepción del saque y el bloqueo, se consideran golpes de ataque.

14.1.2 Durante el golpe de ataque, se permite el toque suave (tipping) si el contacto es limpio y el balón no es acompañado con la mano.

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

14.2 RESTRICCIONES AL GOLPE DE ATAQUE

14.2.1 Los jugadores delanteros pueden completar cualquier tipo de golpe de ataque a cualquier altura, a condición de que el contacto con el balón sea hecho dentro de su propio espacio de juego (excepto Regla 14.2.4).

14.2.2 Un jugador zaguero puede completar un golpe de ataque desde cualquier altura detrás de la zona de frente:

- a) al momento del despegue el/los pie/s del jugador no debe/n tocar ni traspasar la línea de ataque.
- b) después de golpear el balón, el jugador puede caer dentro de la zona de frente (Regla 1.4.1).

14.2.3 Un jugador zaguero también puede completar un golpe de ataque desde la zona de frente, si al momento del toque alguna parte del balón se encuentra debajo 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 está en la zona de frente y completamente por sobre el borde superior de la red.

14.3 FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE

- a) Un jugador remata el balón que está en el espacio de juego del equipo adversario (Regla 14.1.2).
- b) Un jugador envía el balón "fuera" (Regla 9.4).
- c) Un jugador zaguero completa un golpe de ataque desde la zona de frente, cuando al momento del toque el balón se encuentra enteramente por sobre el borde superior de la red (Regla 14.2.3).
- d) Un jugador completa un golpe de ataque sobre el saque del adversario, cuando el balón está en la zona de frente y completamente sobre el borde superior de la red (Regla 14.2.4).

15 BLOQUEO

15.1 BLOQUEO

15.1.1 El bloqueo es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar, por encima del borde superior de la misma, el balón proveniente del campo contrario.

15.1.2 Tentativa de bloqueo

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

15.1.3 Bloqueo consumado

El bloqueo es consumado cuando el balón es tocado por el bloqueador. Únicamente los jugadores delanteros pueden consumir un bloqueo.

15.1.4 Bloqueo colectivo

Un 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

15.2.1 Toques consecutivos (rápidos y sucesivos) pueden ser dados por uno o más bloqueadores, a condición de que sean realizados durante una misma acción.

15.2.2 Estos contactos pueden realizarse con cualquier parte del cuerpo.

15.3 BLOQUEO EN EL ESPACIO ADVERSARIO

En el bloqueo, el/la jugador/a puede pasar las manos y brazos más allá de la red, a condición de 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.

15.4 BLOQUEO Y TOQUES DEL EQUIPO

15.4.1 El toque del bloqueo no se cuenta como un toque del equipo (Regla 10.1). Por consiguiente, después de un toque de bloqueo el equipo tiene derecho a tres toques para regresar el balón.

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

15.5 BLOQUEO DEL SAQUE

Está prohibido bloquear el saque del adversario.

15.6 FALTAS DE BLOQUEO

- a) El bloqueador toca el balón en el espacio contrario antes o simultáneamente al golpe de ataque del adversario (Regla 15.3).
- b) Un jugador zaguero consuma un bloqueo o participa en un bloqueo consumado (Reglas 15.1.3 y 15.1.4).
- c) Bloquear el saque adversario (Regla 15.5).
- d) El balón es enviado "fuera" por el bloqueo (Regla 9.4).
- e) Bloquear el balón en el espacio adversario por fuera de las antenas.

CAPITULO CINCO

INTERRUPCIONES Y DEMORAS

16 INTERRUPCIONES NORMALES DEL JUEGO

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

16.1 NUMERO DE INTERRUPCIONES NORMALES

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

16.2 SOLICITUDES PARA INTERRUPCIONES NORMALES

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

La solicitud se realiza efectuando la señal correspondiente, cuando el balón está fuera de juego y antes de que suene el silbato para el saque.

16.2.2 Se permite una solicitud para sustitución antes del comienzo de un set y debe ser registrada como una sustitución normal para ese set.

16.3 SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES

16.3.1 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.

