

FEDERACION
MEXICANA DE
VOLEIBOL

Reglas oficiales de VOLEIBOL



GV1017
V6
P4
3j.2

APROBADAS POR LA FEDERACION
INTERNACIONAL DE VOLEIBOL

RE



ANOM

RAID

GV1017

.V6

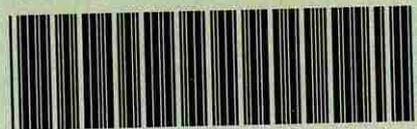
F4

Ej.2

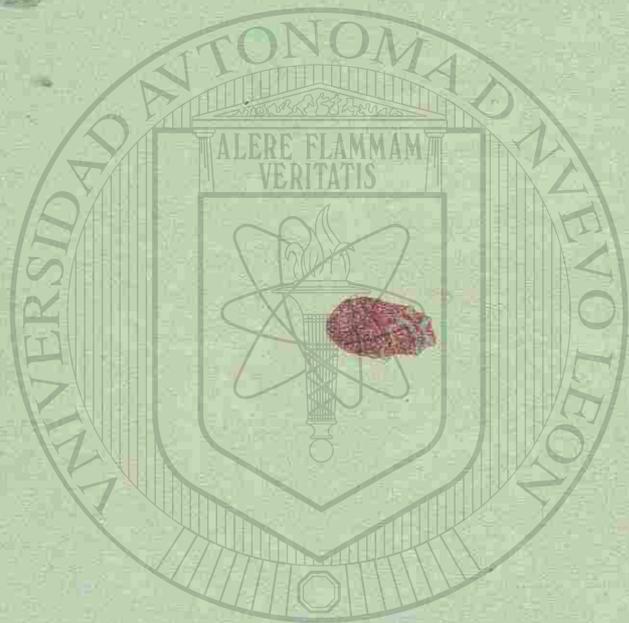
APR

INTE

0057-10960



1020111654



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

GV 1017
.V6

F4

154937

Funi

FEDERACION MEXICANA DE VOLEIBOL

REGLAS OFICIALES DE VOLEIBOL

APROBADAS POR LA FEDERACION
INTERNACIONAL DE VOLEIBOL

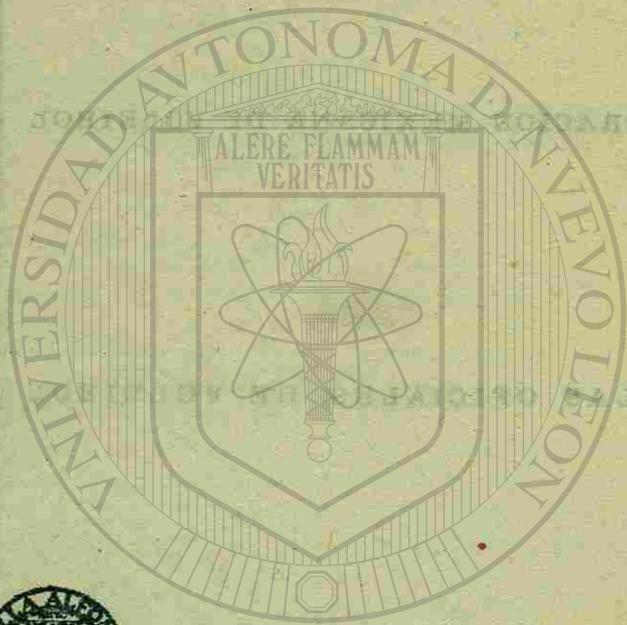
-1977-

GV1017

.v6

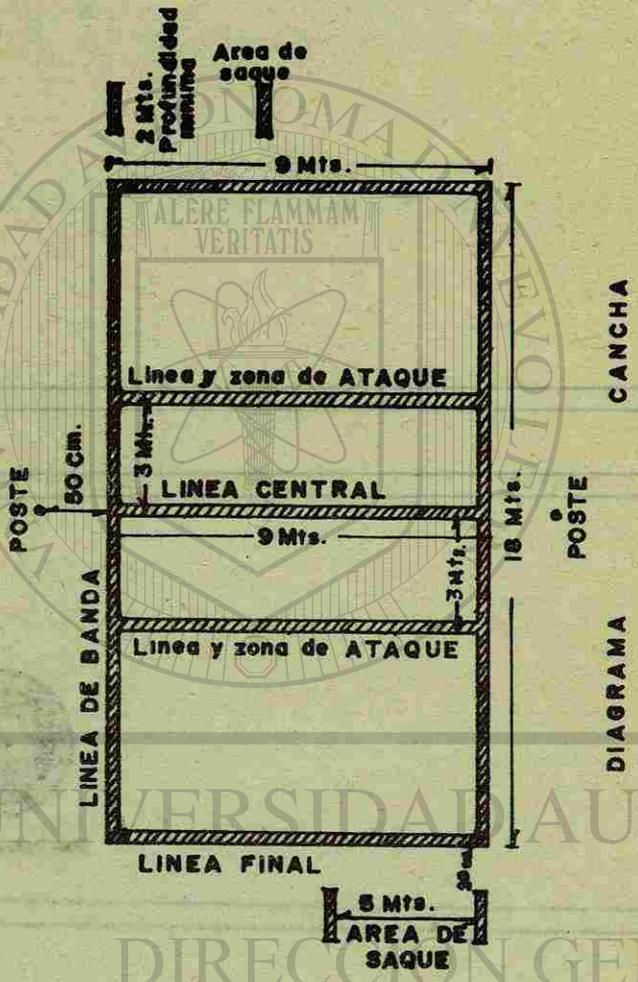
F4

ej. 2

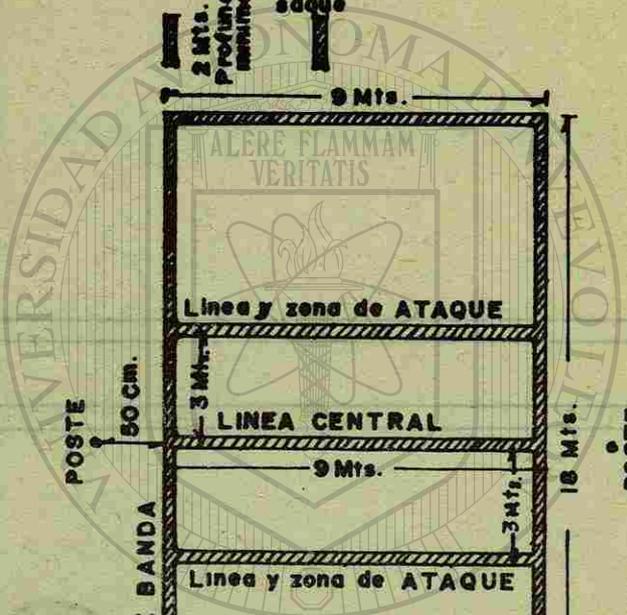
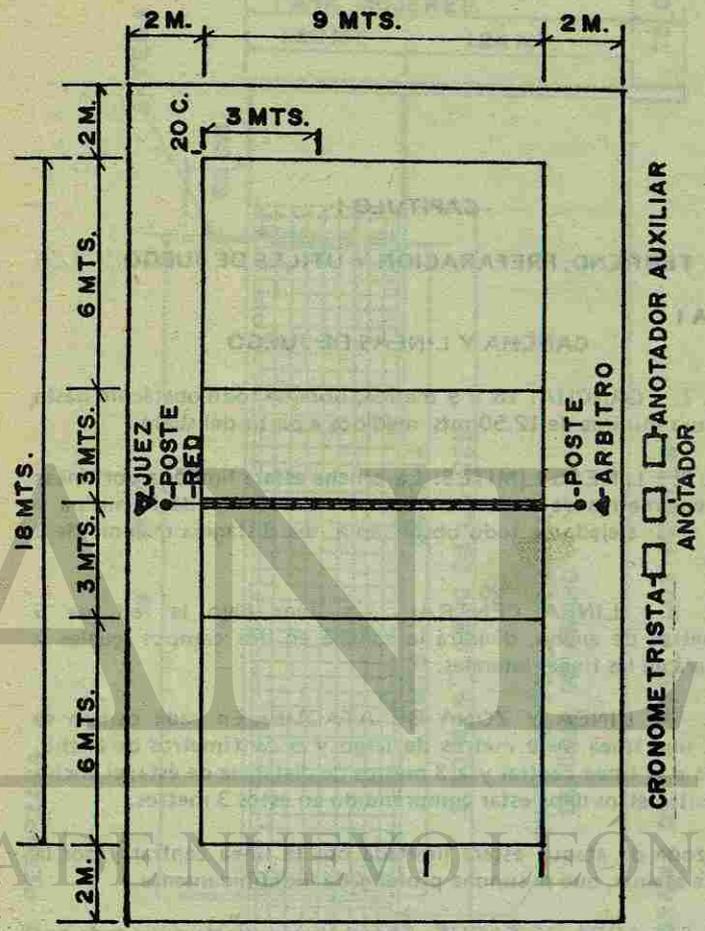


FONDO UNIVERSITARIO

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



CONTRA CANCHA



DIRECCION GENERAL DE BIBLIOTECAS



CAPITULO I

TERRENO, PREPARACION Y UTILES DE JUEGO

REGLA I

CANCHA Y LINEAS DE JUEGO

Art. 1.— CANCHA: 18 x 9 metros, libre de todo obstáculo hasta una altura mínima de 12.50 mts. medidos a partir del suelo.

Art. 2.— LINEAS LIMITES: La cancha estará limitada por líneas de 5 centímetros de ancho, trazadas en el interior de la misma y deberá estar alejada de todo obstáculo a una distancia mínima de 2 metros.

Art. 3.— LINEA CENTRAL: La línea bajo la red, de 5 centímetros de ancho, dividirá la cancha en dos campos iguales y terminará en las líneas laterales.

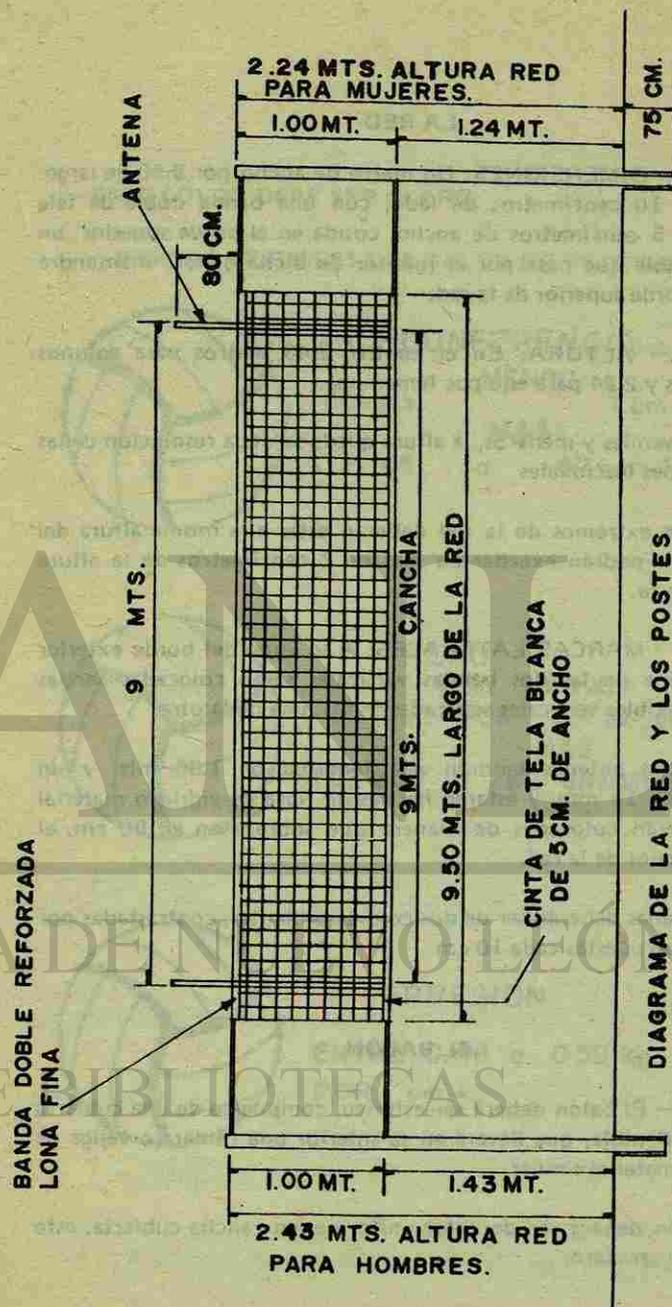
Art. 4.— LINEA Y ZONA DE ATAQUE: En cada campo se trazará una línea de 9 metros de largo y 5 centímetros de ancho, paralela a la línea central y a 3 metros de distancia de ésta; el ancho de 5 centímetros debe estar comprendido en estos 3 metros.

La zona de ataque estará limitada por la línea central y por la línea de ataque, que se supone prolongada indefinidamente.

Art. 5.— AREA DE SAQUE: El área de saque estará limitada por dos líneas de 15 centímetros de largo por 5 centímetros de ancho, que se trazarán a 20 centímetros, detrás y perpendicularmente a la línea final; una como prolongación de la línea lateral derecha y la otra 3 metros a la izquierda de la primera.

El área de saque tendrá 2 metros de profundidad como mínimo.

Art. 6.— TEMPERATURA MINIMA AMBIENTE: No será inferior a 10 grados centígrados (50 grados Fahrenheit).



REGLA II

LA RED

Art. 1.— **DIMENSIONES:** Un metro de ancho por 9.50 de largo. Mallas de 10 centímetros de lado, con una banda doble de tela blanca de 5 centímetros de ancho, cosida en el borde superior; un cable flexible que pasa por el interior de dicha banda, mantendrá tenso el borde superior de la red.

