

Reglamento Voleibol

XXXV Juegos Deportivos Escolares
Temporada 2023 - 2024

ÍNDICE

Capítulo 1: INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO	6
1. EL ÁREA DE JUEGO.....	6
1.1 DIMENSIONES (VER REGLA D2)	6
1.2 SUPERFICIE DE JUEGO	6
1.3 LÍNEAS DE LA CANCHA (VER REGLA D2).....	6
1.4 ZONAS Y ÁREAS (VER REGLAS D1b,D2).....	7
2. RED Y POSTES (VER REGLA D3)	8
2.1 ALTURA DE LA RED.....	8
2.2 ESTRUCTURA.....	8
2.3 BANDAS LATERALES	8
2.4 ANTENAS.....	8
2.5 POSTES.....	9
3. BALONES.....	9
3.1 CARACTERÍSTICAS	9
3.2 UNIFORMIDAD DE LOS BALONES.....	9
Capítulo 2: PARTICIPANTES	9
4. EQUIPOS	9
4.1 COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS	9
4.2 UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS.....	10
4.3 INDUMENTARIA	10
4.4 CAMBIO DE INDUMENTARIA	11
4.5 OBJETOS PROHIBIDOS	11
5. RESPONSABLES DE LOS EQUIPOS.....	11
5.1 CAPITÁN	12
5.2 DELEGADO	12
5.3 DELEGADO ASISTENTE	13
Capítulo 3: FORMATO DE JUEGO	13
6. PARA ANOTAR UN PUNTO, GANAR UN SET Y EL PARTIDO	13
6.1 PARA ANOTAR UN PUNTO.....	13
6.2 PARA GANAR UN SET (VER REGLA D11 (9)).....	14
6.3 PARA GANAR EL PARTIDO (VER REGLA D11 (9))	14
6.4 NO PRESENTACIÓN Y EQUIPO INCOMPLETO	15
7. ESTRUCTURA DEL JUEGO	15
7.1 SORTEO	15
7.2 SESIÓN DE CALENTAMIENTO OFICIAL.....	15
7.3 FORMACIÓN INICIAL DE LOS EQUIPOS	16
7.4 POSICIONES (VER REGLA D4)	17
7.5 FALTA DE POSICIÓN (VER REGLAS D4, D11 (13))	18
7.6 ROTACIÓN	18

7.7 FALTAS DE ROTACIÓN	18
Capítulo 4: ACCIONES DE JUEGO.....	19
8. SITUACIONES DE JUEGO.....	19
8.1 BALÓN EN JUEGO	19
8.2 BALÓN FUERA DE JUEGO.....	19
8.3 BALÓN "DENTRO" (VER REGLAS D11 (14), D12 (1)).....	19
8.4 BALÓN "FUERA"	19
9. JUEGO CON EL BALÓN.....	20
9.1 TOQUES POR EQUIPO	20
9.2 CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE	21
9.3 FALTAS EN EL TOQUE DE BALÓN.....	21
10. BALÓN EN LA RED	21
10.1 BALÓN QUE CRUZA LA RED	21
10.2 BALÓN QUE TOCA LA RED	22
10.3 BALÓN EN LA RED	22
11. JUGADOR EN LA RED	22
11.1 REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED.....	22
11.2 PENETRACIÓN DEBAJO DE LA RED.....	22
11.3 CONTACTO CON LA RED	23
11.4 FALTAS DE UN JUGADOR EN LA RED	23
12. SAQUE	24
12.1 PRIMER SAQUE EN UN SET.....	24
12.2 ORDEN DE SAQUE.....	24
12.3 AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE	24
12.4 EJECUCIÓN DEL SAQUE (VER REGLA D11 (10)).....	25
12.5 PANTALLA (VER REGLA D6, D11 (12)).....	25
12.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE EL SAQUE	25
12.7 FALTAS DE SAQUE Y FALTAS DE POSICIÓN	26
13. GOLPE DE ATAQUE	26
13.1 CARACTERÍSTICAS GOLPE DE ATAQUE (VER REGLAS 12, 14.1.1).....	26
13.2 RESTRICCIONES AL GOLPE DE ATAQUE	26
13.3 FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE	27
14. BLOQUEO	27
14.1 EL BLOQUEO	27
14.2 TOQUE DE BLOQUEO	28
14.3 BLOQUEO DENTRO DEL ESPACIO ADVERSARIO.....	28
14.4 BLOQUEO Y TOQUES DEL EQUIPO	28
14.5 BLOQUEO DEL SAQUE (VER REGLAS 12, D11 (12))	28
14.6 FALTAS DE BLOQUEO	28
Capítulo 5: INTERRUPCIONES, DEMORAS E INTERVALOS.....	29
15. INTERRUPCIONES	29

15.1	NÚMERO DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO.....	29
15.2	SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO	29
15.3	SOLICITUD DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO	29
15.4	TIEMPOS DE DESCANSO.....	30
15.5	SUSTITUCIONES.....	30
15.6	LIMITACIONES A LAS SUSTITUCIONES	30
15.7	SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL.....	30
15.8	SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN O DESCALIFICACIÓN.....	31
15.9	SUSTITUCIÓN ILEGAL	31
15.10	PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN.....	31
15.11	SOLICITUDES IMPROCEDENTES	32
16.	DEMORAS DE JUEGO	32
16.1	TIPOS DE DEMORAS	32
16.2	SANCIONES POR DEMORA (VER REGLA D9)	33
17.	INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO	33
17.1	LESIÓN/ENFERMEDAD	33
17.2	INTERFERENCIA EXTERNA.....	33
18.	INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO.....	34
18.1	INTERVALOS.....	34
18.2	CAMBIOS DE CAMPO	34
Capítulo 6: EL JUGADOR LÍBERO		34
19.	EL JUGADOR LÍBERO (PERMITIDO EN CADETE, JUVENIL Y SÉNIOR).....	34
19.1	DESIGNACIÓN DEL LÍBERO (VER REGLA 5).....	34
19.2	INDUMENTARIA (VER REGLA 4.3)	35
19.3	ACCIONES QUE INVOLUCRAN AL LÍBERO	35
19.4	RE-DESIGNACIÓN DE UN NUEVO LÍBERO	36
19.5	RESUMEN	37
Capítulo 7: CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES		37
20.	REQUERIMIENTOS DE CONDUCTA	37
20.1	CONDUCTA DEPORTIVA	37
20.2	JUEGO LIMPIO	38
21.	CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES	38
21.1	CONDUCTA INCORRECTA MENOR	38
21.2	CONDUCTA INCORRECTA QUE CONDUCE A SANCIONES	38
21.3	ESCALA DE SANCIONES (VER REGLA D9)	39
21.4	APLICACIÓN DE SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA	39
21.5	FALTAS DE CONDUCTA ANTES Y ENTRE SETS	40
21.6	RESUMEN DE FALTAS DE CONDUCTA Y USO DE TARJETAS (VER REGLAS D11 (6a, 6b, 7, 8))	40
Capítulo 8: LOS ÁRBITROS		40
22.	CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS	40

22.1	COMPOSICIÓN.....	40
22.2	PROCEDIMIENTOS	41
23.	1er ÁRBITRO.....	41
23.1	UBICACIÓN	41
23.2	AUTORIDAD (FACULTADES)	42
23.3	RESPONSABILIDADES	42
24.	2do. ÁRBITRO	43
24.1	UBICACIÓN	43
24.2	AUTORIDAD (FACULTADES)	43
24.3	RESPONSABILIDADES	44
25.	ANOTADOR	45
25.1	UBICACIÓN	45
25.2	RESPONSABILIDADES	45
26.	SEÑALES OFICIALES.....	46
26.1	SEÑALES MANUALES DE LOS ARBITROS	46
Capítulo 9: ADAPTACIONES DEL REGLAMENTO EN MINIVÓLEY		47
1.	CAMPO	47
2.	LOS POSTES Y LA RED	47
3.	EL BALÓN.....	47
4.	COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS	47
5.	SUSTITUCIONES.....	47
6.	CALENTAMIENTO	¡Error! Marcador no definido.
7.	REGLAS ESPECIALES.....	48
8.	POSICIONES DE LOS JUGADORES EN EL CAMPO	48
DIAGRAMAS		49
DIAGRAMA 1a: ÁREA DE CONTROL/ÁREA DE COMPETENCIA		49
DIAGRAMA 1b: EL ÁREA DE JUEGO		50
DIAGRAMA 2: EL CAMPO DE JUEGO.....		51
DIAGRAMA 3: DISEÑO DE LA RED.....		52
DIAGRAMA 4: POSICIÓN DE LOS JUGADORES		53
DIAGRAMA 5a: BALÓN QUE CRUZA EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA EL CAMPO		54
DIAGRAMA 5b: BALÓN QUE CRUZA EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA LA ZONA LIBRE ADVERSARIA		55
DIAGRAMA 6: PANTALLA COLECTIVA		56
DIAGRAMA 8: ATAQUE DE JUGADOR ZAGUERO		57
DIAGRAMA 9: AMONESTACIONES Y ESCALA DE SANCIONES Y SUS CONSECUENCIAS		58
DIAGRAMA 10: UBICACIÓN DEL CUERPO ARBITRAL Y SUS ASISTENTES		59
DIAGRAMA 11: SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ARBITROS		60
DEFINICIONES		73

Capítulo 1 INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

1. EL ÁREA DE JUEGO

El área de juego incluye el campo de juego y la zona libre. Debe ser rectangular y simétrica (ver reglas 1.1, D1a, D1b).

1.1 DIMENSIONES (VER REGLA D2)

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

El espacio de juego libre es el espacio sobre el área de juego, libre de todo obstáculo. El espacio de juego libre debe medir un mínimo de 7 m de altura a partir de 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 de lesión para los jugadores. Se prohíbe jugar en superficies rugosas o resbaladizas.

1.2.2 En canchas cubiertas, la superficie del campo 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 prohíben las líneas de la cancha hechas con materiales sólidos (ver regla 1.3).

1.3 LÍNEAS DE LA CANCHA (VER REGLA D2)

1.3.1 Todas las líneas tienen 5 cm. de ancho. Deben ser de un color claro y que sea diferente al color del piso y al de cualquier otra línea (ver regla 1.2.2).

1.3.2 Líneas de delimitación

Dos líneas laterales y dos líneas finales marcan la cancha de juego. Tanto las líneas laterales como las de fondo se trazan en el interior de las dimensiones del campo de juego (ver regla 1.1).

1.3.3 Línea central

El eje de la línea central divide la cancha de juego en dos campos iguales de 9x9m cada uno. Sin embargo, se considera que el ancho total de la línea pertenece a ambos campos por igual. Esta línea se extiende debajo de la red de línea lateral a línea lateral (ver regla D2).

1.3.4 Línea de Ataque

En cada campo, una línea de ataque, cuyo borde exterior se traza a 3 m del eje de la línea central, marca la zona de frente (ver reglas 1.3.3, 1.4.1).

1.4 ZONAS Y ÁREAS (VER REGLAS D1b, D2)

1.4.1 Zona de frente (ver reglas 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D2).

En cada campo, la zona de frente está limitada por el eje de la línea central y el borde exterior de la línea de ataque (ver reglas 1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e).

Se considera que la zona de frente se extiende más allá de las líneas laterales, hasta el final de la zona libre (ver reglas 1.1, 1.3.2).

1.4.2 Zona de saque.

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

Lateralmente está limitada por dos líneas cortas, cada una de 15 cm. de longitud, trazadas a 20 cm. de la línea final, como una prolongación de las líneas laterales. Ambas líneas cortas están incluidas en el ancho de la zona de saque (ver reglas 1.3.2, 12, D1b).

En profundidad, la zona de saque se extiende hasta el final de la zona libre (ver reglas 1.1).

1.4.3 Zona de sustitución.

La zona de sustitución está limitada por la prolongación de ambas líneas de ataque hasta la mesa del anotador (ver reglas 1.3.4, 15.6.1, D1b).

1.4.4 Zona de reemplazo de líbero.

La zona de reemplazo del Líbero es parte de la Zona Libre sobre el lado del banco de los equipos, limitada por la extensión de la línea de ataque hasta la línea final (ver reglas 19.3.2.7, D1b).

1.4.5 Área de calentamiento.

Las áreas de calentamiento, miden aproximadamente 3 x 3 m, están ubicadas en ambas esquinas de los lados de los bancos, fuera de la zona libre (ver reglas 24.2.5, D1a, D1b).

2. RED Y POSTES (VER REGLA D3)

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 2,10 m para infantil femenino, de 2,18 m para cadete femenino y de 2,24 m para juvenil femenino y sénior femenino (ver reglas 1.3.3).

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

2.2 ESTRUCTURA

La red mide 1m de ancho y 9,50 m a 10 m de largo (con 25 cm a 50 cm a partir de cada banda lateral), y está hecha de malla negra a cuadros de 10 cm por lado (ver regla D3).

A lo largo de su borde superior hay una banda horizontal de 7 cm. de ancho, hecha de lona blanca doblada y cosida en toda su extensión. En cada extremo la banda tiene una perforación por la que pasa una cuerda para sujetarla a los postes y mantener su parte superior tensa.

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

A lo largo de la parte inferior de la red hay otra banda horizontal, de 5 cm de ancho, de características similares a la banda superior, por cuyo interior se entrelaza una cuerda. Esta cuerda ajusta la red a los postes y mantiene tensada su parte inferior.

2.3 BANDAS LATERALES

Dos bandas blancas se ajustan verticalmente en la red y se ubican directamente sobre cada línea lateral (ver regla 1.3.2, D3).

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

2.4 ANTENAS

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

Una antena se fija en el borde exterior de cada banda lateral. Las antenas están ubicadas en los lados opuestos de la red (ver regla 2.3, D3).

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

Las antenas se consideran parte de la red y delimitan lateralmente el espacio de paso (ver reglas 10.1.1, D3, D5a, D5b).

2.5 POSTES

2.5.1 Los postes que sostienen la red se ubican a una distancia de 0,50 m a 1 m hacia fuera de las líneas laterales. Tienen una altura de 2,55 m y deben ser preferiblemente ajustables (ver regla D3).

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

3. BALONES

3.1 CARACTERÍSTICAS

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

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

Para las categorías de infantil, cadete, juvenil y sénior su circunferencia será de 65 - 67 centímetros y su peso de 260 - 280 gramos. La presión interior debe ser de 0,30 - 0,325 kg/cm² (4,26 a 4,61 psi / 294,3 a 318,82 mbar o hPa).

3.2 UNIFORMIDAD DE LOS BALONES

Todos los balones a utilizarse en un partido deben tener las mismas características de circunferencia, peso, presión, tipo, color, etc. (ver regla 3.1).

Capítulo 2 PARTICIPANTES

4. EQUIPOS

4.1 COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

4.1.1 Para el partido, un equipo puede componerse de un máximo de 15 jugadores, más un delegado y un delegado asistente (ver reglas 5.2, 5.3).

Solo aquellos registrados en el acta del partido pueden entrar normalmente al área de competencia/área de control y pueden participar del calentamiento oficial y del partido.

- 4.1.2 Uno de los jugadores es el Capitán del equipo, quien debe estar indicado en el acta del partido (ver regla 5.1).
- 4.1.3 Solo los jugadores registrados en el acta del partido pueden entrar al campo y participar del partido. Una vez que el delegado del equipo ha firmado el acta del partido, los jugadores registrados no pueden ser cambiados (ver reglas 1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2).

4.2 UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS

- 4.2.1 Los jugadores que no estén jugando, deben sentarse en la banca de su equipo o estar en su área de calentamiento. El delegado y los otros miembros del equipo deben sentarse en la banca, pero pueden abandonarla temporalmente (ver reglas 1.4.5, 5.2.3, 7.3.3).

Las bancas para los equipos se ubican a los lados de la mesa del anotador, fuera de la zona libre (ver reglas D1a, D1b).

- 4.2.2 Solo los miembros del equipo tienen permitido ingresar en el área de juego, sentarse en la banca durante el partido y participar en la sesión de calentamiento oficial (ver reglas 4.1.1, 7.2).
- 4.2.3 Los jugadores que no estén jugando pueden calentar sin balones, de acuerdo a lo siguiente:
 - 4.2.3.1 Durante el juego: en las zonas de calentamiento (ver reglas 1.4.5, 8.1, D1a, D1b).
 - 4.2.3.2 Durante los tiempos de descanso y tiempos técnicos: en la zona libre detrás de sus campos de juego (ver reglas 1.3.3, 15.4).
- 4.2.4 Durante los intervalos entre sets, los jugadores pueden calentar utilizando balones dentro de sus propias zonas libres (ver regla 18.1).

4.3 INDUMENTARIA

La indumentaria de los jugadores consiste en camiseta, pantalón corto o largo y calzado deportivo.

- 4.3.1 El color de las camisetas y de los pantalones debe ser uniforme para todo el equipo (excepto para el Líbero) (ver reglas 4.1, 19.2).
- 4.3.2 El calzado deben ser livianos y flexibles, con suela de goma o caucho sin tacón.
- 4.3.3 Las camisetas de los jugadores pueden estar numeradas del 1 al 99 (ver regla 4.3.3.2).
 - 4.3.3.1 Los números deben estar ubicados en las camisetas, tanto en el pecho como en la espalda. El color y brillo de los números debe contrastar con el color y brillo de las camisetas.

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

4.3.4 El capitán del equipo debe tener en su camiseta una cinta de 8 X 2 cm. subrayando el número del pecho (ver regla 5.1).

4.3.5 Está prohibido usar uniformes de un color diferente al de los otros jugadores (excepto para los Líberos) y/o sin numeración oficial (ver regla 19.2).

4.4 CAMBIO DE INDUMENTARIA

El 1er. árbitro puede autorizar a uno o más jugadores (ver regla 23):

4.4.1 A jugar descalzo.

4.4.2 A cambiar uniformes sudados o dañados, entre sets o después de una sustitución, a condición que el color y el número del/los nuevo/s uniforme/s sea/n el/los mismo/s. (ver reglas 4.3, 15.5).

4.4.3 A jugar con ropas de abrigo en clima frío, siempre que sean del mismo color y para todo el equipo (excepto para los Líberos) y estén numeradas de acuerdo a la Regla 4.3.3. (ver regla 4.1.1, 19.2).

4.5 OBJETOS PROHIBIDOS

4.5.1 Se prohíbe utilizar objetos que puedan causar lesiones o proveer una ventaja artificial para el jugador.

4.5.2 Los jugadores pueden usar anteojos o lentes con la autorización expresa y escrita por parte del padre/madre o tutor. También se permite utilizar un recubrimiento para la cabeza. No cubrirá ninguna parte de la cara entera o parcialmente (ojos, nariz, labios, etc.) y no será peligroso para la persona que lo lleva y/o para otras personas. Tampoco puede contener elementos que se abran o cierren alrededor de la cara y/o cuello ni ninguna parte que presione desde su superficie.

4.5.3 Artículos de compresión (auxiliares de protección de lesiones) pueden utilizarse para ayuda y protección.

5. RESPONSABLES DE LOS EQUIPOS

Tanto el Capitán del equipo como el Delegado son responsables de la conducta y disciplina de los miembros de su equipo (ver regla 20).