16.3.2 No obstante, no se permite que el mismo equipo solicite consecutivas sustituciones de jugadores en la misma interrupción de juego. Dos o más jugadores pueden ser sustituidos durante la misma interrupción (Regla 8.1.1).

16.4 TIEMPOS PARA DESCANSO Y TIEMPOS TÉCNICOS

16.4.1 Cada tiempo para descanso dura 30 segundos.

Para las competencias mundiales de la FIVB, los tiempos se aplican de la siguiente manera:

a) Durante los primeros cuatro sets, hay dos "tiempos técnicos" por set de un minuto de duración c/u. Se aplican automáticamente cuando el equipo que lidera el tanteador alcanza los puntos 5 y 10.

Consecuentemente, sólo un tiempo para descanso regular, de 30 segundos de duración, puede ser solicitado por cada equipo en c/u de estos sets.

b) En el set decisivo (5to.) no hay "tiempos técnicos"; en consecuencia, sólo dos tiempos para descanso regulares, de 30 segundos de duración c/u, pueden ser solicitados por cada equipo.

16.4.2 Durante los tiempos para descanso (y tiempos técnicos), los jugadores en la cancha deben dirigirse hacia la zona libre cerca de su banca.

16.5 SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

(Por limitaciones ver Regla 8.1)

16.5.1 Las sustituciones deben realizarse dentro de la zona de sustitución (Regla 1.4.3).

16.5.2 La sustitución sólo debe durar el tiempo necesario para registrarla en la hoja del encuentro, y permitir la entrada y la salida de los jugadores.

16.5.3 Al momento de la solicitud de la sustitución, el/los jugador/es sustituto/s debe/n estar listo/s para entrar, parados cerca del entrenador (Regla 5.2.3 b).

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

Para Competencias Mundiales de la FIVB, se utilizan tarjetas numeradas para facilitar la sustitución.

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

16.6 SOLICITUDES IMPROCEDENTES

16.6.1 Es impropio solicitar una interrupción:

a) durante una jugada o en el momento de, o después que suene el silbato para la ejecución del saque (Regla 16.2.1),

b) por un miembro del equipo no autorizado (Regla 16.2.1),

c) para sustituir un jugador antes de reanudarse el juego después de una sustitución previa del mismo equipo (Regla 16.3.2),

d) después de haber agotado el límite autorizado de tiempos para descanso y sustituciones de jugadores (Regla 16.2.1).

16.6.2 Toda solicitud impropia que no afecte o retrase el juego debe ser rechazada sin ninguna sanción, a menos que se repita en el mismo set (Regla 17.1 d).

17 DEMORAS DE JUEGO

17.1 TIPOS DE DEMORAS

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

a) demorar una sustitución,

b) prolongar otras interrupciones a pesar de haberse ordenado reanudar el juego,

c) solicitar una sustitución ilegal (Regla 8.4),

d) repetir una solicitud impropia en el mismo set (Regla 16.6.2),

e) demorar el juego por un jugador en la cancha.

17.2 SANCIONES POR DEMORA

17.2.1 La sanción de "amonestación por demora" o "castigo por demora", es una sanción al equipo.

17.2.2 La primera demora ocasionada por un equipo en un set se sanciona con una "AMONESTACIÓN POR DEMORA".

17.2.3 La segunda y subsiguientes demoras de cualquier tipo cometidas por cualquier jugador u otro miembro del mismo equipo en el mismo set, constituyen una falta que se sanciona con un "CASTIGO POR DEMORA": pérdida de la jugada.

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 a la asistencia médica ingresar al 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 conceden 3 minutos al jugador para recuperarse, pero sólo una vez para el mismo jugador en el partido.

Si el jugador no se recupera, su equipo es declarado incompleto (Regla 7.3.1 a).

18.2 INTERFERENCIA EXTERNA

Si ocurre una interferencia externa durante el juego, éste debe detenerse y la jugada repetirse

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 4 horas en total:

a) si el encuentro se reanuda en la misma cancha, el set interrumpido continúa normalmente con el mismo marcador, jugadores y posiciones.

b) si el encuentro se reanuda en otra cancha, el set interrumpido se anula para reiniciarse con los mismos números en los equipos y las mismas formaciones iniciales. Los sets ya terminados 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.