Art. 2.— **ALTURA:** En el centro, 2.43 metros para equipos masculinos y 2.24 para equipos femeninos.

Para juveniles y menores, la altura queda sujeta a resolución de las Federaciones Nacionales.

Los dos extremos de la red deberán estar a la misma altura del suelo, y no podrán exceder en más de 2 centímetros de la altura reglamentaria.

Art. 3.— **MARCAS LATERALES:** A lo largo del borde exterior de cada una de las dos bandas verticales serán colocadas sendas antenas flexibles verticales separadas 9 mts. una de la otra.

Estas dos antenas tendrán una longitud de 1.80 mts. y un diámetro de 10 mm. y estarán hechas de fibra de vidrio o material similar. Serán colocadas de manera que sobrepasen en 80 cm. el borde superior de la red.

Las antenas deberán ser de dos colores brillantes, contrastadas por bandas superpuestas cada 10 cm.

REGLA III

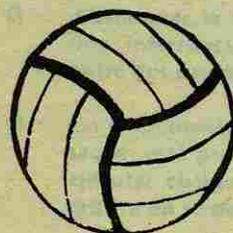
EL BALON

Art. 1.— El balón deberá ser esférico, compuesto de una cubierta de cuero flexible, que llevará en su interior una cámara o vejiga de caucho o material similar.

El balón deberá ser de color uniforme; en cancha cubierta, este color debe ser claro.

— ESTE COLOR DEBE SER CLARO

MEDIDAS OFICIALES DEL BALON DE VOLEIBOL.



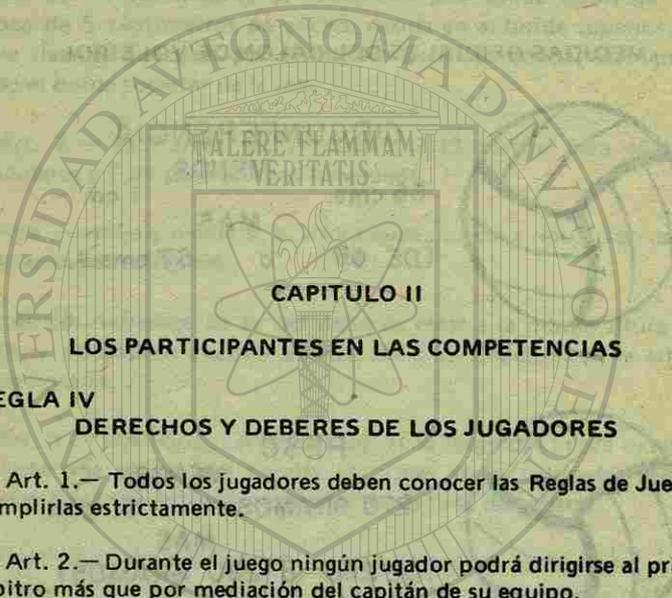
CIRCUNFERENCIA
66 cms. MENOS 1 cm.
MAS
(DE 65 a 67 cms.)



PESO
270 GRAMOS MENOS 10 gms.
MAS
(DE 260 a 280 GRAMOS)



PRESION
ENTRE 0.48 a 052 Kg.
POR cm.²



CAPITULO II

LOS PARTICIPANTES EN LAS COMPETENCIAS

REGLA IV

DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES

Art. 1.— Todos los jugadores deben conocer las Reglas de Juego y cumplirlas estrictamente.

Art. 2.— Durante el juego ningún jugador podrá dirigirse al primer árbitro más que por mediación del capitán de su equipo.

En la cancha, solamente el capitán puede dirigirse al primer árbitro y será el portavoz de sus jugadores; también podrá dirigirse al segundo árbitro, pero solamente en lo que corresponde a las atribuciones de éste.

Art. 3.— CONDUCTA DE LOS JUGADORES, SUPLENTE Y ENTRENADORES. Cualquiera de los siguientes actos será objeto de sanción:

- a).— Dirigirse reiteradamente a los árbitros a propósito de sus decisiones.
- b).— Hacer observaciones irrespetuosas a los árbitros.
- c).— Realizar actos o ademanes irrespetuosos hacia los árbitros o adoptar actitudes que tiendan a influenciar sus decisiones.

d).— Hacer observaciones irrespetuosas o personales a los adversarios.

e).— Dar, desde fuera de la cancha y durante el juego, instrucciones deliberadas a un jugador o a un equipo.

f).— Abandonar la cancha sin autorización del árbitro durante una interrupción del juego, con excepción del intervalo entre dos juegos.

g).— En el momento de tocar el balón y en particular al recibir el saque, está prohibido a los jugadores dar palmadas, gritar o ejecutar cualquier acción que tienda a perturbar al primer árbitro en su decisión sobre dicho toque de balón.

Art. 4.— SANCIONES: Por una falta leve, por ejemplo, discutir con un adversario, con el público o con los árbitros, gritar en la cancha o demorar intencionadamente el juego: una observación.

En caso de reincidencia personal, el jugador recibirá una amonestación personal con registro en la hoja de anotación del encuentro. Esta amonestación ocasiona automáticamente la pérdida de un punto en el cambio de servicio.

En caso de reincidencia personal: el primer árbitro puede descalificar al jugador por el resto del juego o por todo el partido.

El primer árbitro deberá descalificar sin advertencia previa a todo jugador que se dirija en términos injuriosos a los árbitros, a los adversarios o al público.

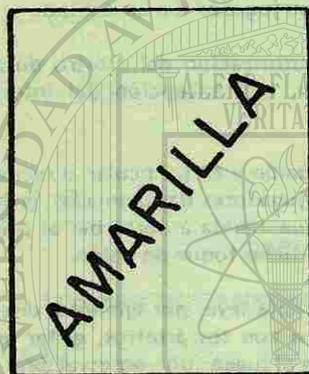
NOTA:

APLICACION DE TARJETAS.

a).— "El árbitro principal mostrará la tarjeta amarilla, cuando uno de los jugadores o entrenadores se haya hecho acreedor a la observación con nota en la hoja de anotación, indicando la falta y el score en el momento en que la cometió."

b).— "Cuando el árbitro principal muestra la tarjeta de color rojo, al jugador o entrenador, se habrá hecho acreedor a un

APLICACION DE TARJETAS



Para señalar una observación al jugador

8 cms.

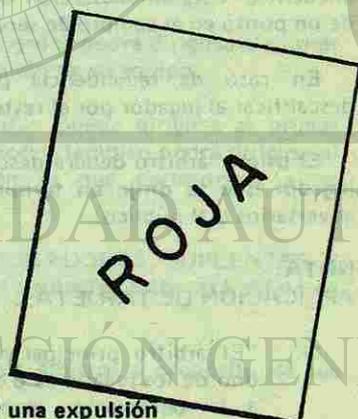


Para señalar Técnico al jugador o entrenador



Para señalar una expulsión del jugador.

13 cms.



técnico, con nota en la hoja de anotación, por lo tanto ocasionará la pérdida del servicio o la ganancia de un punto."

- c).— Cuando el árbitro muestre las 2 tarjetas juntas (o sea la amarilla y la roja), ésto significa que el jugador (es) entrenador (es) se han hecho acreedores a la expulsión, puede ser: de acuerdo con la gravedad de la falta, de un SET, del juego o de la cancha, a criterio del primer árbitro.
- d).— Siempre deberá mostrar éstas tarjetas el árbitro principal, si la falta que se va a sancionar es por conducto del 2do. árbitro; éste, deberá informarle al primer árbitro para que éste sea el que muestre la tarjeta indicada.

REGLA V

LOS EQUIPOS

Art. 1.— INDUMENTARIA DE LOS JUGADORES.

- a).— Los jugadores deberán usar camiseta, pantalón corto, calzado ligero (flexible, sin tacón, de caucho o cuero). Está prohibido a los jugadores llevar cualquier objeto duro (alhajas, alfileres, brazaletes, etc.) que pueden ocasionar lesiones durante el encuentro.

Previa solicitud, el primer árbitro podrá autorizar a uno o varios jugadores a jugar descalzos.

- b).— Los jugadores de cada equipo deberán llevar en el pecho números arábigos de 8 a 15 centímetros de alto y en la espalda números de 15 cm. de alto. El ancho del trazado de los números, deberá ser de 2 cm.

Además, en los encuentros internacionales, el capitán debe llevar sobre el lado izquierdo del pecho un distintivo de 8 centímetros por 1.50 centímetros de color diferente al de su camiseta.

- c).— Los miembros de cada equipo, deberán presentarse en la cancha vestidos con su indumentaria limpia, cuidada y de color uniforme.

Quando un jugador ha sido sustituido, su equipo no podrá solicitar inmediatamente un nuevo cambio. Deberá esperar a que se reanude el juego y a que se produzca una interrupción normal del mismo.

d).— Todo jugador que empieza un juego durante el partido, tiene derecho a ser sustituido por cualquier suplente y puede entrar de nuevo en el juego, pero una sola vez, de manera definitiva y en el mismo puesto que ocupaba anteriormente.

Además, ningún jugador, excepto el que fue sustituido originariamente, puede entrar en el juego a tomar el lugar de un suplente.

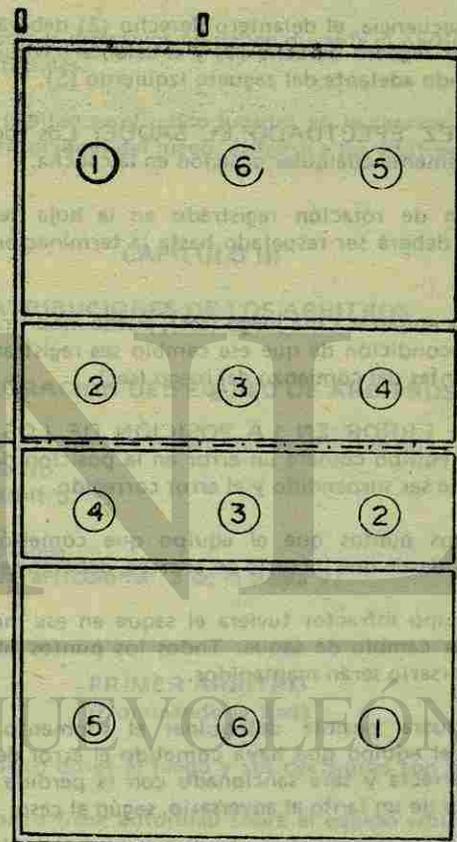
Ningún jugador podrá entrar al juego más de 2 veces por juego (set), salvo si su equipo queda incompleto a causa de accidente o lesión de algún jugador y que los cambios normales estén agotados; en esas condiciones puede sustituir al jugador herido o accidentado, cualquiera que sea la posición ocupada por dicho jugador.

Si uno de los equipos queda incompleto por la expulsión de un jugador por el árbitro y los cambios normales están agotados, el equipo perderá el juego en curso, pero conservará el beneficio de los tantos que hubiera obtenido.

Art. 3.— POSICION DE LOS JUGADORES. EN EL MOMENTO DE EFECTUARSE UN SAQUE: Los jugadores de ambos equipos deben estar colocados sobre su propio campo en dos líneas de tres jugadores. Estas líneas pueden ser quebradas. Los tres jugadores colocados a lo largo de la red son los delanteros y los otros tres forman la línea de zagueros. Los delanteros, ocupan de derecha a izquierda y paralelamente a la red, las posiciones de base 2, 3, y 4; los zagueros ocupan las posiciones de base 1, 6, y 5.

La posición de los jugadores deberá estar de acuerdo con el orden de rotación registrado en la hoja de anotación del encuentro, es decir:

En la línea de delanteros, el centro (3) estará colocado entre el delantero derecho (2) y el delantero izquierdo (4) y adelante del zaguero centro (6).



En la línea de zagueros, el zaguero centro (6) se encuentra entre el zaguero derecho (1) y el zaguero izquierdo (5) y detrás del delantero centro (3).

En consecuencia, el delantero derecho (2) deberá estar colocado adelante del zaguero derecho (1) y el delantero izquierdo (4) deberá estar colocado adelante del zaguero izquierdo (5).

UNA VEZ EFECTUADO EL SAQUE: Los jugadores pueden ocupar libremente cualquier posición en la cancha.

El orden de rotación registrado en la hoja de anotación del encuentro, deberá ser respetado hasta la terminación de cada juego (set).

Antes de empezar cada juego (set), puede modificarse el orden de rotación, a condición de que ese cambio sea registrado en la hoja de anotación antes del comienzo del juego (set).

Art. 4.— ERROR EN LA POSICION DE LOS JUGADORES. Cuando un equipo comete un error en la posición de sus jugadores, el juego debe ser suspendido y el error corregido.

Todos los puntos que el equipo que cometió la falta haya conseguido, desde que incurrió en el error, deberán ser anulados.

Si el equipo infractor tuviera el saque en ese momento, deberá disponer un cambio de saque. Todos los puntos obtenidos por el equipo adversario serán mantenidos.

Si no fuera posible determinar el momento exacto de la infracción, el equipo que haya cometido el error deberá ocupar su posición correcta y será sancionado con la pérdida del saque o la adjudicación de un tanto al adversario, según el caso.

REGLA VI ENTRENADORES, DIRECTIVOS Y CAPITANES DE LOS EQUIPOS

Art. 1.— Los entrenadores, directivos y capitanes tienen la obligación de mantener la disciplina de sus equipos.

Art. 2.— El entrenador o el capitán, tiene derecho a pedir tiempos para descanso o cambio de jugadores. Durante la interrupción por descanso les está permitido hablar con los jugadores, pero sin entrar en la cancha.

Los entrenadores y directivos no deben durante el partido, discutir las decisiones arbitrales.