Los Líberos pueden ser capitán del equipo o capitán en juego.

5.1 CAPITÁN

5.1.1 ANTES DEL PARTIDO, el capitán representa a su equipo en el sorteo (ver reglas 7.1, 25.2.1.1).

5.1.2 DURANTE EL PARTIDO, el capitán del equipo actúa como capitán en juego mientras esté jugando. Cuando el capitán del equipo no se encuentra jugando, el delegado o el capitán del equipo deben designar a otro jugador en el campo para que asuma el rol de capitán en juego. Este capitán en juego mantendrá sus atribuciones hasta que sea sustituido, retorne el capitán del equipo, o el set termine (ver regla 15.2.1).

Cuando el balón está fuera de juego, sólo el capitán en juego está autorizado para hablar con los árbitros (ver regla 8.2):

5.1.2.1 Para pedir una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas y también para presentar las solicitudes o preguntas de sus compañeros. Si el capitán en juego no está de acuerdo con la explicación del primer árbitro, puede protestar contra tal decisión e inmediatamente comunicarle al primer árbitro que se reserva el derecho a registrar una protesta oficial en el acta del partido al finalizar el partido (ver regla 23.2.4).

5.1.2.2 Para pedir autorización:

- a. Para cambiar parte o toda la indumentaria (ver reglas 4.3, 4.4.2).
- b. Para verificar las posiciones de los equipos (ver reglas 7.4, 7.6).
- c. Para controlar el piso, la red, los balones etc. (ver reglas 1.2, 2, 3).

5.1.2.3 En ausencia del delegado para solicitar tiempos de descanso y sustituciones (ver reglas 15.3.1, 15.4.1, 15.5.2).

5.1.3 AL FINAL DEL PARTIDO, el capitán del equipo (ver regla 6.3):

5.1.3.1 Agradece a los árbitros y firma el acta del partido para ratificar el resultado (ver regla 25.2.3.3).

5.1.3.2 Puede, habiendo notificado en su debido momento al primer árbitro, confirmar y registrar en el acta del encuentro una protesta oficial referente a la aplicación o interpretación de las reglas por parte de los árbitros (ver reglas 5.1.2.1, 25.2.3.2).

5.2 DELEGADO

5.2.1 A lo largo del encuentro, el delegado conduce el juego de su equipo desde fuera de la cancha. Selecciona las formaciones iniciales, los sustitutos y pide los tiempos de descanso. En esas funciones, su contacto oficial es el segundo árbitro (ver reglas 1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2).

5.2.2 ANTES DEL COMIENZO DEL PARTIDO, el delegado verifica los nombres y números de sus jugadores en la lista del equipo del acta del partido, y luego la firma (ver reglas 4.1, 19.1.3, 25.2.1.1).

5.2.3 DURANTE EL PARTIDO, el delegado:

- 5.2.3.1 Antes del comienzo de cada set entrega al 2do. árbitro o al anotador la/s ficha/s de posición/es inicial/es debidamente cumplimentada/s y firmada/s (ver reglas 7.3.2, 7.4, 7.6).
- 5.2.3.2 Se sienta en la banca de su equipo en el lugar más cercano al anotador pero puede abandonar su ubicación (ver regla 4.2).
- 5.2.3.3 Solicita tiempos para descanso y sustituciones (ver reglas 15.4, 15.5).
- 5.2.3.4 Puede, al igual que los otros miembros del equipo, dar instrucciones a los jugadores en el campo de juego. El delegado puede dar estas instrucciones estando parado o caminando en la zona libre frente al banco de su equipo desde la extensión de la línea de ataque hasta el área de calentamiento, sin molestar o demorar el partido (ver reglas 1.3.4, 1.4.5, D1a, D1b, D2).

5.3 DELEGADO ASISTENTE

- 5.3.1 El delegado asistente se sienta en la banca del equipo, pero no tiene derecho a intervenir en el partido.
- 5.3.2 En caso que el delegado deba dejar su equipo por cualquier razón, inclusive por una sanción, pero excluyendo el ingreso al campo de juego como jugador, un delegado asistente puede asumir las funciones del delegado mientras dure la ausencia, una vez que sea confirmado a los árbitros por el capitán en juego (ver reglas 5.1.2, 5.2).

escuelas católicas

Capítulo 3 FORMATO DE JUEGO

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

6.1 PARA ANOTAR UN PUNTO

6.1.1 Punto.

Un equipo anota un punto:

- 6.1.1.1 Por hacer tocar exitosamente el balón en el piso del campo de juego adversario (ver reglas 8.3, 10.1.1).
- 6.1.1.2 Cuando el equipo adversario comete una falta (ver regla 6.1.2).
- 6.1.1.3 Cuando el equipo adversario recibe un castigo (ver reglas 16.2.3, 21.3.1).

6.1.2 Falta.

Un equipo comete una falta cuando realiza una acción de juego contraria a las reglas (o las viola de alguna otra manera). Los árbitros juzgan las faltas y determinan las consecuencias de acuerdo con las reglas:

- 6.1.2.1 Si dos o más faltas son cometidas sucesivamente, sólo la primera de ellas es tenida en cuenta.
- 6.1.2.2 Si dos o más faltas son cometidas simultáneamente por jugadores adversarios, se sanciona DOBLE FALTA y se repite la jugada (ver reglas 6.1.2, D11 (23)).

6.1.3 Jugada y jugada completada.

Una **jugada** es una secuencia de acciones de juego, desde el momento del golpe de saque por el sacador hasta que el balón queda fuera de juego. Una **jugada completada** es la secuencia de acciones de juego cuyo resultado es la obtención de un punto. Esto incluye (ver reglas 8.1, 8.2, 12.2.2.1, 12.4.4, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.8, 21.3.1):

- La sanción de un Castigo.
- La pérdida del saque por una falta de demora en el saque.

- 6.1.3.1 Si el equipo que está sacando gana una jugada, anota un punto y continúa sacando.
- 6.1.3.2 Si el equipo que está recibiendo gana una jugada, anota un punto y debe realizar el próximo servicio.

6.2 PARA GANAR UN SET (VER REGLA D11 (9))

Un set (excepto el decisivo - 5to set) es ganado por el equipo que primero anota 25 puntos, con una ventaja mínima de 2 puntos. En caso de un empate 24-24, el juego continúa hasta conseguir una ventaja de 2 puntos (26-24, 27-25,...) (ver regla 6.3.2).

6.3 PARA GANAR EL PARTIDO (VER REGLA D11 (9))

- 6.3.1 En la 1ª fase y en la fase igualatoria el partido es ganado por el equipo que gana dos sets de los tres disputados. Pudiéndose dar los resultados de 3-0 ó 2-1 (ver regla 6.2).

En la fase final el partido es ganado por el equipo que gana tres sets de los cinco disponibles. Pudiéndose dar los resultados de 3-0, 3-1 ó 3-2 (ver regla 6.2).

- 6.3.2 En el caso de empate 2-2, el decisivo 5to. set se juega a 15 puntos con una diferencia mínima de 2 puntos (ver regla 7.1).

6.4 NO PRESENTACIÓN Y EQUIPO INCOMPLETO

- 6.4.1 Si un equipo se niega a jugar después de haber sido convocado para ello, éste es declarado ausente y pierde el partido con un resultado de 0-3 para el partido y 0-25 para cada set (ver reglas 6.2, 6.3).
- 6.4.2 Un equipo que, sin causa justificada, no se presenta a tiempo en la cancha, es declarado ausente con los mismos resultados de la Regla 6.4.1.
- 6.4.3 Un equipo que es declarado INCOMPLETO para el set o para el partido, pierde el set o el partido. Al equipo adversario se le otorgan los puntos, o los puntos y set necesarios para ganar el set o el partido. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sus sets (ver reglas 6.2, 6.3, 7.3.1).

7. ESTRUCTURA DEL JUEGO

7.1 SORTEO

Antes del partido el primer árbitro realiza un sorteo para determinar a quién le corresponde el primer saque y qué lados de la cancha ocuparán en el primer set (ver regla 12.1.1).

Si se debe jugar un set decisivo, deberá realizarse un nuevo sorteo (ver regla 6.3.2).

7.1.1 El sorteo es realizado en presencia de los dos capitanes de los equipos (ver regla 5.1).

7.1.2 El ganador del sorteo elige:

YA SEA

7.1.2.1 El derecho a sacar o a recibir el saque (ver regla 12.1.1),
O

7.1.2.2 El lado de la cancha.

El perdedor toma la alternativa restante.

7.2 SESIÓN DE CALENTAMIENTO OFICIAL

7.2.1 Antes del comienzo del partido, si los equipos tuvieron previamente una cancha exclusivamente a su disposición, tienen derecho a un período de calentamiento oficial simultáneo de 6 minutos en la red, si no, pueden disponer de 10 minutos.

7.2.2 Si alguno de los capitanes solicita calentamientos oficiales en la red separados (consecutivos), los equipos pueden hacerlo durante 3 ó 5 minutos cada uno (ver regla 7.2.1).

- 7.2.3 En el caso de calentamientos oficiales consecutivos, el equipo que ejecutará el primer saque toma el primer turno en la red (ver reglas 7.1.2.1, 7.2.2).

7.3 FORMACIÓN INICIAL DE LOS EQUIPOS

- 7.3.1 Debe haber siempre seis jugadores por equipo en juego (ver regla 6.4.3).

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 (ver regla 7.6).

- 7.3.2 Antes de comenzar cada set, el delegado debe presentar la formación inicial de su equipo en la ficha de posiciones. La ficha, debidamente completada y firmada, debe ser entregada al segundo árbitro o al anotador (ver reglas 5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2).

- 7.3.3 Los jugadores no incluidos en la formación inicial del set son sustitutos para ese set (excepto los Líberos) (ver reglas 7.3.2, 15.5).

- 7.3.4 Una vez que la ficha de posiciones ha sido entregada al segundo árbitro o al anotador, ningún cambio en la formación inicial puede ser autorizado, sin una sustitución regular (ver reglas 15.2.2, 15.5, D11 (5)).

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

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

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

7.3.5.3 No obstante, si el delegado desea mantener en el campo al/los jugador/es no registrado/s en la ficha de posiciones, debe solicitar usando la señal manual correspondiente, la/s sustitución/es regular/es la/s cual/es debe/n ser registrada/s en el acta del partido (ver reglas 15.2.2, D11 (5)).

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

- 7.3.5.4 Si se encuentra un jugador en la cancha que no está registrado en la lista de jugadores, el equipo en falta perderá todos los puntos y/o sets (0-25 si fuera necesario) ganados desde el momento en que el jugador no registrado ingresó a la cancha y tendrá que someter una nueva ficha de posiciones colocando en la cancha a un jugador registrado, en la posición del jugador no registrado. Los puntos del adversario permanecen válidos y además, recibirá un punto y el derecho al próximo servicio (ver reglas 6.1.2, 7.3.2).

7.4 POSICIONES (VER REGLA D4)

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

7.4.1 Las posiciones de los jugadores se enumeran de acuerdo a lo siguiente:

- 7.4.1.1 Los tres jugadores colocados frente a la red son los delanteros y ocupan las posiciones 4 (delantero izquierdo), 3 (delantero centro) y 2 (delantero derecho).
- 7.4.1.2 Los otros tres son jugadores zagueros y ocupan las posiciones 5 (zaguero izquierdo), 6 (zaguero centro) y 1 (zaguero derecho).

7.4.2 Relación de posición entre jugadores:

- 7.4.2.1 Cada jugador zaguero debe estar ubicado más lejos de la línea central que su delantero correspondiente.
- 7.4.2.2 Los jugadores delanteros y los zagueros, respectivamente, deben estar ubicados lateralmente en el orden indicado en la *Regla 7.4.1*.

7.4.3 La posición de los jugadores es determinada y controlada de acuerdo a la posición de los pies en contacto con el piso (el último contacto con el piso fija la posición del jugador) como sigue (ver regla D4):

- 7.4.3.1 Cada jugador zaguero debe estar a la misma altura o tener, al menos, una parte de un pie más lejos de la línea central que el pie de adelante de su correspondiente jugador delantero (ver reglas 1.3.3, 7.4.2.1, 7.4.3).
- 7.4.3.2 Cada jugador del lado derecho (izquierdo) debe estar al mismo nivel o tener, al menos, una parte de un pie más cerca de la línea lateral derecha (izquierda) que el pie más lejano de la línea lateral derecha (izquierda) de los otros jugadores en esa línea (ver reglas 1.3.2, 7.4.1.2, 7.4.2.2, 7.4.3).

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

7.5 FALTA DE POSICIÓN (VER REGLAS D4, D11 (13))

- 7.5.1 El equipo comete una falta de posición, si algún jugador no está en su posición correcta en el momento que el sacador golpea el balón. Cuando un jugador está en la cancha de juego por medio de una sustitución ilegal y el juego se reanuda, esto se cuenta como una falta de posición con las consecuencias de una sustitución ilegal (ver reglas 7.3, 7.4, 15.9).
- 7.5.2 Si el sacador comete una falta de saque en el momento del golpe de saque, la falta del sacador prevalece sobre la falta de posición (ver reglas 12.4, 12.7.1).
- 7.5.3 Si el saque se transforma en falta después del golpe de saque, la falta de posición es la que debe sancionarse (ver regla 12.7.2).
- 7.5.4 Una falta de posición conlleva las siguientes consecuencias:
- 7.5.4.1 El equipo es sancionado con un punto y el saque para el adversario (ver regla 6.1.3).
 - 7.5.4.2 Las posiciones de los jugadores deben rectificarse (ver reglas 7.3, 7.4).

7.6 ROTACIÓN

- 7.6.1 El orden de rotación se determina por la formación inicial del equipo y se controla con el orden de saque y las posiciones de los jugadores a lo largo del set (ver reglas 7.3.1, 7.4.1, 12.2).
- 7.6.2 Cuando el equipo receptor gana el derecho a sacar, sus jugadores deben efectuar una rotación en el sentido de las manecillas del reloj: el jugador de la posición 2 rota a la posición 1 para realizar el saque, el jugador de posición 1 rota a la posición 6, etc. (ver regla 12.2.2.2).

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. Esto conduce al siguiente orden de consecuencias (ver reglas 7.6.1, 12):
- 7.7.1.1 El 2do árbitro o el anotador detiene el juego con el silbato. El adversario gana un punto y el próximo saque (ver regla 6.1.3).
Si la falta de rotación solo es determinada después de haberse completado la jugada que comenzó con una falta de rotación, solo se adjudica un punto al adversario independientemente del resultado de la jugada completada.
 - 7.7.1.2 El orden de rotación del equipo en falta debe ser rectificado (ver regla 7.6.1).

7.7.2 Además, el 2do árbitro o el anotador deberá determinar el momento exacto en que la falta fue cometida y todos los puntos anotados desde ese momento por el equipo infractor deberán ser cancelados. Los puntos del adversario permanecen válidos (ver regla 25.2.2.2).

Si el momento de la falta no puede ser determinado, no habrá cancelación de punto/s, y un punto y el saque para el adversario será la única sanción (ver regla 6.1.3).

Capítulo 4 ACCIONES DE JUEGO

8. SITUACIONES DE JUEGO

8.1 BALÓN EN JUEGO

El balón está en juego desde el momento del golpe de saque autorizado por el primer árbitro (ver reglas 12, 12.3).

8.2 BALÓN FUERA DE JUEGO

El balón está fuera de juego en el momento en que se comete una falta pitada por uno de los árbitros. En ausencia de una falta, está fuera de juego al momento del pitido.

8.3 BALÓN "DENTRO" (VER REGLAS D11 (14), D12 (1))

El balón está "dentro" si en cualquier momento de su contacto con el piso, cualquier parte del balón toca el campo de juego, incluyendo las líneas de delimitación (ver reglas 1.1, 1.3.2).

8.4 BALÓN "FUERA"

El balón está "fuera" cuando:

- 8.4.1 Todas las partes del balón que tocan el suelo están completamente fuera de las líneas que delimitan la cancha (ver reglas 1.3.2, D11 (15), D12 (2)).
- 8.4.2 Toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona que no está en juego (ver reglas D11 (15), D12 (4)).
- 8.4.3 Toca las antenas, cuerdas, postes, o la propia red fuera de las bandas laterales (ver reglas 2.3, D3, D5a, D11 (15), D12 (4)).

- 8.4.4 Atraviesa el plano vertical de la red completa o parcialmente por fuera del espacio de paso, excepto en el caso de la Regla 10.1.2 (ver reglas 2.3, D5a, D5b, D11 (15), D12 (4)).
- 8.4.5 Cruza completamente el espacio inferior por debajo de la red (ver reglas 23.3.2.3f, D5a, D11 (22)).

9. JUEGO CON EL BALÓN

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

9.1 TOQUES POR EQUIPO

Un toque es cualquier contacto con el balón por parte de un jugador en juego (ver regla 14.4.1).

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

9.1.1 TOQUES CONSECUTIVOS

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

9.1.2 TOQUES SIMULTÁNEOS

Dos o tres jugadores pueden tocar el balón al mismo momento.

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

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

9.1.2.3 Si contactos simultáneos por dos adversarios sobre la red llevan a un contacto extendido con el balón y lo retienen, el juego continúa (ver regla 9.1.2.2).

9.1.3 TOQUE ASISTIDO

Dentro del área de juego no se permite a un jugador apoyarse en un compañero o en una estructura/objeto con el fin de golpear el balón (ver regla 1).

Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta (tocar la red, cruzar la línea central, etc.) puede ser detenido o rescatado por un compañero de equipo (ver reglas 1.3.3, 11.4.4).

9.2 CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE

- 9.2.1 El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.
- 9.2.2 El balón no puede ser retenido ni lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección (ver regla 9.3.3).
- 9.2.3 El balón puede tocar varias partes del cuerpo, a condición que los contactos sean realizados simultáneamente.

Excepciones:

- 9.2.3.1 Durante el bloqueo se permiten contactos consecutivos entre uno o más jugadores a condición que los contactos ocurran en una misma acción (ver reglas 14.1.1, 14.2).
- 9.2.3.2 En el primer toque del equipo el balón puede hacer contacto consecutivamente con varias partes del cuerpo, siempre que los contactos sean realizados durante una misma acción (ver reglas 9.1, 14.4.1).

9.3 FALTAS EN EL TOQUE DE BALÓN

- 9.3.1 CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de regresarlo (ver reglas 9.1, D11 (18)).
- 9.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en una estructura/objeto con el fin de golpear el balón dentro del área de juego (ver regla 9.1.3).
- 9.3.3 RETENCIÓN: el balón es retenido y/o lanzado, no rebota del toque (ver reglas 9.2.2, D11 (16)).
- 9.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces en forma consecutiva o el balón toca sucesivamente varias partes de su cuerpo (ver reglas 9.2.3, D11 (17)).