19 INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO

19.1 INTERVALOS

Todos los intervalos entre sets, incluyendo entre el 4to. y 5to. set, duran 3 minutos.

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

19.2 CAMBIOS DE CAMPO

19.2.1 Después de cada set, los equipos cambian de campo, excepto para el set decisivo (Regla 7.1).

Los demás miembros del equipo cambian de bancas.

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

Si el cambio de campo no se realiza en el momento reglamentario, debe efectuarse tan pronto se descubra el error. El marcador alcanzado en el momento del cambio se mantiene igual.

CAPITULO SEIS

CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

20 REQUERIMIENTOS DE CONDUCTA

20.1 CONDUCTA DEPORTIVA

20.1.1 Los participantes deben conocer las "Reglas Oficiales del 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.

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 del JUEGO LIMPIO, no solo con los árbitros sino también con los otros oficiales, adversarios, compañeros de equipo y espectadores.

20.2.2 Se permite la comunicación entre los miembros del equipo durante el juego (Regla 5.2.3 d).

21 CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES

21.1 CONDUCTA INCORRECTA

La conducta incorrecta de algún miembro del equipo hacia los oficiales, adversarios, compañeros de equipo o espectadores, es clasificada en cuatro categorías de acuerdo a la severidad de la ofensa.

21.1.1 *Conducta antideportiva*: discusión, intimidación, etc.

21.1.2 *Conducta grosera*: actuar en contra de las buenas costumbres o los principios morales, expresar desprecio.

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

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

21.2 ESCALA DE SANCIONES

Según la severidad de la ofensa, a juicio del primer árbitro, las sanciones a aplicarse son:

21.2.1 Amonestación por conducta incorrecta

Por conducta antideportiva no se aplica un castigo, pero:

- a) el miembro del equipo es advertido contra una repetición en el mismo partido;
- b) la amonestación se registra en la hoja del encuentro;
- c) la repetición de una conducta antideportiva se sanciona con la pérdida de la jugada.

21.2.2 Castigo por conducta incorrecta

- a) Por conducta grosera, el equipo es castigado con la pérdida de la jugada.
- b) El castigo se registra en la hoja del encuentro.

21.2.3 Expulsión

- a) Repetida conducta grosera en el mismo partido es sancionada con expulsión.
- b) El miembro del equipo que es sancionado con expulsión debe abandonar el área de control de la competencia por el resto del set.
- c) La segunda expulsión del mismo miembro del equipo se considera una descalificación.
- d) La sanción se registra en la hoja del encuentro.

21.2.4 Descalificación

- a) La conducta injuriosa y agresión se sancionan con la descalificación.
- b) El miembro del equipo que es sancionado con descalificación debe abandonar el área de control de la competencia por el resto del partido.
- c) La sanción se registra en la hoja del encuentro.

21.3 APLICACIÓN DE LAS SANCIONES

21.3.1 La repetición de una conducta incorrecta por el mismo miembro del equipo en el mismo set o partido, se sanciona progresivamente de acuerdo a la escala de sanciones (Regla 21.1).

21.3.2 La Descalificación por conducta injuriosa o agresión no requiere sanción previa.

21.4 CONDUCTA INCORRECTA ANTES Y ENTRE SETS

Cualquier conducta incorrecta que ocurra antes o entre sets se sanciona de acuerdo con la Regla 21.2 y las sanciones se aplican en el set siguiente.

SECCIÓN II

LOS ÁRBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y SEÑALES OFICIALES

22 CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

22.1 COMPOSICIÓN

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

- el primer árbitro
- el segundo árbitro
- el anotador
- cuatro (dos) jueces de línea

22.2 PROCEDIMIENTOS

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

- a) el primer árbitro pita para autorizar el saque que inicia la jugada;
- b) el primer y segundo árbitro pitan para indicar el final de la jugada, si están seguros de que se cometió una falta y conocen su naturaleza.