Art. 3.— El capitán es el único jugador en la cancha que puede, durante las interrupciones del juego, dirigirse a los árbitros.

CAPITULO III

ATRIBUCIONES DE LOS ARBITROS

REGLA VII INTEGRACION DEL EQUIPO DE ARBITROS

El juego está dirigido por un equipo de árbitros que comprende:
Un primer árbitro.
Un segundo árbitro.
Un anotador.
Dos jueces de línea.
(Ver dibujo del artículo No. 3 de la Regla V).

REGLA VIII

PRIMER ARBITRO (Dominando la Red)

El primer árbitro dirige el juego y sus decisiones son inapelables.

El primer árbitro tiene autoridad sobre el equipo arbitral y sobre los jugadores desde el principio del encuentro hasta el final, incluyendo los períodos en los que el juego está interrumpido momentáneamente por cualquier causa.

Tiene atribuciones para decidir sobre cualquier cuestión aún sobre las que no estén especificadas en el Reglamento. Puede anular las decisiones de los otros componentes del equipo arbitral, cuando estime que han cometido un error.

El primer árbitro debe dominar la red desde uno de sus extremos de modo que tenga la vista a unos 0.50 centímetros sobre el borde superior de la red, en sus extremos.

Conforme a la Regla IV, el primer árbitro sanciona las infracciones cometidas por los jugadores, entrenadores y dirigentes.

NOTA:

Inmediatamente después de que haya hecho sonar el silbato, deteniendo el juego, el primer árbitro debe señalar el equipo que debe efectuar el saque y la clase de falta cometida, mediante señales con las manos.

REGLA IX

**SEGUNDO ARBITRO
(Auxiliar del Primer Arbitro)**

Art. 1.— El segundo árbitro se colocará en el lado opuesto al del primer árbitro y de frente a él.

- 1.— Decidirá sobre las infracciones que se cometen al traspasar la línea central bajo la red, así como las líneas de ataque.
- 2.— Señalará todo contacto del balón con los marcadores verticales laterales (antenas flexibles) o todo paso de la pelota por fuera de ellos.
- 3.— Cronometrará la duración de las interrupciones del juego.
- 4.— Vigilará la conducta de los entrenadores y suplentes que quedan fuera de la cancha.
- 5.— Autorizará los cambios de jugadores, a petición del capitán o entrenador del equipo.
- 6.— Señalará las faltas en la red, salvo aquellas que se produzcan por encima o sobre la banda horizontal de la misma.
- 7.— Vigilará la posición inicial de los jugadores del equipo receptor al efectuarse cada saque.
- 8.— Llamará la atención del primer árbitro sobre cualquier gesto anti-deportivo.

9.— Comprobará, al principio de cada juego, que la colocación inicial de ambos equipos corresponde al orden de rotación registrado en la hoja de anotación del encuentro.

10.— Vigilará todo contacto del balón con cuerpos extraños.

11.— Auxiliará al primer árbitro en todo lo que éste le solicite.

NOTA:

Toda jugada se considera terminada al sonar el silbato de cualquiera de los árbitros.

REGLA X

ANOTADOR

Art. 1.— El anotador se colocará frente al primer árbitro y detrás del segundo árbitro.

- 1.— Antes del juego, registrará en la hoja de anotación del juego los nombres de los jugadores y de los suplentes, y hará firmar a los capitanes y entrenadores de los equipos, autorizados para introducir cambios en los mismos.
- 2.— Llevará durante el encuentro la hoja de anotación, de acuerdo con las normas exigidas, registrando en particular el número de interrupciones de juego pedidas y los cambios de jugadores.
- 3.— Cada vez que se solicite un tiempo de descanso anunciará el número de "tiempos de descanso" concedidos a cada uno de los equipos.
- 4.— Después del sorteo y antes de cada juego, inscribirá en la hoja de anotación del encuentro la posición de los jugadores en la hoja de anotación la posición del equipo que efectúa el primer saque. No debe comunicar las formaciones respectivas de los equipos, salvo a los árbitros, que pueden solicitarlas.
- 5.— Durante el juego vigilará que la rotación se efectúe correctamente.
- 6.— Señalará el cambio de campo al fin de cada juego, (set) y en

El primer árbitro debe dominar la red desde uno de sus extremos de modo que tenga la vista a unos 0.50 centímetros sobre el borde superior de la red, en sus extremos.

Conforme a la Regla IV, el primer árbitro sanciona las infracciones cometidas por los jugadores, entrenadores y dirigentes.

NOTA:

Inmediatamente después de que haya hecho sonar el silbato, deteniendo el juego, el primer árbitro debe señalar el equipo que debe efectuar el saque y la clase de falta cometida, mediante señales con las manos.

REGLA IX

**SEGUNDO ARBITRO
(Auxiliar del Primer Arbitro)**

Art. 1.— El segundo árbitro se colocará en el lado opuesto al del primer árbitro y de frente a él.

- 1.— Decidirá sobre las infracciones que se cometen al traspasar la línea central bajo la red, así como las líneas de ataque.
- 2.— Señalará todo contacto del balón con los marcadores verticales laterales (antenas flexibles) o todo paso de la pelota por fuera de ellos.
- 3.— Cronometrará la duración de las interrupciones del juego.
- 4.— Vigilará la conducta de los entrenadores y suplentes que quedan fuera de la cancha.
- 5.— Autorizará los cambios de jugadores, a petición del capitán o entrenador del equipo.
- 6.— Señalará las faltas en la red, salvo aquellas que se produzcan por encima o sobre la banda horizontal de la misma.
- 7.— Vigilará la posición inicial de los jugadores del equipo receptor al efectuarse cada saque.
- 8.— Llamará la atención del primer árbitro sobre cualquier gesto anti-deportivo.

9.— Comprobará, al principio de cada juego, que la colocación inicial de ambos equipos corresponde al orden de rotación registrado en la hoja de anotación del encuentro.

10.— Vigilará todo contacto del balón con cuerpos extraños.

11.— Auxiliará al primer árbitro en todo lo que éste le solicite.

NOTA:

Toda jugada se considera terminada al sonar el silbato de cualquiera de los árbitros.

REGLA X

ANOTADOR

Art. 1.— El anotador se colocará frente al primer árbitro y detrás del segundo árbitro.

- 1.— Antes del juego, registrará en la hoja de anotación del juego los nombres de los jugadores y de los suplentes, y hará firmar a los capitanes y entrenadores de los equipos, autorizados para introducir cambios en los mismos.
- 2.— Llevará durante el encuentro la hoja de anotación, de acuerdo con las normas exigidas, registrando en particular el número de interrupciones de juego pedidas y los cambios de jugadores.
- 3.— Cada vez que se solicite un tiempo de descanso anunciará el número de "tiempos de descanso" concedidos a cada uno de los equipos.
- 4.— Después del sorteo y antes de cada juego, inscribirá en la hoja de anotación del encuentro la posición de los jugadores en la hoja de anotación la posición del equipo que efectúa el primer saque. No debe comunicar las formaciones respectivas de los equipos, salvo a los árbitros, que pueden solicitarlas.
- 5.— Durante el juego vigilará que la rotación se efectúe correctamente.
- 6.— Señalará el cambio de campo al fin de cada juego, (set) y en

el juego (set) decisivo cuando un equipo consigue el octavo punto.

- 7.— Durante las suspensiones del juego señalará a los árbitros la petición de "tiempo muerto".
- 8.— Al finalizar el encuentro, deberá pedir a los árbitros que firmen la hoja de anotación.

REGLA XI

JUECES DE LÍNEA

Estarán bajo las órdenes del primer árbitro.

En número de dos, como mínimo, los jueces de línea se colocarán diagonalmente, en las dos esquinas opuestas a las de saque, a una distancia mínima de 1 metro en cancha cubierta y 3 mts. al aire libre.

Cada uno de ellos vigilará la caída del balón a lo largo de la línea lateral y de la línea de fondo más próximas a él.

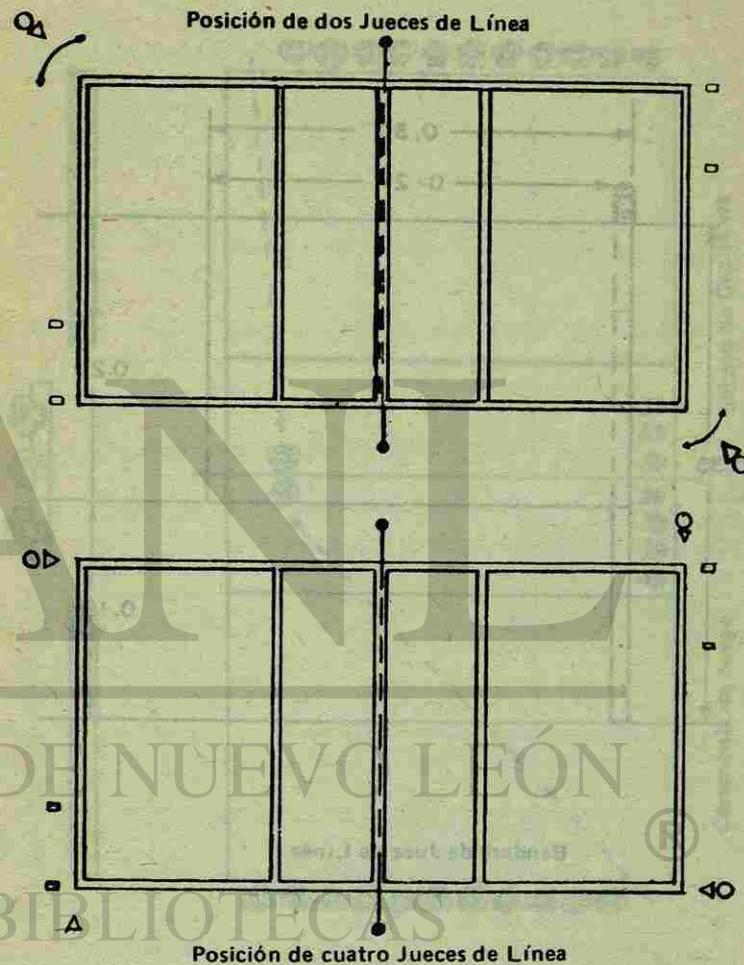
Levantarán su banderín, cuando el balón cae fuera, bajándolo cuando cae dentro de la cancha.

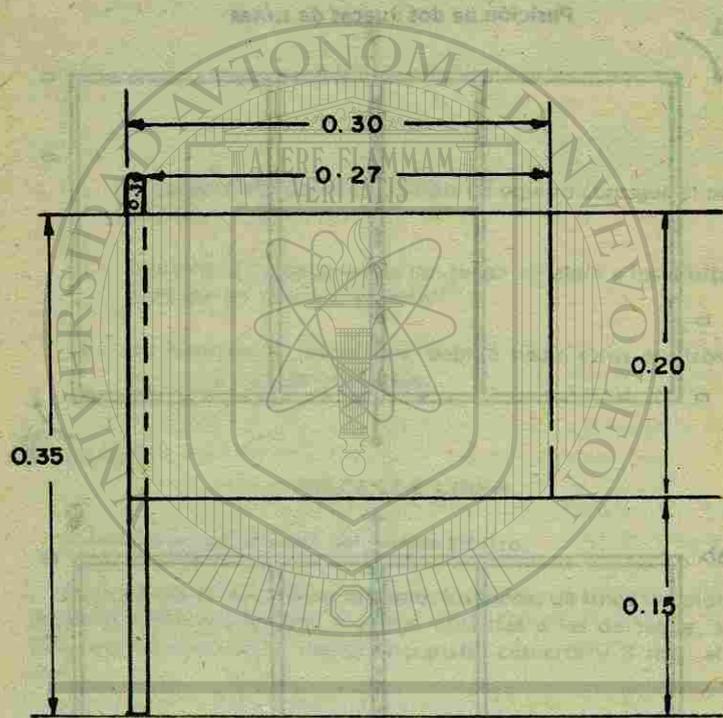
Los jueces de línea señalan al árbitro:

Las faltas cometidas por los jugadores al efectuar el saque.
El contacto del balón con la antena.

El paso del balón por fuera de las antenas o de su prolongación.

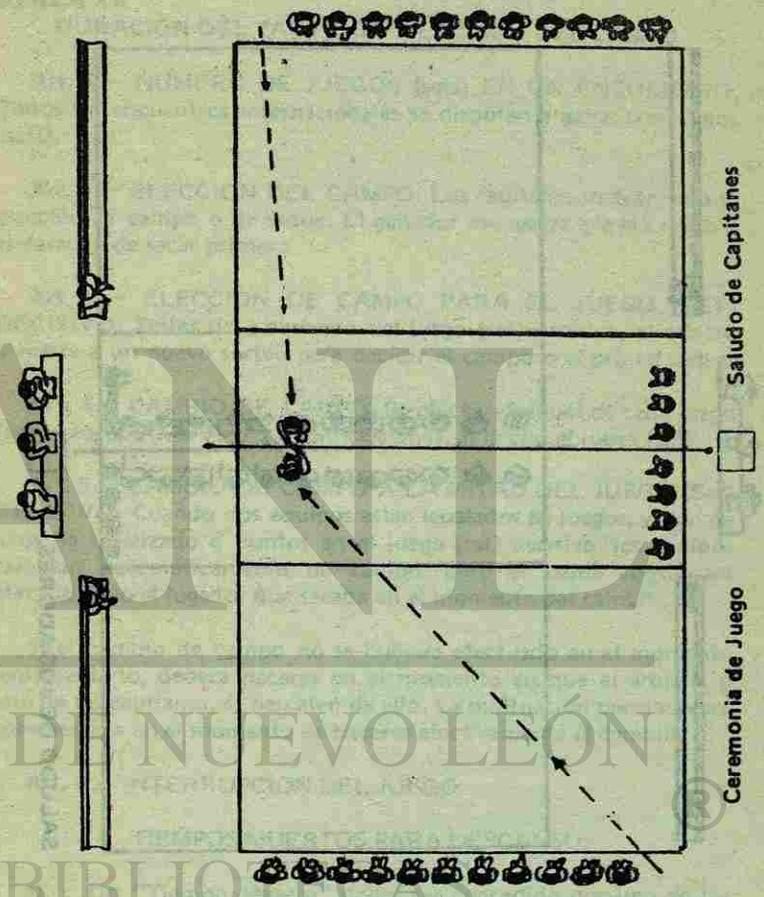
Si el balón que es "fuera" ha sido tocado previamente por un jugador del equipo receptor.