10. BALÓN EN LA RED

10.1 BALÓN QUE CRUZA LA RED

10.1.1 El balón, enviado al campo contrario, debe pasar por encima de la red dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera (ver reglas 2.4, 10.2, D5a):

10.1.1.1 Abajo, por el borde superior de la red (ver regla 2.2).

10.1.1.2A los lados, por las antenas y sus prolongaciones imaginarias (ver regla 2.4).

10.1.1.3Arriba, por el techo.

10.1.2Un balón que ha cruzado el plano de la red hacia la zona libre adversaria total o parcialmente a través del espacio exterior, puede ser recuperado dentro de los toques del equipo, a condición que (ver reglas 9.1, D5b):

10.1.2.1El campo de juego adversario no sea tocado por el jugador (ver regla 11.2.2).

10.1.2.2Al ser recuperado, el balón cruce el plano de la red nuevamente total o parcialmente por el espacio exterior del mismo lado de la cancha (ver reglas 11.4.4, D5b).

El equipo adversario no puede interferir la acción.

10.1.3El balón que se dirige hacia el campo adversario a través del espacio inferior, está en juego hasta el momento que haya cruzado completamente el plano vertical de la Red (ver reglas 23.3.2.3f, D5a, D11 (22)).

10.2 BALÓN QUE TOCA LA RED

Un balón que cruza la red puede tocarla (ver regla 10.1.1).

10.3 BALÓN EN LA RED

10.3.1Un balón enviado a la red puede ser recuperado dentro del límite de los tres toques del equipo (ver regla 9.1).

10.3.2Si el balón rompe las mallas de la red, o la tira, la jugada se anula y se repite.

11. JUGADOR EN LA RED

11.1 REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED

11.1.1Durante el bloqueo, un jugador puede tocar el balón por encima y más allá de la red, a condición de no interferir el juego del adversario antes o durante el golpe de ataque de este último (ver reglas 14.1, 14.3).

11.1.2Después de un golpe de ataque está permitido a un jugador pasar la mano más allá de la red, a condición que el contacto con el balón se haya realizado dentro de su propio espacio de juego.

11.2 PENETRACIÓN DEBAJO DE LA RED

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

11.2.2 Penetración dentro del campo adversario más allá de la línea central (ver reglas 1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)):

11.2.2.1 Está permitido tocar el campo de juego adversario con el/los pie/s siempre que alguna parte del/los pie/s que penetra/n permanezca/n en contacto con, o directamente sobre la línea central y esta acción no interfiera con el juego del adversario (ver reglas 1.3.3, D11 (22)).

11.2.2.2 Está permitido tocar el campo de juego adversario con cualquier parte del cuerpo por encima de los pies, a condición de que esto no interfiera con el juego del adversario (ver reglas 1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)).

11.2.3 Un jugador puede penetrar en el campo de juego adversario una vez que el balón esté fuera de juego (ver regla 8.2).

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

11.3 CONTACTO CON LA RED

11.3.1 El contacto de un jugador con la red, entre las antenas y durante la acción de jugar el balón, es una falta (ver reglas 11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, D3).

La acción de jugar el balón incluye (entre otras) el despegue, el golpe (o el intento) y el aterrizaje estable, pronto para una nueva acción.

11.3.2 Los jugadores pueden tocar los postes, cuerdas, o cualquier otro objeto fuera de las antenas, incluyendo la red misma, a condición de que esto no interfiera con el juego (ver regla D3).

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

11.4 FALTAS DE UN JUGADOR EN LA RED

11.4.1 Un jugador toca el balón o a un adversario en el espacio adversario antes o durante el golpe de ataque del adversario (ver reglas 11.1.1, D11 (20)).

11.4.2 Un jugador interfiere con el juego del adversario mientras penetra dentro del espacio adversario debajo de la red (ver regla 11.2.1).

11.4.3 El/los pie/s de un jugador penetra/n completamente en el campo adversario (ver reglas 11.2.2.2, D11 (22)).

11.4.4 Un jugador interfiere con el juego por (entre otras cosas):

- Tocar la red entre las antenas o la antena misma durante su acción de jugar el balón (ver regla 11.3.1).

- Usar la red como un apoyo o una ayuda para estabilizarse (ver regla D11 (19)).
- Crear una injusta ventaja sobre el adversario al tocar la red.
- Realizar acciones que impidan al adversario intentar legítimamente jugar el balón.
- Aferrarse/sostenerse de la red.

Cualquier jugador cercano al balón que se está jugando, y que está tratando de jugarlo, es considerado en acción de jugar el balón aunque no haga contacto con el mismo.

No obstante, tocar la red fuera de las antenas no es considerado una falta (excepto por la Regla 9.1.3).

12. SAQUE

El saque es el acto de poner en juego el balón por el jugador zaguero derecho, ubicado en la zona de saque (ver reglas 1.4.2, 8.1, 12.4.1).

12.1 PRIMER SAQUE EN UN SET

12.1.1 El primer saque del primer set, como también el del decisivo 3er ó 5to set, lo realiza el equipo determinado por el sorteo (ver reglas 6.3.2, 7.1).

12.1.2 Los demás sets comenzarán con el saque realizado por el equipo que no efectuó el primer saque en el set anterior.

12.2 ORDEN DE SAQUE

12.2.1 Los jugadores deben seguir el orden de saque registrado en la ficha de posiciones. (ver reglas 7.3.1, 7.3.2).

12.2.2 Después del primer saque en el set, el jugador que saca se determina como sigue (ver regla 12.1):

12.2.2.1 Cuando el equipo sacador gana la jugada, saca de nuevo el jugador que efectuó el saque anterior (o su sustituto) (ver reglas 6.1.3, 15.5).

12.2.2.2 Cuando el equipo receptor gana la jugada, obtiene el derecho a sacar y efectúa una rotación antes de sacar. El saque será realizado por el jugador que pasa de delantero derecho a zaguero derecho (ver reglas 6.1.3, 7.6.2).

12.3 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 (ver reglas 12, D11 (1)).

12.4 EJECUCIÓN DEL SAQUE (VER REGLA D11 (10))

- 12.4.1 El balón debe ser golpeado con una mano o cualquier parte del brazo después de ser lanzado o soltado de la/s mano/s.
- 12.4.2 Se permite solo un lanzamiento al aire del balón. Se permite mover el balón de una mano a otra o hacerlo botar en el piso.
- 12.4.3 Al momento de golpear el balón o elevarse para ejecutar un saque en salto, el sacador no puede tocar la cancha (línea de fondo incluida) o el terreno fuera de la zona de saque (ver reglas 1.4.2, 27.2.1.4, D11 (22), D12 (4)).
- Después de golpear el balón, el sacador puede pisar o caer fuera de la zona de saque, o dentro del campo.
- 12.4.4 El sacador debe golpear el balón dentro de los 8 segundos siguientes al toque del silbato del primer árbitro para el saque (ver reglas 12.3, D11 (11)).
- 12.4.5 Un saque efectuado antes del toque de silbato del árbitro es nulo y debe repetirse (ver reglas 12.3).

12.5 PANTALLA (VER REGLA D6, D11 (12))

- 12.5.1 Los jugadores del equipo que saca no deben impedir a sus adversarios ver el golpe de saque y la trayectoria del balón por medio de una pantalla individual o colectiva (ver regla 12.5.2).
- 12.5.2 Un jugador o grupo de jugadores del equipo que saca realiza/n una pantalla si mueven sus brazos, saltan o se desplazan lateralmente, durante la ejecución del saque, o se paran agrupados, a fin de ocultar el golpe de saque y la trayectoria del balón hasta que el mismo alcanza el plano vertical de la red. Si cualquiera de los dos es visible para el equipo que recibe, esto no es una pantalla (ver reglas 12.4, D6).

12.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE EL SAQUE

12.6.1 Faltas en el saque

Las siguientes faltas conducen a un cambio de saque, aún si el adversario está fuera de posición. El sacador (ver reglas 12.2.2.2, 12.7.1):

- 12.6.1.1 Viola el orden de saque (ver regla 12.2).
- 12.6.1.2 No ejecuta el saque apropiadamente (ver regla 12.4).

12.6.2 Faltas después del golpe de saque

Después que el balón ha sido correctamente golpeado, el saque se convierte en falta (excepto cuando un jugador está fuera de posición) si el balón (ver reglas 12.4, 12.7.2):

12.6.2.1 Toca a un jugador del equipo sacador o no cruza el plano vertical de la red completamente a través del espacio de paso (ver reglas 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, D11 (19)).

12.6.2.2 Cae "fuera" (ver reglas 8.4, D11 (15)).

12.6.2.3 Pasa sobre una pantalla (ver reglas 12.5, D11 (12)).

12.7 FALTAS DE SAQUE Y FALTAS DE POSICIÓN

12.7.1 Si el sacador comete una falta en el momento de golpear el balón (ejecución incorrecta, error en el orden de rotación, etc.) y el adversario está fuera de posición, la falta de saque es la que debe ser sancionada (ver reglas 7.5.1, 7.5.2, 12.6.1).

12.7.2 Si, por el contrario, la ejecución del saque ha sido correcta pero posteriormente el saque se convierte en falta (cae fuera, pasa sobre una pantalla, etc.) la falta de posición es la que se ha cometido primero y será ésta la sancionada (ver reglas 7.5.3, 12.6.2).

13. GOLPE DE ATAQUE

13.1 CARACTERÍSTICAS GOLPE DE ATAQUE (VER REGLAS 12, 14.1.1)

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

13.1.2 Durante el golpe de ataque, se permite la volcada (tipping) si el balón es limpiamente golpeado y no es retenido o acompañado (ver regla 9.2.2).

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

13.2 RESTRICCIONES AL GOLPE DE ATAQUE

13.2.1 Un jugador delantero puede completar un golpe de ataque a cualquier altura, a condición que el contacto con el balón sea hecho dentro de su propio espacio de juego (ver regla 7.4.1.1). (Excepto Regla 13.2.4 y 13.3.6).

13.2.2 Un jugador zaguero puede completar un golpe de ataque desde cualquier altura desde detrás de la zona de frente (ver reglas 1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, D8).

13.2.2.1 Al momento del despegue el/los pie/s del jugador no debe/n tocar ni traspasar la línea de ataque (ver regla 1.3.4).

13.2.2.2 Después de golpear el balón, el jugador puede caer dentro de la zona de frente (ver regla 1.4.1).

13.2.3 Un jugador zaguero también puede completar un golpe de ataque desde la zona de frente, si al momento del contacto una parte del balón está por debajo del borde superior de la red (ver reglas 1.4.1, 7.4.1.2, D8).

- 13.2.4 Ningún jugador tiene permitido completar un golpe de ataque sobre el saque del adversario, cuando el balón está en la zona de frente y completamente por encima del borde superior de la red (ver regla 1.4.1).

13.3 FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE

- 13.3.1 Un jugador golpea el balón dentro del espacio de juego del equipo adversario (ver reglas 13.2.1, D11 (20)).
- 13.3.2 Un jugador envía el balón “fuera” (ver reglas 8.4, D11 (15)).
- 13.3.3 Un jugador zaguero completa un golpe de ataque desde la zona de frente, cuando al momento del golpe el balón se encuentra enteramente por encima del borde superior de la red (ver reglas 1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D11 (21)).
- 13.3.4 Un jugador completa un golpe de ataque sobre el saque adversario, cuando el balón se encuentra en la zona de frente y totalmente por encima del borde superior de la red (ver reglas 1.4.1, 13.2.4, D11 (21)).
- 13.3.5 Un Líbero completa un golpe de ataque si al momento del golpe, el balón se encuentra enteramente por encima del borde superior de la red (ver reglas 19.3.1.2, 23.3.2.3d, D11 (21)).
- 13.3.6 Un jugador completa un golpe de ataque estando el balón a una altura mayor al borde superior de la red, cuando el balón proviene de un pase de volea de manos altas y dedos, efectuado por el Líbero ubicado dentro de su zona de frente (ver reglas 1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D11 (21)).

14. BLOQUEO

14.1 EL BLOQUEO

- 14.1.1 El bloqueo, es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar, ubicándose por encima del borde superior de la red, el balón proveniente del adversario, sin importar la altura del contacto con el balón. Solamente se permite a los jugadores delanteros completar un bloqueo, pero al momento del contacto con el balón, una parte del cuerpo debe estar por encima del borde superior de la red. (ver regla 7.4.1.1).

14.1.2 Tentativa de Bloqueo

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

14.1.3 Bloqueo completado

Un bloqueo es completado siempre que el balón es tocado por un bloqueador (ver regla D7).

14.1.4 Bloqueo colectivo

Un bloqueo colectivo es ejecutado por dos o tres jugadores colocados uno cerca de los otros y se completa cuando uno de ellos toca el balón.

14.2 TOQUE DE BLOQUEO

Toques consecutivos (rápidos y continuos) del balón pueden ser realizados por uno o más bloqueadores a condición que los contactos ocurran durante una misma acción (ver reglas 9.1.1, 9.2.3).

14.3 BLOQUEO DENTRO DEL ESPACIO ADVERSARIO

En el bloqueo, el jugador puede pasar las manos y brazos más allá de la red, a condición que su acción no interfiera con el juego del adversario. Por lo tanto, no está permitido tocar el balón más allá de la red antes que un adversario haya realizado un golpe de ataque (ver reglas 13.1.1, D22 (20)).

14.4 BLOQUEO Y TOQUES DEL EQUIPO

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

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

14.5 BLOQUEO DEL SAQUE (VER REGLAS 12, D11 (12))

Está prohibido bloquear el saque adversario.

14.6 FALTAS DE BLOQUEO

14.6.1 El bloqueador toca el balón en el espacio ADVERSARIO antes del golpe de ataque del adversario (ver reglas 14.3).

14.6.2 Un jugador zaguero o un Líbero completa un bloqueo o participa en un bloqueo completado (ver regla 14.1, 14.5, 19.3.1.3).

14.6.3 Bloquear el saque adversario (ver reglas 14.5, D11 (12)).

14.6.4 El balón es enviado "fuera" por el bloqueo (ver regla 8.4).

14.6.5 Bloquear el balón en el espacio adversario por fuera de la antena.

14.6.6 Un líbero intenta un bloqueo individual o colectivo (ver reglas 14.1.1, 19.3.1.3).

Capítulo 5

INTERRUPCIONES, DEMORAS E INTERVALOS

15. INTERRUPCIONES

Una interrupción es el tiempo entre una jugada completada y el silbato del 1er. árbitro para el próximo saque (ver reglas 6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6).

Las únicas interrupciones regulares de juego son los TIEMPOS DE DESCANSO Y LAS SUSTITUCIONES.

15.1 NÚMERO DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO

Cada equipo puede solicitar un máximo de dos tiempos de descanso y seis sustituciones por set (ver reglas 6.2, 15.4, 15.5).

15.2 SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO

- 15.2.1 La solicitud de uno o dos tiempos para descanso y una solicitud de sustitución hecha por cualquiera de los equipos, pueden seguirse una a otra dentro de la misma interrupción (ver reglas 15.4, 15.5).
- 15.2.2 Sin embargo, un equipo no está autorizado a realizar solicitudes consecutivas de sustitución durante la misma interrupción. Dos o más jugadores pueden ser sustituidos al mismo tiempo dentro de la misma solicitud (ver reglas 15.5, 15.6.1).
- 15.2.3 Tiene que haber una jugada completada entre dos solicitudes de sustitución separadas del mismo equipo (ver reglas 6.1.3, 15.5). (Excepción: una sustitución forzada debido a una lesión o una expulsión/descalificación. Reglas 15.5.2, 15.7, 15.8).
- 15.2.4 No está permitido solicitar ninguna interrupción regular del juego después de haber tenido una solicitud rechazada y sancionada con una amonestación por demora durante la misma interrupción (es decir, antes del final de la siguiente jugada completada) (ver reglas 16.1.2).

15.3 SOLICITUD DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO

- 15.3.1 Las interrupciones regulares de juego pueden ser solicitadas por el delegado o, en ausencia del delegado por el capitán en juego, y sólo por ellos. (ver reglas 5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15).
- 15.3.2 Se permite una sustitución antes del comienzo de un set y debe ser registrada como una sustitución regular para ese set (ver regla 7.3.4).

15.4 TIEMPOS DE DESCANSO

- 15.4.1 La solicitud de un tiempo de descanso debe ser realizada efectuando la señal manual correspondiente, cuando el balón está fuera de juego y antes que suene el silbato para el saque. Todos los tiempos de descanso que son solicitados duran 30 segundos (ver reglas 6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (4)).
- 15.4.2 Durante todos los tiempos de descanso, los jugadores en juego deben dirigirse a la zona libre cercana a su banco (ver regla D1a).

15.5 SUSTITUCIONES

- 15.5.1 Una sustitución es el acto por el cual un jugador, que no sea el Líbero o su jugador reemplazado, después de haber sido registrado por el 2do. árbitro o por el anotador, entra al juego para ocupar la posición de otro jugador, que debe abandonar el campo de juego en ese momento (ver reglas 19.3.2.1, D11 (5)).
- 15.5.2 Cuando la sustitución es forzada por la lesión de un jugador en juego, puede estar acompañada por el delegado (o el capitán en juego) mostrando la señal manual correspondiente (ver reglas 5.1.2.3, 5.2.3.3, 6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (5)).

15.6 LIMITACIONES A LAS SUSTITUCIONES

- 15.6.1 Un jugador de la formación inicial puede salir del juego, solo una vez en el set y reingresar, pero solo una vez en el set y únicamente a su posición previa en la formación inicial (ver regla 7.3.1).
- 15.6.2 Un jugador sustituto puede ingresar al juego para reemplazar a un jugador de la formación inicial, pero solo una vez en el set, y a su vez, únicamente puede ser reemplazado por el mismo jugador de la formación inicial (ver regla 7.3.1).

15.7 SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL

Un jugador (excepto el Líbero), que no puede continuar jugando, debido a una lesión/enfermedad o expulsión/descalificación, debe ser sustituido legalmente. Si esto no es posible, el equipo está autorizado a realizar una sustitución EXCEPCIONAL, más allá de los límites de la Regla 15.6 (ver reglas 15.6, 19.4.3, 21.3.2, 21.3.3, D11 (5)).

Una sustitución excepcional significa que cualquier jugador que no está en el campo de juego en el momento de la lesión/enfermedad/expulsión/descalificación, excepto el Líbero, segundo Líbero o su jugador regular reemplazado, puede ingresar al juego por el jugador lesionado/enfermo/expulsado/descalificado. El jugador lesionado/enfermo/expulsado que es sustituido no tiene permitido reingresar al partido.

Una sustitución excepcional no puede ser contada en ningún caso como una sustitución regular, pero debe ser registrada en el acta del partido como parte del total de sustituciones en el set y en el partido.

15.8 SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN O DESCALIFICACIÓN

Un jugador EXPULSADO o DESCALIFICADO debe ser sustituido inmediatamente a través de una sustitución legal. Si esto no es posible el equipo tiene el derecho a realizar una sustitución excepcional. Si esto no es posible, el equipo es declarado INCOMPLETO (ver reglas 6.4.3, 7.3.1, 15.6, 15.7, 21.3.2, 21.3.3, D11 (5)).