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

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

- a) la naturaleza de la falta,
- b) el jugador infractor,
- c) el equipo que saca.

23 PRIMER ARBITRO 23.1 UBICACIÓN

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

23.2 FACULTADES

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

Durante el partido las decisiones del primer árbitro son finales. Tiene autoridad para revocar las decisiones de los demás oficiales si estima que son equivocadas.

El primer árbitro puede sustituir a un oficial que no esté desempeñando correctamente sus funciones.

23.2.2 También controla el trabajo de los recogebalones y secapisos.

23.2.3 Tiene facultad para decidir toda cuestión de juego, inclusive aquellas no previstas en las Reglas.

23.2.4 No debe permitir discusiones respecto a sus decisiones.

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.

Si el capitán en juego, habiendo indicado inmediatamente su desacuerdo con la explicación, reserva su derecho a someter una protesta oficial sobre el incidente al finalizar el encuentro, el primer árbitro debe autorizarlo (Reglas 5.1.2 a y 5.1.3 b).

23.2.5 El primer árbitro es responsable de determinar antes y durante el encuentro, si el área de juego, el equipamiento y las condiciones satisfacen los requisitos para jugar.

23.3 RESPONSABILIDADES

23.3.1 Antes del encuentro, el primer árbitro:

- a) Inspecciona las condiciones del área de juego, el balón y los útiles de juego,
- b) realiza el sorteo con los capitanes de los equipos,
- c) controla el calentamiento de los equipos.

23.3.2 Durante el encuentro, únicamente el primer árbitro está autorizado para:

- a) sancionar faltas de conducta y demoras,
- b) decidir sobre:
 - las faltas del sacador y de posición en el equipo sacador, incluso la pantalla,
 - las faltas en el toque del balón,
 - las faltas por encima de la red y en su parte superior.

24 SEGUNDO ARBITRO

24.1 UBICACIÓN

El segundo árbitro cumple sus funciones de pié cerca del poste, fuera de la cancha, del lado opuesto y de frente al primer árbitro (diagrama 10).

24.2 FACULTADES

24.2.1 El segundo árbitro es el asistente del primer árbitro, pero también posee su propio ámbito de jurisdicción (Regla 24.3).

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

24.2.2 Tiene la facultad de señalar al primer árbitro, sin tocar su silbato, faltas que no sean de su competencia, pero no debe insistir sobre las mismas.

24.2.3 Controla la labor del anotador.

24.2.4 Vigila la conducta de los miembros de cada equipo en las bancas, e indica al primer árbitro toda conducta incorrecta.

24.2.5 Controla a los jugadores en la zona de calentamiento (Regla 4.2.3).

24.2.6 Autoriza y controla la duración de las interrupciones y rechaza las solicitudes improcedentes.

24.2.7 Controla el número de tiempos para descanso y sustituciones utilizados por cada equipo e informa al primer árbitro y al entrenador correspondiente el 2do. tiempo para descanso y la 5ta. y 6ta. sustituciones.

24.2.8 En caso de lesión de un jugador, autoriza una sustitución excepcional (Regla 8.2) o concede los 3 minutos de tiempo para recuperación (Regla 18.1.2).

24.2.9 Durante el encuentro controla las condiciones del piso, especialmente en la zona de frente, y observa que los balones conserven las condiciones reglamentarias requeridas.

24.3 RESPONSABILIDADES

24.3.1 Al comienzo de cada set, en el cambio de campos durante el set decisivo y cada vez que sea necesario, verifica las posiciones de los jugadores en la cancha conforme a la ficha de posiciones.

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

a) las faltas de posición del equipo receptor (Regla 7.5),

b) el contacto de un jugador con la red y con la antena de su sector (Regla 12.3),

c) la penetración en el campo y espacio contrario debajo de la red (Regla 12.2),

d) las faltas de golpe de ataque o bloqueo de los zagueros (Reglas 14.3 c y 15.6 b),

e) el balón que cruza el plano vertical de la red fuera del espacio de paso hacia el campo de juego adversario o que toca la antena de su sector (Regla 9.4 c y d),

f) el contacto del balón con un objeto extraño o con el piso cuando el primer árbitro no puede ver el contacto (Regla 9.4 a y b).