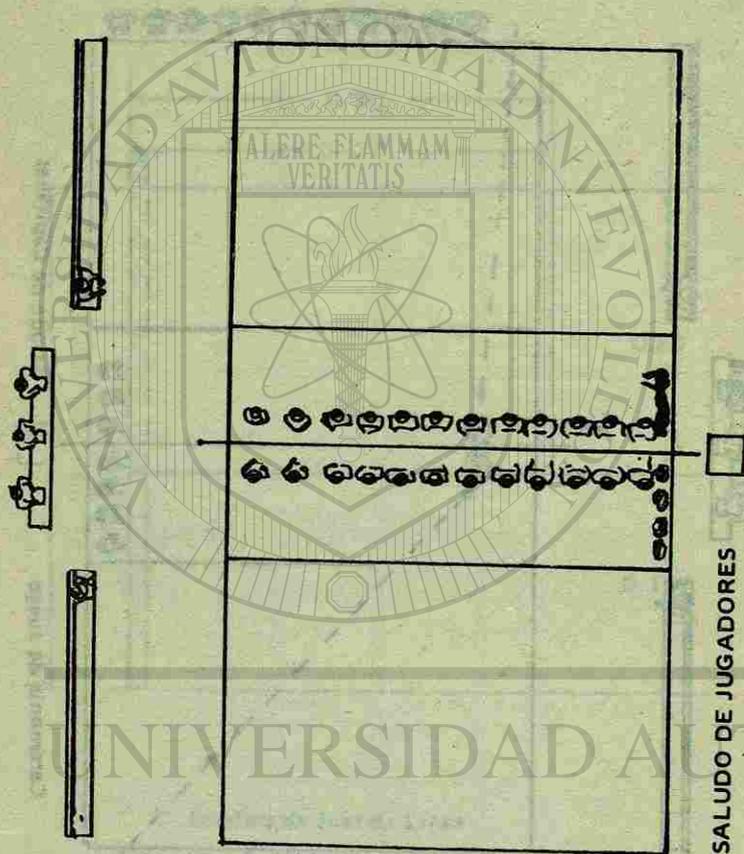
Bandera de Juez de Línea

CAPÍTULO IV
REGLAS DEL JUEGO



Saludo de Capitanes

Ceremonia de Juego



CAPITULO IV
REGLAS DEL JUEGO

REGLA XII
DURACION DEL PARTIDO Y ELECCION DEL CAMPO

Art. 1.— **NUMERO DE JUEGOS (sets) EN UN ENCUENTRO.** Todos los encuentros internacionales se disputan a ganar tres juegos (sets).

Art. 2.— **ELECCION DEL CAMPO:** Los capitanes sortean para la elección de campo o de saque. El ganador escoge ya sea el campo o el derecho de sacar primero.

Art. 3.— **ELECCION DE CAMPO PARA EL JUEGO (SET) DECISIVO:** Antes del comienzo del juego (set) decisivo, el árbitro procede a un nuevo sorteo para decidir el campo o el primer saque.

Art. 4.— **CAMBIO DE CAMPO:** Se efectúa después de cada juego (set), excepto (Ver Art. 5 a continuación), al iniciar el juego (set).

Art. 5.— **CAMBIO DE CAMPO A LA MITAD DEL JUEGO (Set) DECISIVO:** Cuando dos equipos están igualados en juegos, y uno de ellos ha totalizado 8 puntos en el juego (set) decisivo, los equipos cambian automáticamente de campo, pero el saque continuará efectuándolo el jugador que sacaba en el momento del cambio.

Si el cambio de campo no se hubiera efectuado en el momento reglamentario, deberá hacerse en el momento en que el árbitro, o uno de los capitanes, se percaten de ello. La puntuación permanecerá como estaba en el momento de hacerse efectivamente el cambio.

Art. 6.— **INTERRUPCION DEL JUEGO.**

TIEMPOS MUERTOS PARA DESCANSO:

a).— Un "Tiempo Muerto" podrá ser concedido por uno de los dos árbitros, únicamente cuando el balón esté "muerto".

Cuando el capitán o entrenador de un equipo pide interrupción de juego, debe indicar si se trata de un descanso o de un cambio de jugador. Si no indicara nada, el primer árbitro considerará que se solicita un descanso.

- b).— Durante un "Tiempo Muerto" está prohibido a los jugadores abandonar la cancha y conversar con cualquier persona, salvo recibir los consejos del entrenador, pero éste no podrá entrar en la cancha.
- c).— Cada equipo puede solicitar dos "Tiempos Muertos" para descanso en cada juego (set). La duración de dicha interrupción será de 30 segundos como máximo. Los dos tiempos muertos para descanso podrán ser pedidos consecutivamente, sin que el juego haya sido reanudado entre ambas peticiones. Un tiempo muerto para descanso puede ser seguido inmediatamente por un cambio de jugador pedido por cualquiera de los dos equipos y viceversa.
- d).— Si, por error, un tercer tiempo de descanso fuera pedido, será negado, y el entrenador o el capitán que lo haya pedido recibirá una observación. En caso de reincidencia en el curso del juego (set) el equipo infractor será penalizado con la pérdida del saque o con la adjudicación de un juego a favor de su adversario.

CAMBIO DE JUGADORES:

- a).— En caso de cambio de jugadores, el juego se reanudará inmediatamente después de efectuado el cambio; está prohibido para todos, incluso el entrenador, aconsejar a los jugadores durante el cambio.

NOTA:

INTERRUPCIÓN DEL JUEGO POR:

- a) Cambio de jugador — C
b) Tiempo de descanso — T

TIEMPOS NO PERMITIDOS:

CC
CTC
CTCT
CTTC

TIEMPOS CONCEDIDOS:

TT
CTT
TCT
TTC

- f).— EN CASO DE LESION: Se concederá una interrupción de tres minutos, que no será anotada como "tiempo muerto"

de descanso. Esta interrupción de tres minutos no podrá concederse más que en el caso de que el jugador lesionado no pueda ser sustituido.

Tan pronto como el árbitro se dé cuenta de un accidente, debe inmediatamente interrumpir el encuentro, y luego, hacer jugar de nuevo el tanto.

INTERVALOS ENTRE LOS JUEGOS (Sets)

- g).— Se autorizará un intervalo máximo de dos minutos entre cada juego (set). Este intervalo será de 5 minutos entre el cuarto y quinto juego (set). La duración de los intervalos comprende el cambio de campo y la inscripción de las dos formaciones en la hoja de anotación del encuentro.

Art. 7.— INTERRUPCIÓN DEL PARTIDO. Cuando durante un encuentro Internacional cualquier circunstancia fortuita (estado del tiempo, material, etc.) interrumpiera el encuentro, se observarán las normas siguientes:

- a).— Si el encuentro se reanuda en la misma cancha, después de una o varias interrupciones de una duración total inferior a 4 horas, los resultados del juego interrumpido serán conservados y el partido continuará normalmente a partir de la interrupción.
- b).— Si el partido se reanuda en otra cancha, o en otra sala, el resultado del juego (set) interrumpido será anulado; sin embargo, los resultados de los juegos (sets) anteriormente disputados serán mantenidos. El encuentro continuará en las mismas condiciones que el juego anulado.
- c).— Si el retraso de 4 horas fuese excedido, el encuentro debe jugarse nuevamente por entero, cualquiera que sea la cancha elegida.

REGLA XIII

INICIACION DEL JUEGO Y SAQUE

Art. 1.— SAQUE: El saque es la puesta en juego del balón por el zaguero derecho, quien debe golpearlo con una mano (cerrada o abierta) o con cualquier parte del brazo, enviándolo por encima de la red al campo contrario.

El jugador que lo efectúa se coloca en el lugar reservado en la cancha a ese efecto y golpea el balón. En ese momento el saque ha sido efectuado.

El balón debe ser golpeado después de haberlo lanzado al aire, o después de haber sido soltado por el jugador. Esta prohibido golpear un balón que esté sostenido o apoyado en la otra mano.

El jugador, después de haber efectuado el saque, puede recaer en el interior de la cancha o sobre la línea final, a condición de que su acción o salto para hacer el saque se inicie estando detrás de la línea de fondo y entre las dos líneas laterales que limitan el área de saque.

Si después de haber sido lanzado o soltado, el balón cae al suelo sin ser golpeado o tocado, el saque deberá repetirse. El árbitro, sin embargo, no deberá tolerar la demora del juego por este motivo.

El saque es considerado correcto cuando el balón ha pasado por encima de la red (sin tocarla) entre las dos bandas verticales que limitan su longitud.

El saque deberá ser ejecutado inmediatamente después de sonar el silbato del primer árbitro.

Si un jugador efectúa un saque antes de sonar el silbato del primer árbitro, este saque se anula y deberá repetirse.

Art. 2.— CAMBIO DE SAQUE: El jugador que saca, continuará haciéndolo hasta que su equipo cometa una falta sancionada por el árbitro.

Art. 3.— FALTA DEL SAQUE: Un saque es malo y el árbitro silbará "cambio de saque":

- a).— Cuando el balón pasa por debajo de la red.

- b).— Cuando el balón pasa por debajo de la red.

- c).— Cuando el balón pasa por encima de la red y toca las antenas o pasa por encima o por afuera de ellas, puesto que se supone que se prolongan indefinidamente.

- d).— Cuando el balón toca a un jugador o un objeto cualquiera, antes de penetrar en el campo contrario.

- e).— Cuando el balón cae fuera de los límites de la cancha.

Art. 4.— SAQUE FUERA DE TURNO: Se sanciona con un cambio de saque o, según el caso, con la pérdida de los puntos conseguidos por el equipo que cometa la infracción.

Los jugadores del equipo infractor deberán volver inmediatamente a la posición que hubiera debido ocupar normalmente.

Art. 5.— SAQUE AL PRINCIPIO DE JUEGO (Set). EXCEPTO EL PRIMERO. Cada nuevo juego será iniciado por el equipo que no haya sacado al principio del juego (set) anterior, salvo para el juego (set) decisivo (saque designado por sorteo).

Art. 6.— DEMORAR EL JUEGO: Todo jugador que cometa una acción cualquiera que, a juicio del primer árbitro, tienda a demorar el juego, será sancionado.

Art. 7.— PANTALLA: En el momento del saque, está prohibido a los jugadores del equipo que sirve, efectuar movimientos de brazos, saltar o formar grupos de dos o más jugadores, destinados a formar una pantalla con intención de ocultar la acción del que saca.

REGLA XIV

CAMBIO DE SAQUE

Art. 1.— CAMBIO DE SAQUE; Se efectúa cuando el equipo que tiene el saque comete una falta.

Art. 2.— CAMBIO; El saque debe cambiar de equipo cuando se anuncia "cambio de saque".

REGLA XV

CAMBIO DE POSICION

(Rotación)

Art. 1.— Para efectuar el saque, el equipo que recibe el balón debe previamente efectuar una rotación en el sentido del movimiento de las manecillas del reloj.

Art. 2.— CAMBIO DE POSICION AL PRINCIPIO DE UN JUEGO: Los jugadores pueden cambiar completamente de posición con respecto al juego anterior, con tal de que al anotador le sean comunicados los cambios antes de comenzar el juego.

REGLA XVI

TOQUE DE BALON DURANTE EL JUEGO

Art. 1.— Cada equipo puede efectuar un máximo de 3 toques de balón sucesivos, antes de enviar el balón al campo del adversario, a excepción hecha de toques en el bloqueo (Ref. Regla XVII, Art. 4a y 4b).

Art. 2.— El balón puede ser golpeado con cualquier parte del cuerpo, de la cintura para arriba.

Art. 3.— El balón puede tocar en varias partes del cuerpo, a partir de la cintura, a condición de que los toques sean simultáneos y de que el balón no sea retenido sino golpeado y que rebote claramente.

Art. 4.— BALON TOCADO: Cuando un jugador toca el balón, o es tocado por él estando ya en juego, se considerará como "balón tocado".

Art. 5.— BALON RETENIDO: Cuando el balón descansa momentáneamente en las manos o entre los brazos de un jugador, es considerado que éste está reteniendo el balón.

El balón debe ser golpeado claramente; si es acompañado, sostenido, empujado o llevado, será considerada la jugada como "balón retenido".

Un balón claramente golpeado por debajo con las manos es "bueno".

Art. 6.— DOBLE GOLPE: Cuando un jugador golpea el balón más de una vez con cualquier parte del cuerpo, sin que ningún otro jugador lo haya tocado entre tanto, será considerado como un "doble golpe". (Excepción: En el Bloqueo, Regla XVII, Art. 4b).

REGLA XVII

GOLPE SIMULTANEO Y BLOQUEO

Art. 1.— GOLPE SIMULTANEO POR DOS JUGADORES ADVERSARIOS: Si dos jugadores adversarios golpean simultáneamente el balón cuando éste se encuentra por encima de la red, se considerará que el balón ha sido tocado en último término por el jugador del campo contrario a la dirección del balón.

Después del toque simultáneo del balón por dos jugadores contrarios, el balón cae al suelo dentro de los límites de la cancha, el equipo del campo donde cae el balón comete la falta; por el contrario, si el balón cae fuera de la cancha será responsable de la falta el equipo opuesto.

Si el balón es simultáneamente golpeado y retenido por dos adversarios, hay doble falta y se repetirá el saque.

Art. 2.— BALON JUGADO POR DOS COMPAÑEROS: Cuando varios jugadores del mismo equipo disputan un balón y éste no es tocado más que por uno de ellos, se considerará como un sólo "toque de balón".

Por el contrario, cuando dos jugadores de un mismo equipo toquen simultáneamente el balón será contado como dos toques de balón (Salvo en el Bloqueo, Regla XVII, Art. 4c).

Un jugador puede devolver un balón tropezando con un compañero o empujando, pero sin utilizarlo como punto de apoyo para alcanzar el balón.

Está permitido sostener o contener a un compañero que esté a punto de cometer una falta.

Art. 3.— DOBLE FALTA: Cuando dos adversarios cometen una falta simultáneamente, el balón se pondrá de nuevo en juego repitiéndose el saque.

REGLA XV

CAMBIO DE POSICION

(Rotación)

Art. 1.— Para efectuar el saque, el equipo que recibe el balón debe previamente efectuar una rotación en el sentido del movimiento de las manecillas del reloj.

Art. 2.— CAMBIO DE POSICION AL PRINCIPIO DE UN JUEGO: Los jugadores pueden cambiar completamente de posición con respecto al juego anterior, con tal de que al anotador le sean comunicados los cambios antes de comenzar el juego.

REGLA XVI

TOQUE DE BALON DURANTE EL JUEGO

Art. 1.— Cada equipo puede efectuar un máximo de 3 toques de balón sucesivos, antes de enviar el balón al campo del adversario, a excepción hecha de toques en el bloqueo (Ref. Regla XVII, Art. 4a y 4b).

Art. 2.— El balón puede ser golpeado con cualquier parte del cuerpo, de la cintura para arriba.

Art. 3.— El balón puede tocar en varias partes del cuerpo, a partir de la cintura, a condición de que los toques sean simultáneos y de que el balón no sea retenido sino golpeado y que rebote claramente.

Art. 4.— BALON TOCADO: Cuando un jugador toca el balón, o es tocado por él estando ya en juego, se considerará como "balón tocado".

Art. 5.— BALON RETENIDO: Cuando el balón descansa momentáneamente en las manos o entre los brazos de un jugador, es considerado que éste está reteniendo el balón.

El balón debe ser golpeado claramente; si es acompañado, sostenido, empujado o llevado, será considerada la jugada como "balón retenido".

Un balón claramente golpeado por debajo con las manos es "bueno".

Art. 6.— DOBLE GOLPE: Cuando un jugador golpea el balón más de una vez con cualquier parte del cuerpo, sin que ningún otro jugador lo haya tocado entre tanto, será considerado como un "doble golpe". (Excepción: En el Bloqueo, Regla XVII, Art. 4b).

REGLA XVII

GOLPE SIMULTANEO Y BLOQUEO

Art. 1.— GOLPE SIMULTANEO POR DOS JUGADORES ADVERSARIOS: Si dos jugadores adversarios golpean simultáneamente el balón cuando éste se encuentra por encima de la red, se considerará que el balón ha sido tocado en último término por el jugador del campo contrario a la dirección del balón.

Después del toque simultáneo del balón por dos jugadores contrarios, el balón cae al suelo dentro de los límites de la cancha, el equipo del campo donde cae el balón comete la falta; por el contrario, si el balón cae fuera de la cancha será responsable de la falta el equipo opuesto.

Si el balón es simultáneamente golpeado y retenido por dos adversarios, hay doble falta y se repetirá el saque.

Art. 2.— BALON JUGADO POR DOS COMPAÑEROS: Cuando varios jugadores del mismo equipo disputan un balón y éste no es tocado más que por uno de ellos, se considerará como un sólo "toque de balón".

Por el contrario, cuando dos jugadores de un mismo equipo toquen simultáneamente el balón será contado como dos toques de balón (Salvo en el Bloqueo, Regla XVII, Art. 4c).

Un jugador puede devolver un balón tropezando con un compañero o empujando, pero sin utilizarlo como punto de apoyo para alcanzar el balón.

Está permitido sostener o contener a un compañero que esté a punto de cometer una falta.

Art. 3.— DOBLE FALTA: Cuando dos adversarios cometen una falta simultáneamente, el balón se pondrá de nuevo en juego repitiéndose el saque.

Art. 4.— **EL BLOQUEO:** Es la acción que consiste en intentar detener, cerca de la red, el balón proveniente del campo adversario.

a).— El bloqueo puede ser ejecutado por todos los delanteros.

Todo jugador en la red será considerado como intentando efectuar un bloqueo, si coloca cualquier parte de su cuerpo arriba de la cintura, al nivel del borde superior de la red.

Toda tentativa del bloqueo será considerada como un bloqueo si el balón ha sido efectivamente tocado por uno o varios jugadores.

El equipo que efectuó el bloqueo tiene derecho nuevamente a 3 golpes para enviar el balón al campo adversario.

b).— Todo jugador que efectúa un bloqueo en el curso del cual el balón es tocado, tiene derecho a efectuar un segundo toque de balón, a menos que este toque de balón sea considerado el primero de los 3 toques autorizados.

c).— Si el balón toca a uno o a varios bloqueadores, no será contado más que un solo toque, aún cuando éste no sea simultáneo por parte de los bloqueadores.

d).— Está prohibido a los defensas efectuar un bloqueo en la red, pero pueden recuperar el balón a cualquier distancia de los bloqueadores.

e).— El pasar las manos por encima de la red por uno varios bloqueadores está autorizado. Sin embargo, los bloqueadores no deben tocar el balón en el campo contrario antes de haberse completado la acción adversaria para enviar el balón hacia el otro capo.

Art. 5.— Cuando el balón, después de haber tocado el borde de la red y el bloqueo contrario, vuelve a caer en el campo atacante, los jugadores de éste tendrán derecho a tres nuevos toques de balón.

REGLA XVIII

JUEGO EN LA RED

Art. 1.— **BALON QUE TOCA LA RED.** Cuando un balón, en el curso del juego, toca la red entre las 2 antenas es considerada buena y el juego continua.

Art. 2.— Un balón para ser bueno debe pasar la red completamente entre las antenas supuestamente prolongadas indefinidamente y sin tocarlas.

Art. 3.— **BALON EN LA RED ENTRE LAS BANDAS LATERALES.** Puede ser recuperado (salvo el saque) a condición de que el jugador no toque la red.

Si el balón ha sido golpeado tres veces por un equipo y toca la red (sin pasarla), el árbitro no silbará "la detención del juego" hasta que se efectúe el cuarto toque o el balón haga contacto con el suelo (Excepción Regla XVII, Art. 4a y 4b).

Art. 4.— **LA RED TOCA AL JUGADOR:** Si el balón es enviado contra la red con tal fuerza que la red toque a un jugador contrario, ese contacto no constituirá una falta por parte de este último.

Art. 5.— **TOQUE SIMULTANEO:** Si dos adversarios tocan simultáneamente la red, esto constituirá una doble falta.

REGLA XIX

PASAR LAS MANOS POR ENCIMA DE LA RED

Art. 1.— **DURANTE EL BLOQUEO:** El toque del balón en campo contrario, pasando las manos por encima de la red, antes que el ataque haya sido efectuado, constituye una falta.

Art. 2.— **DESPUES DEL REMATE:** El paso de las manos por encima de la red después del remate está autorizado.

REGLA XX

INVASION DE LA LINEA CENTRAL

Art. 1.— CONTACTO CON EL CAMPO ADVERSARIO: El contacto de una parte cualquiera del cuerpo de un jugador con el campo contrario constituye una falta.

El hecho de tocar el terreno contrario con el (los) pie (s) no constituirá falta, si éste (os) pie (s) queda (n) en contacto con la línea central o se halla (n) directamente por encima de ésta en el momento del contacto.

Penetrar en el campo adversario después del silbatazo del árbitro no constituye una falta.

La invasión del plano vertical bajo la red, con una parte cualquiera del cuerpo, con el fin de atraer la atención del contrario o molestarlo, es considerado como falta.

Art. 2.— TRASPASO DEL PLANO DE LA RED; El traspaso del plano vertical bajo la red por un jugador, si no toca la cancha o un jugador adversario, no se considera falta.

REGLA XXI

JUGADORES DE LA LINEA DEFENSIVA

Art. 1.— Los zagueros no pueden enviar el balón desde la zona de ataque al campo contrario, sino cuando el balón se encuentra a menor altura que el borde superior de la red. En cambio, desde su propia zona pueden devolverlo al campo contrario por cualquier medio permitido.

Un zaguero al rematar desde su propia zona puede caer sobre la línea de ataque o más allá de ésta, siempre que al iniciar su acción no haya ni franqueado ni tocado esa línea.

Art. 2.— Los zagueros no pueden participar en el bloqueo.

Art. 3.— Si un zaguero se encuentra fuera de la cancha, pero en la prolongación de la zona de ataque, estará considerado como encontrándose en esa zona y no le está permitido golpear un balón a altura mayor del borde superior de la red.

REGLA XXII

BALON FUERA DE JUEGO

Art. 1.— BALON QUE TOCA LA RED FUERA DE LAS MARCAS VERTICALES. Un balón que toca una antena o la red fuera de las marcas verticales laterales, es malo.

Art. 2.— BALON FUERA: El balón está fuera cuando toca el suelo o un objeto fuera de los límites de la cancha. Un balón que toca una línea límite es bueno.

Art. 3.— BALON MUERTO: El juego se detiene siempre al sonar el silbato del primer árbitro. El balón se considera entonces que está "muerto".

REGLA XXIII

PERDIDA DE UN SAQUE O GANANCIA DE UN PUNTO POR EL CONTRARIO

Art. 1.— El equipo pierde el saque o su contrario gana un punto cuando:

- 1.— El balón toca el suelo.
- 2.— Un equipo ha jugado el balón más de tres veces consecutivas (Ref. Regla XVI, Art. 1) Excepción (Regla XVII, Art. 4a y 4b).
- 3.— El balón es retenido o empujado. (Regla XVI, Arts. 3 y 5).
- 4.— El balón toca a un jugador por debajo de la cintura. (Regla XVI, Arts. 2 y 3).
- 5.— Un jugador toca el balón dos veces seguidas. (Regla XVI, Art. 6). Excepción: En el bloqueo (Regla XVII, Art. 4b).
- 6.— El equipo, en el momento del saque, ha cometido una falta de colocación. (Regla V, Art. 4).
- 7.— Un jugador toca la red o las marcas laterales verticales (comprendiendo las antenas flexibles) (Regla IX, Art. 2 y Regla XVIII).

- 8.— Un jugador rebasa completamente la línea central (Regla XX, Art. 1).
- 9.— Un jugador retama cuando el balón está en campo contrario (Regla XIX, Art. 2).
- 10.— Un zaguero que se encuentra en zona de ataque, devuelve incorrectamente el balón al campo contrario (Regla XXI).
- 11.— El balón toca la red, o traspasa el plano de su prolongación, enteramente por el exterior de las antenas o su imaginaria prolongación perpendicular (Ref. Regla XVIII, Art. 2 y Regla XIII, Art. 1 y 3c).
- 12.— Balón fuera o tocando un objeto fuera de la cancha (Regla XXII, Art. 2).
- 13.— El balón es devuelto por un jugador ayudado por otro de su equipo, en particular como punto de apoyo (Regla XVII, Art. 2). Sin embargo, después de haber golpeado el balón, un jugador puede tocar un poste sin que ello constituya una falta.
- 14.— Un jugador recibe una amonestación personal. (Regla IV, Art. 4).
- 15.— Después de la primera observación del árbitro, el equipo recibe de sus directivos, entrenadores o suplentes, instrucciones deliberadas (Regla IV, Art. 3e).
- 16.— Cuando dos jugadores contrarios cometen falta, sólo será contada la primera falta cometida. Si las faltas se cometen simultáneamente, será repetido el saque. (Regla XVII, Art. 3) y (Regla XVIII, Art. 5).
- 17.— Traspasar bajo la red y tocar el balón o a un jugador adversario cuando el balón está en juego en campo contrario (Regla XX, Art. 2).

NOTA:

Rebasar el plano vertical de la red por debajo de ésta, sin tocar a un adversario ni impedir su acción no constituye falta.

- 18.— Se demora el juego reiteradamente. (Regla XIII, Art. 6).
 - 19.— Se hace un cambio ilegal de un jugador. (Regla V, Art. 2, incisos c y d).
 - 20.— Cuando se pide un tercer tiempo muerto para descanso solicitado, después de haber recibido una observación (Regla XII, Art. 6).
 - 21.— Cuando se prolonga el segundo tiempo muerto para descanso más de 30 segundos. (Regla XII, Art. 6).
 - 22.— Demorar un cambio después del 2do. tiempo muerto reglamentario. (Regla V, Art. 2c).
 - 23.— Cuando un jugador abandona el campo sin autorización del árbitro (salvo entre los juegos (sets) (Regla IV, Art. 3f).
 - 24.— Cuando un jugador golpea los pies en el suelo o hace gestos a los adversarios. (Regla IV, Art. 3g).
 - 25.— Cuando se efectúa el bloqueo antirreglamentariamente (Regla XVII, Art. 4).
- Además de los casos enumerados arriba, el equipo que saca, pierde el saque en los casos siguientes:
- 26.— Si el saque no se efectúa desde el lugar correspondiente. (Regla V, Art. 5 y Regla XIII, Art. 1).
 - 27.— Si el jugador que sirve toca la línea final o las traspasa al momento de realizar el saque. (Regla XIII, Art. 1).
 - 28.— Si el balón de saque traspasa la red con la ayuda de un compañero. (Regla XIII, Art. 3d).
 - 29.— Si el saque no se efectúa en el orden de rotación. (Regla XIII, Art. 4).
 - 30.— Si el saque no ha sido correctamente efectuado. (Regla XIII, Arts. 1 y 3).

31.— Efectúan movimientos de brazos, saltos o forman grupos de dos o varios jugadores, destinados a efectuar una pantalla con la intención de ocultar las acciones del que saca. (Regla XIII, Art. 7).

**REGLA XXIV
COMPUTO DE PUNTOS Y RESULTADOS DEL JUEGO**

Art. 1.— Cuando un equipo no puede devolver correctamente el balón por encima de la red al campo contrario, comete una falta. Esta falta será sancionada concediendo un punto al equipo adversario si éste tiene el servicio o por un cambio de saque en el caso contrario.

Art. 2.— Un juego es ganado cuando un equipo obtiene 2 puntos de ventaja con un mínimo de 15 puntos. Cuando el marcador llega a 14/14, es preciso continuar jugando para obtener uno de los marcadores siguientes: 16/14, 17/15, 18/16, 19/17, etc.

Art. 3.— **INCOMPARECENCIA:** Un equipo que rehuse jugar después de haber recibido la notificación del primer árbitro, será declarado incomparecido (el marcador 15/0 para cada "juego" y 3/0 para el partido), salvo en caso de que un equipo llegue a quedar incompleto por sucesivas lesiones. (Regla V, Art. 3, inciso d).

**REGLA XXV
DECISIONES Y RECLAMACIONES**

Art. 1.— Las decisiones del primer árbitro son inapelables, durante el partido.

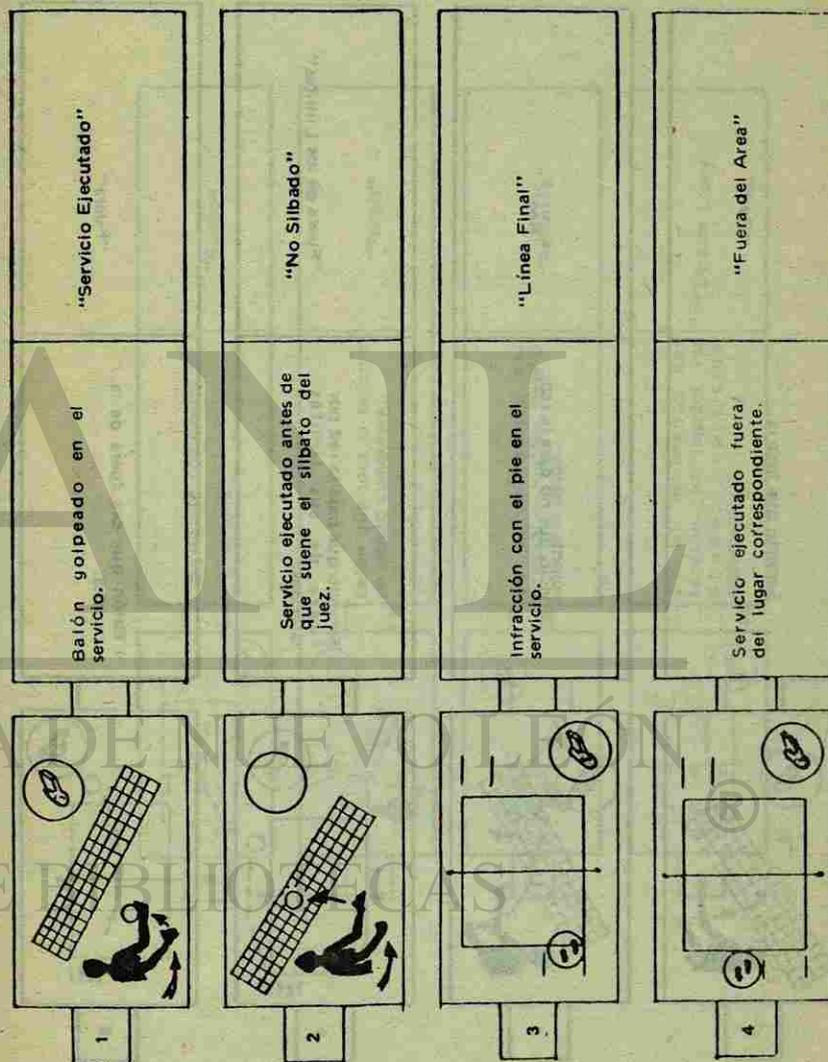
Art. 2.— Una protesta referente a la interpretación de las reglas debe ser solucionada inmediatamente por el árbitro.

Solo el capitán del equipo que protesta pueda reclamar.

Art. 3.— **RECLAMACIONES:** Cuando la explicación del árbitro a la petición del capitán, no sea juzgada satisfactoria, podrá recurrir a una mayor autoridad.

El primer árbitro continuará dirigiendo el juego y hará posteriormente un informe sobre dicha reclamación.

**ASPECTOS TECNICOS DE LAS
JUGADAS Y SUS TERMINOS**



31.— Efectúan movimientos de brazos, saltos o forman grupos de dos o varios jugadores, destinados a efectuar una pantalla con la intención de ocultar las acciones del que saca. (Regla XIII, Art. 7).

**REGLA XXIV
COMPUTO DE PUNTOS Y RESULTADOS DEL JUEGO**

Art. 1.— Cuando un equipo no puede devolver correctamente el balón por encima de la red al campo contrario, comete una falta. Esta falta será sancionada concediendo un punto al equipo adversario si éste tiene el servicio o por un cambio de saque en el caso contrario.

Art. 2.— Un juego es ganado cuando un equipo obtiene 2 puntos de ventaja con un mínimo de 15 puntos. Cuando el marcador llega a 14/14, es preciso continuar jugando para obtener uno de los marcadores siguientes: 16/14, 17/15, 18/16, 19/17, etc.

Art. 3.— **INCOMPARECENCIA:** Un equipo que rehuse jugar después de haber recibido la notificación del primer árbitro, será declarado incomparecido (el marcador 15/0 para cada "juego" y 3/0 para el partido), salvo en caso de que un equipo llegue a quedar incompleto por sucesivas lesiones. (Regla V, Art. 3, inciso d).

**REGLA XXV
DECISIONES Y RECLAMACIONES**

Art. 1.— Las decisiones del primer árbitro son inapelables, durante el partido.

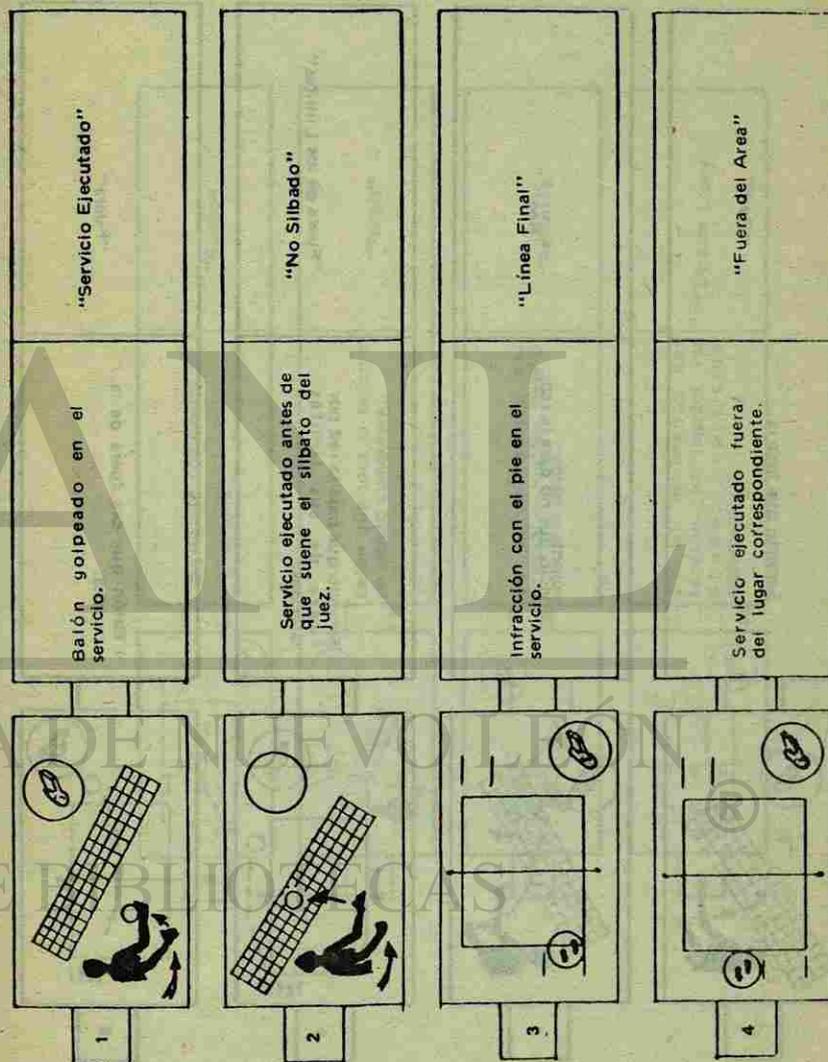
Art. 2.— Una protesta referente a la interpretación de las reglas debe ser solucionada inmediatamente por el árbitro.

Solo el capitán del equipo que protesta pueda reclamar.

Art. 3.— **RECLAMACIONES:** Cuando la explicación del árbitro a la petición del capitán, no sea juzgada satisfactoria, podrá recurrir a una mayor autoridad.

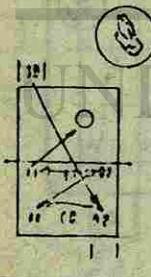
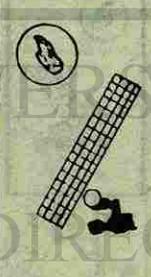
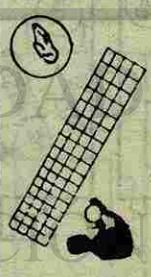
El primer árbitro continuará dirigiendo el juego y hará posteriormente un informe sobre dicha reclamación.

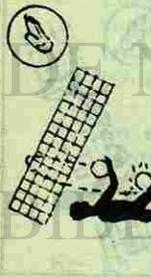
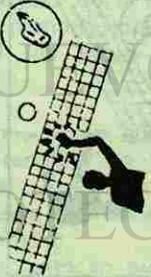
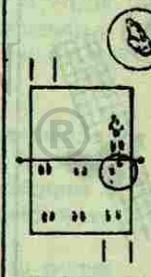
**ASPECTOS TECNICOS DE LAS
JUGADAS Y SUS TERMINOS**

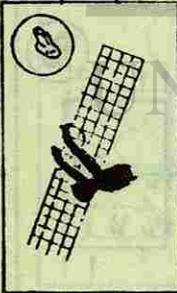
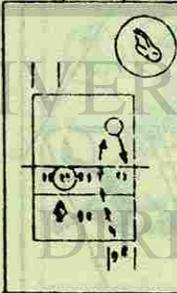
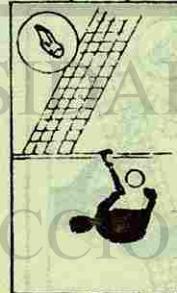
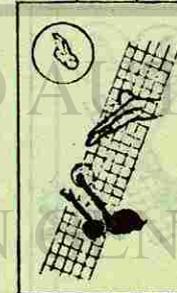


	<p>Servicio que toca la red.</p>	<p>"Red"</p>
	<p>Servicio que no pasa la red.</p>	<p>"Red"</p>
	<p>Servicio que pasa la red por fuera de sus límites laterales.</p>	<p>"Fuera de los Límites"</p>
	<p>Balón que cae fuera de la cancha.</p>	<p>"Fuera"</p>

	<p>Balón que cae dentro de la cancha.</p>	<p>"Bueno"</p>
	<p>Balón que toca el techo o un objeto cualquiera.</p>	<p>"Techo"</p>
	<p>En el momento del servicio, el jugador lleva o empuja el balón.</p>	<p>"Retenido"</p>
	<p>En el momento del servicio, un jugador no ocupa la posición reglamentaria.</p>	<p>"Fuera de Lugar"</p>

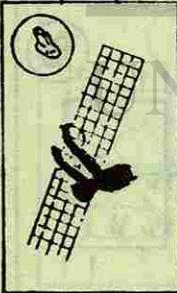
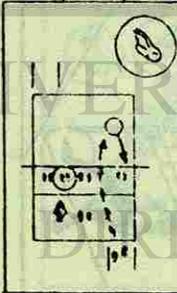
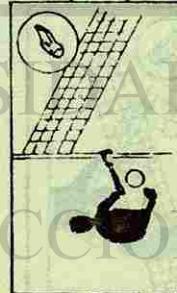
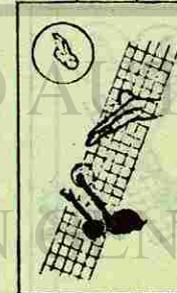
	<p>Un equipo da más de tres golpes consecutivos al balón.</p>	<p>"4 Golpes o Número de Golpes"</p>
	<p>El balón ha sido retenido.</p>	<p>"Retenido"</p>
	<p>Balón tirado intencionalmente contra la pared o demorado por un jugador.</p>	<p>"Demora de Juego"</p>
	<p>El balón ha tocado a un jugador por debajo de la cintura.</p>	<p>"Pierna"</p>

	<p>El balón ha tocado al jugador dos veces consecutivas o ha rodado a lo largo del cuerpo.</p>	<p>"Doble Golpe"</p>
	<p>Un jugador toca la red durante el juego.</p>	<p>"Red"</p>
	<p>Un jugador ha pasado una parte de su cuerpo por debajo de la red con el fin de molestar o de atraer la atención del adversario.</p>	<p>"Pasa el Cuerpo"</p>
	<p>Un jugador ha tocado o franqueado la línea o ha caído en la cancha contraria.</p>	<p>"Invasión"</p>

			
<p>Un jugador ha pasado la mano por encima de la red y ha tomado el balón en la cancha contraria.</p>	<p>Un zaguero ha realizado una jugada ilegal en la zona de ataque.</p>	<p>Un jugador se ha servido de un objeto como apoyo para devolver el balón.</p>	<p>Dos adversarios cometen simultáneamente una falta.</p>
<p>"Pasa la Mano".</p>	<p>"Zona de Ataque".</p>	<p>"Designará el Nombre del Objeto".</p>	<p>"Doble Falta".</p>

INSTRUCCIONES PARA LLENAR UNA HOJA DE ANOTACION INTERNACIONAL

- 1.— Antes de iniciarse el juego, el anotador debe registrar los nombres y los números de los jugadores de ambos equipos en el casillero "integración de equipos", ubicado a la izquierda en la parte inferior de la hoja de anotación, y recabar la firma de los capitanes y entrenadores autorizados para efectuar los cambios.
- 2.— Después de efectuado el sorteo, debe escribir a la izquierda de la planilla del primer set (1) el nombre del equipo que ocupa la cancha de la izquierda con respecto al anotador, y a la derecha (1) el nombre del otro equipo.
- 3.— Una vez ubicados los equipos en la cancha, el anotador debe registrar en la citada planilla del primer set, en la columna "No. de los Jugadores" (2) el orden en que los jugadores efectuarán el servicio en la siguiente forma: No. 1, zaguero derecho; No. 2, delantero derecho; No. 3, delantero centro; No. 4 delantero izquierdo; No. 5, zaguero izquierdo y No. 6, zaguero centro. Los números de los jugadores se registran en la casilla superior correspondiente a cada número de orden.
- 4.— Cuando el juez dé la orden para dar comienzo al set, el anotador apunta la hora exacta de la iniciación, debiendo al final del set anotar también la hora exacta de la terminación.
- 5.— En el momento en que se efectúa el primer servicio, el anotador escribirá un 0 en la columna 1 (3) frente al número del jugador que lo efectúa y una X en la columna 1 (3) del equipo que recibe el servicio, frente al número de su zaguero derecho.
- 6.— En el momento en que cada jugador efectúa su primer servicio, debe registrarse en la casilla correspondiente de la columna 1 (4) el número de puntos que ha obtenido su equipo hasta ese momento, sin tener en cuenta los puntos obtenidos por el equipo adversario.

			
<p>Un jugador ha pasado la mano por encima de la red y ha tomado el balón en la cancha contraria.</p>	<p>Un zaguero ha realizado una jugada ilegal en la zona de ataque.</p>	<p>Un jugador se ha servido de un objeto como apoyo para devolver el balón.</p>	<p>Dos adversarios cometen simultáneamente una falta.</p>
<p>"Pasa la Mano".</p>	<p>"Zona de Ataque".</p>	<p>"Designará el Nombre del Objeto".</p>	<p>"Doble Falta".</p>

INSTRUCCIONES PARA LLENAR UNA HOJA DE ANOTACION INTERNACIONAL

- 1.— Antes de iniciarse el juego, el anotador debe registrar los nombres y los números de los jugadores de ambos equipos en el casillero "integración de equipos", ubicado a la izquierda en la parte inferior de la hoja de anotación, y recabar la firma de los capitanes y entrenadores autorizados para efectuar los cambios.
- 2.— Después de efectuado el sorteo, debe escribir a la izquierda de la planilla del primer set (1) el nombre del equipo que ocupa la cancha de la izquierda con respecto al anotador, y a la derecha (1) el nombre del otro equipo.
- 3.— Una vez ubicados los equipos en la cancha, el anotador debe registrar en la citada planilla del primer set, en la columna "No. de los Jugadores" (2) el orden en que los jugadores efectuarán el servicio en la siguiente forma: No. 1, zaguero derecho; No. 2, delantero derecho; No. 3, delantero centro; No. 4 delantero izquierdo; No. 5, zaguero izquierdo y No. 6, zaguero centro. Los números de los jugadores se registran en la casilla superior correspondiente a cada número de orden.
- 4.— Cuando el juez dé la orden para dar comienzo al set, el anotador apunta la hora exacta de la iniciación, debiendo al final del set anotar también la hora exacta de la terminación.
- 5.— En el momento en que se efectúa el primer servicio, el anotador escribirá un 0 en la columna 1 (3) frente al número del jugador que lo efectúa y una X en la columna 1 (3) del equipo que recibe el servicio, frente al número de su zaguero derecho.
- 6.— En el momento en que cada jugador efectúa su primer servicio, debe registrarse en la casilla correspondiente de la columna 1 (4) el número de puntos que ha obtenido su equipo hasta ese momento, sin tener en cuenta los puntos obtenidos por el equipo adversario.

7.— Después que los seis jugadores de un equipo han efectuado su primer servicio se habrá llenado la columna vertical 1, y por lo tanto cuando los jugadores inicien su segunda serie de servicios se utilizará la columna vertical 2 (5) para indicar que un jugador inicia su segunda serie de servicios en la misma forma en que se hizo en la columna 1, es decir, registrando los puntos obtenidos por su equipo hasta ese momento; una vez llenada la columna 2 por haberse cumplido la segunda serie de servicios se sigue la columna 3, y así sucesivamente.

8.— Los puntos obtenidos por cada equipo durante el set deben registrarse en la columna "Scors" colocada a la derecha de la planilla de cada equipo, cruzando el número correspondiente.

En la parte inferior de la columna "Score" se marcarán los tiempos de descanso solicitados por cada equipo.

9.— Cuando un sustituto entre en juego, el anotador registra su número en la columna "No. de los Jugadores" en la casilla que ha quedado vacía debajo del número del jugador a quien va a sustituir (6); al mismo tiempo debe anotar en la columna "Scores en el Cambio" a la derecha del número del sustituto (7) el score obtenido por ambos equipos hasta ese momento. En primer término deben figurar los puntos del equipo que hace el cambio. Si el titular volviera a entrar en juego, se anotará en la misma forma el score en la casilla ubicada a la derecha de su número (8).

10.— Antes de la iniciación y durante la disputa del segundo, tercero y cuarto set se efectuarán las mismas operaciones que en el primer set. En cada set debe modificarse la posición de los equipos en la planilla, como consecuencia del cambio de posición en la cancha.

11.— La disposición de la planilla para el quinto set (o tercero, si el partido se juega a ganar dos sets) es distinta ya que en este caso se utiliza una planilla doble. La posición de los jugadores de cada equipo se registra dos veces, a la izquierda de la primera parte de la planilla (9) y la otra a la derecha de la segunda parte (10), de acuerdo con la posición que ocupan los equipos en la cancha con respecto al anotador.

Hasta que uno de los equipos obtenga el octavo punto se utiliza la primera parte de la planilla, marcándose el score en las columnas correspondientes que van de 1 a 8, una vez efectuado el cambio de cancha se transcriben en la segunda parte de la planilla los resultados obtenidos hasta ese momento por ambos equipos, y se continúa después como en los otros sets. El procedimiento es similar para los tiempos de descanso; sin embargo, es conveniente que el anotador apunte las solicitudes de tiempos de descanso anteriores al cambio de cancha en las dos partes de la planilla, para evitar la posibilidad de un olvido.

Después del cambio de cancha, y por lo tanto de planilla, el anotador debe utilizar con una raya oblicua las casillas de saques encima de la casilla correspondiente al jugador a quien le toque efectuar el servicio en un equipo y encima de la casilla del jugador a quien le corresponderá el próximo servicio en el otro equipo.

12.— Al terminar cada set, el anotador cerrará las columnas de servicios de cada equipo, e inutilizará los espacios libres que hayan quedado.

13.— Una vez terminado el partido, el anotador transcribirá en el lugar destinado al efecto, los resultados de cada set, el resultado final y la duración total del partido; después recabará las firmas de los dos capitanes, de los dos entrenadores, del árbitro, del juez y la del propio anotador.

14.— En el espacio destinado a "Observaciones" el anotador consignará durante el juego o antes de la firma de la hoja de anotación, todas las observaciones o incidentes registrados, reclamaciones de orden técnico, interrupciones, etc., así como las constancias formuladas por los funcionarios, médicos, etc.

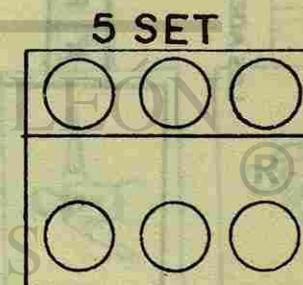
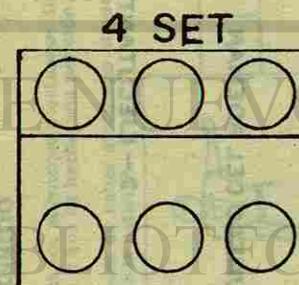
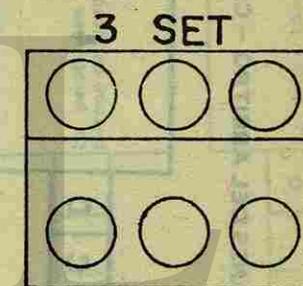
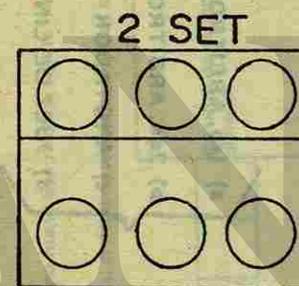
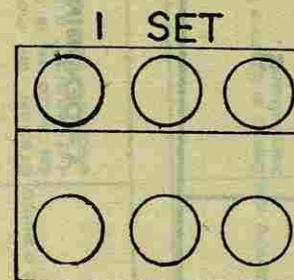
15.— En los partidos internacionales, la hoja de anotación debe llenarse simultáneamente utilizando papel carbón en cuatro ejemplares por lo menos, que tendrán el siguiente destino: uno para cada equipo participante, uno para la entidad organizadora y uno para la Federación Internacional de Voleibol.

ANEXO TECNICO No. 4

Estas formas servirán para que cada entrenador antes de empezar un juego indique las posiciones (orden de rotación) de su equipo, esta hoja la debe entregar al juez auxiliar o bien al anotador poniendo el número que cada uno de los jugadores porte en su uniforme, utilizando una casilla para cada número, ejemplo: si al equipo le corresponde el primer servicio, el jugador que se coloca en el área de servicio estará en la posición No. 1, el delantero derecho en la posición No. 4, zaguero izquierdo posición No. 5 y zaguero centro posición No. 6 (Ver figura No. 1).

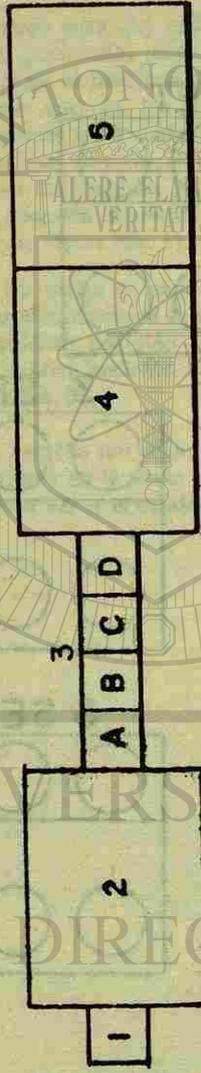
El equipo que no tenga el servicio, el primer sacador ocupará la posición de delantero derecho 2, el delantero centro posición No. 3, el delantero izquierdo posición No. 4, zaguero izquierdo posición No. 5, zaguero centro posición No. 6, y zaguero derecho posición No. 1 (Ver figura No. 2).

El entrenador o capitán del equipo entregará esta hoja antes de cada set y deberá firmarla en la parte inferior del cuadro, recogiénola al terminar el set para llenar el cuadro siguiente.



102111654

LOS ADEMANES DEL ARBITRO - CLAVES



1.- NUMERO DEL ADEMAN

4.- DENOMINACION

- a) 1ro. ARBITRO
 b) 2do. ARBITRO
 c) ANOTADOR
 d) JUEZ DE LINEA

3.- EJECUTANTE

2.- DIBUJO

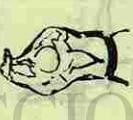
5.- DESCRIPCION

Ademanes de los árbitros aprobados por el Congreso de la Federación Internacional celebrado en Munich, Alemania (6/9/1972).

OBSERVACIONES:

- 1.- Todos los ademanes efectuados con una mano son hechos con la mano del lado del equipo que ha cometido la falta, o que ha hecho una petición.
 2.- Después de haber ejecutado el ademán, el árbitro señala al jugador que ha cometido la falta o al equipo que ha hecho la petición.

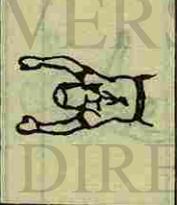
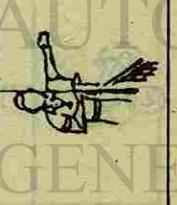
	A	Cambio de servicio o punto ganado.	Efectuar un movimiento del brazo en la dirección del equipo* que debe efectuar el servicio.
	A B	La pelota cae dentro del terreno de juego.	Dirigir el brazo y los dedos hacia abajo.
	D	La pelota cae dentro del terreno de juego.	Bajar la bandera.

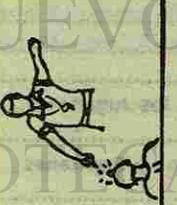
	<p>A</p> <p>B</p>	<p>La pelota fuera. (Afuera de las antenas y/o del terreno) o al exterior de la banda vertical, o que toque las antenas.</p>	<p>Levantar los antebrazos verticalmente, las manos abiertas, palmas hacia el exterior.</p>
	<p>D</p>	<p>La pelota cae fuera del terreno de juego.</p>	<p>Levantar la Bandera.</p>
	<p>A</p> <p>B</p>	<p>La pelota cae fuera del terreno, pero fue tocada.</p>	<p>Frotar con la mano colocada horizontalmente sobre los dedos de la mano colocada verticalmente.</p>
	<p>D</p>	<p>Igual que el anterior.</p>	<p>Levantar la bandera y tocar la parte de atrás con la palma de la mano.</p>

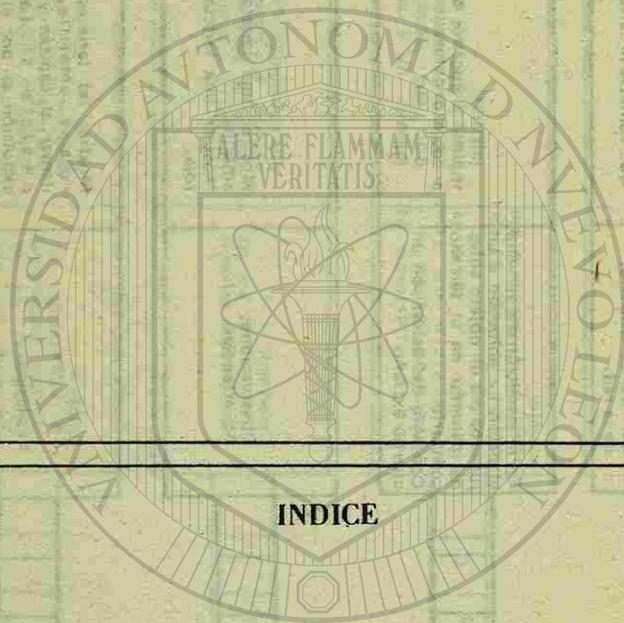
	<p>D</p>	<p>El balón pasó completamente fuera de las bandas verticales y de las antenas. Falta al momento del servicio.</p>	<p>Agitar la bandera y mostrar con un dedo las bandas verticales a las antenas. Agitar la bandera y mostrar la zona del servicio.</p>
	<p>A</p> <p>B</p>	<p>El balón es golpeado cuatro veces por el mismo equipo.</p>	<p>Con el brazo extendido verticalmente, marcar con cuatro dedos.</p>
	<p>A</p> <p>B</p>	<p>Pasarse de la línea central o del plano vertical abajo de la red. Pasarse abajo de la red o tocar la pelota o un jugador en el campo contrario.</p>	<p>Señalar la línea central al mismo tiempo hacer un movimiento de servicio contrario. Señalar al jugador que ha cometido la falta.</p>
	<p>A</p>	<p>Balón: Detenido. Acarreado. Jalado. Empujado. Levantado.</p>	<p>Levantar lentamente una mano con la palma hacia arriba.</p>

	<table border="1"> <tr><td>A</td><td>B</td></tr> </table>	A	B	<p>Balón golpeado dos veces consecutivamente por el mismo jugador, doble golpe del balón y rodada del balón.</p>	<p>Con el brazo extendido verticalmente marcar con dos dedos.</p>	
A	B					
	<table border="1"> <tr><td>A</td></tr> </table>	A	<p>El balón toca una parte del cuerpo abajo de la cintura.</p>	<p>Señalar al jugador que cometió la falta con una mano y con la otra hacer un ademán oblicuo de la cintura hacia el suelo.</p>		
A						
	<table border="1"> <tr><td>A</td></tr> </table>	A	<p>Final del Set.</p>	<p>Cruzar los antebrazos frente al pecho.</p>		
A						
	<table border="1"> <tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td></tr> </table>	A	B	C	<p>Tiempo muerto para descanso.</p>	<p>Colocar la palma de una mano sobre los dedos de la otra mano que están en posición vertical (formar una T), después señalar con una mano al equipo que ha pedido descanso.</p>
A	B	C				

	<table border="1"> <tr><td>A</td><td>B</td></tr> </table>	A	B	<p>Cambio de Jugador.</p>	<p>Rotación de una mano alrededor de la otra.</p>
A	B				
	<table border="1"> <tr><td>A</td></tr> </table>	A	<p>El balón no fue lanzado o soltado de la mano al momento del servicio.</p>	<p>Levantar el brazo extendido, con la palma de la mano volteada hacia arriba.</p>	
A					
	<table border="1"> <tr><td>A</td></tr> </table>	A	<p>Retardo en la ejecución del servicio (más de 5").</p>	<p>Con el brazo extendido marcar con los 5 dedos de la mano.</p>	
A					
	<table border="1"> <tr><td>A</td></tr> </table>	A	<p>El balón tocó la red después de la ejecución del servicio. Un jugador tocó el borde superior de la red.</p>	<p>Tocar con la mano la red. Tocar con la mano la red y señalar al jugador.</p>	
A					

20		A	Falta simultánea cometida por dos jugadores de los equipos adversarios o repetición de jugada.	Levantar verticalmente los dos pulgares.
21		A B	Un jugador zaguero participa en el bloqueo.	Levantar verticalmente los brazos y señalar al jugador que cometió la falta.
22		A B C	Fuera de posición al momento del servicio. El servicio no fue efectuado en el orden de rotación. Posición incorrecta de los jugadores al momento del servicio.	Dibujar un círculo con una mano y señalar el (los) jugador (es) faltista(s).
23		A	Golpear el balón entre el adversario en b l o q u e o irregular.	El árbitro pasa la mano por arriba de la red e indica al jugador que cometió la falta.

24		A B	Dentro de la zona de ataque un jugador zaguero devuelve al campo contrario el balón que está más arriba del borde superior de la red.	Efectuar un movimiento de arriba hacia abajo con el antebrazo y señalar al jugador que cometió la falta.
25		A B	En la ejecución del servicio el balón ha golpeado a un jugador o a un objeto antes de penetrar en el terreno contrario. Contacto del balón con un cuerpo extraño.	Indicar al jugador o al objeto golpeado.
26		A	Observaciones Advertencias	Mostrar una tarjeta amarilla. Mostrar una tarjeta roja.
27		A	Expulsión.	Mostrar las tarjetas roja y amarilla, llamar al capitán y decirle si la expulsión es por el juego o por el set.



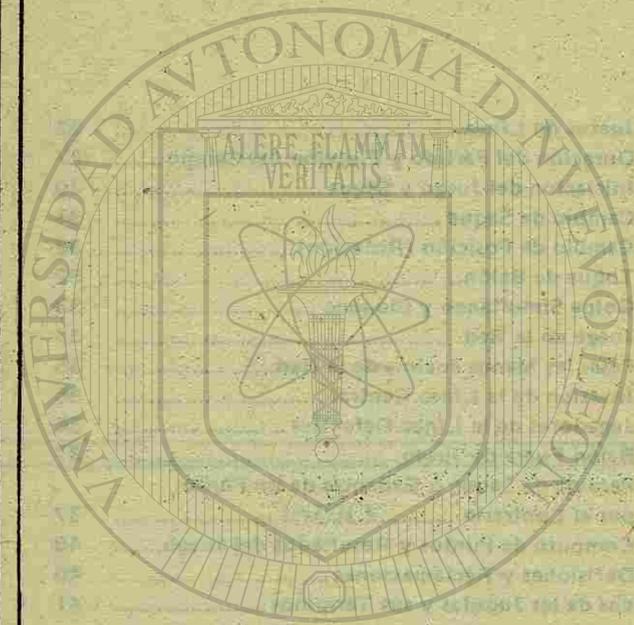
INDICE

	Página
Reseña Histórica.....	2
Nota Preliminar.....	3
Diagrama de la Cancha.....	4
REGLA 1.— Cancha y líneas de Juego.....	6
Diagrama Red y Postes.....	7
REGLA 2.— La Red.....	8
REGLA 3.— El Balón.....	9
REGLA 4.— Derechos y Deberes de los Jugadores.....	10
REGLA 5.— Los equipos.....	13
REGLA 6.— Entrenadores, Directivos y Capitanes de los Equipos.....	18
REGLA 7.— Integración del Equipo de Arbitros.....	19
REGLA 8.— Primer Arbitro.....	19
REGLA 9.— Segundo Arbitro.....	20
REGLA 10.— Anotador.....	21

60

REGLA 11.— Jueces de Línea.....	22
REGLA 12.— Duración del Partido y Elección del Campo.....	27
REGLA 13.— Iniciación del Juego y Saque.....	30
REGLA 14.— Cambio de Saque.....	31
REGLA 15.— Cambio de Posición (Rotación).....	32
REGLA 16.— Toque de Balón.....	32
REGLA 17.— Golpe Simultáneo y Bloqueo.....	33
REGLA 18.— Juego en la Red.....	35
REGLA 19.— Pasar las Manos encima de la Red.....	35
REGLA 20.— Invasión de la Línea Central.....	36
REGLA 21.— Jugadores de la Línea Defensiva.....	36
REGLA 22.— Balón Fuera de Juego.....	37
REGLA 23.— Pérdida de Saque o Ganancia de un Punto por el Contrario.....	37
REGLA 24.— Computo de Puntos y Resultados del Juego.....	40
REGLA 25.— Decisiones y Reclamaciones.....	40
Aspectos Técnicos de las Jugadas y sus Términos.....	41
Instrucciones para llenar una Hoja de Anotación Internacional.....	47
Anexo Técnico No. 4.....	50
Los Ademanes del Arbitro (Claves).....	52
Ademanes aprobados en el Congreso de la Federación Internacional, Munich, Alemania 6/9/72.....	53

61



ESCUELA DE LICENCIATURA EN
ORGANIZACION DEPORTIVA

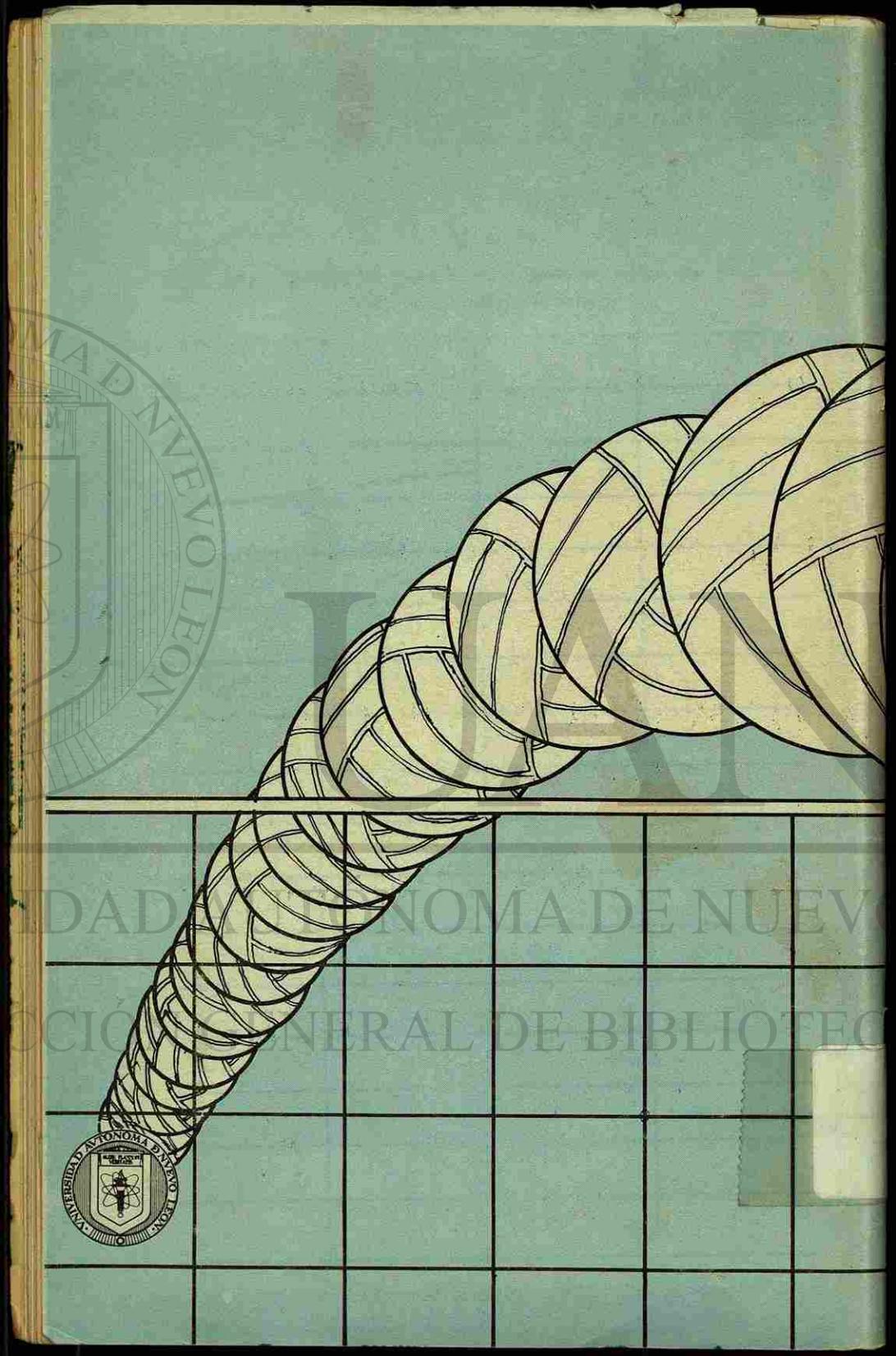
ING. CAYETANO GARZA GARZA
DIRECTOR

PROFR. JUAN MARCIANO GARZA S.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
ASOCIACIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