15.9 SUSTITUCIÓN ILEGAL

- 15.9.1 Una sustitución es ilegal si excede los límites indicados en la *Regla 15.6 (excepto el caso de la Regla 15.7)*, o si se encuentra involucrado un jugador no registrado.
- 15.9.2 Cuando un equipo ha realizado una sustitución ilegal y el juego fue reanudado la siguiente secuencia de procedimiento debe ser aplicada (ver reglas 8.1, 15.6):
 - 15.9.2.1 El equipo es penalizado con un punto y el saque para el adversario, (ver regla 6.1.3).
 - 15.9.2.2 La sustitución debe ser rectificada.
 - 15.9.2.3 Los puntos anotados por el equipo en falta desde el momento en que la falta fue cometida deben ser cancelados. Los puntos del adversario permanecen válidos.

15.10 PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN

- 15.10.1 Las sustituciones deben realizarse dentro de la zona de sustitución (ver reglas 1.4.3, D1b).
- 15.10.2 Una sustitución solo debe durar el tiempo necesario para registrarla en el acta del partido y permitir la entrada y salida de los jugadores (ver reglas 15.10, 24.2.6, 25.2.2.3).
- 15.10.3 La solicitud para sustitución comienza en el momento del ingreso del/los jugador/es sustituto/s dentro de la zona de sustitución, listo/s para jugar, durante una interrupción. El delegado no necesita mostrar la señal manual de sustitución, excepto si la sustitución se produce por una lesión o antes del comienzo del set.
- 15.10.4 Si el jugador no está listo en el momento de la solicitud, la sustitución no se otorga y el equipo es sancionado por demora (ver reglas 16.2, D9).
- 15.10.5 La solicitud para sustitución es reconocida y anunciada por el anotador o por el 2do. árbitro mediante el uso del silbato. El 2do. árbitro autoriza la sustitución (ver regla 24.2.6).

15.10.6 Si un equipo pretende realizar simultáneamente más de una sustitución, todos los jugadores a ingresar deben entrar en la zona de sustitución al mismo tiempo, para ser considerados en la misma solicitud. En este caso, las sustituciones deben realizarse en sucesión, una pareja de jugadores tras otra. Si una de ellas es ilegal será rechazada y sujeta a una sanción por demora, la/s legal/es será/n otorgada/s (ver reglas 1.4.3, 15.2.2).

15.11 SOLICITUDES IMPROCEDENTES

15.11.1 Es impropio solicitar cualquier interrupción regular de juego (ver regla 15):

15.11.1.1 Durante una jugada o en el momento de, o después, que suene el silbato para el saque (ver regla 12.3).

15.11.1.2 Por un miembro del equipo no autorizado (ver reglas 5.1.2.3, 5.2.3.3).

15.11.1.3 Para una segunda sustitución del mismo equipo durante la misma interrupción (es decir, antes del final de la próxima jugada completada), excepto en el caso de lesión/enfermedad/expulsión/descalificación de un jugador en juego válido (ver reglas 15.2.2, 15.2.3, 15.8, 16.1, 25.2.2.6).

15.11.1.4 Después de haber agotado el número autorizado de tiempos de descanso y sustituciones (ver regla 15.1).

15.11.2 La primera solicitud impropia de un equipo en el partido que no afecte o demore el juego será rechazada, pero debe ser registrada en el acta del partido sin otras consecuencias (ver reglas 16.1, 25.2.2.6).

15.11.3 Cualquier otra solicitud impropia posterior por el mismo equipo en el partido, constituye una demora (ver regla 16.1.4).

16. DEMORAS DE JUEGO

16.1 TIPOS DE DEMORAS

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

16.1.1 Demorar interrupciones regulares de juego (ver regla 15.10.2).

16.1.2 Prolongar interrupciones, después de haberse ordenado reanudar el juego (ver regla 15).

16.1.3 Solicitar una sustitución ilegal (ver regla 15.9).

16.1.4 Repetir una solicitud impropia (ver regla 15.11.3).

16.1.5 Demorar el juego por un miembro del equipo.

16.2 SANCIONES POR DEMORA (VER REGLA D9)

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

16.2.1.1 Las sanciones por demora permanecen en vigencia por todo el partido (ver regla 6.3).

16.2.1.2 Todas las sanciones por demora son registradas en el acta del partido (ver regla 25.2.2.6).

16.2.2 La primera demora en el partido por un miembro de un equipo es sancionada con *“AMONESTACIÓN POR DEMORA”* (ver reglas 4.1.1, D11 (25)).

16.2.3 La segunda y subsiguientes demoras de cualquier tipo por cualquier miembro del mismo equipo durante el mismo partido constituyen una falta y son sancionadas con un *“CASTIGO POR DEMORA”*: un punto y el saque para el adversario (ver reglas 6.1.3, D11 (25)).

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

17. INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO

17.1 LESIÓN/ENFERMEDAD

17.1.1 Si ocurre un accidente serio mientras el balón está en juego, el árbitro debe detener el juego inmediatamente y permitir al auxilio médico ingresar al campo.

La jugada debe repetirse (ver regla 6.1.3).

17.1.2 Si un jugador lesionado/enfermo no puede ser sustituido legalmente o en forma excepcional, se le otorga al jugador un tiempo de recuperación de 3 minutos, pero solamente una vez en el partido para el mismo jugador (ver reglas 15.6, 15.7, 24.2.8).

Si el jugador no se recupera su equipo es declarado incompleto (ver reglas 6.4.3, 7.3.1).

17.2 INTERFERENCIA EXTERNA

Si ocurre una interferencia externa durante el juego, éste debe detenerse y la jugada repetirse (ver reglas 6.1.3, D11 (23)).

18. INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO

18.1 INTERVALOS

Un intervalo es el tiempo entre sets. Todos los intervalos duran 3 minutos (ver regla 4.2.4).

Durante este período de tiempo, se realiza el cambio de campo y el registro de las formaciones de los equipos en el acta del partido (ver reglas 7.3.2, 18.2, 25.2.1.2).

18.2 CAMBIOS DE CAMPO

18.2.1 Después de cada set, los equipos cambian de campo, excepto para el set decisivo (ver regla 7.1).

18.2.2 En el set decisivo, cuando el equipo que lidera alcanza los 8 puntos (cuando se disputa el partido al mejor de 5 sets) o los 13 puntos (cuando se disputa el partido a 3 sets jugados), ambos equipos cambian de campo sin demora, manteniendo los jugadores las mismas posiciones (ver reglas 6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5).

Si el cambio de campo no se realiza en el momento que el equipo líder alcanza los 8 puntos o los 13 puntos, debe efectuarse tan pronto se descubra el error. El marcador alcanzando en el momento del cambio se mantiene igual.

escuelas católicas Capítulo 6 EL JUGADOR LÍBERO MADRID

19. EL JUGADOR LÍBERO (PERMITIDO EN CADETE, JUVENIL Y SÉNIOR)

19.1 DESIGNACIÓN DEL LÍBERO (VER REGLA 5)

19.1.1 Cada equipo tiene el derecho de designar de la lista de jugadores en el acta del partido, hasta dos jugadores especialistas en defensa: Líberos (ver regla 4.1.1).

19.1.2 Los Líberos deben ser registrados en el acta del partido en las líneas especiales reservadas para ello (ver reglas 5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1).

19.1.3 El Líbero en la cancha es el Líbero actuante. Si hay otro Líbero, éste es el segundo Líbero del equipo.

Solamente puede estar en la cancha un Líbero a la vez.

19.2 INDUMENTARIA (VER REGLA 4.3)

El/los jugador/es Líbero/s debe/n vestir un uniforme (O CHAQUETA/PECHERA PARA EL LÍBERO RE-DESIGNADO) con un color dominante diferente a cualquier color del resto del equipo. El uniforme debe contrastar claramente con el resto del equipo. Ambos Líberos pueden tener uniformes diferentes entre sí y diferentes al resto del equipo.

El uniforme del Líbero debe estar numerado como el del resto del equipo.

19.3 ACCIONES QUE INVOLUCRAN AL LÍBERO

19.3.1 Las acciones de juego:

- 19.3.1.1 Se permite al Líbero reemplazar a cualquier jugador en posición de zaguero (ver regla 7.4.1.2).
- 19.3.1.2 El líbero está limitado a actuar como jugador zaguero y no se le permite completar un golpe de ataque desde ningún lugar (incluyendo el campo de juego y la zona libre) si al momento del contacto el balón está completamente por encima del borde superior de la red (ver reglas 13.2.2, 13.2.3, 13.3.5).
- 19.3.1.3 El líbero no puede sacar, bloquear o intentar bloquear (ver reglas 12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, D11 (12)).
- 19.3.1.4 Un jugador no puede completar un golpe de ataque cuando el balón está completamente por encima del borde superior de la red, si el balón proviene de un pase de volea con manos altas y dedos hecho por el Líbero mientras éste se encuentre ubicado en su zona de frente. El balón puede ser atacado libremente si el Líbero realiza la misma acción desde fuera de su zona de frente (ver reglas 1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d, e, D1b).

19.3.2 Reemplazos del Líbero

- 19.3.2.1 Los reemplazos del Líbero no cuentan como sustituciones (ver reglas 6.1.3, 15.5).
Son ilimitados, pero debe haber una jugada completada entre dos reemplazos (a menos que un castigo cause una rotación del equipo y el Líbero se mueva a la posición 4, o que el Líbero actuante quede impedido de jugar, quedando la jugada incompleta).
- 19.3.2.2 El jugador regular reemplazado puede reemplazar y ser reemplazado por cualquiera de los Líberos. El Líbero actuante solo puede ser reemplazado por el jugador regular reemplazado en esa posición o por el segundo Líbero.
- 19.3.2.3 Al comienzo de cada set, el Líbero no puede entrar al campo de juego hasta que el 2do. árbitro haya chequeado la formación inicial y autorizado un reemplazo con un jugador titular (ver reglas 7.3.2, 12.1).
- 19.3.2.4 Los otros reemplazos de Líbero deben efectuarse solamente mientras el balón está fuera de juego y antes del toque de silbato para el saque (ver reglas 8.2, 12.3).

- 19.3.2.5 Un reemplazo de Líbero hecho después del toque de silbato para el saque pero antes del golpe de saque, no debe ser rechazado. No obstante, al final de la jugada, el capitán en juego debe ser informado que ese no es un procedimiento permitido y que su repetición estará sujeta a sanciones por demora (ver reglas 12.3, 12.4, D9).
- 19.3.2.6 Subsecuentes reemplazos tardíos resultarán en que el juego sea interrumpido inmediatamente y la imposición de una sanción por demora. El equipo que haga el próximo saque será determinado por el nivel de la sanción por demora (ver reglas 16.2, D9).
- 19.3.2.7 El Líbero y el jugador reemplazado solo pueden entrar o salir del campo por la Zona de reemplazo del Líbero (ver reglas 1.4.4, D1b).
- 19.3.2.8 Un reemplazo ilegal de Líbero puede incluir (entre otros):
- Una jugada no completada entre reemplazos de Líbero (ver regla 6.1.3).
 - Que el Líbero sea reemplazado por un jugador que no sea el segundo Líbero o el jugador regular reemplazado (ver regla 15.9).

Un reemplazo ilegal de Líbero debe ser considerado en el mismo modo que una sustitución ilegal (ver regla 15.9):

- Si el reemplazo ilegal de Líbero se descubre antes del comienzo de la siguiente jugada, debe ser corregido por los árbitros y el equipo es sancionado por demora (ver regla D9).
- Si el reemplazo ilegal de Líbero se descubre después del golpe de saque, las consecuencias son las mismas que para una sustitución ilegal (ver regla 15.9).

19.4 RE-DESIGNACIÓN DE UN NUEVO LÍBERO

- 19.4.1 El Líbero queda **impedido** de jugar si se lesiona, se enferma, o es expulsado o descalificado (ver reglas 21.3.2, 21.3.3, D9).

El Líbero puede ser **declarado impedido** de jugar por cualquier razón, por parte del delegado o, en ausencia del delegado, por el capitán en juego (ver reglas 5.1.2.1, 5.2.1).

19.4.2 Equipo con un Líbero.

- 19.4.2.1 Cuando un equipo tiene disponible solo un Líbero de acuerdo a la Regla 19.4.1, o ha registrado uno solo, y este Líbero queda o es declarado impedido de jugar, el delegado (o el capitán en juego si el delegado no está presente) puede re-designar como Líbero por el resto del partido a cualquier otro jugador (excepto el jugador regular reemplazado) que no esté en el campo de juego en el momento de la re-designación (ver reglas 19.4, 19.4.1).

- 19.4.2.2 Si el Líbero **actuante** queda impedido de jugar puede ser reemplazado por el jugador regular reemplazado o con el ingreso **inmediato y directo al campo** de un Líbero re-designado. No obstante, el Líbero que es objeto de una re-designación, no puede jugar por el resto del partido. Si el Líbero no está en el campo en el momento que es declarado impedido de jugar, él también puede estar sujeto a una re-designación. El Líbero declarado impedido de jugar no puede jugar por el resto del partido.
- 19.4.2.3 El delegado, o el capitán en juego si el delegado no está presente, contacta al 2do. árbitro para informarle sobre la re-designación (ver reglas 5.1.2.1, 5.2.1).
- 19.4.2.4 Si un Líbero re-designado es declarado o queda impedido de jugar, se permiten futuras re-designaciones (ver regla 19.4.1).
- 19.4.2.5 Si el delegado solicita que el capitán del equipo sea re-designado como nuevo Líbero, esto será permitido (ver reglas 5.1.2, 19.4.1).
- 19.4.2.6 En el caso de re-designación de un Líbero, el número del jugador re-designado como Líbero debe ser registrado en el acta del partido en el sector de observaciones (ver reglas 25.2.2.7, 26.2.2.1).

19.4.3 Equipo con dos Líberos.

- 19.4.3.1 Cuando un equipo tiene registrado dos Líberos, pero uno queda impedido de jugar, el equipo tiene el derecho de jugar con un solo Líbero (ver reglas 4.1.1, 19.1.1). No será permitida una re-designación, a menos que el Líbero restante también quede impedido de continuar jugando por el resto del partido (ver regla 19.4).

19.5 RESUMEN

Si el Líbero es expulsado o descalificado puede ser reemplazado inmediatamente por el segundo Líbero del equipo. Si el equipo tuviera un solo Líbero, entonces tiene el derecho de realizar una re-designación (ver reglas 19.4, 21.3.2, 21.3.3).

Capítulo 7 CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

20. REQUERIMIENTOS DE CONDUCTA

20.1 CONDUCTA DEPORTIVA

- 20.1.1 Los participantes deben conocer las “Reglas Oficiales de Voleibol” y cumplir con ellas.

20.1.2 Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con conducta deportiva, sin discutirlos.

En caso de duda, pueden pedir una aclaración únicamente a través del capitán en juego (ver regla 5.1.2.1).

20.1.3 Los participantes deben evitar acciones o actitudes dirigidas a influenciar las decisiones de los árbitros o encubrir faltas cometidas por su equipo.

20.2 JUEGO LIMPIO

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

20.2.2 Se permite la comunicación entre los miembros del equipo durante el juego (ver regla 5.2.3.4).

21. CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES

21.1 CONDUCTA INCORRECTA MENOR

Las conductas incorrectas menores no están sujetas a sanciones. Es deber del 1er. árbitro, prevenir a los equipos de la aproximación al nivel de sanciones (ver reglas 5.1.2, 21.3).

Esto se hace en dos pasos (ver reglas D9, D11 (6a)):

Paso 1: emitiendo una advertencia verbal, por intermedio del capitán en juego.

Paso 2: mostrando la TARJETA AMARILLA al/los miembro/s del equipo correspondiente/s. Esta advertencia formal no es una sanción en sí misma, sino una indicación de que el miembro del equipo, y por extensión todo el equipo, han alcanzado el nivel de sanciones para el partido. Esto se registra en el acta del partido pero no tiene consecuencias inmediatas.

21.2 CONDUCTA INCORRECTA QUE CONDUCE A SANCIONES

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

21.2.1 Conducta Grosera: acción contraria a las buenas costumbres o principios morales.

21.2.2 Conducta Injuriosa (ofensiva): gestos o palabras difamatorias o insultantes, o cualquier acción que exprese desprecio.

21.2.3 Agresión: ataque físico o conducta agresiva o amenazante.

21.3 ESCALA DE SANCIONES (VER REGLA D9)

De acuerdo al juicio del 1er. árbitro y dependiendo del grado de seriedad de la ofensa, las sanciones a aplicarse y que se registran en el acta del partido son: Castigo, Expulsión o Descalificación (ver reglas 21.2, 25.2.2.6).

21.3.1 Castigo (ver regla D11 (6b))

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

21.3.2 Expulsión (ver regla D11 (7))

21.3.2.1 Un miembro del equipo que es sancionado con expulsión debe ser sustituido legal/excepcionalmente, e inmediatamente si está en el campo de juego, y no podrá participar durante el resto del set y debe ir al vestuario del equipo hasta completar el set en curso sin otras consecuencias (ver reglas 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, D1a, D1b).

Un delegado expulsado pierde su derecho a intervenir en el resto del set y debe ir al vestuario del equipo hasta completar el set en curso sin otras consecuencias (ver regla 5.2.3.3).

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

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

21.3.3 Descalificación (ver regla D11 (8))

21.3.3.1 Un miembro del equipo que es sancionado con descalificación debe ser sustituido legal/excepcionalmente, e inmediatamente si está en el campo de juego y debe ir al vestuario del equipo por el resto del partido sin otras consecuencias (ver reglas 4.1.1, D1a).

21.3.3.2 El primer ataque físico o intento o amenaza de agresión se sanciona con descalificación sin otras consecuencias (ver reglas 21.2.3).

21.3.3.3 La segunda conducta injuriosa en el mismo partido por un mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin otras consecuencias (ver reglas 4.1.1, 21.2.2).

21.3.3.4 La tercera conducta grosera en el mismo partido por un mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin otras consecuencias (ver reglas 4.1.1, 21.2.1).

21.4 APLICACIÓN DE SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA

21.4.1 Todas las sanciones por faltas de conducta son sanciones individuales, tienen validez para todo el partido y se registran en el acta del partido (ver reglas 21.3, 25.2.2.6).

21.4.2 La repetición de una falta de conducta por el mismo miembro de un equipo en el mismo partido es sancionada progresivamente (el miembro del equipo recibe una sanción mayor por cada falta de conducta sucesiva) (ver reglas 4.1.1, 21.2, 21.3, D9).

21.4.3 Una expulsión o descalificación debida a una conducta injuriosa o agresión no requiere de una sanción previa (ver reglas 21.2, 21.3).

21.5 FALTAS DE CONDUCTA ANTES Y ENTRE SETS

Cualquier falta de conducta que haya ocurrido antes o entre sets se sanciona de acuerdo a la Regla 21.3 y las sanciones se aplican en el set siguiente (ver reglas 18.1, 21.2, 21.3).