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 (diagrama 10).

25.2 RESPONSABILIDADES

El/la anotador/a lleva la hoja del encuentro de acuerdo con las Reglas, en cooperación con el segundo árbitro.

Utiliza una chicharra u otro elemento sonoro para llamar la atención de los árbitros cuando lo requieran sus responsabilidades.

25.2.1 Antes del encuentro y del set, el anotador:

a) registra los datos del partido y de los equipos de acuerdo al procedimiento vigente, y obtiene la firma de los capitanes y entrenadores,

b) registra la formación inicial de cada equipo de las fichas de posiciones que recibe.

Si no recibe a tiempo las fichas de posiciones, deberá informar de inmediato al segundo árbitro.

Las formaciones de los equipos no deben ser mostradas a nadie, excepto a los árbitros.

25.2.2 Durante el encuentro, el anotador:

a) registra los puntos marcados y vigila su concordancia con el tablero marcador;

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

c) Registra los tiempos para descanso y sustitución de jugadores, controla su número e informa de ello al segundo árbitro;

d) señala a los árbitros las solicitudes de interrupciones improcedentes;

e) anuncia a los árbitros el final de los sets y el marcaje del 8vo. punto en el set decisivo;

f) registra las sanciones, amonestaciones y castigos.

25.2.3 Al finalizar el encuentro, el anotador:

a) registra el resultado final,

b) después de firmar él/ella mismo/a la hoja del encuentro, obtiene la firma de los capitanes de los equipos y finalmente la firma de los árbitros,

c) en caso de una protesta, registra o permite que el capitán del equipo registre en la hoja del encuentro su versión de los hechos protestados.

26 JUECES DE LÍNEA

26.1 UBICACIÓN

Los jueces de línea serán obligatoriamente cuatro para las competencias Mundiales de la FIVB.

Se ubican de pie en la zona libre a una distancia de 1 a 3 m de cada esquina de la cancha, sobre la prolongación imaginaria de la línea bajo su responsabilidad.

Si solo se utilizan dos jueces de línea, se colocan en las esquinas de la cancha más cercanas a la derecha de cada árbitro, a una distancia de 1 a 2 m. en diagonal a cada esquina.

Cada uno controla las líneas de fondo y lateral de su sector (diagrama 10).

26.2 RESPONSABILIDADES

Los jueces de línea llevan a cabo sus funciones por medio de señales hechas con un banderín (30 x 30 cm), tal como se muestra en el diagrama 12:

a) señalan balón "dentro" o "fuera" cuando el balón cae cerca de su/s línea/s;

b) señalan el toque de balones "fuera" por el equipo receptor del balón;

c) señalan el balón que toca la antena, el balón de saque que cruza el plano vertical de la red por fuera del espacio de paso, etc. (Regla 9.4 c y d);

d) señalan si algún jugador (excepto el sacador) está pisando fuera de su campo de juego en el momento del golpe de saque.

Los jueces de línea a cargo de las líneas de fondo señalan las faltas de pie del sacador (Regla 13.4.2).

Cuando el primer árbitro lo solicite deberán repetir la señal.

27 SEÑALES OFICIALES

27.1 SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS

Los árbitros deben usar las señales oficiales para indicar la naturaleza de la falta sancionada o el propósito de la interrupción autorizada, de la siguiente manera:

27.1.1 La señal se mantiene durante unos instantes y si es a una mano, ésta debe ser la mano del lado del equipo en falta o que ha hecho la solicitud.

27.1.2 A continuación, el árbitro señala al jugador que cometió la falta o al equipo que hizo la solicitud.

27.1.3 El árbitro termina la señal indicando al equipo que efectuará el siguiente saque.

27.2 SEÑALES OFICIALES DE LOS JUECES DE LÍNEA

Los jueces de línea indican la naturaleza de la falta sancionada por medio de señales hechas con un banderín y mantienen la señal por unos instantes.