REGLAMENTO DE VOLEIBOL.

A continuación se mencionan algunas de las reglas que se consideran de mayor importancia para nuestro curso.

Las reglas correspondientes a medidas de la cancha, red y balón no se incluyen ya que anteriormente fueron mencionadas.

PARTICIPANTES SUS RESPONSABILIDADES
Y DERECHOS.

EQUIPOS:

COMPOSICION y REGISTRO.

- Un equipo se compone de 12 jugadores como máximo, un entrenador, un asistente de entrenador y un médico o masajista.
- Sólo los jugadores registados en la hoja del encuentro pueden participar en el juego.
- La composición del equipo no puede modificarse después de que capitán y entrenador hayan firmado la hoja del encuentro.

DESIGNACION DE CAPITAN

- Uno de los jugadores registrados será designado como capitán de equipo.

JUGADORES:

INDUMENTARIA DE LOS JUGADORES.

- Debe ser uniforme, limpia y del mismo color. Se compone de camiseta y pantalón corto. El calzado debe ser ligero, flexible, de caucho o cuero y sin tacón.
- La camiseta debe llevar números de por lo menos 8 cm. de alto en el pecho y de 15 cm. de alto en la espalda. El ancho de la cinta de los números debe ser 2 cm. por lo menos. Los números pueden ser escogidos del 1 al 15 (de preferencia del 1 al 12).
- Si ambos equipos se presentan en indumentaria del mismo color, el equipo local debe cambiar. En cancha neutral, debe cambiar el equipo que aparezca en primer término en la hoja del encuentro.

- El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores lo siguiente:
  a) A jugar descalzos.
  b) A cambiar camisetas sudadas, ya sea entre dos sets o después de sustitución, a condición de que sean del mismo color y tengan el mismo número.
- Si hace frío, el primer árbitro puede autorizar a los equipos a jugar con ropa de abrigo a condición de que sea de color uniforme, del mismo diseño y esté numerada reglamentariamente.

INDUMENTARIA Y OBJETOS
PROHIBIDOS.

- Se prohibe a los jugadores llevar alhajas, alfileres, brazaletes, vendaje de yeso, etc.
- se prohibe jugar en uniforme de color claramente diferente o sin números reglamentarios.

DEBERES DE LOS PARTICIPANTES.

- Conocer las reglas de juego y cumplirlas estrictamente.
- Aceptar con espiritu deportivo las decisiones de los árbitros. En caso de duda, sólo el capitán en juego puede pedir aclaraciones al primer árbitro.

CONDUCTA DURANTE EL JUEGO.

Los participantes deben conducirse con espíritu del juego limpio y de acuerdo con los principios siguientes:

- Comportarse cortés y respetuosamente con los árbitros y adversarios.
- Evitar acciones o actitudes que tiendan a influenciar las decisiones de los árbitros o a ocultar las faltas de su equipo. (Al recibir el saque; aplaudir, gritar, etc.)
- Evitar acciones y actitudes tendientes a retrasar el juego o consideradas como tales.
- Si está fuera del juego, no dar instrucciones a los jugadores que están jugando.

CAPITAN DE EQUIPO.

- El capitan de equipo se identifica con una barra de 8cm x15cm. de color diferente a la camiseta, colocada a la izquierda del pecho.
- Es responsable de la conducta y disciplina de todos los jugadores de su equipo.
- Antes del encuentro el capitán de equipo:
  a) Firma la hoja del encuentro.
  b) Representa a su equipo en el sorteo.
- Durante el encuentro, el capitán ejerce sus funciones cuando están en la cancha.
  a) Puede pedir a los árbitros que autoricen los cambios de indumentaria.
  b) Durante las interrupciones de juego puede presentar, al árbitro correspondiente, las solicitudes o preguntas formuladas correctamente por sus compañeros de juego.
  c) Es el único autorizado para solicitar explicaciones sobre la aplicación o interpretación de reglas. Si la explicación o interpretación no le satisface debe reclamar al árbitro de inmediato y solicitar que, al finalizar el encuentro, su protesta sea registrada en la hoja del encuentro.
  d) Es el único que puede solicitar al primer árbitro la revisión de la red, del piso, del balón, verificación de las posiciones del equipo contrario, etc.
  e) Tiene derecho a solicitar interrupciones legales de juego.
- Al terminar el encuentro el capitán de equipo:
  a) Da las gracias a los árbitros y firma la hoja de anotación para ratificar el resultado.
  b) Puede confirmar sobre la hoja del encuentro una reclamación respecto a los hechos protestados ante el primer árbitro durante el encuentro.
- Cuando el capitán es reemplazado y sale del campo el entrenador o él mismo debe designar otro jugador que ejerza sus funciones.

ENTRENADORES.

RESPONSABILIDADES DEL ENTRENADOR.

- El entrenador es responsable de la conducta y disciplina de los jugadores.
- Antes del juego registra y verifica en la hoja del encuentro los nombres y números de sus jugadores, y la firma de conformidad.
- Antes de cada set (juego) entrega al anotador, o al segundo árbitro, la ficha de posiciones debidamente llena y firmada.
- Antes del encuentro puede dirigir el calentamiento de sus jugadores en la cancha.
- Durante el encuentro debe colocarse en la banca de jugadores cerca del anotador.
- Sólo durante los tiempos para descanso y los intervalos entre sets puede dar instrucciones, sin entrar a la cancha ni demorar el juego.

CONDUCTA DE LOS ENTRENADORES.

- Están obligados a respetar y a hacer respetar por sus jugadores tanto a los árbitros, como al público, organizadores y a los adversarios.
- No pueden solicitar aclaraciones a los árbitros, ni reclamar ni protestar.

SORTEO Y CALENTAMIENTO EN LA RED.

SORTEO.

- Antes de entrar en la cancha, el primer árbitro hace un sorteo en presencia de los dos capitanes. El ganador escoge el campo o el derecho al primer saque.
- En caso de set(juego) decisivo, el árbitro, realiza un nuevo sorteo para decidir quien escoge el campo o el saque.

CALENTAMIENTO DE LOS EQUIPOS.

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

- Si los dos capitanes solicitan realizar un calentamiento si-- multáneo, ambos equipos pueden disponer de la red durante - - 6 ó 10 minutos según el inicio.
- En caso de calentamiento consecutivo entra primero a la red - el equipo que ganó el derecho a sacar primero.

RESULTADOS DE JUEGO.

EQUIPO QUE ANOTA UN PUNTO.

- Sólo el equipo que saca puede anotar un punto si gana el in-- tercambio de juego, ya sea por su propia acción o porque el - adversario comete una falta castigada por el árbitro.

EQUIPO QUE GANA UN SET.

- Gana un set(juego) el equipo que con una ventaja mínima de 2 puntos anota primero 15 puntos o que, en caso de empate 14-14, obtiene la ventaja de 2 puntos (16-14, 17-15)
- Si un equipo es declarado incompleto por el árbitro, se adju- dican a su adversario lo puntos faltantes para ganar el set - (el equipo incompleto conserva sus puntos).

EQUIPO QUE GANA EL ENCUENTRO.

- Si un equipo queda incompleto y no puede continuar el encuen- tro, se adjudican a su adversario los puntos y sets faltantes para ganar el encuentro. (El equipo incompleto conserva los - puntos y sets ganados).
- Si un equipo se niega a jugar después de ser apercibido por - el primer árbitro es declarado ausente y se adjudica a su ad- versario los puntos de cada set por 15-0 y el encuentro por - 3-0.
- El equipo que no se presenta a tiempo en la cancha sin causa justificada, también es declarado ausente y los mismos resul- tados de 15-0 cada set y 3-0 para el encuentro se conceden en favor de su adversario.

TOQUE DEL BALON

BALON EN JUEGO

- El balón está en juego desde el golpe de saque, hasta el to-- que, de silbato del árbitro.

NUMERO DE TOQUES POR EQUIPO.

- Cada equipo tiene derecho a un máximo de 3 toques para enviar el balón por encima de la red al campo contrario.
- Un toque de equipo se realiza cada vez que un jugador toca el balón o es tocado por él.
- Un jugador no debe tocar el balón 2 veces consecutivas, salvo el bloqueador.

CARACTER DEL TOQUE.

- El balón puede ser tocado con cualquier parte superior del -- cuerpo incluyendo la cintura.
- El balón puede tocar varias partes del cuerpo a condición que sea simultaneamente, el toque debe ser correcto y el rebote - franco.
- El balón debe ser tocado claramente sin ser detenido (levanta do, acompañado, empujado, lanzado) Puede rebotar en cualquier dirección.
- Ni los movimientos del jugador, previos o posteriores al to-- que, ni el sonido producido por el contacto con el balón debe intervenir en la apreciación del toque.

FALTAS EN EL TOQUE DEL BALON.

- Si el jugador no golpea claramente el balón y lo detiene mo-- mentaneamente comete una falta llamada "BALON DETENIDO".
- Si a la vista el jugador golpea el balón consecutivamente más de una vez, sin que otro jugador lo haya tocado entre tanto, comete una falta llamada "DOBLE GOLPE".
- Si el jugador toca el balón con cualquier parte del cuerpo de bajo de la cintura comete una falta llamada "TOQUE ILEGAL".
- Si 2 jugadores adversarios detienen y sostienen los dos simul taneamente el balón, por encima de la red, ambos cometen una "DOBLE FALTA" El intercambio vuelve a jugarse.

PENETRACION EN EL ESPACIO Y CAMPO CONTRARIOS.

CONTACTO CON LA RED.

- Está prohibido tocar la red en toda su longitud incluyendo -- las antenas.
- Después de golpear el balón, un jugador puede tocar los postes, cables o cualquier objeto fuera de los 9.50 m. de la red a condición de que este hecho no afecte el intercambio de juego.
- No hay falta si el balón es lanzado contra la red y ocasiona el contacto de la misma por un jugador adversario.

PENETRACION DEBAJO DE LA RED.

- El paso de cualquier parte del cuerpo al espacio contrario -- por debajo de la red está permitido a condición de no tocar - ni interferir al adversario.
- La penetración al campo contrario está prohibida.

CONTACTO CON EL CAMPO CONTRARIO.

- Con excepción de los pies, durante el juego está prohibido el contacto de cualquier parte del cuerpo rebasando la línea central dentro del campo contrario.
- El contacto del o de los pies de un jugador con el campo contrario está autorizado a condición de que por lo menos una -- parte del, o de los pies, permanezacan en contacto o arriba - de la línea central.
- Un jugador puede penetrar, en la zona libre al lado del campo contrario a condición de no interferir un adversario en juego.
- Un jugador puede penetrar en el campo contrario, después del silbido del árbitro, terminando el intercambio.

FALTAS DE PENETRACION.

- Un jugador comete falta de penetración cuando toca un balón - en el espacio contrario antes o durante el golpe de ataque -- del adversario.
- Interfiere cualquier otro toque al balón en el espacio contrario.

- Penetra en el espacio contrario bajo la red, tocando o interfiriendó a un adversario.
- Entra al campo contrario, cuando el balón está en juego.
- Toca la red o una antena, como consecuencia de su acción.

BLOQUEO.

FALTAS DE BLOQUEO.

- Un bloqueador comete falta cuando bloquea por fuera de las antenas y toca el balón en el espacio contrario.
- Interfiere en el espacio contrario la acción de un adversario
- Siendo zaguero participa en ó efectúa un bloqueo.

FALTAS DE JUEGO.

- No enviar correctamente el balón, por encima de la red, dentro del campo contrario.
- Realizar una acción contraria a las reglas.

CONDUCTA INCORRECTA.

- Conducta antideportiva: Si un participante demora el juego, - da instrucciones cuando está prohibido hacerlo, grita, intimida a los adversarios o discute con los jugadores, árbitros o público.
- Conducta grosera: Si un participante actúa contra las buenas costumbres, la moral o si expresa desprecio hacia los árbitros, adversarios o público.
- Conducta injuriosa: Si hay un ataque agresivo contra el honor personal por medio de palabras y gestos ultrajantes dirigidos a un árbitro, a un adversario o al público.
- Agresión: Si hay un ataque físico real o una tentativa de --- agresión calificada contra un árbitro, un adversrio o un espectador.