21.6 RESUMEN DE FALTAS DE CONDUCTA Y USO DE TARJETAS (VER REGLAS D11 (6a, 6b, 7, 8))

Amonestación (ver regla 21.1): no es sanción - Paso 1: advertencia verbal
Paso 2: se muestra Tarjeta Amarilla

Castigo (ver regla 21.3.1): es sanción - se muestra Tarjeta Roja

Expulsión (ver regla 21.3.2): es sanción - se muestran las Tarjetas Roja y Amarilla juntas

Descalificación (ver regla 21.3.3): es sanción - se muestran las Tarjetas Roja y Amarilla separadas.

escuelas católicas

Capítulo 8 LOS ÁRBITROS

22. CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

22.1 COMPOSICIÓN

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

- El 1er. árbitro (ver regla 23).
- El 2do. árbitro (ver regla 24).

Su ubicación se muestra en el Diagrama 10.

22.2 PROCEDIMIENTOS

22.2.1 Sólo el 1er. y 2do. árbitro pueden hacer sonar un silbato durante el partido:

22.2.1.1 El 1er. árbitro hace la señal para autorizar el saque que inicia la jugada (ver reglas 6.1.3, 12.3).

22.2.1.2 El 1er. ó 2do. árbitro señalan el fin de una jugada, a condición que estén seguros que una falta fue cometida y conocen su naturaleza.

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

22.2.3 Inmediatamente después que los árbitros pitan señalando que una jugada ha sido completada, deben indicar con las señas manuales oficiales (ver reglas 22.2.1.2, 28.1):

22.2.3.1 Si la falta es pitada por el 1er. árbitro, indicará en el siguiente orden:

a) El equipo que saca (ver reglas 12.2.2, D11 (2)).

b) La naturaleza de la falta.

c) El/los jugador/es en falta (si es necesario).

22.2.3.2 Si la falta es pitada por el 2do. árbitro, indicará en el siguiente orden:

a) La naturaleza de la falta.

b) El jugador en falta (si es necesario).

c) El equipo que saca, siguiendo la señal manual del 1er. árbitro (ver regla 12.2.2).

escuelas católicas

En este caso, el 1er. árbitro no indica ni la naturaleza de la falta ni el jugador en falta, sino sólo el equipo que saca (ver regla D11 (2)).

22.2.3.3 En el caso de una falta de golpe de ataque cometida por un jugador zaguero, o el Líbero, ambos árbitros señalarán de acuerdo a 22.2.3.1 y 22.2.3.2 (ver reglas 12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, e, D11 (21)).

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

a) La naturaleza de la falta (ver reglas 17.3, D11 (23)).

b) Los jugadores en falta (si es necesario).

El próximo equipo que saca es entonces determinado por el 1er. árbitro (ver reglas 12.2.2, D11 (2)).

23. 1er ÁRBITRO

23.1 UBICACIÓN

El 1er. árbitro desempeña sus funciones de pie colocado en uno de los extremos de la red en el lado opuesto al del 2do. árbitro o del anotador (ver reglas D1a, D1b, D10).

23.2 AUTORIDAD (FACULTADES)

23.2.1 El 1er. árbitro dirige el encuentro de principio a fin. Tiene autoridad sobre todos los miembros del cuerpo arbitral y miembros de los equipos (ver reglas 4.1.1, 6.3).

Durante el partido sus decisiones son finales. Tiene autoridad para revocar las decisiones de los demás miembros del cuerpo arbitral si estima que son equivocadas.

Puede incluso sustituir a un miembro del cuerpo arbitral si considera que no está desempeñando correctamente sus funciones.

23.2.2 También controla el trabajo de los recoge balones, secapisos y moperos (en caso de que los hubiera).

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

23.2.4 No debe permitir ninguna discusión respecto a sus decisiones (ver regla 20.1.2).

No obstante, a solicitud del capitán en juego, el 1er. árbitro ofrecerá una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas en las que haya basado su decisión (ver regla 5.1.2.1).

Si el capitán en juego está en desacuerdo con la explicación y opta por protestar contra tal decisión, debe reservarse inmediatamente el derecho a registrar la protesta al finalizar el partido. El 1er. árbitro debe autorizar este derecho del capitán en juego (ver reglas 5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2).

23.2.5 El 1er. árbitro es responsable de determinar antes y durante el encuentro, si los útiles del área de juego y las condiciones satisfacen los requisitos para jugar (ver reglas Capítulo 1, 23.3.1.1).

23.3 RESPONSABILIDADES

23.3.1 Antes del comienzo del partido, el 1er. árbitro:

23.3.1.1 Inspecciona las condiciones del área de juego, los balones y otros útiles de juego (ver reglas Capítulo 1, 23.2.5).

23.3.1.2 Realiza el sorteo con los capitanes de los equipos (ver regla 7.1).

23.3.1.3 Controla el calentamiento de los equipos (ver regla 7.2).

23.3.2 Durante el encuentro, está autorizado a:

23.3.2.1 Efectuar advertencias a los equipos (ver regla 21.1).

23.3.2.2 Sancionar faltas de conducta y demoras (ver regla 16.2, 21.2, D9, D11 (6a, 6b, 7, 8, 25)).

23.3.2.3 Decidir sobre:

- a) Las faltas del sacador y de posición en el equipo sacador, incluyendo la pantalla (ver reglas 7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, D4, D6, D11 (12,13)).
- b) Las faltas en el toque del balón (ver 9.3, D11 (16, 17)).
- c) Las faltas por encima de la red y las faltas de toque de red de los jugadores, principalmente (pero no exclusivamente) en el lado del atacante (ver reglas 11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, D11 (20)).
- d) Las faltas en los golpes de ataque del Líbero y de los jugadores zagueros (ver reglas 13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, D8, D11 (21)).
- e) El golpe de ataque completado de los jugadores sobre un balón que está por encima del borde superior de la red, si el balón proviene de un pase de volea de manos altas y dedos, hecho por el Líbero dentro de su zona de frente (ver reglas 1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, D11 (21)).
- f) El balón que atraviesa completamente el espacio inferior por debajo de la red (ver reglas 8.4.5, 24.3.2.7, D5a, D11 (22)).
- g) El bloqueo completado por los jugadores zagueros o el intento de bloqueo del Líbero (ver reglas 14.6.2, 14.6.6, D11 (12)).
- h) El balón que cruza la red total o parcialmente por fuera del espacio de paso hacia el campo adversario o toca la antena sobre su lado del campo de juego (ver regla D11 (15)).
- i) El balón de saque o el 3er toque que pasa por encima o por fuera de la antena sobre su lado del campo (ver regla D11 (15)).

23.3.3 Al final del partido, controla el acta y la firma (ver reglas 24.3.3, 25.2.3.3).

24. 2do. ÁRBITRO

24.1 UBICACIÓN

El 2do. árbitro cumple sus funciones de pie fuera de la cancha, cerca del poste, del lado opuesto y de frente al 1er. árbitro (ver reglas D1a, D1b, D10).

24.2 AUTORIDAD (FACULTADES)

24.2.1 El 2do. árbitro es el asistente del 1er. árbitro, pero también posee su propio ámbito de jurisdicción (ver regla 24.3).

Si el 1er. árbitro no puede continuar con su trabajo, el 2do. árbitro puede reemplazarlo.

24.2.2 Puede, sin tocar el silbato, señalar también faltas que no sean de su rango de jurisdicción, pero no debe insistir con ellas al 1er. árbitro (ver regla 24.3).

24.2.3 Asume las funciones del anotador (ver regla 25).

- 24.2.4 Controla a los miembros del equipo en sus bancas y reporta sus faltas de conducta al 1er. árbitro (ver regla 4.2.1).
- 24.2.5 Controla los jugadores en las áreas de calentamiento (ver regla 4.2.3).
- 24.2.6 Autoriza las interrupciones regulares de juego, controla su duración y rechaza las solicitudes improcedentes (ver regla 15, 15.11, 25.2.2.3).
- 24.2.7 Controla el número de tiempos de descanso y sustituciones usadas por cada equipo, y avisa el 2do. tiempo de descanso y la 5ta y 6ta sustitución al 1er. árbitro y al delegado correspondiente (ver reglas 15.1, 25.2.2.3).
- 24.2.8 En el caso de lesión de un jugador, autoriza una sustitución excepcional u otorga los 3 minutos de tiempo de recuperación. (ver reglas 15.7, 17.1.2).
- 24.2.9 Verifica las condiciones del piso, principalmente en la zona de frente. También controla durante el partido que los balones conserven las condiciones reglamentarias requeridas (ver reglas 1.2.1, 3).

24.3 RESPONSABILIDADES

- 24.3.1 Al comienzo de cada set, en los cambios de campo durante el set decisivo y cada vez que sea necesario, el 2do. árbitro verifica que las posiciones de los jugadores en la cancha coincida con la ficha de posiciones inicial (ver reglas 5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2).
- 24.3.2 Durante el partido, el segundo árbitro decide, pita y señala:
 - 24.3.2.1 La penetración dentro del campo adversario, y el espacio por debajo de la red (ver reglas 1.3.3, 11.2, D5a, D11 (22)).
 - 24.3.2.2 Las faltas de posición del equipo receptor (ver reglas 7.5, D4, D11 (13)).
 - 24.3.2.3 Las faltas de toque de red del jugador, principalmente (pero no exclusivamente) del lado del bloqueador y el contacto con la antena de su lado del campo (ver regla 11.3.1).
 - 24.3.2.4 El bloqueo completado por los jugadores zagueros o el intento de bloqueo por el Líbero, o la falta de golpe de ataque por los jugadores zagueros o por el Líbero (ver reglas 13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d, e, g, D11 (12, 21)).
 - 24.3.2.5 El contacto del balón con un objeto externo (ver reglas 8.4.2, 8.4.3, D11 (15)).
 - 24.3.2.6 El contacto del balón con el suelo cuando el 1er. árbitro no está en posición de ver tal contacto (ver regla 8.3).
 - 24.3.2.7 El balón que cruza la red total o parcialmente por fuera del espacio de paso hacia el campo contrario o toca la antena en su lado del campo (ver reglas 8.4.3, 8.4.4, D5a, D11 (15)).
 - 24.3.2.8 El balón de saque o el 3er toque que pasa por encima o por fuera de la antena sobre su lado del campo (ver regla D11 (15)).

24.3.3 Al final del partido, controla el acta y la firma (ver reglas 23.3.3, 25.2.3.3).

25. ANOTADOR

25.1 UBICACIÓN

El anotador desempeña sus funciones sentado ante la mesa del anotador, en el lado opuesto y de frente al 1er. árbitro (ver reglas D1a, D1b, D10).

25.2 RESPONSABILIDADES

Completa el acta del encuentro de acuerdo con las Reglas, cooperando con el 2do. árbitro.

Utiliza un timbre u otro elemento sonoro para notificar irregularidades o llamar la atención de los árbitros cuando lo requieran sus responsabilidades.

25.2.1 Antes del comienzo del partido y del set, el anotador:

25.2.1.1 Registra los datos del partido y de los equipos, incluyendo los nombres y los números de los Liberos, de acuerdo al procedimiento vigente, y obtiene las firmas de los capitanes y delegados (ver reglas 4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6).

25.2.1.2 Registra la formación inicial de cada equipo de acuerdo con las fichas de posición inicial (ver reglas 5.2.3.1, 7.3.2).

Si no recibe a tiempo las fichas de posición inicial, debe inmediatamente notificar este hecho al 2do. árbitro.

25.2.2 Durante el partido, el anotador:

25.2.2.1 Registra los puntos marcados (ver regla 6.1).

25.2.2.2 Controla el orden de saque de cada equipo e indica cualquier error a los árbitros inmediatamente después del golpe de saque (ver regla 12.2).

25.2.2.3 Está autorizado a reconocer y anunciar las solicitudes de sustitución de jugadores mediante el uso del timbre, controlando su número y registrando las sustituciones y los tiempos de descanso e informando al 2do. árbitro (ver reglas 15.1, 15.4.1, 15.10.5, 24.2.6, 24.2.7).

25.2.2.4 Notifica a los árbitros si una solicitud de interrupción regular de juego es improcedente (ver regla 15.11).

25.2.2.5 Anuncia a los árbitros la finalización de los sets y el alcance del octavo o decimotercer punto en el set decisivo (ver reglas 6.2, 15.4.1, 18.2.2).

25.2.2.6 Registra las amonestaciones por faltas de conducta, las sanciones y solicitudes improcedentes (ver reglas 15.11.3, 16.2, 21.3).

25.2.2.7 Registra todo otro hecho, bajo instrucción del 2do. árbitro, por ejemplo: sustituciones excepcionales, tiempo para recuperación, interrupciones prolongadas, interferencias externas, re-designación, etc. (ver reglas 15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4).

25.2.2.8 Controla el intervalo entre sets (ver regla 18.1).

25.2.3 Al final del partido, el anotador:

25.2.3.1 Registra el resultado final (ver regla 6.3).

25.2.3.2 En el caso de una protesta, con la autorización previa del 1er. árbitro, escribe o permite escribir al capitán del equipo/juego, en el acta del encuentro una declaración de los hechos protestados (ver reglas 5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4).

25.2.3.3 Después de firmar él mismo el acta del encuentro, obtiene las firmas de los capitanes de los equipos y la de los árbitros (ver reglas 5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3).

26. SEÑALES OFICIALES

26.1 SEÑALES MANUALES DE LOS ÁRBITROS

Los árbitros deben indicar, mediante las señas manuales oficiales, la razón de haber sonado el silbato (la naturaleza de la falta pitada o el propósito de la interrupción autorizada). La señal debe ser mantenida por un momento y, si es realizada con una mano, debe ser la correspondiente al lado del equipo que cometió la falta o efectuó la solicitud (ver regla D11).

escuelas  católicas
MADRID

Capítulo 9

ADAPTACIONES DEL REGLAMENTO EN MINIVÓLEY

1. CAMPO

- 1.1 Las dimensiones del campo son 6,00 m ancho x 12,00 m de largo, dividido por una línea central en dos mitades iguales de 6,00 m x 6,00 m. Las líneas serán de colores que contrasten con la superficie de juego.
- 1.2 La línea central separa ambos campos, no siendo necesaria ninguna otra delimitación.

2. LA RED

- 2.1 La red medirá entre 0,6 metros y un 1,00 metros de ancho y debe limitarse en su longitud por dos bandas laterales de cinco 5 centímetros de ancho cada una, perpendicular a las líneas laterales. Estará sostenida por postes verticales a una distancia de entre 0,6 m - 1,00 m de la línea lateral, y protegidos por algún tipo de recubrimiento blando para evitar accidentes.
- 2.2 La altura de la red a lo largo de toda su cinta superior será de 2,00 metros para benjamines y de 2,10 metros para alevines.
- 2.3 El lugar de paso del balón sobre la red estará delimitado por dos varillas situadas sobre las líneas laterales del campo.

3. EL BALÓN

- 3.1 Esférico, blando y ligero, cubierto de piel o sintético.
- 3.2 Para la categoría benjamín la circunferencia será de 62 - 64 centímetros y su peso de 240 a 260 gramos. Su presión interior debe ser de 0,30 - 0,325 kg/cm² (4,26 a 4,61 psi / 294,3 a 318,82 mbar o hPa).
- 3.3 Para la categoría alevín la circunferencia será de 65 - 67 centímetros y su peso de 260 a 280 gramos. Su presión interior debe ser de 0,30 - 0,325 kg/cm² (4,26 a 4,61 psi / 294,3 a 318,82 mbar o hPa). Es decir, el mismo que de infantil a sénior.

4. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

- 4.1 Cada equipo estará compuesto por cuatro 4 jugadores en campo.
- 4.2 Cada equipo inscribirá un mínimo de 4 jugadores y un máximo de 15 en el acta del encuentro.

5. SUSTITUCIONES

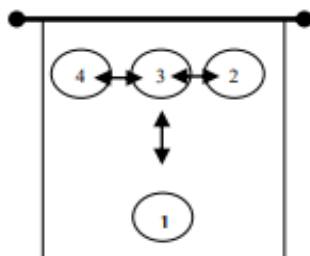
- 5.1 Un equipo puede realizar un máximo de cuatro sustituciones por cada set.

6. REGLAS ESPECIALES Y TOQUE DE BALÓN

- 7.1 Máximo 3 puntos seguidos por parte del jugador que saque, pudiéndose realizar de manera libre.
- 7.2 No está permitido bloquear, atacar ni pasar el balón con toque de dedos directamente al campo contrario, en la acción de recepción del saque. Se considera falta y punto para el equipo que saca.
- 7.3 Como normal general el árbitro será flexible y permisivo con la valoración técnica de los contactos, especialmente en el 1º y 2º toque, con el objetivo de favorecer la continuidad del juego. Tendrá cuidado de mantener un criterio homogéneo en todo el partido y similar al del resto de la competición.
- 7.4 No se permitirá la retención del balón ni el acompañamiento que signifique una ventaja en las acciones de ataque.

7. POSICIONES DE LOS JUGADORES EN EL CAMPO

- 8.1 El jugador de zona 1 es quien efectúa el saque y es considerado zaguero.
- 8.2 Al zaguero no le está permitido realizar ninguna acción de ataque cuando el balón esté completamente por encima del borde superior de la red, ni tampoco acciones de bloqueo.
- 8.3 El resto de los jugadores (que ocupan las zonas 4, 3 y 2), son delanteros.



- 8.4 Para considerar la correcta posición de los jugadores en el campo (falta de posición), se tendrá en cuenta lo siguiente (en el momento de efectuarse el saque):
 - El jugador de zona 3 debe estar entre el de zona 2 y el de zona 4.
 - El jugador de zona 4 estará más próximo a la línea lateral izquierda, que los jugadores de zona 3 y 2.
 - El jugador de zona 2 estará más próximo a la línea lateral derecha, que los jugadores de zona 3 y 4.
 - El jugador de zona 1 debe estar por detrás del jugador de zona 3, en relación con la línea central del campo.
- 8.5 El orden de rotación es idéntico al del Reglamento del Voleibol.

DIAGRAMA 1b: EL ÁREA DE JUEGO

Reglas Relevantes: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

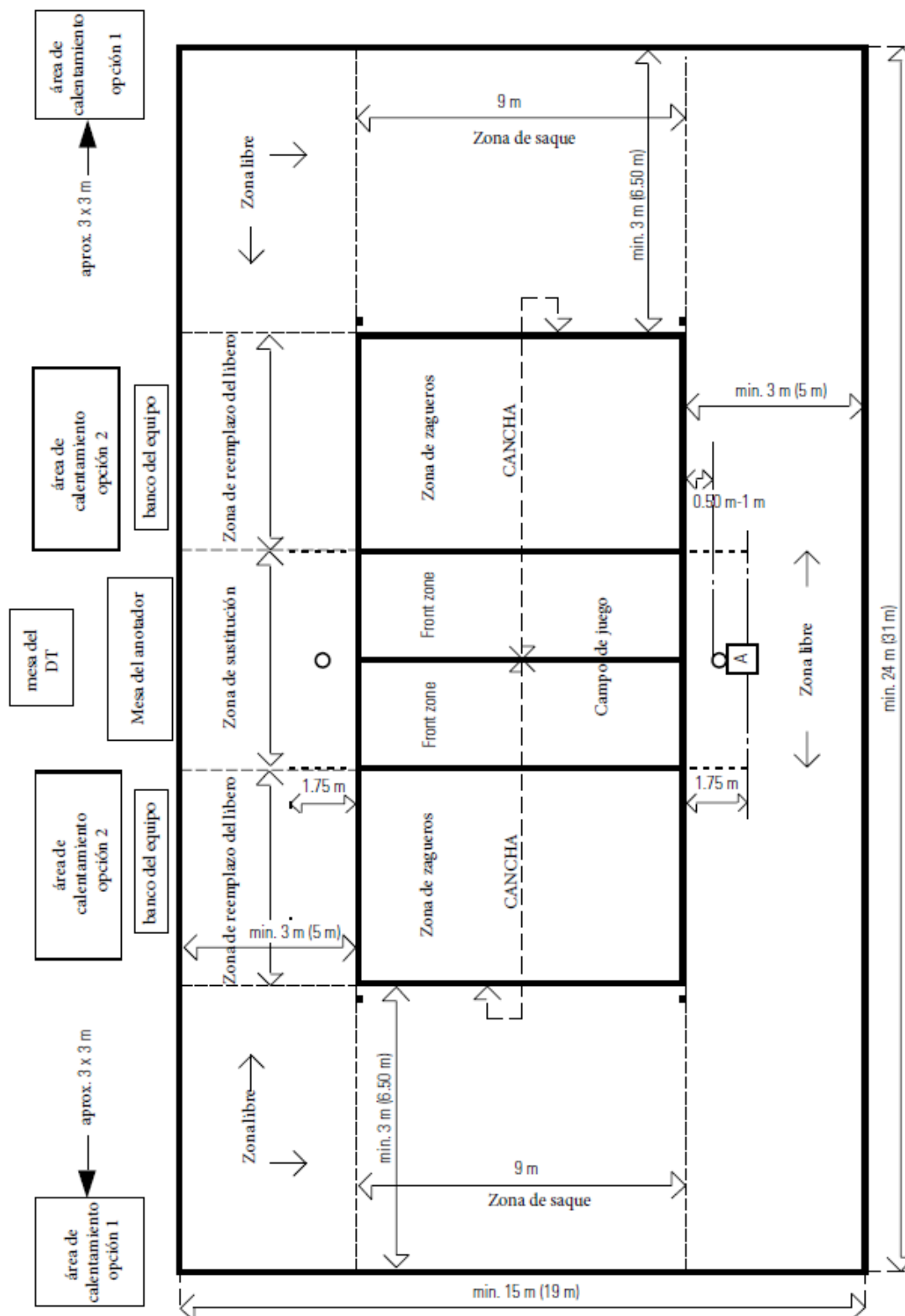


DIAGRAMA 2: EL CAMPO DE JUEGO

Reglas Relevantes: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4

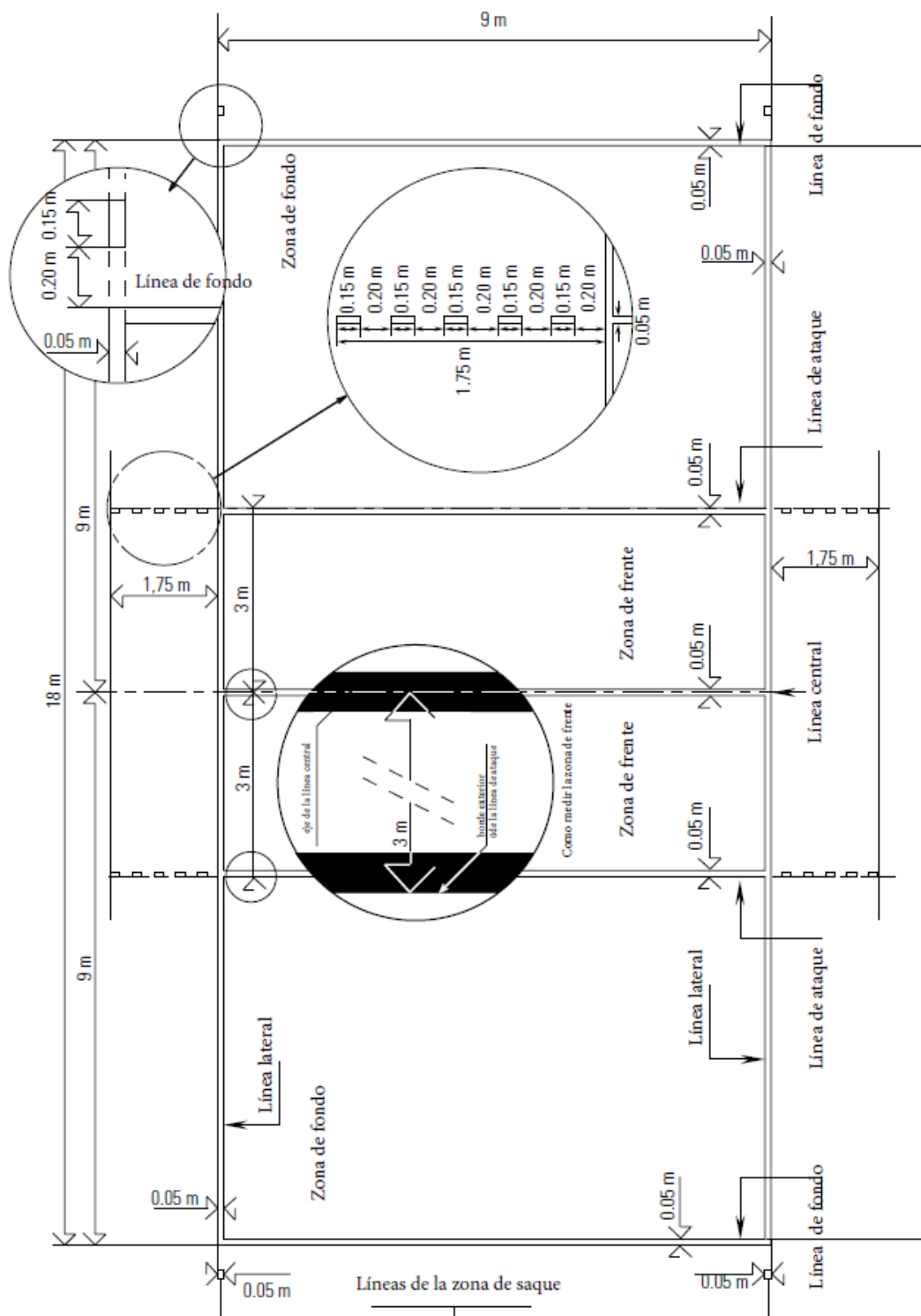


DIAGRAMA 3: DISEÑO DE LA RED

Reglas Relevantes: 2, 2.1.6, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 27.2.1.6

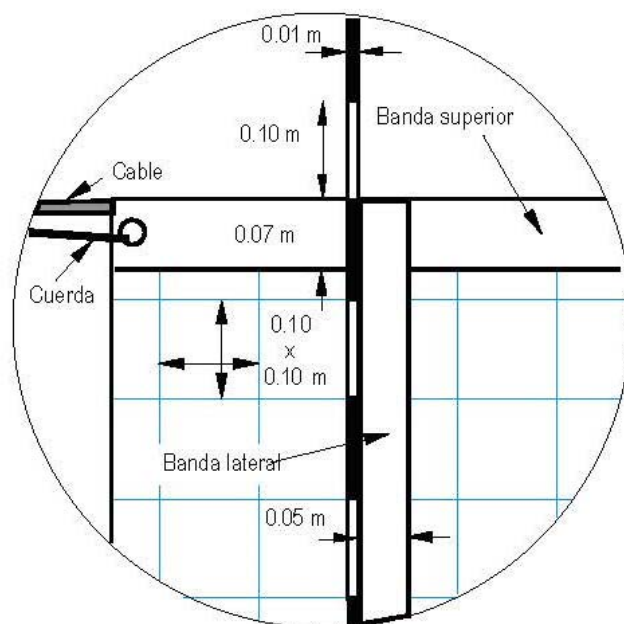
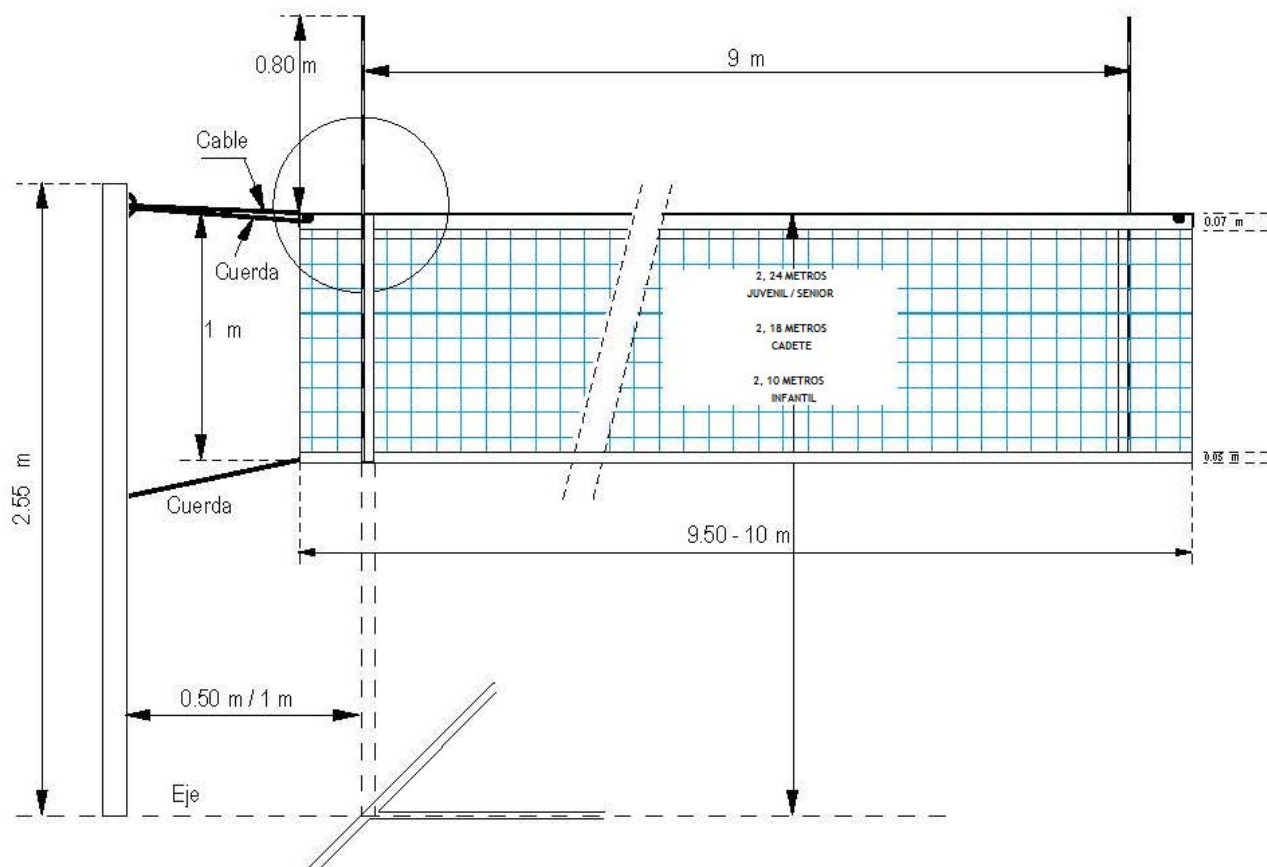
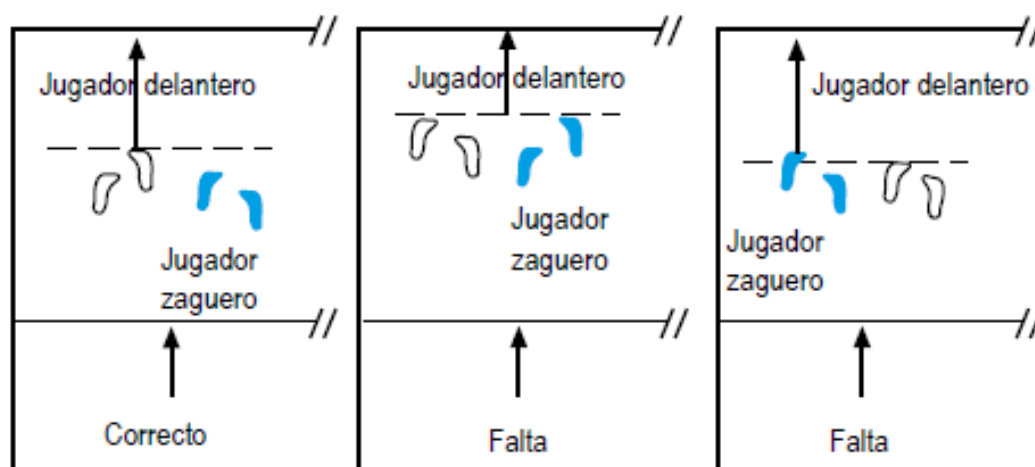


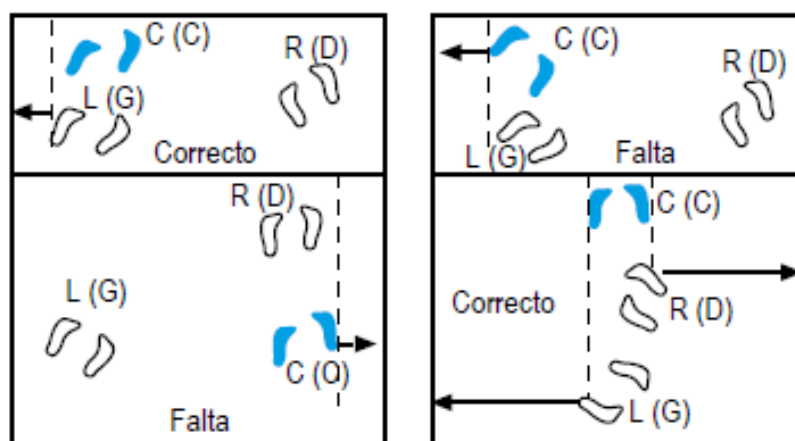
DIAGRAMA 4: POSICIÓN DE LOS JUGADORES

Reglas Relevantes: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.22

Ejemplo A: Determinación de las posiciones entre un jugador delantero y el correspondiente jugador zaguero



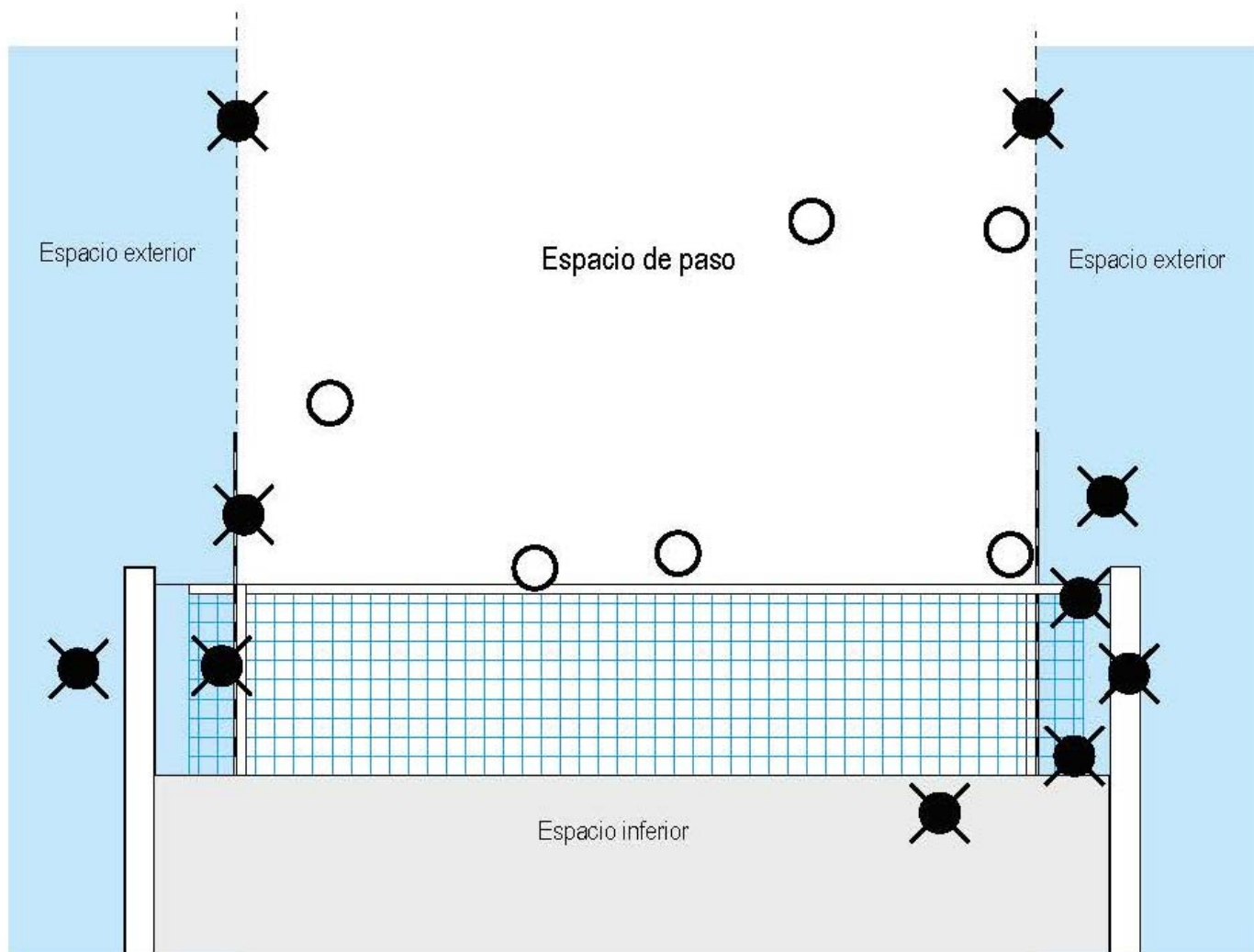
Ejemplo B: Determinación de las posiciones entre un jugadores de la misma línea



C (C) = Jugador central
 R (D) = Jugador derecho
 L (G) = Jugador izquierdo

DIAGRAMA 5a: BALÓN QUE CRUZA EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA EL CAMPO

Reglas Relevantes: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7



⊗ = Falta

○ = Cruce correcto

DIAGRAMA 5b: BALÓN QUE CRUZA EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA LA ZONA LIBRE ADVERSARIA

Reglas Relevantes: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

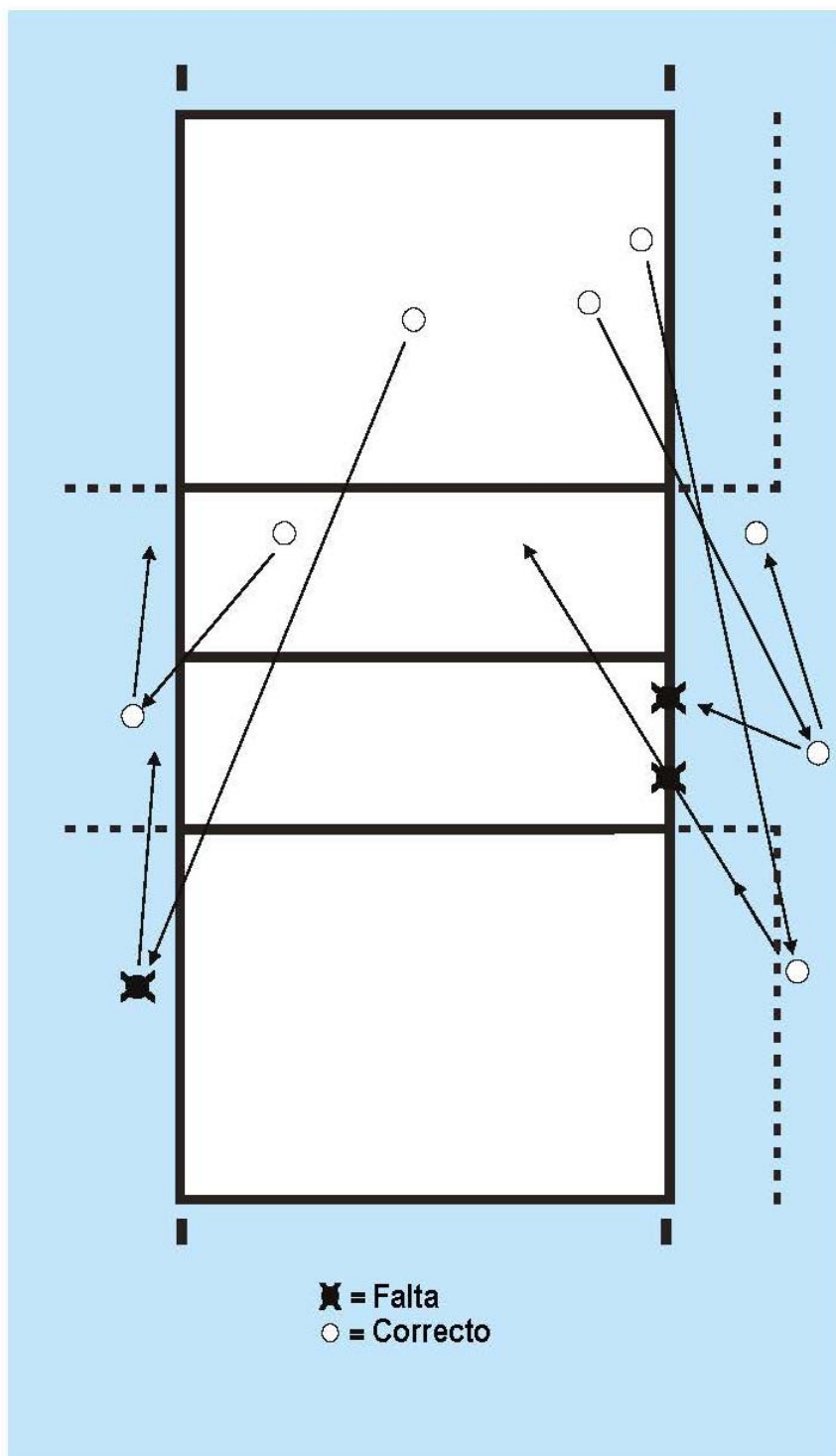


DIAGRAMA 6: PANTALLA COLECTIVA

Reglas Relevantes: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3

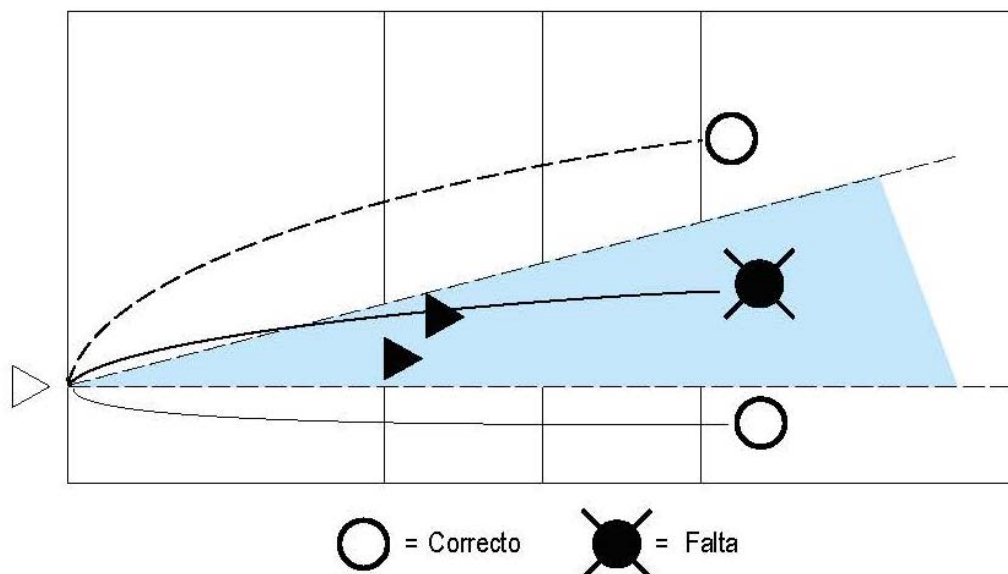


DIAGRAMA 7: BLOQUEO COMPLETADO

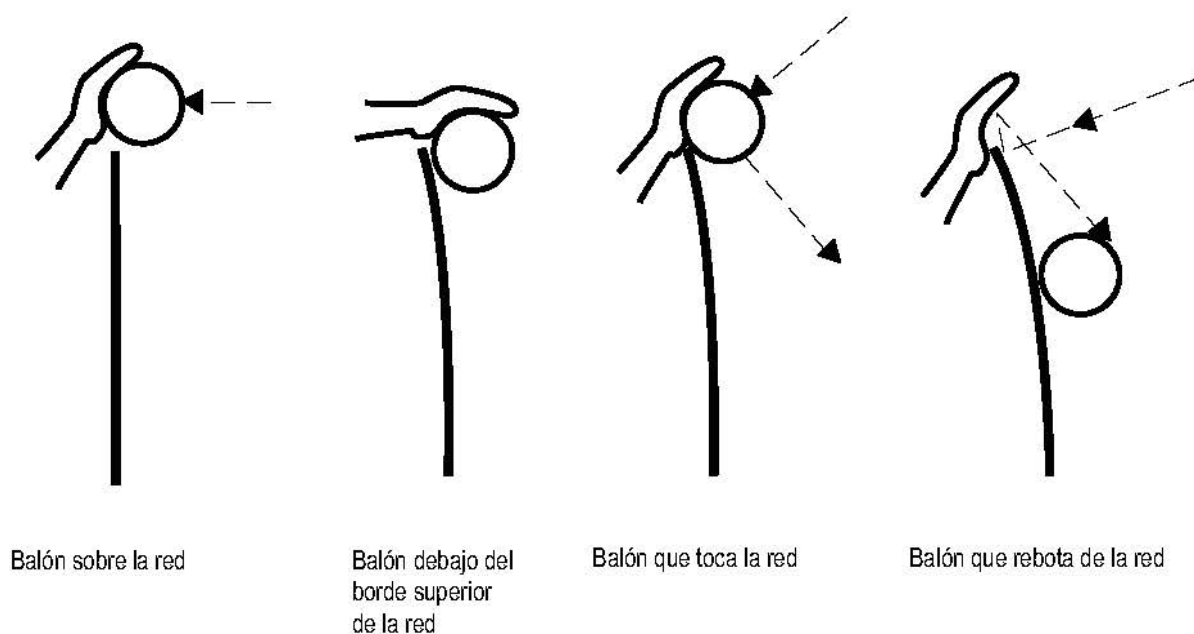


DIAGRAMA 8: ATAQUE DE JUGADOR ZAGUERO

Reglas Relevantes: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4

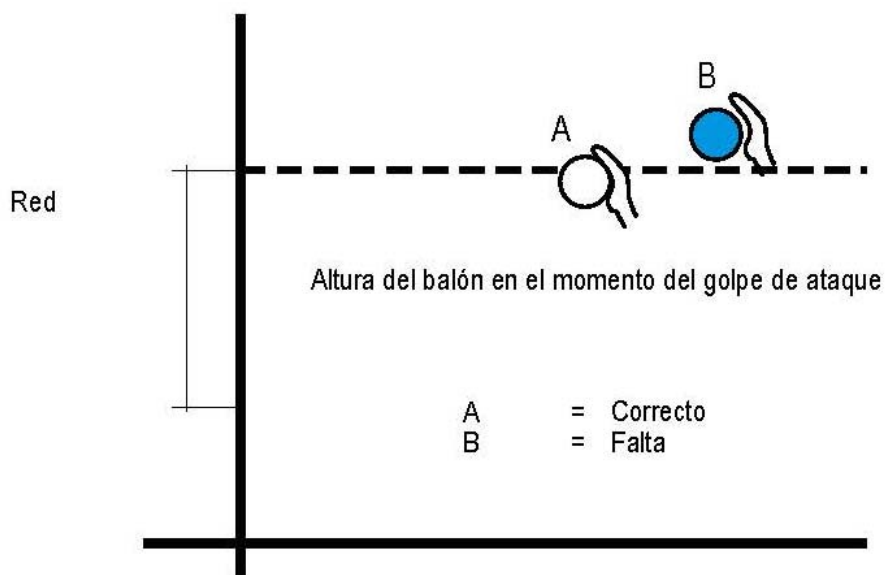
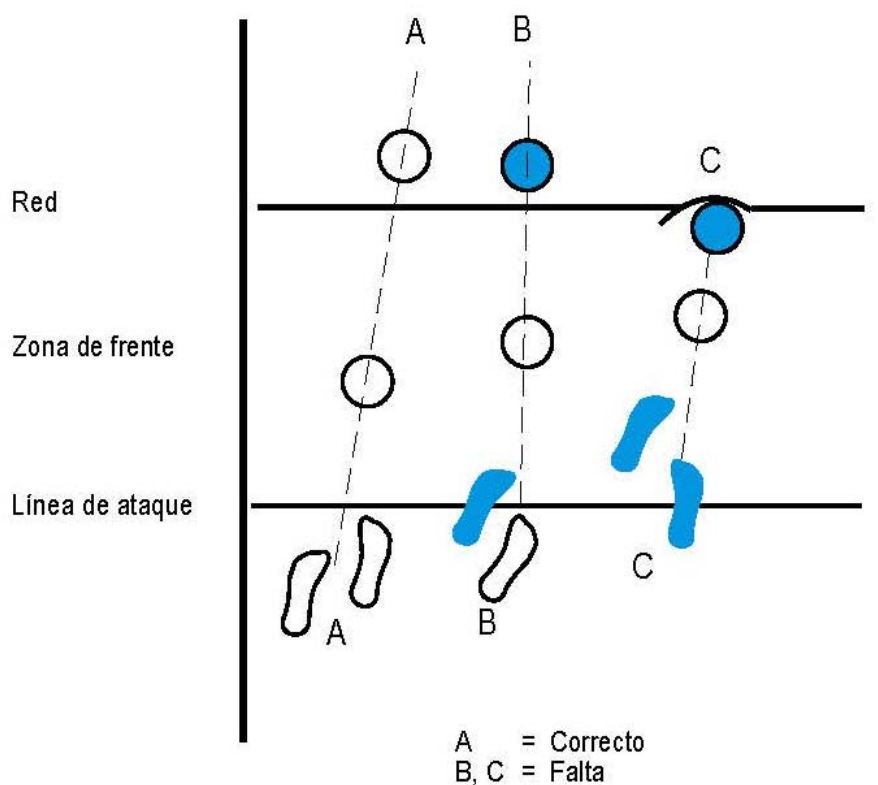


DIAGRAMA 9: AMONESTACIONES Y ESCALA DE SANCIONES Y SUS CONSECUENCIAS

Reglas Relevantes: 16.2, 21.3, 21.4.2

9.a CONDUCTA INCORRECTA AMONESTACIONES Y SANCIONES

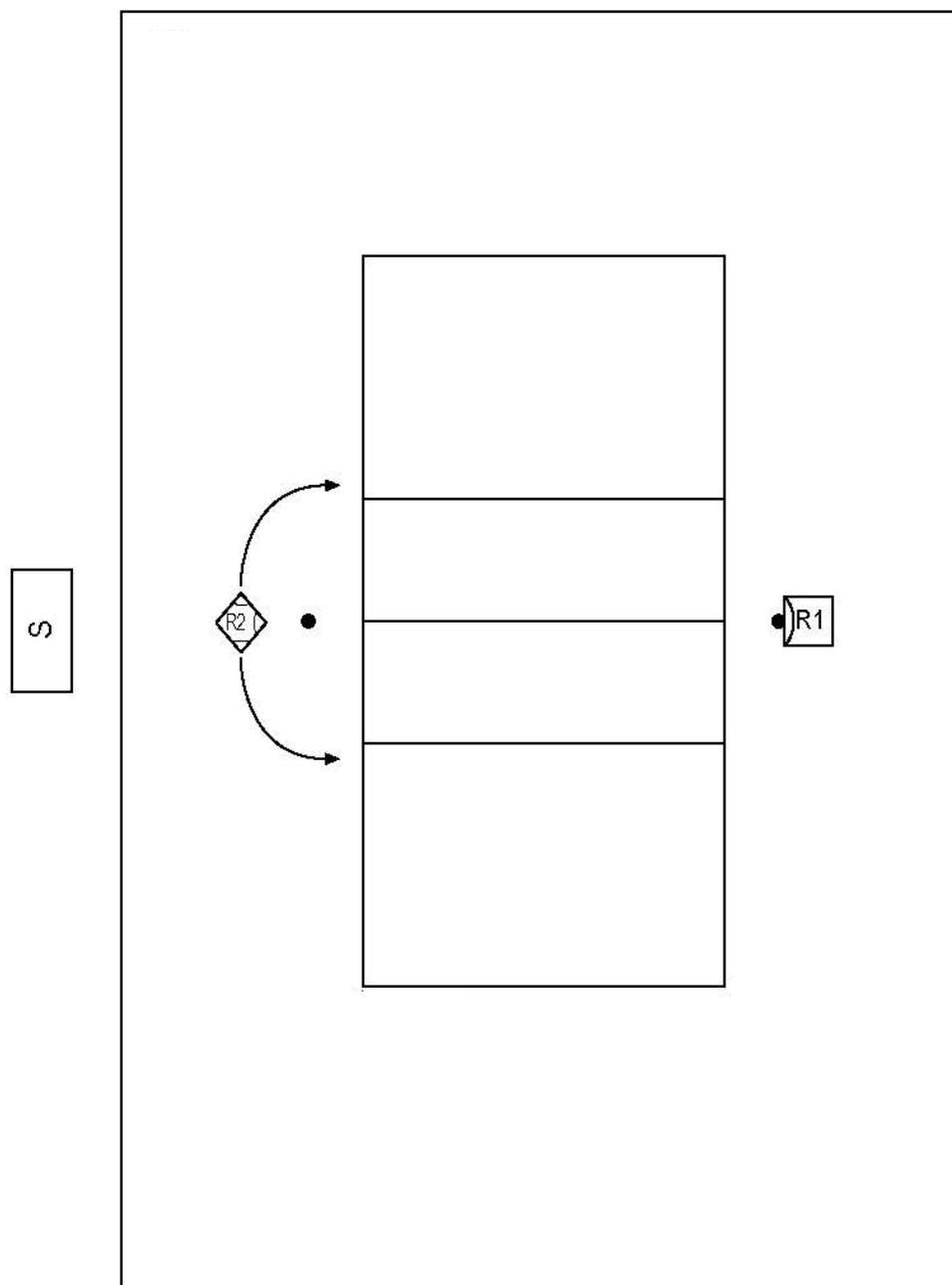
CATEGORÍAS	OCURRENCIA	INFRACTOR	SANCIÓN	TARJETAS	CONSECUENCIA
FALTA DE CONDUCTA MENOR	Paso 1	Cualquier miembro	No se considera como sanción	Ninguna	Solamente prevención
	Paso 2			Amarilla	
	Reiteración en cualquier momento		Castigo	igual que abajo	igual que abajo
CONDUCTA GROSERA	Primera	Cualquier miembro	Castigo	Roja	Un punto y el saque para el adversario
	Segunda	Mismo miembro	Expulsión	Roja + Amarilla juntas	El miembro del equipo debe ir al vestuario de su equipo por el resto del set
	Tercera	Mismo miembro	Descalificación	Roja + Amarilla separadas	El miembro del equipo debe ir al vestuario de su equipo por el resto del partido
CONDUCTA OFENSIVA	Primera	Cualquier miembro	Expulsión	Roja + Amarilla juntas	El miembro del equipo debe ir al vestuario de su equipo por el resto del set
	Segunda	Mismo miembro	Descalificación	Roja + Amarilla separadas	El miembro del equipo debe ir al vestuario de su equipo por el resto del partido
AGRESIÓN	Primera	Cualquier miembro	Descalificación	Roja + Amarilla separadas	El miembro del equipo debe ir al vestuario de su equipo por el resto del partido

9.b AMONESTACIONES POR DEMORA SÍMBOLOS Y SANCIONES

CATEGORÍAS	OCURRENCIA	INFRACTOR	DISUASIVO o SANCIÓN	TARJETAS	CONSECUENCIA
DEMORA	Primera	Cualquier miembro del equipo	Amonestación por Demora	Señal manual No. 25 con Tarjeta Amarilla	Prevención – no es castigo
	Segunda y subsecuentes	Cualquier miembro del equipo	Castigo por Demora	Señal manual No. 25 con Tarjeta Roja	Un punto y el saque para el adversario

DIAGRAMA 10: UBICACIÓN DEL CUERPO ARBITRAL Y SUS ASISTENTES

Reglas Relevantes: 3.3, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1





-  = Primer Árbitro
-  = Segundo Árbitro
- S = Anotador

DIAGRAMA 11: SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ARBITROS

Leyendas:

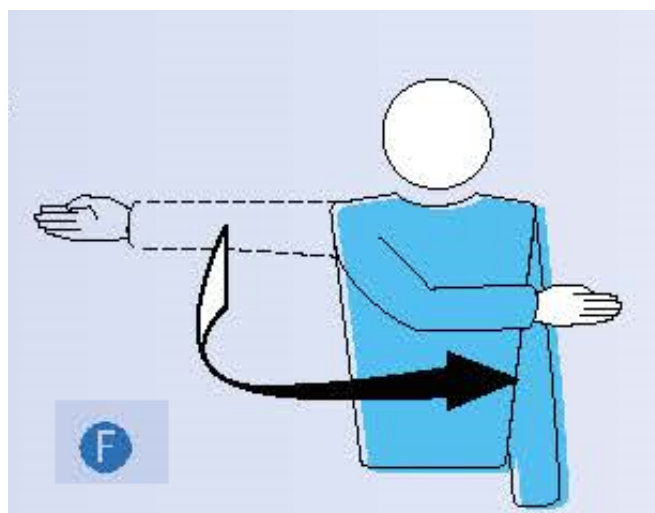
F-> 1er. árbitro (F) (S) Árbitro(s) que debe mostrar la señal de acuerdo a sus responsabilidades regulares

S-> 2do. árbitro (F) (S) Árbitro(s) que muestra la señal en situaciones especiales

1 AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE

Reglas Relevantes: 12.3, 22.2.1.1

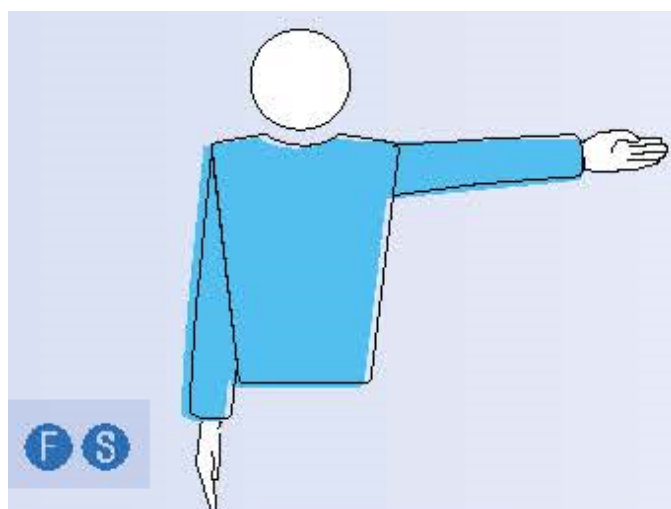
Mover la mano para indicar la dirección del saque



2 EQUIPO QUE SACA

Reglas Relevantes: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

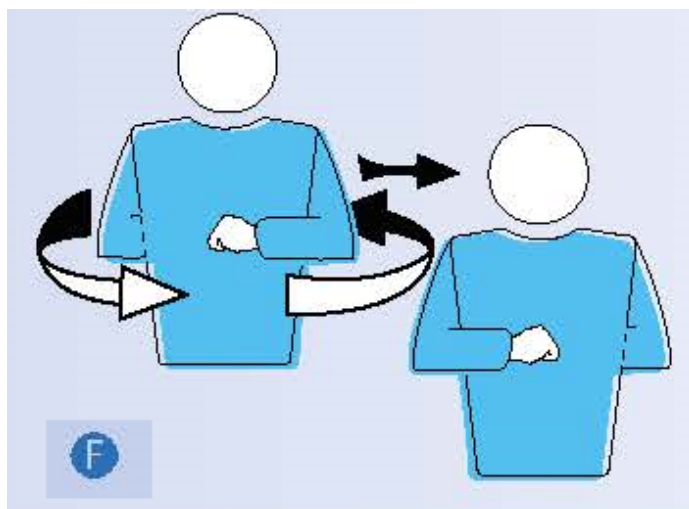
Extender el brazo hacia el lado del equipo que sacará



3 CAMBIO DE CAMPO

Reglas Relevantes: 18.2

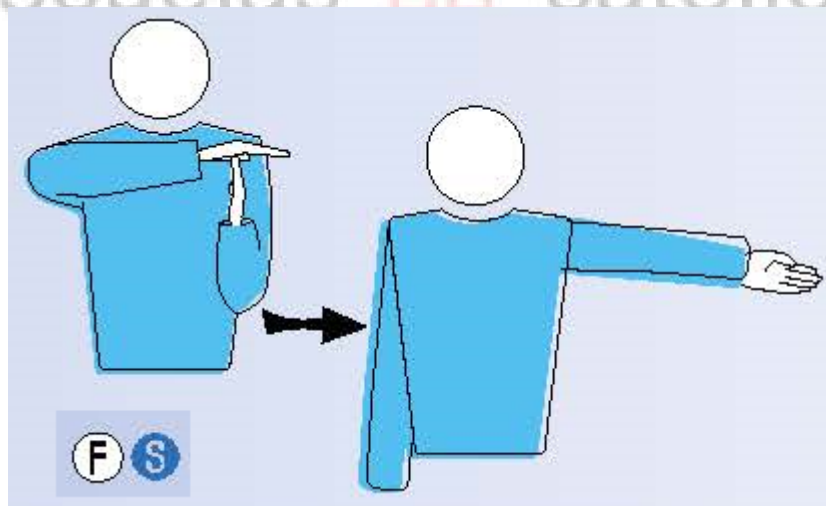
Levantar los antebrazos sobre el pecho y espalda y girarlos alrededor del cuerpo



4 TIEMPO DE DESCANSO

Reglas Relevantes: 15.4.1

Colocar la palma de una mano sobre los dedos de la otra, mantener verticalmente (formando una T) e indicar el equipo solicitante



5 SUSTITUCIÓN

Reglas Relevantes: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Movimiento circular de los antebrazos uno alrededor



6a AMONESTACIÓN POR CONDUCTA INCORRECTA

Reglas Relevantes: 21.1, 21.6

Mostrar una tarjeta amarilla para amonestar



6b CASTIGO POR CONDUCTA INCORRECTA

Reglas Relevantes: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

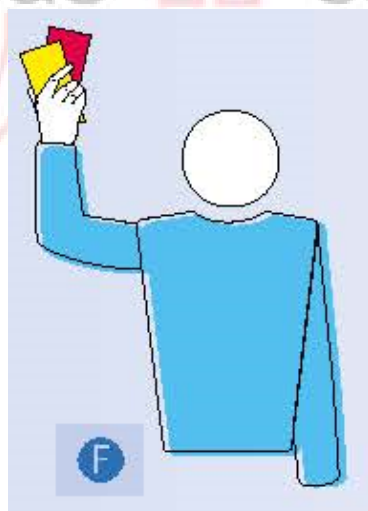
Mostrar una tarjeta roja para el castigo



7 EXPULSIÓN

Reglas Relevantes: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

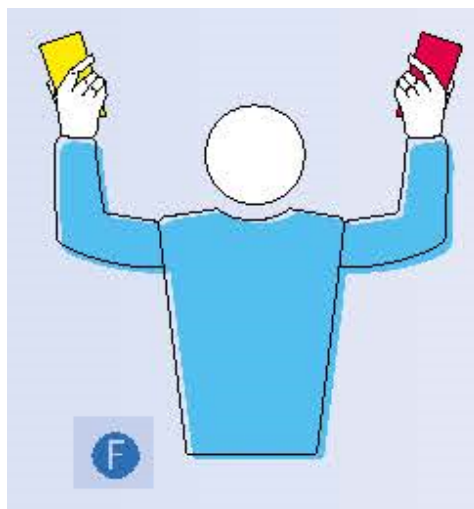
Mostrar ambas tarjetas juntas para la expulsión



8 DESCALIFICACIÓN

Reglas Relevantes: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar ambas tarjetas separadas para la descalificación



9 FIN DE SET (O PARTIDO)

Reglas Relevantes: 6.2, 6.3

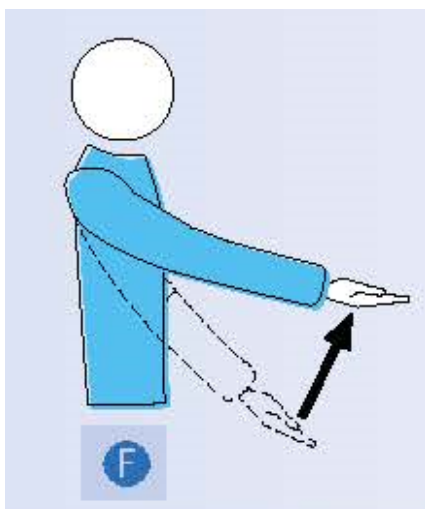
Mostrar ambas tarjetas separadas para la descalificación



10 BALÓN NO SOLTADO O LANZADO PARA EL GOLPE DE SAQUE

Reglas Relevantes: 12.4.1

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



11 DEMORA EN EL SAQUE

Reglas Relevantes: 12.4.4

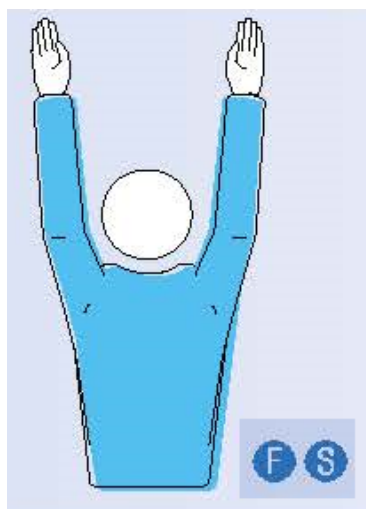
Levantar ocho dedos, abiertos y desplegados



12 FALTA DE BLOQUEO O PANTALLA

Reglas Relevantes: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

Levantar ambos brazos verticalmente, con las palmas hacia adelante



13 FALTA DE POSICIÓN O ROTACIÓN

Reglas Relevantes: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

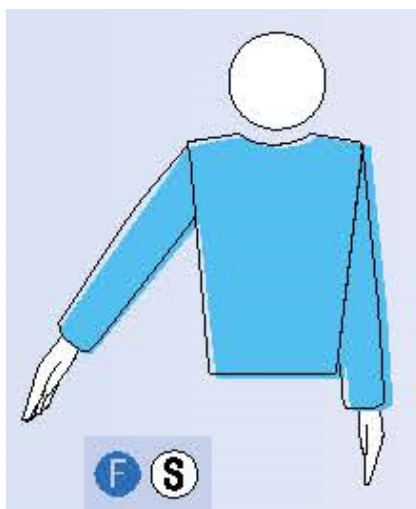
Hacer un movimiento circular con el dedo índice



14 BALÓN "DENTRO"

Reglas Relevantes: 8.3

Apuntar el brazo y los dedos hacia el piso



15 BALÓN "FUERA"

Reglas Relevantes: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7

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



16 RETENCIÓN

Reglas Relevantes: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

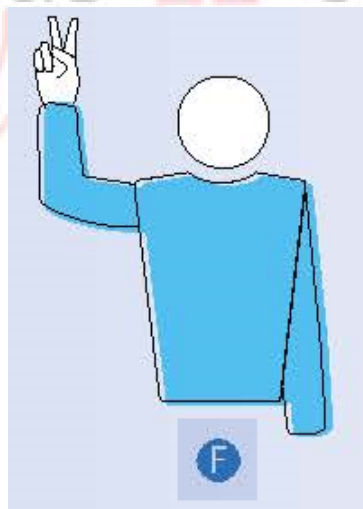
Levantar lentamente el antebrazo, con la palma de la mano hacia arriba



17 DOBLE GOLPE

Reglas Relevantes: 9.3.4, 23.3.2.3b

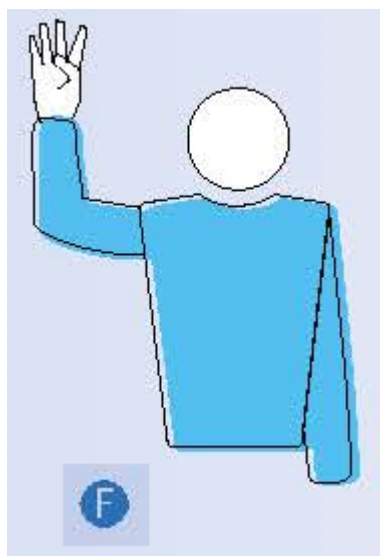
Levantar dos dedos abiertos y desplegados



18 CUATRO GOLPES

Reglas Relevantes: 9.3.1, 23.3.2.3b

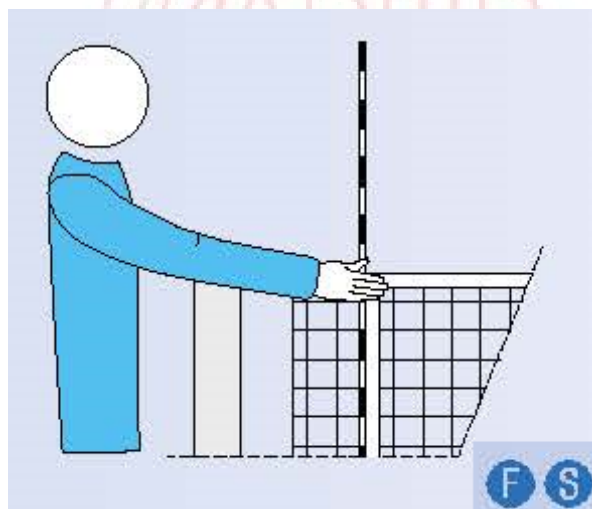
Levantar cuatro dedos abiertos y desplegados



19 TOQUE DE RED POR UN JUGADOR - BALÓN DE SAQUE QUE TOCA LA RED ENTRE LAS ANTENAS Y NO PASA EL PLANO VERTICAL DE LA RED

Reglas Relevantes: 11.4.4, 12.6.2.1

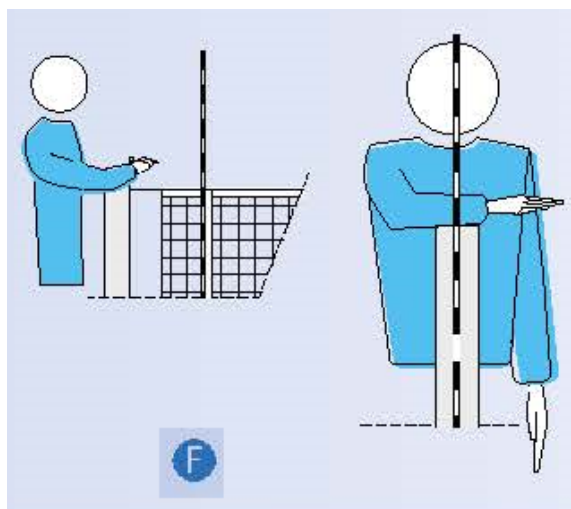
Indicar el lado correspondiente de la red con la mano respectiva



20 REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED

Reglas Relevantes: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

Colocar una mano sobre la red, con la palma hacia abajo

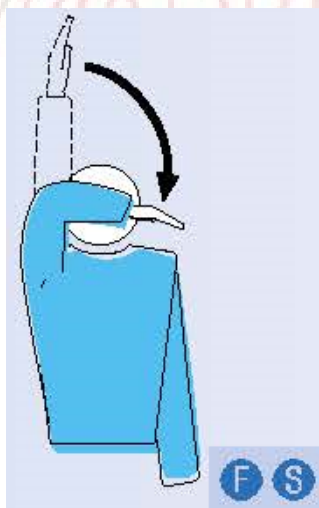


21 FALTA DE GOLPE DE ATAQUE

Reglas Relevantes:

- Por un jugador zaguero, por un Líbero o sobre el saque adversario: 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4
- Sobre un pase de manos altas hecho por el Líbero en su zona de frente o su extensión: 13.3.6

Hacer un movimiento hacia abajo con el antebrazo y la mano abierta



**22 PENETRACIÓN DENTRO DEL CAMPO ADVERSARIO
BALÓN QUE CRUZA EL ESPACIO INFERIOR, O
EL SACADOR TOCA EL CAMPO DE JUEGO (LÍNEA FINAL), O
EL JUGADOR PISA FUERA DE SU CAMPO EN EL MOMENTO DEL GOLPE DE SAQUE**

Reglas Relevantes: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1

Indicar línea central o la línea respectiva



23 DOBLE FALTA Y REPETICIÓN DE LA JUGADA

Reglas Relevantes: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Levantar ambos pulgares verticalmente



24 BALÓN TOCADO

Reglas Relevantes: 23.3.2.3b, 24.2.2

Cepillar con la palma de una mano los dedos de la otra, mantenida verticalmente



25 AMONESTACIÓN POR DEMORA/CASTIGO POR DEMORA

Reglas Relevantes: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Cubrir la muñeca con la tarjeta amarilla (amonestación) y con la tarjeta roja (castigo)



DEFINICIONES

ZONAS

Estas son secciones dentro del área de juego (por ejemplo: el campo de juego y la zona libre) definidas para un propósito específico (o con restricciones especiales) dentro del texto de las Reglas de Juego. Estas incluyen: Zona de Frente, Zona de Saque, Zona de Sustitución, Zona Libre, Zona de Fondo y Zona de Reemplazo de Líbero.

ÁREAS

Estas son secciones en el piso FUERA de la zona libre, identificadas por las Reglas para una función específica. Estas incluyen: Área de Calentamiento y Área de Castigo.

ESPACIO INFERIOR

Este es el espacio definido por: en su parte superior por el borde inferior de la red y las cuerdas que la unen a los postes, en sus laterales por los postes y en su parte inferior por la superficie de juego.

ESPACIO DE PASO

El espacio de paso está definido por:

- La banda horizontal superior de la red
- Las antenas y sus extensiones
- El techo

El balón debe cruzar hacia el CAMPO adversario a través del espacio de paso.

ESPACIO EXTERIOR

El espacio exterior se comprende en el plano vertical de la red fuera del espacio de paso y del espacio inferior.

ZONA DE SUSTITUCIÓN

Es la parte de la zona libre a través de la cual se realizan las sustituciones.

FALTA

- a) Una acción contraria a las Reglas.
- b) Una violación a las Reglas distinta de una acción de juego.

DRIBBLING

Dribbling significa rebotar el balón en el piso (usualmente como una preparación para el lanzamiento del saque). Algunas acciones preparatorias pueden incluir (entre otras) mover el balón de una mano a otra.

PUNTO POR JUGADA

Este es el sistema de anotación de un punto cada vez que gana una jugada.

INTERVALOS

El tiempo entre sets. El cambio de campo en el quinto set (set decisivo), no es considerado un intervalo.

RE-DESIGNACIÓN

Este es el acto mediante el cual un Líbero, que no puede continuar o es declarado "imposibilitado para jugar", deja su rol para ser tomado por otro jugador (excepto el jugador regular reemplazado), que no está en el campo en el momento de la re-designación.

REEMPLAZO

Este es el acto mediante el cual un jugador regular deja el campo y cualquiera de los Líberos (si hay más de uno) toma su lugar. Puede ser incluso, reemplazos de Líbero por Líbero. El jugador regular puede, luego, reemplazar a cualquiera de los Líberos. Debe haber una jugada completada entre reemplazos que involucren a un Líbero.

INTERFERENCIA

Cualquier acción que crea una ventaja sobre el equipo adversario o cualquier acción que impida a un adversario jugar el balón.

OBJETO EXTERNO

Un objeto o una persona que se encuentra fuera del campo de juego o cerca del límite del espacio libre de juego proporciona una obstrucción al vuelo del balón. Por ejemplo: las lámparas superiores, la tarima del árbitro, el equipamiento de la TV, la mesa del anotador y los postes de la red. Los objetos externos no incluyen las antenas, dado que son consideradas como parte de la red.

SUSTITUCIÓN

Es el acto mediante el cual un jugador regular deja el campo y otro jugador regular toma su posición.



XXXV JUEGOS DEPORTIVOS DE ESCUELAS CATÓLICAS DE MADRID



PATROCINADOS POR:

