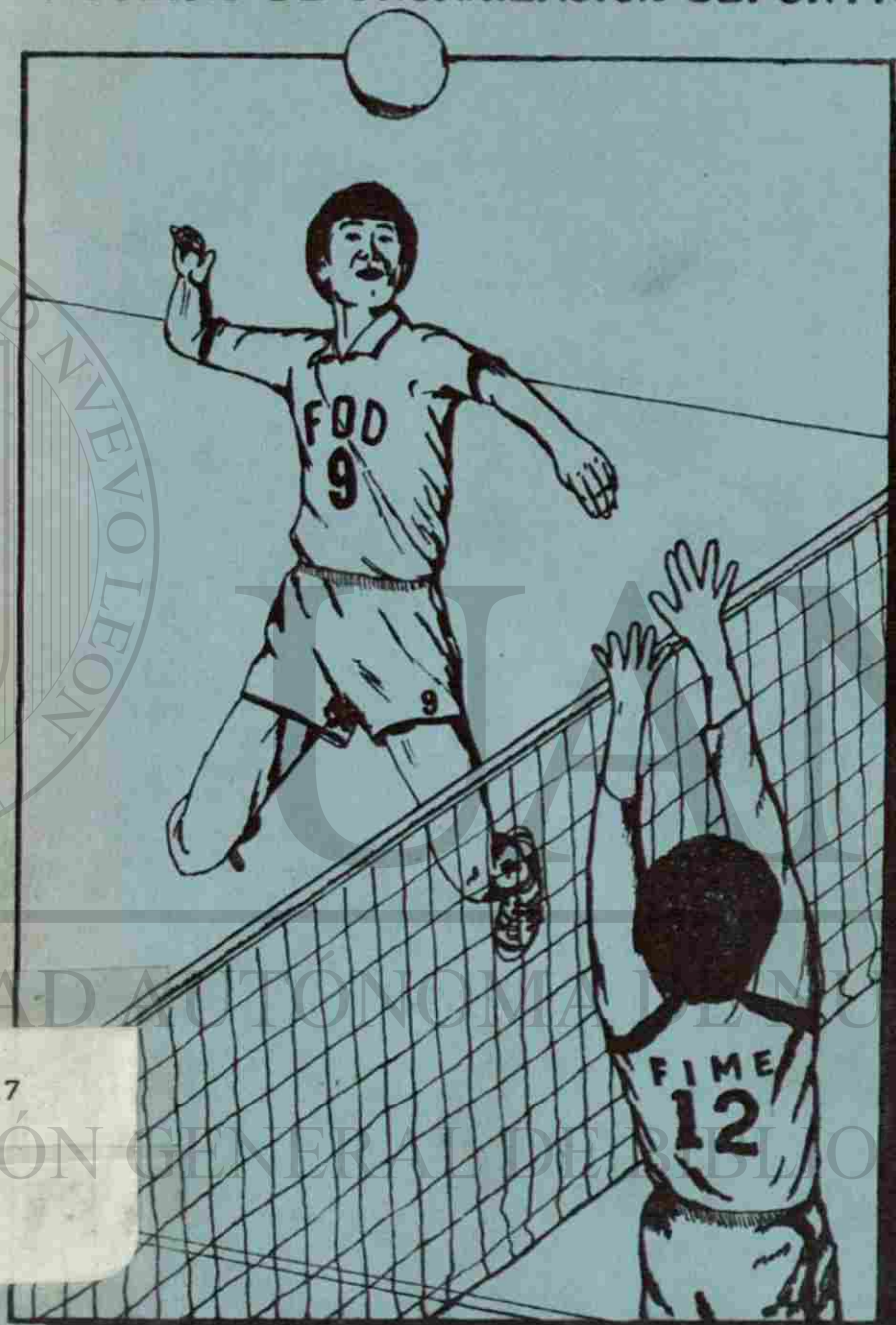


FACULTAD DE ORGANIZACION DEPORTIVA



71017
76
1

REGLAS INTERNACIONALES DE VOLEIBOL

Ediciones de la Universidad de León

GV1017

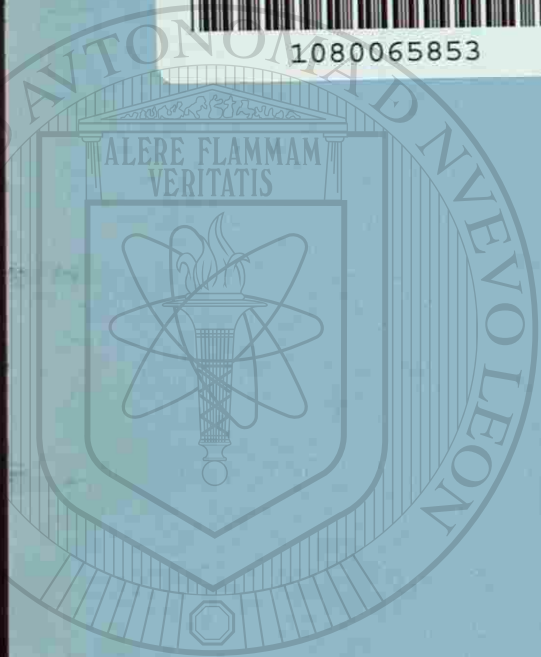
.V6

F4

c.1



1080065853



UANI

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

VOL. I

6V1017

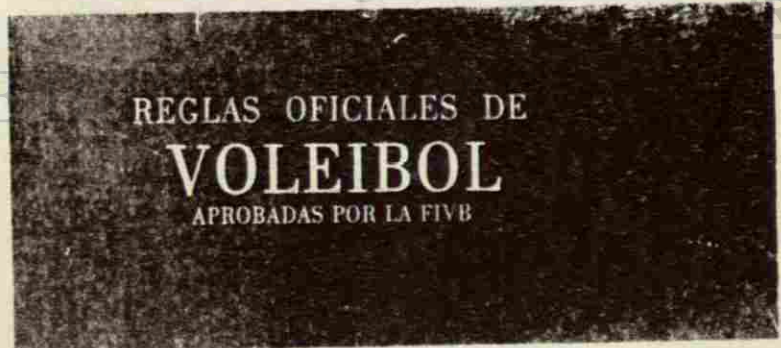
.V6
FA



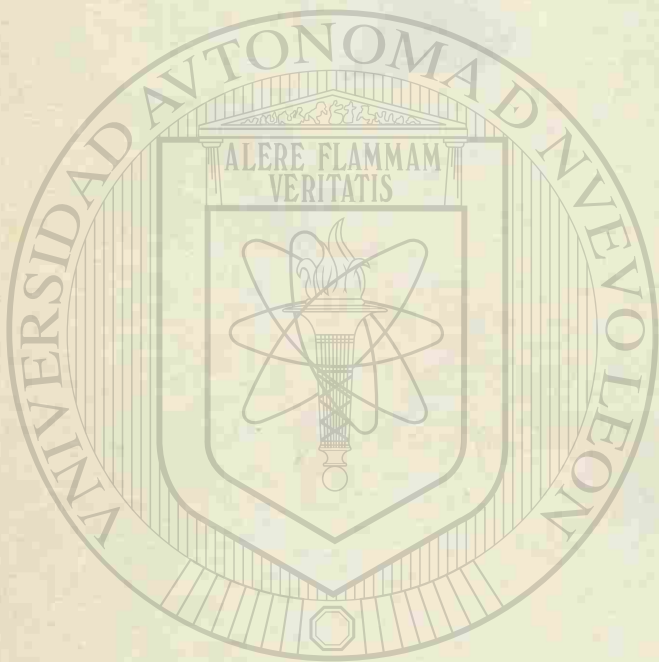
UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE



REGLAS OFICIALES DE
VOLEIBOL
APROBADAS POR LA FIVB



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

RESEÑA HISTORICA

Este deporte es de origen americano; su nombre en inglés es de *volley ball*. Siguiendo la norma de castellanizar las expresiones que se refieren a los distintos deportes en los países de habla hispana, se le conoce ya como voleibol. Fue inventado por el año de 1895, por el Director de Educación Física de la Asociación Cristiana de Jóvenes de Holyoke, Massachusetts, Estados Unidos, Mr. William G. Morgan, quien sintió el problema de crear un juego de salón que fuera del agrado de quienes no jugaban basquetbol, que en aquel entonces principiaba a estar en boga, ideó la manera de dar una recreación similar a las personas de edad madura. Se necesitaba un juego de competencia que no fuera opuesto al basquetbol y que proporcionara ejercicio suficiente y esparcimiento a dichos elementos.

Al señor Morgan se le ocurrió primeramente que el tenis podría jugarse en el interior del gimnasio, pero para esto se necesitaba un equipo costoso por una parte, y sólo daba oportunidad a un reducido número de individuos. Sin embargo, persistió la idea de usar la red como base para inventar un juego nuevo. Al efecto, suspendió una red reglamentaria de tenis a una altura aproximada de dos metros y principio a volearse sobre ella una vejiga de caucho que tomó de una pelota de basquetbol, la cual resultó sumamente ligera. Después la propia pelota de basquetbol que fue desechada por su peso y la poca posibilidad de manejarla con rapidez.

Claro está que los primeros espectadores que tuvo este juego hicieron mofa de él, considerándolo muy inapropiado, pero Mr. Morgan no se desanimó en su propósito y solicitó la cooperación de la casa productora de artículos deportivos Spaulding, quien confeccionó una pelota con el peso y la liviandad necesarios. De este modo se consiguió que pudiera celebrarse la primera partida formal efectuada en el Colegio de la Asociación Cristiana de Jóvenes en Springfield, Massachusetts.



REGLAS OFICIALES DE VOLEIBOL

APROBADAS POR LA FIVB

CONTENIDO

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

SECCIÓN I - EL JUEGO

Capítulo primero - Terreno y útiles de juego

Regla

- 1. Área de juego
- 1.1. Dimensiones
- 1.2. Superficie de juego
- 1.3. Líneas de la cancha
- 1.4. Zonas del área de juego
- 1.5. Temperatura
- 1.6. Iluminación
- 2. Red y postes
- 2.1. Red
- 2.2. Bandas laterales
- 2.3. Antenas
- 2.4. Altura de la red
- 2.5. Postes
- 2.6. Útiles complementarios
- 3. Balón
- 3.1. Características
- 3.2. Uniformidad de los balones
- 3.3. Sistema de tres balones

Capítulo segundo - Participantes

- 4. Equipos
- 4.1. Composición y registro
- 4.2. Capitán
- 5. Indumentaria de los jugadores
- 5.1. Indumentaria
- 5.2. Cambios autorizados
- 5.3. Objetos y artículos prohibidos
- 6. Derechos y responsabilidades de los participantes
- 6.1. Responsabilidades básicas
- 6.2. Capitán
- 6.3. Entrenador
- 6.4. Entrenador asistente
- 6.5. Organización de los participantes

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



Capítulo tercero: Punto, set y ganador del encuentro

- 7 Sistema de anotación
- 7.1 Para ganar un encuentro
- 7.2 Para ganar un set
- 7.3 Para ganar una jugada
- 7.4 Para ganar una jugada en el set decisivo
- 7.5 No presentación y equipo incompleto

Capítulo cuarto: Preparación del partido; estructura del juego

- 8 Preparación del encuentro
- 8.1 Sorteo
- 8.2 Sesión de calentamiento
- 9 Formación de los equipos
- 10 Posición de los jugadores y rotación
- 10.1 Posiciones
- 10.2 Rotación
- 10.3 Faltas de posición
- 10.4 Faltas de rotación
- 11 Sustitución de jugadores
- 11.1 Definición
- 11.2 Limitaciones en las sustituciones
- 11.3 Sustitución excepcional
- 11.4 Sustitución por expulsión
- 11.5 Sustitución ilegal

Capítulo quinto: Acciones de juego

- 12 Situaciones de juego
- 12.1 Balón en juego
- 12.2 Balón fuera de juego
- 12.3 Balón "dentro"
- 12.4 Balón "fuera"
- 13 Faltas durante acciones de juego
- 13.1 Definición
- 13.2 Consecuencias de una falta
- 14 Juego con el balón
- 14.1 Toques por equipo
- 14.2 Toques simultáneos
- 14.3 Toque con apoyo externo
- 14.4 Características del toque
- 14.5 Faltas en el toque del balón
- 15 Balón en la red
- 15.1 Paso del balón por encima de la red
- 15.2 Balón que toca la red
- 15.3 Balón en la red
- 16 Jugador en la red
- 16.1 Rebasar con las manos por encima de la red
- 16.2 Penetración debajo de la red
- 16.3 Contacto con la red
- 16.4 Faltas del jugador en la red

- 17 Saque
- 17.1 Definición
- 17.2 Primer saque en un set
- 17.3 Orden al saque
- 17.4 Autorización para el saque
- 17.5 Ejecución del saque
- 17.6 Tentativa de saque
- 17.7 Pantalla
- 17.8 Faltas en el saque
- 17.9 Faltas en el saque después de golpear el balón
- 18 Golpe de ataque
- 18.1 Definición
- 18.2 Golpe de ataque de los delanteros
- 18.3 Restricciones al golpe de ataque de los zagueros
- 18.4 Faltas en el golpe de ataque
- 19 Bloqueo
- 19.1 Definición
- 19.2 Bloqueo y toques del equipo
- 19.3 Bloqueo en el espacio adversario
- 19.4 Toque de bloqueo
- 19.5 Faltas en el bloqueo

Capítulo sexto: Interrupciones y demoras

- 20 Interrupciones normales del juego
- 20.1 Categorías
- 20.2 Número de interrupciones normales
- 20.3 Solicitudes para interrupciones normales
- 20.4 Secuencia de las interrupciones
- 20.5 Tiempo para descanso
- 20.6 Sustitución de jugadores
- 20.7 Solicitudes improcedentes
- 21 Demoras de juego
- 21.1 Tipos de demora
- 21.2 Sanciones por demoras
- 22 Interrupciones excepcionales de juego
- 22.1 Lesiones
- 22.2 Interferencia externa
- 22.3 Interrupciones prolongadas
- 23 Intervalos y cambios de campo
- 23.1 Intervalos
- 23.2 Cambios de campo

Capítulo séptimo: Faltas de conducta

- 24 Conducta incorrecta
- 24.1 Categorías
- 24.2 Sanciones
- 24.3 Escala de sanciones
- 24.4 Conducta incorrecta antes de y entre los sets

SECCIÓN II: LOS ARBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y SIGNALES OFICIALES

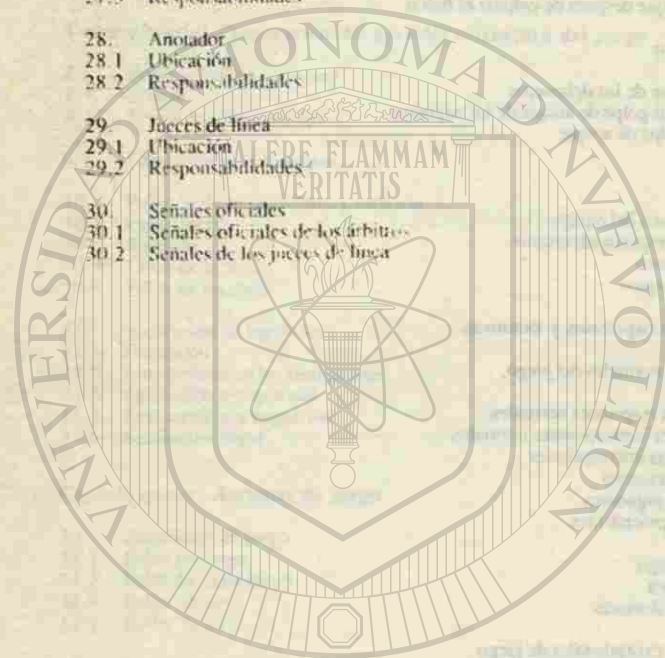
- 25 Cuerpo arbitral y procedimientos
- 25.1 Composición
- 25.2 Procedimientos

26	Primer árbitro	251
26.1	Ubicación	251
26.2	Facultades	251
26.3	Responsabilidades	251
27	Segundo árbitro	251
27.1	Ubicación	251
27.2	Facultades	251
27.3	Responsabilidades	251

28	Anotador	251
28.1	Ubicación	251
28.2	Responsabilidades	251

29	Jueces de línea	251
29.1	Ubicación	251
29.2	Responsabilidades	251

30	Señales oficiales	251
30.1	Señales oficiales de los árbitros	251
30.2	Señales de los jueces de línea	251



CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El Voleibol es un deporte colectivo, jugado por dos equipos de seis jugadores en una cancha dividida por una red. El balón se juega golpeándolo con las manos o los brazos.

El objetivo del juego para cada equipo es enviar el balón con regularidad por encima de la red al piso del campo contrario e impedir que toque el de su propio campo.

El balón se pone en juego por el zaguero derecho mediante el saque. Sarà, al golpear el balón enviándolo por encima de la red al campo contrario.

Cada equipo tiene derecho a dar tres toques al balón (además del toque de bloqueo) para enviarlo de regreso al campo contrario. Un jugador no puede tocar el balón dos veces consecutivas, excepto el bloqueador.

La jugada continúa hasta que el balón toca el piso, sale "fuera" o un equipo no logra enviarlo de regreso en forma correcta.

En Voleibol, sólo el equipo que saca puede anotar un punto (excepto en el set decisivo). Cuando el equipo que recibe gana la jugada, obtiene el derecho al saque (en el set decisivo también marca un punto) y sus jugadores avanzan una posición efectuando una rotación en el sentido de las manecillas del reloj. La rotación asegura a los jugadores desempeñarse tanto frente a la red (delanteros) como en la zona de fondo (zagueros).

El equipo que marca quince puntos, con ventaja de dos, gana un set y al ganar tres sets, gana el encuentro. En caso de empate 16-16 gana el set, con un solo punto de ventaja el equipo que marca el punto 17.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



CAPITULO PRIMERO - TERRENO Y UTILES DE JUEGO

Regla

1. AREA DE JUEGO

El área de juego incluye la cancha de juego y la zona libre.

1.1 DIMENSIONES

1.1.1 La cancha es un rectángulo de 18 m x 9 m, rodeado por una zona libre de un mínimo de 3 m de ancho y un espacio, libre de todo obstáculo, hasta una altura mínima de 7 m a partir del piso.

1.1.2 Para competiciones internacionales oficiales la zona libre debe medir un mínimo de 5 m desde el exterior de las líneas laterales y 8 m desde las líneas de fondo. El espacio libre debe medir un mínimo de 12.5 m de altura a partir del piso.

1.2 SUPERFICIE DE JUEGO

1.2.1 La superficie debe ser plana, horizontal y uniforme.

1.2.2 Para competiciones internacionales oficiales sólo se autoriza una superficie de madera o sintética. Toda superficie deberá ser previamente homologada por la FIVB.

1.2.3 La superficie de juego no debe presentar ningún peligro de lesión para los jugadores. Se prohíbe jugar sobre superficies rugosas o resbaladizas.

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

Para competiciones internacionales oficiales se requiere líneas blancas y colores diferentes para el área de juego y la zona libre.

1.2.5 En canchas al aire libre se autoriza una pendiente por drenaje de 5 mm por metro. Se prohíben las líneas marcadas con materiales sólidos o duros.

1.3 LINEAS DE LA CANCHA

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

1.3.2 Líneas de delimitación
Dos líneas laterales y dos de fondo limitan la cancha de juego. Tanto las líneas laterales como las de fondo se marcan en el interior de la cancha.

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

1.4 ZONAS DEL AREA DE JUEGO

1.4.1 Zona de frente
En cada campo la zona de frente está limitada por el eje de la línea central y la línea de ataque trazada a tres metros de dicho eje (incluyendo su ancho). Se considera que la zona de frente se prolonga indefinidamente más allá de las líneas laterales.

1.4.2 Zona de saque

La zona de saque es un área de 3 m de ancho detrás de la línea de fondo. Está limitada a los lados por dos líneas cortas, de 15 cm de largo cada una trazada perpendicularmente y a 20 cm de la línea de fondo, una como extensión de la línea lateral derecha y la otra, 3 m hacia su izquierda; ambas se incluyen en el ancho de la zona.

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

1.4.3 Zona de sustitución

La zona de sustitución está limitada por la prolongación imaginaria de ambas líneas de ataque hasta los lados de la mesa del anotador.

1.5 TEMPERATURA

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

Para competiciones internacionales oficiales en canchas cubiertas, la temperatura máxima no debe ser superior a 25°C (77F) y la mínima no debe ser inferior a 16°C (61F).

1.6 ILUMINACION

Para competiciones internacionales oficiales en canchas cubiertas la iluminación en el área de juego debe ser de 1000 a 1500 luxes medidos a 1m de la superficie de juego.

2. RED Y POSTES

2.1 RED

La red mide 1m de ancho x 9.50m de largo y se coloca verticalmente sobre el eje de la línea central.

Está hecha de malla negra a cuadros de 10 cm por lado.

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

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

A lo largo de la parte inferior de la red hay una cuerda enhebrada en las mallas, la cual se ata (sin banda horizontal) a los postes para mantener la red tensa en su parte inferior.

2.2 BANDAS LATERALES

Dos bandas blancas de 5 cm de ancho y 1 m de largo cada una se colocan verticalmente en la red sobre cada línea lateral. Se consideran parte de la red.

2.3 ANTENAS

Las antenas son varillas flexibles, de 1.8 m de largo x 10 mm de diámetro. Están hechas de fibra de vidrio o material similar.

Dos antenas se fijan en costados opuestos de la red, una a lo largo de la orilla exterior de cada banda lateral.

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

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

regla 15.1.1

2.4. ALTURA DE LA RED

2.4.1 La altura de la red será de 2.43 m para hombres y 2.24 m para mujeres

2.4.2 La altura se mide desde el centro de la cancha con una varilla marcada. Ambos extremos de la red (sobre las líneas laterales), deben estar a la misma altura de la area de juego y no deben exceder en más de 2 cm la altura reglamentaria.

2.5. POSTES

2.5.1 Los postes que sostienen la red deben ser redondos y pulidos, con una altura de 2.55 m y preferiblemente ajustables.

2.5.2 Deben fijarse al piso a una distancia de 0.50 - 1 m de cada línea lateral.

Está prohibido fijar los postes al piso por medio de cables.

Toda instalación que represente peligro y obstáculo debe ser suprimida

2.6. UTILES COMPLEMENTARIOS

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

3. BALON

3.1. CARACTERISTICAS

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

Color : Uniforme y claro

Circunferencia : 65 a 67 cm.

Peso : 260 / 280 gramos

Presión interior : 392 a 444 mbar ó h Pa (0.40 a 0.45 kg/cm²).

3.2. UNIFORMIDAD DE LOS BALONES

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

Las competiciones internacionales oficiales deben jugarse con balones homologados por la FIVB.

3.3. SISTEMA DE TRES BALONES

En competiciones internacionales oficiales se utilizan tres balones. En este caso, deben ubicarse seis recogebalones, uno en cada ángulo de la zona libre y dos detrás de los árbitros.

CAPITULO SEGUNDO : PARTICIPANTES

4. EQUIPOS

4.1. COMPOSICION Y REGISTRO

4.1.1 Un equipo puede componerse de un máximo de 12 jugadores, un entrenador, un asistente de entrenador, un masajista y un médico.

En competiciones internacionales oficiales, el médico debe ser previamente acreditado por la FIVB.

4.1.2 Sólo los jugadores registrados en la hoja del encuentro pueden participar en el juego.

4.1.3 La composición del equipo no puede modificarse después de que el capitán y el entrenador hayan firmado la hoja del encuentro.

4.2. CAPITAN

4.2.1 El capitán del equipo debe ser indicado en la hoja del encuentro.

4.2.2 El capitán del equipo se identifica con una cinta de 8 cm x 2 cm de un color diferente al de la camiseta y colocada debajo del número en su pecho.

4.2.3 Cuando el capitán del equipo no está en la cancha, el entrenador o el propio capitán designará otro jugador para que actúe como capitán en juego.

5. INDUMENTARIA DE LOS JUGADORES

5.1. INDUMENTARIA

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

5.1.2 La camiseta y el pantalón corto deben ser uniformes, limpios y del mismo color.

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

5.1.4 a) Las camisetas de los jugadores deben estar numeradas del 1 al 15 (preferiblemente del 1 al 12).

b) Los números deben estar colocados al centro del pecho y al centro de la espalda.

5.1.5 Los números deben ser de un color contrastante al de las camisetas y con un mínimo de 10 cm de alto en el pecho y 15 cm de alto en la espalda. La cinta que forma el número será de un mínimo de 2 cm de ancho.

5.2. CAMBIOS AUTORIZADOS

5.2.1 Si ambos equipos se presentaran a un encuentro vestidos con uniformes del mismo color, el equipo local debe cambiarse los uniformes. En cancha neutral, debe cambiar los uniformes el equipo que aparezca en primer término en la hoja del encuentro. 5.2.2 El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores a :
- jugar descalzos,
- cambiar las camisetas sudadas ya sea entre sets o después de sustitución, a condición de que la nueva camiseta sea del mismo color, el mismo diseño y tenga el mismo número que la anterior.

5.2.3 En clima frío, el primer árbitro puede autorizar a los equipos a jugar con ropa de abrigo, siempre que sean del mismo color y diseño para todo el equipo y estén numerados reglamentariamente (Regla 5.1.4).

5.3. OBJETOS Y UNIFORMES PROHIBIDOS

5.3.1 Se prohíbe usar cualquier objeto que pueda causar lesiones a un jugador, tales como : alhajas, alfileres, brazaletes, yesos, etc.

5.3.2 Los jugadores podrán usar lentes a su propio riesgo.

5.3.3 Se prohíbe jugar en uniforme sin números reglamentarios (5.1.4, 5.1.5), o de color diferente al de los demás jugadores.

6. DERECHOS Y RESPONSABILIDADES DE LOS PARTICIPANTES

6.1 RESPONSABILIDADES BASICAS

- 6.1.1 Los participantes deben conocer las reglas del juego y acatarlas estrictamente.
- 6.1.2 Los participantes deben aceptar con un comportamiento deportivo las decisiones de los árbitros, sin discutirlos. En caso de duda, pueden pedir una aclaración a través del capitán en juego y sólo a través de él.
- 6.1.3 Los participantes deben comportarse respetuosa y cortésmente, en concordancia con el espíritu del juego limpio, no sólo hacia los árbitros sino también hacia los demás oficiales, adversarios, compañeros de equipo y los espectadores.
- 6.1.4 Los participantes deben evitar acciones o actitudes dirigidas a influenciar las decisiones de los árbitros o a encubrir faltas cometidas por su equipo.
- 6.1.5 Los participantes deben evitar acciones dirigidas a demorar el juego.
- 6.1.6 Tanto el capitán del equipo como el entrenador son responsables de la conducta y disciplina de los miembros de su equipo.
- 6.1.7 Se permite la comunicación entre miembros del equipo durante el juego (Regla 6.3.4, 20.5.2).

6.2 CAPITAN

- 6.2.1 Antes del comienzo del juego, el capitán del equipo:
- firma la hoja del encuentro,
 - representa a su equipo durante el sorteo.
- 6.2.2 Durante el encuentro, el capitán del equipo actuará como capitán en juego mientras esté en la cancha. El capitán en juego es la única persona autorizada para hablar con los árbitros mientras el balón está fuera de juego (Regla 6.1.2) para:
- a) Pedir una explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas. Someterá al árbitro correspondiente las peticiones o preguntas de sus compañeros de equipo.

Si la explicación no le satisface, debe comunicar de inmediato al árbitro que se reserva el derecho de registrar su desacuerdo en la hoja del encuentro, al finalizar el juego, como una protesta oficial (Regla 26.2.4).

- b) Pedir autorización:
- para cambiar la indumentaria,
 - para verificar las posiciones de los equipos,
 - para inspeccionar el piso, la red, el balón, etc.
- c) Solicitar interrupciones reglamentarias durante el encuentro (Regla 20.1).

- 6.2.3 Después del encuentro el capitán del equipo:
- agradece a los árbitros y firma la hoja del encuentro para ratificar el resultado; si previamente expresó un desacuerdo al primer árbitro, podrá ratificarlo como una protesta escribiéndola en la hoja del encuentro (Regla 6.2.2.a).

6.3 ENTRENADOR

- 6.3.1 Antes del juego, debe registrar y cotejar los nombres y números de sus jugadores contenidos en la hoja del encuentro y luego firmarla.
- 6.3.2 Antes de cada set debe entregar al anotador o al segundo árbitro la ficha de posiciones debidamente cumplimentada y firmada.

- 6.3.3 Durante el encuentro debe sentarse en la banca de su equipo, cerca del anotador (Regla 6.5.2).

- 6.3.4 Durante el encuentro el entrenador, al igual que otros miembros del equipo, pueden dar instrucciones a los jugadores en la cancha pero sólo mientras permanecen sentados en la banca o en el área de calentamiento, sin perturbar o demorar el juego.

6.4 ENTRENADOR ASISTENTE

- 6.4.1 Se sienta en la banca de los jugadores pero no tiene derecho a intervenir en el juego.
- 6.4.2 En caso de que el entrenador deba abandonar al equipo, el entrenador asistente puede asumir sus funciones con la autorización del primer árbitro a solicitud del capitán en juego.

6.5 UBICACION DE LOS PARTICIPANTES

- 6.5.1 Las bancas de los equipos están ubicadas al lado de la mesa del anotador, fuera de la zona libre.
- 6.5.2 Los jugadores que no están jugando deben sentarse en la banca de su equipo o colocarse en el área de calentamiento del lado de su campo. También el entrenador y otros miembros del equipo deben sentarse en la banca de su equipo.
- 6.5.3 Sólo los miembros del equipo pueden sentarse en la banca durante el juego y participar en la sesión de calentamiento (Regla 4.1.1).
- 6.5.4 Los jugadores que no están jugando pueden calentarse en la zona asignada para este propósito sin utilizar balones.

Las áreas de calentamiento, de alrededor de 3 m x 3 m, están ubicadas en las esquinas del área de juego al lado de las bancas fuera la zona libre.

- 6.5.5 Durante los intervalos entre sets, los jugadores pueden utilizar los balones en la zona libre.

CAPITULO TERCERO : PUNTO, SET Y GANADOR DEL ENCUENTRO

7. SISTEMA DE ANOTACION

7.1 PARA GANAR UN ENCUENTRO

- 7.1.1 El equipo que gana tres sets, gana el encuentro.
- 7.1.2 En caso de empate a 2 sets, el set decisivo (5º) se juega como desempate con el sistema de punto por jugada (regla 7.4).

7.2 PARA GANAR UN SET

- 7.2.1 Gana un set el equipo que con una ventaja mínima de 2 puntos marca primero 15 puntos. En caso de empate 14-14, el juego continúa hasta que uno de los dos equipos obtiene la ventaja de dos puntos (16-14, 17-15).
- 7.2.2 Si embargo el punto límite es el 17-6 sea que en caso de empate a 16, el equipo que marque el punto 17, gana el set con un sólo punto de diferencia.

7.3 PARA GANAR UNA JUGADA

Siempre que un equipo falle en ejecutar el saque o en devolver el balón, o cometa una falta, el equipo adversario gana la jugada con uno de los efectos siguientes:

- 7.3.1 Si el equipo adversario hizo el saque, éste marca un punto y sigue sacando.
- 7.3.2 Si el equipo adversario recibió el saque, éste obtiene el derecho al saque sin marcar un punto (cambio de saque).

7.4 PARA GANAR UNA JUGADA EN EL SET DECISIVO (5^o)

En el set decisivo, el punto es marcado cuando un equipo gana la jugada, con uno de los efectos siguientes:

- 7.4.1 El equipo que sacó marca un punto y sigue sacando.
- 7.4.2 El equipo que recibió el saque marca un punto y gana el derecho a sacar.

7.5 NO PRESENTACION Y EQUIPO INCOMPLETO

- 7.5.1 Si un equipo se niega a jugar después de haber sido requerido para ello, se le declara ausente y pierde el encuentro con resultado de 0-3 para el juego y 0-15 para cada set.
- 7.5.2 El equipo que sin causa justificada no se presenta a tiempo en la cancha es declarado ausente con los mismos resultados de la regla 7.5.1.
- 7.5.3 Un equipo declarado INCOMPLETO para el set o para el encuentro (Reglas 9.3, 11.4) pierde el set o el juego. Al equipo adversario, se le otorgan los puntos o los puntos y los sets necesarios para ganar el set o el juego. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sets.

CAPITULO CUARTO: PREPARACION DEL PARTIDO; ESTRUCTURA DEL JUEGO

8. PREPARACION DEL ENCUENTRO

8.1 SORTEO

- 8.1.1 Antes del calentamiento, el primer árbitro realiza un sorteo en presencia de los dos capitanes.

El ganador del sorteo escoge ya sea:

- El derecho a sacar o a recibir el primer saque
- O el lado de la cancha.

El perdedor obtiene la otra alternativa.

- 8.1.2 De ser necesario un set decisivo (5^o set) el primer árbitro realizará otro sorteo.

8.2 SESION DE CALENTAMIENTO

- 8.2.1 Antes del encuentro los equipos pueden calentar en la red 3 minutos cada uno si previamente dispusieron de otra cancha, o durante 5 minutos si no tuvieron dicha facilidad.
- 8.2.2 Si ambos capitanes acuerdan calentar simultáneamente ambos equipos pueden hacerlo durante 6 ó 10 minutos, según la regla 8.2.1.
- 8.2.3 En caso de calentamiento consecutivo entra primero a la red el equipo que hará el primer saque.

9. FORMACION DE LOS EQUIPOS

- 9.1 Antes de comenzar cada set, el entrenador debe presentar la formación inicial de su equipo en la ficha de posiciones. Esta ficha debidamente firmada se entrega al segundo árbitro o al anotador (regla 10.1.2).

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

- 9.2 El orden de rotación determinado en la formación inicial debe mantenerse a lo largo de ese set.
- 9.3 Siempre debe haber en juego seis jugadores por equipo.
- 9.4 Después de entregar la ficha de posiciones no se autoriza ningún cambio en la formación.
- 9.5 Cualquier discrepancia entre la ficha de posiciones y las posiciones reales de los jugadores en la cancha, los jugadores deben moverse a las posiciones indicadas en la ficha de posiciones antes del comienzo del set. No habrá castigo.

Si uno o más jugadores en la cancha no aparecen registrados en la ficha de posiciones, deben cambiarse los jugadores en la cancha de acuerdo con la ficha de posiciones, sin castigo.

No obstante, si el entrenador del equipo desea mantener ese (esos) jugador(es) en la cancha, debe solicitar la(s) sustitución(es) correspondiente(s) la(s) cual(es) será(n) registrada(s) en la hoja de anotación.

10. POSICION DE LOS JUGADORES Y ROTACION

10.1 POSICIONES

- 10.1.1 En el momento que el balón es golpeado por el sacador y salvo éste, cada equipo debe estar colocado en su propio campo en dos líneas de tres jugadores. Estas líneas pueden ser quebradas.
- 10.1.2 Los tres jugadores colocados frente a la red son los delanteros y ocupan las posiciones 4 (el de la izquierda), 3 (el del centro) y 2 (el de la derecha).

Los otros tres son los zagueros y ocupan las posiciones 5 (el de la izquierda), 6 (el del centro) y 1 (el de la derecha).

Cada zaguero debe estar más alejado de la red que su delantero respectivo.

- 10.1.3 Las posiciones de los jugadores se determinan y controlan de acuerdo a la colocación de sus pies en contacto con el piso, como sigue:

Cada delantero deberá tener, por lo menos, parte de un pie más cerca de la red que los pies de su zaguero correspondiente.
Cada jugador derecho o izquierdo deberá tener por lo menos parte de su pie más cerca de la línea lateral correspondiente que los pies del jugador central de su línea respectiva.

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

10.2 ROTACION

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

10.3 FALTAS DE POSICION

10.3.1 Los jugadores de un equipo cometen una falta si no están en su posición reglamentaria en el momento en que el sacador golpea el balón (regla 10.1.1).

10.3.2 Si el sacador comete una falta de saque (regla 17.8) en el momento de golpear el balón su falta prevalece sobre una falta de posición y por tanto se le castiga.

Si después del golpe al balón, el saque se convierte en falta (regla 17.9) en este caso se castigará la falta de posición.

10.3.3 Una falta de posición conlleva las siguientes consecuencias:

Se castiga la falta con la pérdida de la jugada (regla 13.2.1).
Los jugadores regresan a sus posiciones correctas.

10.4 FALTA DE ROTACION

10.4.1 Se comete una falta de rotación cuando el saque no es efectuado de acuerdo al orden de rotación (regla 9.2). Esto corresponde a una falta de posición; el error debe corregirse y el equipo infractor castigado de acuerdo a la regla 10.3.3.

10.4.2 El anotador deberá determinar el momento preciso en que se cometió la falta y todos los puntos marcados desde ese instante por el equipo infractor deben ser anulados. El adversario mantiene los puntos marcados.

Si los puntos marcados con los jugadores fuera de posición o fuera del orden de rotación no pueden ser determinados, el equipo infractor sólo es sancionado con un castigo.

11. SUSTITUCION DE JUGADORES

11.1 DEFINICION

La sustitución es el acto mediante el cual los árbitros autorizan que un jugador salga del campo y otro entre a ocupar su posición.

11.2 LIMITACIONES EN LAS SUSTITUCIONES

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

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

11.2.3 Un jugador-sustituto puede entrar al juego sólo una vez en el set para reemplazar a un jugador de la formación inicial y a su vez puede ser reemplazado solamente por el mismo jugador.

11.3 SUSTITUCION EXCEPCIONAL

Un jugador lesionado que no puede continuar jugando, debe ser sustituido reglamentariamente. Si esto no fuera posible el equipo puede hacer una sustitución EXCEPCIONAL, fuera de los límites de la regla 11.2.

11.4 SUSTITUCION POR EXPULSION

Un jugador EXPULSADO o DESCALIFICADO (regla 24.2.3-4) debe ser sustituido reglamentariamente. Si esto no es posible, el equipo se declara INCOMPLETO (regla 7.5.3).

11.5 SUSTITUCION ILEGAL

11.5.1 Una sustitución es ilegal cuando excede las limitaciones establecidas en la regla 11.2.

11.5.2 Cuando un equipo efectúa una sustitución ilegal y el juego se reanuda (Regla 13.1), se procede como sigue:

- La falta es castigada con la pérdida de la jugada.
- Se rectifica la sustitución.
- Los puntos anotados por el equipo en falta desde el momento de la sustitución se anulan. Los puntos del adversario se mantienen.

CAPITULO QUINTO : ACCIONES DE JUEGO

12. SITUACIONES DE JUEGO

12.1 BALON "EN JUEGO"

La jugada comienza con el silbato del árbitro. Sin embargo no es sino hasta el golpe de saque que el balón está "en juego".

12.2 BALON FUERA DE JUEGO

La jugada termina con el silbato del árbitro. Sin embargo, si el silbato se debe a una falta cometida en juego, el balón queda "fuera de juego" en el momento en que se comete la falta (regla 13.2.3).

12.3 BALON "DENTRO"

El balón se considera "dentro" cuando toca el piso de la cancha dentro de e incluyendo sus líneas de delimitación (regla 1.3.2).

12.4 BALON "FUERA"

- El balón está "fuera" cuando:
- Cae al piso completamente fuera de las líneas límite de la cancha;
 - Toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona que no está en juego;
 - Toca las partes externas de la red, antenas, cuerdas, postes o la propia red fuera de las bandas laterales o antenas;
 - Atraviesa completa o parcialmente el plano vertical de la red fuera del espacio de paso (regla 15.1.2, 15.1.3,).

13. FALTAS DURANTE ACCIONES DE JUEGO

13.1 DEFINICION

13.1.1 Toda acción de juego contraria a las reglas es una falta en el juego.

13.1.2 Los árbitros juzgan las faltas, y determinan los castigos de acuerdo con las reglas. ®

13.2 CONSECUENCIAS DE UNA FALTA

13.2.1 A toda falta corresponde un castigo: el adversario del equipo que comete una falta gana la jugada de acuerdo con las reglas 7.3 ó 7.4 en el set decisivo.

13.2.2 Si dos o más faltas son cometidas sucesivamente, sólo se contará la primera de ellas.

13.2.3 Si dos o más faltas son cometidas simultáneamente por los dos adversarios se declara doble falta y se repite la jugada.

14. JUEGO CON EL BALON

14.1 TOQUES POR EQUIPO

14.1.1 Cada equipo tiene derecho a un máximo de tres toques (además del bloqueo, regla 19.2.1) para regresar el balón por encima de la red.

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

14.1.3 Un jugador no debe tocar el balón dos veces consecutivas (excepto regla 19.2.2).

14.2 TOQUES SIMULTANEOS

14.2.1 Dos o tres jugadores pueden tocar el balón simultáneamente.

14.2.2 Cuando dos (tres) compañeros tocan el balón simultáneamente se cuentan 2 (3) toques (excepto en el bloqueo). Si dos (tres) compañeros buscan el balón, pero sólo un jugador lo toca, se cuenta un solo toque. Si los jugadores chocan entre ellos, no cometen falta.

14.2.3 Si el toque simultáneo es dado encima de la red por dos adversarios y el balón sigue 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 en el lado contrario.

Si los contactos simultáneos por dos adversarios constituyen "balón detenido" se considera doble falta (regla 13.2.3) y la jugada se repite.

14.3 TOQUES CON APOYO EXTERNO

No se permite a un jugador apoyarse sobre un compañero o en una estructura u objeto para alcanzar el balón.

Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta (tocar la red, penetrar al campo contrario, etc.) puede ser detenido o empujado hacia atrás por un compañero.

14.4 CARACTERISTICAS DEL TOQUE

14.4.1 El balón puede ser tocado con cualquier parte superior del cuerpo incluyendo la cintura.

14.4.2 El balón debe ser tocado limpiamente sin ser detenido (incluyéndose levantado, empujado, acompañado o lanzado). Puede rebotar en cualquier dirección.

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

Excepciones:

- En el bloqueo pueden ocurrir contactos consecutivos por uno o más bloqueador(es), siempre que los contactos sean realizados durante una misma acción.
- En el primer toque de un equipo (regla 19.2), si no es voleado con los dedos, el balón puede hacer contacto consecutivamente con varias partes del cuerpo, a condición que los contactos sean realizados durante una misma acción.

14.5 FALTAS EN EL TOQUE DEL BALON

- CUATRO TOQUES**: Un equipo toca el balón cuatro veces antes de regresar lo (regla 14.1.1).
- TOQUE ILEGAL**: El balón toca a un jugador debajo de la cintura (regla 14.4.1).

e) **TOQUE AYUDADO**: Un jugador se apoya en un compañero o en una estructura u objeto para tocar el balón (regla 14.3).

d) **BALON DETENIDO**: Un jugador no golpea limpiamente el balón (regla 14.4.2).

e) **DOBLE GOLPE**: Un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca sucesivamente diversas partes de su cuerpo. (reglas 14.1.3, 14.4.3).

15. BALON EN LA RED

15.1 PASO DEL BALON POR ENCIMA DE LA RED

15.1.1 El balón enviado al campo contrario debe atravesar por encima de la red dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado en la siguiente forma:

- abajo, por el borde superior de la red,
- a los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria,
- arriba, por el techo.

15.1.2 Un balón que se dirige hacia el campo contrario por fuera del espacio de paso, puede ser recuperado si no ha cruzado totalmente el plano vertical de la red al momento del toque.

15.1.3 El balón se considera "fuera" cuando atraviesa completamente el espacio inferior debajo de la red.

15.2 BALON QUE TOCA LA RED

Exceptuando el balón de saque, un balón que cruza la red puede tocarla (regla 15.1.1).

15.3 BALON EN LA RED (excepto balón de saque)

15.3.1 Un balón enviado a la red, puede ser recuperado dentro de los tres toques del equipo.

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

16. JUGADOR EN LA RED

Cada equipo debe ejecutar sus acciones sobre su propio campo y dentro de su propio espacio.

16.1 REBASAR CON LAS MANOS POR ENCIMA DE LA RED

16.1.1 Durante el bloqueo, un bloqueador puede tocar el balón por encima de la red, a condición de no interferir el juego del adversario antes o durante la acción de éste último (regla 19.3).

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

16.2 PENETRACION DEBAJO DE LA RED

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

16.2.2 Penetración al campo contrario:

- Está permitido tocar el campo contrario más allá de la línea central con el (o los) pie(s) a condición de que por lo menos una parte de él (o ellos) permanezca(n) en contacto con o sobre la línea central.

b) Está prohibido tocar el campo contrario con cualquier otra parte del cuerpo.

16.2.3 Un jugador puede penetrar al campo contrario una vez que el balón está fuera de juego (regla 12.2).

Un jugador podrá penetrar a la zona libre del adversario a condición de que no interfiera con la acción de éste.

16.3 CONTACTO CON LA RED

16.3.1 Está prohibido tocar cualquier parte de la red, incluyendo las antenas.

16.3.2 Después de golpear el balón el jugador puede tocar los postes, cuerdas o cualquier objeto fuera de la longitud de la red, a condición de que ello no interfiera el juego.

16.3.3 No hay falta cuando el balón es lanzado contra la red y ocasiona el contacto de la misma por un jugador adversario.

16.4 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED

a) **INTERFERENCIA**: Un jugador toca el balón o un adversario en el espacio contrario antes o durante el golpe de ataque del mismo (Regla 16.1.1).

b) **PENETRACION DE ESPACIO**: Un jugador penetra bajo la red en el espacio del adversario, interfiriendo el juego de este último (regla 16.2.1).

c) **PENETRACION DE CAMPO**: Un jugador penetra en el campo contrario (regla 16.2.2).

d) **TOQUE DE RED**: Un jugador toca la red.

17. SAQUE

17.1 DEFINICION

El saque es la puesta en juego del balón por el zaguero derecho, colocado en la zona de saque, quien golpea el balón con una mano o con un brazo.

17.2 PRIMER SAQUE EN UN SET

17.2.1 El primer saque del primer y quinto sets lo realiza el equipo indicado por el sorteo (regla 8.1).

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

17.3 ORDEN AL SAQUE

17.3.1 Los jugadores deben seguir el orden al saque registrado en la ficha de posiciones (regla 9.2).

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

- Cuando el equipo que hizo el saque gana la jugada, saca de nuevo el jugador que efectuó el saque anterior.
- Cuando el equipo que recibió el saque gana la jugada obtiene el derecho al saque y hace una rotación (regla 10.2); El saque será efectuado por el jugador que pasa de delantero derecho a zaguero derecho.

17.4 AUTORIZACION PARA EL SAQUE

El primer árbitro autoriza el saque después de verificar que el sacador está en posesión del balón en la zona de saque y que ambos equipos están listos para jugar.

17.5 EJECUCION DEL SAQUE

17.5.1 El sacador puede desplazarse libremente dentro de la zona de saque. Al momento de golpear el balón o saltar para un saque remate, el sacador no debe tocar la cancha (ni la línea de fondo) ni el terreno fuera de la zona. Después de golpear el balón, el sacador puede caer fuera de la zona de saque o dentro del campo.

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

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

17.5.4 El balón debe ser golpeado, con una mano o con cualquier parte del brazo después de ser lanzado al aire o soltado y antes de que toque el piso.

17.6 TENTATIVA DE SAQUE

17.6.1 Se considera tentativa de saque si el balón, después de haber sido lanzado o soltado por el sacador cae al piso sin que este lo toque antes.

17.6.2 Después de una tentativa, el árbitro debe autorizar el saque de nuevo y el sacador debe ejecutarlo dentro de los 5 segundos siguientes.

17.6.3 No se autoriza ninguna otra tentativa de saque.

17.7 PANTALLA

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

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

17.7.2 Un equipo forma una pantalla colectiva cuando el sacador se oculta tras un grupo de dos o más compañeros, y el balón pasa por encima de ellos (figura 6).

17.8 FALTAS EN EL SAQUE

Las siguientes faltas conducen a un cambio de saque aun si el adversario está fuera de posición:

El sacador:

- infringe el orden al saque (regla 17.3).
- no ejecuta el saque conforme a los requisitos exigidos (regla 17.5).
- infringe la regla de tentativa de saque (regla 17.6).

17.9 FALTAS EN EL SAQUE DESPUES DE GOLPEAR EL BALON

Después de un golpe correcto al balón el saque puede sancionarse como falta (excepto cuando un jugador está fuera de posición) si el balón:

- toca un jugador del equipo sacador o no pasa el plano vertical de la red,

- b) toca la red (regla 15.2).
- c) cae "fuera" (regla 12.4).
- d) pasa sobre una pantalla individual o colectiva (regla 17.7).

18. GOLPE DE ATAQUE

18.1 DEFINICION

- 18.1.1 Todas las acciones de dirigir el balón al adversario, excepto el saque y el bloqueo, se consideran golpes de ataque.
- 18.1.2 El ataque ha sido efectuado cuando el balón cruza completamente el plano vertical de la red o es tocado por el bloqueador.

18.2 GOLPE DE ATAQUE DE LOS DELANTEROS

Los delanteros pueden efectuar cualquier tipo de golpe de ataque a cualquier altura a condición de que su contacto con el balón sea hecho dentro de su espacio de juego (excepto Regla 18.4. d).

18.3 RESTRICCIONES AL GOLPE DE ATAQUE DE LOS ZAGUEROS

- 18.3.1 Un zaguero puede efectuar cualquier tipo de golpe de ataque a cualquier altura desde atrás de la zona de frente. Al momento de su impulso su(s) pie(s) no debe(n) tocar ni traspasar la línea de ataque. Después de golpear el balón puede caer dentro de la zona de frente (regla 1.4.1).
- 18.3.2 Un zaguero puede efectuar cualquier tipo de golpe de ataque desde la zona de frente si, al momento del toque, cualquier parte del balón se encuentra debajo del borde superior de la red.

18.4 FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE

Un jugador comete falta en el golpe de ataque cuando:

- a) remata un balón que está en el espacio de juego del equipo adversario,
- b) golpea el balón y cae "fuera" (regla 12.4),
- c) siendo un zaguero, efectúa un golpe de ataque en la zona de frente cuando al momento del golpe el balón está completamente a una altura mayor a la del borde superior de la red (reglas 18.1.2, 18.3.2),
- d) efectúa un golpe de ataque sobre el saque del adversario cuando el balón está en la zona de frente y completamente por sobre el borde superior de la red.

19. BLOQUEO

19.1 DEFINICION

El bloqueo es la acción de los jugadores cercanos a la red quienes colocan una o ambas manos por encima del borde superior de la red, para interceptar el balón procedente del campo contrario.

19.1.1 Tentativa bloqueo

Tentativa de bloqueo es la acción de bloquear sin tocar el balón.

19.1.2 Bloqueo consumado

Si el jugador toca el balón, el bloqueo ha sido consumado.

Solamente los delanteros están autorizados a consumir un bloqueo.

19.1.3 Bloqueo colectivo

Se consume un bloqueo colectivo cuando es realizado por dos o tres jugadores colocados unos cerca de los otros, y uno de ellos toca el balón.

19.2 BLOQUEO Y TOQUES DEL EQUIPO

El toque del bloqueo no cuenta como toque del equipo (regla 14.1.1).

19.2.1 Después de un toque del bloqueo el equipo tiene derecho a tres toques para regresar el balón.

19.2.2 El primer contacto después del bloqueo puede realizarlo cualquier jugador, incluso el que tocó el balón durante el bloqueo.

19.3 BLOQUEO EN EL ESPACIO ADVERSARIO

En el bloqueo, el jugador puede pasar las manos y brazos más allá de la red, a condición de que esta acción no interfiera con el juego del adversario.

Por lo tanto, no se permite tocar el balón más allá de la red hasta que el adversario haya realizado un golpe de ataque.

19.4 TOQUE DE BLOQUEO

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

19.4.2 Estos toques pueden realizarse con cualquier parte del cuerpo por encima de incluida la cintura.

19.5 FALTAS EN EL BLOQUEO

- a) El bloqueador toca el balón en el espacio contrario antes o simultáneamente al golpe del adversario (regla 19.3).
- b) El balón toca al bloqueador debajo de su cintura (Regla 19.4.2).
- c) Siendo zaguero, un jugador ejecuta un bloqueo o participa en un bloqueo ejecutado (regla 19.1.2, 19.1.3).
- d) Bloquea el balón en el espacio contrario por fuera de las antenas.
- e) Bloquea el saque del adversario.
- f) El balón es enviado "fuera" por el bloqueo.

CAPITULO SEXTO: INTERRUPCIONES Y DEMORAS

20. INTERRUPCIONES NORMALES DEL JUEGO

20.1 CATEGORIAS

Las interrupciones normales de juego son para TIEMPOS DE DESCANSO y SUSTITUCION de jugadores.

20.2 NUMERO DE INTERRUPCIONES NORMALES

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

20.3 SOLICITUDES PARA INTERRUPCIONES NORMALES

Las interrupciones sólo pueden ser solicitadas por el entrenador o el capitán en juego realizando la señal correspondiente, cuando el balón está fuera de juego y antes de que suene el silbato para el saque.

20.4 SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES

Uno o dos tiempos para descanso y una petición de sustitución solicitada por cualquiera de los dos equipos, pueden seguirse uno a otro sin necesidad de reanudar el juego.

No se permite que el mismo equipo solicite dos interrupciones consecutivas para sustitución sin previa reanudación del juego. No obstante, pueden sustituirse dos o más jugadores en la misma interrupción (regla 20.6.2).

20.5 TIEMPO PARA DESCANSO

20.5.1 Cada tiempo para descanso dura 30 segundos.

20.5.2 Durante un tiempo para descanso, los jugadores deben reunirse cerca de su banca de jugadores dentro de la zona libre.

20.6 SUSTITUCION DE JUGADORES

20.6.1 La sustitución sólo debe realizarse en el tiempo necesario para registrar la(s) sustitución(es) en la hoja del encuentro y permitir la entrada y salida de los jugadores.

20.6.2 Si el entrenador pretende realizar más de una sustitución debe señalar el número al momento de su solicitud.
En tal caso las sustituciones tienen que realizarse en sucesión; una pareja de jugadores tras la otra.

20.6.3 Al momento de la solicitud, el (los) jugador(es) deben estar de pie cerca del entrenador, listos para entrar (regla 6.3.3). En caso contrario, la sustitución no se concede y el equipo es sancionado por demora de juego (regla 21.2).

20.6.4 Las sustituciones deben efectuarse dentro de la zona de sustitución (Regla 1.4.3).

20.7 SOLICITUDES IMPROCEDENTES

Entre otras, es impropio solicitar una interrupción:

- durante una jugada o en el momento de, o después de sonar el silbato para la ejecución del saque (regla 20.3),
- por un miembro no autorizado del equipo (regla 20.3),
- para sustituir un jugador antes de reanudarse el juego por otra sustitución previa del mismo equipo (regla 20.4),
- después de haber agotado el límite autorizado para tiempos de descanso y para sustituciones (regla 20.2).

Toda solicitud impropia que no efectúa o retrasa el juego debe ser rechazada sin ninguna sanción a menos que se repita en el mismo set (regla 21.1.d).

21. DEMORAS DE JUEGO

21.1 TIPOS DE DEMORA

Se considera demora toda acción impropia que difiera la reanudación del juego incluyendo, entre otros, los siguientes casos:

- a) demorar una sustitución de jugadores,
- b) prolongar otra interrupción a pesar de haberse ordenado reanudar el juego,
- c) solicitar una sustitución ilegal (reglas 11.2, 11.5.1),
- d) repetir una solicitud impropia (regla 20.7),
- e) demorar el juego por un jugador en el campo.

21.2 SANCIONES POR DEMORAS

21.2.1 La primera demora ocasionada por un equipo en un set se sanciona con una AMONESTACION POR DEMORA.

21.2.2 La segunda y las siguientes demoras de cualquier tipo cometidas por el mismo equipo en el mismo set, constituyen una falta que se sanciona con un CASTIGO POR DEMORA: pérdida de la jugada.

22. INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO

22.1 LESIONES

22.1.1 De ocurrir un accidente serio mientras el balón está en juego, el árbitro debe interrumpir el juego y ordenar la repetición de la jugada.

22.1.2 Si un jugador lesionado no puede ser sustituido, ni en forma reglamentaria ni en forma excepcional (regla 11.3), se conceden 3 minutos al jugador para recuperarse pero sólo una vez al mismo jugador durante el partido. Si no se recupera su equipo es declarado incompleto (reglas 7.5.3, 9.3).

22.2 INTERFERENCIA EXTERNA

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

22.3 INTERRUPCIONES PROLONGADAS

Cuando circunstancias imprevistas interrumpen un encuentro, el primer árbitro, los organizadores y el Comité de Control en caso de haber alguno, deciden las medidas necesarias para restablecer la normalidad.

22.3.1 De ocurrir una o varias interrupciones cuya duración no exceda un total de 4 horas:

- a) Si el encuentro se reanuda en la misma cancha, el set continúa normalmente como estaba en el momento de la interrupción (mismo marcador, jugadores, posiciones, etc.). Los sets ya terminados mantienen sus resultados.
- b) Si el encuentro se reanuda en otra cancha, el set interrumpido se anula para reiniciarse con las mismas formaciones iniciales y posiciones.

22.3.2 De ocurrir una o varias interrupciones que excedan un total de 4 horas el partido debe iniciarse de nuevo.

23. INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO

23.1 INTERVALOS

El intervalo entre cada set dura 3 minutos.

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

23.2 CAMBIOS DE CAMPO

23.2.1 Después de cada set, los equipos cambian de campo, salvo para el set decisivo (regla 8.1.2).

Los demás miembros del equipo cambian de banca.

23.2.2 En el set decisivo, cuando uno de ambos equipos llega a 8 puntos, se hace un cambio de campo sin pérdida de tiempo manteniéndose las mismas posiciones de los jugadores.

Si el cambio de campo no se realiza en el momento reglamentario, debe efectuarse tan pronto alguien se dé cuenta del error. La puntuación alcanzada en el momento del cambio se mantiene igual.

CAPITULO SEPTIMO : FALTAS DE CONDUCTA

24. CONDUCTA INCORRECTA

Conducta incorrecta de algún miembro del equipo frente a oficiales, oponentes, compañeros o espectadores es calificada en cuatro categorías de acuerdo al grado de la ofensa.

24.1 CATEGORIAS

24.1.1 Conducta antideportiva: discusiones, intimidación o acciones tendientes a demorar el juego.

24.1.2 Conducta grosera: actuar contra las buenas costumbres o los principios morales o expresar desprecio.

24.1.3 Conducta injuriosa: palabras difamatorias e insultantes o gestos ultrajantes.

24.1.4 Agresión: Un ataque físico o una tentativa de agresión.

24.2 SANCIONES

Según la gravedad de incorrección de la conducta a juicio del primer árbitro, las sanciones aplicables son:

24.2.1 AMONESTACION POR CONDUCTA ANTI DEPORTIVA: No representa castigo pero se registra en la hoja del encuentro y el(los) jugador(es) es(son) advertido(s) contra una repetición durante el resto del set.

24.2.2 CASTIGO POR CONDUCTA GROSERA: El equipo es castigado con la pérdida de la jugada y debe registrarse en la hoja del encuentro.

24.2.3 EXPULSION: Repetidas conductas groseras son sancionadas con expulsión lo cual implica que el jugador debe abandonar el área de juego y no se le permite jugar por el resto del set (en caso de otro miembro del equipo no podrá continuar con sus funciones).

24.2.4 DESCALIFICACION: por conducta injuriosa y agresión. Implica que el jugador (o cualquier otro miembro del equipo) debe abandonar el área de juego y el banco por el resto del encuentro.

24.3 ESCALA DE SANCIONES

La repetición de una conducta incorrecta, por la misma persona en el mismo set, se sanciona progresivamente de acuerdo a la escala de sanciones.

La descalificación por conducta injuriosa o agresión no requiere sanción previa.

24.4 CONDUCTA INCORRECTA ANTES DE Y ENTRE LOS SETS

Cualquier conducta incorrecta que ocurra antes de o entre sets se sanciona de acuerdo con la regla 24.2 y las sanciones se aplican en el sette.

SECCION II :

LOS ARBITROS, SUS RESPONSABILIDADES, Y SEÑALES OFICIALES

25. CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

25.1 COMPOSICION

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

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

Su ubicación se muestra en el diagrama 10.

25.2 PROCEDIMIENTOS

25.2.1 Sólo el primer y segundo árbitro pueden hacer sonar su silbato durante el encuentro:

- a) El primer árbitro pita para efectuar el saque que inicia una jugada.
- b) El primer y segundo árbitros pitan la terminación de la jugada, si están seguros que se cometió una falta y conocen su naturaleza.

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

25.2.3 Inmediatamente después de que el árbitro pita para dar por terminada una jugada, debe indicar con las señales oficiales (regla 30):

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

26. PRIMER ARBITRO

26.1 UBICACION

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

26.2 FACULTADES

26.2.1 El primer árbitro dirige el encuentro de principio a fin con autoridad sobre todos los oficiales y miembros de los equipos. Sus decisiones son definitivas durante el encuentro.

Tiene autoridad para revocar las decisiones de los demás oficiales si estima que son equivocadas y aún puede sustituirles, si alguno no cumple correctamente sus funciones.

26.2.2 Controla también el trabajo de los recogebalones.

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

26.2.4 No debe permitir discusiones respecto a sus decisiones. No obstante, si el capitán en juego lo solicita, ofrecerá una explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas en las que haya basado su decisión.

Si el capitán indica de inmediato su desacuerdo con la explicación y se reserva el derecho a someter su protesta oficial al final del encuentro sobre el incidente, el primer árbitro debe autorizarle para ello (reglas 6.2.2 a, 6.2.3).

26.2.5 Es responsable de determinar antes y durante el encuentro, si el área de juego y las circunstancias satisfacen los requisitos para jugar.

26.3 RESPONSABILIDADES

26.3.1 Antes del encuentro, el primer árbitro:

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

26.3.2 Durante el encuentro, solamente el primer árbitro está autorizado para:

- a) Sancionar las faltas de conducta y demoras de juego y,
- b) Decidir sobre:
 - las faltas del saqueador y las posiciones del equipo al saque, incluyendo la pantalla,
 - las faltas en el toque del balón,
 - faltas por encima de la red y su parte superior.

27. SEGUNDO ARBITRO

27.1 UBICACION

El segundo árbitro cumple sus funciones de pie ante el poste, fuera de la cancha del lado opuesto al primer árbitro y de frente a éste (fig. 10).

27.2 FACULTADES

27.2.1 El segundo árbitro es el asistente del primer árbitro, pero también posee su propio ámbito de jurisdicción (regla 27.3).

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

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

27.2.3 Controla la labor del anotador.

27.2.4 Vigila la conducta de los miembros de cada equipo en la banca e indica al primer árbitro toda conducta incorrecta.

27.2.5 Controla a los sustitutos en las zonas de calentamiento (Regla 6.5.4).

27.2.6 Autoriza y controla las interrupciones y rechaza las solicitudes improcedentes.

27.2.7 Controla el número de tiempos para descanso y sustituciones utilizados por cada equipo e informa al árbitro y al entrenador correspondiente el segundo tiempo para descanso y las sustituciones 5ta y 6ta.

27.2.8 En caso de lesión de un jugador, autoriza una sustitución, o un tiempo de recuperación (reglas 11.3, 22.1.2).

27.2.9 Examina la condición del piso, principalmente en la zona de frente.

También vigila que durante el encuentro los balones cumplan con las condiciones reglamentarias.

27.3 RESPONSABILIDADES

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

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

- a) las faltas de posición del equipo en recepción del saque (regla 10.3.1),
- b) el contacto de algún jugador con la parte inferior de la red, y con la antena en su lado de la cancha (regla 16.3.1),
- c) la penetración en el campo y espacio contrario debajo de la red (reglas 16.2.1, 16.2.2),
- d) las faltas en el golpe de ataque y bloqueos ilegales de los zagueros (reglas 18.4 c, 19.5 c),
- e) el balón que cruza el plano vertical de la red por fuera del espacio de paso o que toca la antena en su lado de la cancha (regla 12.4),
- f) el contacto del balón con un cuerpo extraño (regla 12.4).

28. ANOTADOR

28.1 UBICACION

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

28.2 RESPONSABILIDADES

El anotador lleva la hoja del encuentro de acuerdo a las reglas cooperando con el segundo árbitro.

28.2.1 Antes del encuentro y del set, el anotador:

- a) registra los datos del encuentro y de los equipos de acuerdo al procedimiento establecido y obtiene las firmas de los capitanes y entrenadores,
- b) recibe las fichas de posición de los jugadores, y registra la formación inicial de cada equipo. Si no recibe a tiempo las fichas de posiciones deberá informar de inmediato al segundo árbitro. Las formaciones de los equipos no deben ser mostradas a nadie excepto a los árbitros.

28.2.2 Durante el encuentro, el anotador:

- a) registra los puntos marcados por cada equipo y vigila su concordancia con el tablero marcador,
- b) controla el orden al saque de cada equipo e inmediatamente después del golpe de saque informa al árbitro de los errores en el mismo,
- c) registra los tiempos de descanso y las sustituciones, controla su número e informa de ello al segundo árbitro,
- d) señala a los árbitros las solicitudes de interrupciones improcedentes,
- e) anuncia a los árbitros la terminación de cada set y el marcaje del 8vo. punto en el set decisivo.

28.2.3 Al finalizar el encuentro, el anotador:

- a) registra los resultados finales,
- b) después de firmar el mismo la hoja del encuentro, recaba las firmas de los capitanes de los equipos y luego las de los árbitros,
- c) en caso de una protesta, registra o permite que el capitán del equipo registre en la hoja del encuentro su versión de los hechos protestados.

29. JUECES DE LÍNEA

29.1 UBICACION

29.1.1 Los jueces de línea serán obligatoriamente 4 para encuentros internacionales oficiales.

Se colocan de pie en la zona libre de 1 a 3 m de cada esquina de la cancha, sobre la prolongación imaginaria de la línea bajo su responsabilidad. Las líneas de fondo se controlan desde la esquina del saque; las laterales desde la esquina opuesta.

29.1.2 Si sólo se utilizarán dos jueces de línea, se colocan de pie diagonalmente a 1.62 m de las esquinas de la cancha, opuestas a la zona de saque. Cada uno controla dos líneas, una de fondo y una lateral.

29.2 RESPONSABILIDADES

29.2.1 Los jueces de línea cumplen sus funciones por medio de señales hechas con un banderín (30 x 30 cm) en la forma que muestra la:

- a) Señalan balón "dentro" o "fuera" cuando el balón cae cerca de su(s) línea(s).
- b) Señalan el toque de balones "fuera" por el equipo receptor del balón.
- c) Señalan cuando el balón cruza la red fuera del espacio de paso, toca las antenas, etc (regla 15.4.1). Solamente el juez de línea más cercano al lugar del paso del balón hace la señal correspondiente.
- d) Los jueces de línea a cargo de las líneas de fondo señalan las faltas de pie del sacador (regla 17.5.1).

29.2.2 Cuando el primer árbitro lo solicita deberán repetir la señal.

30. SEÑALES OFICIALES

30.1 SEÑALES OFICIALES DE LOS ARBITROS

Los árbitros y jueces de línea deben usar las señales oficiales para indicar la naturaleza de la falta cometida o el propósito de las interrupciones autorizadas, como sigue:

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

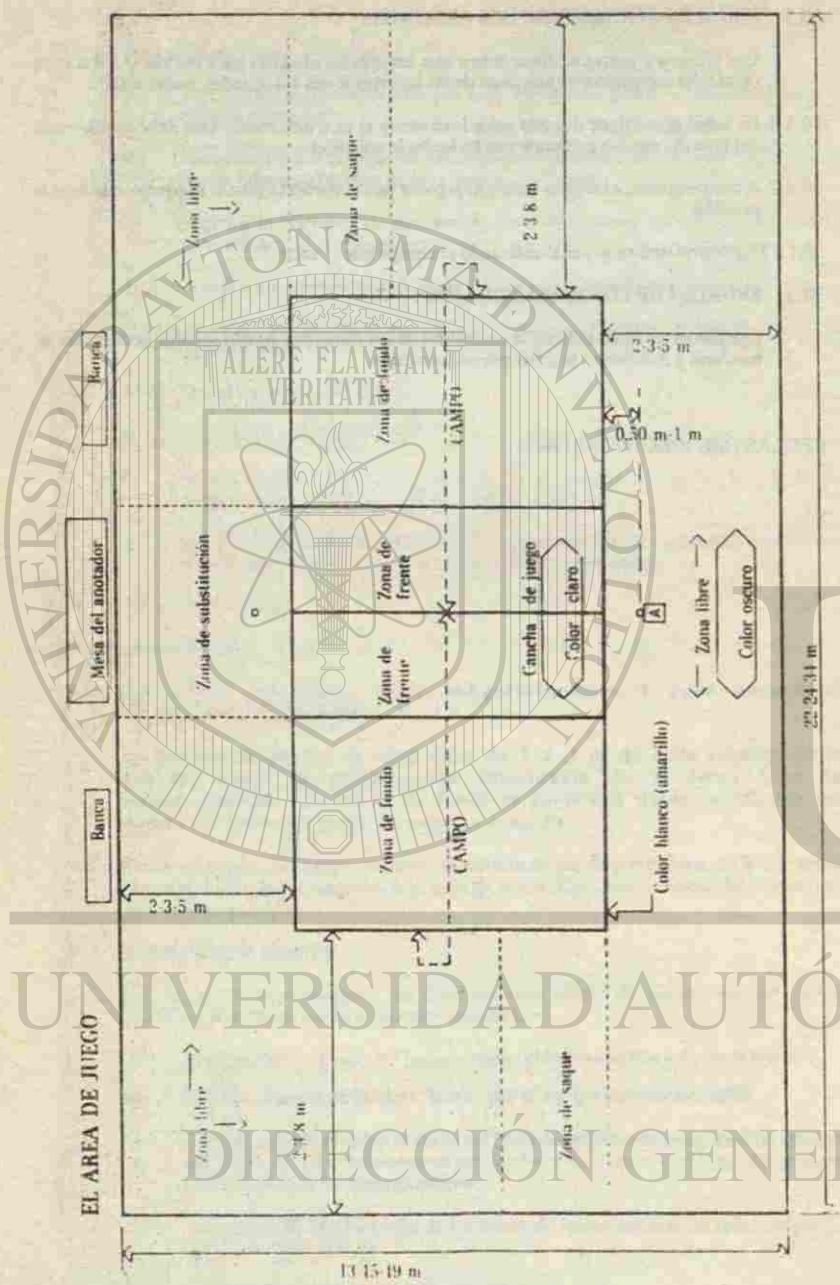
30.1.2 A continuación, el árbitro señala al jugador que cometió la falta o al equipo que hizo la petición.

30.1.3. El árbitro termina su señal indicando al equipo que saca.

30.2 SEÑALES DE LOS JUECES DE LÍNEA

Los jueces de línea indican la naturaleza de las faltas por medio señales hechas con su banderín y mantienen la señal por un momento.





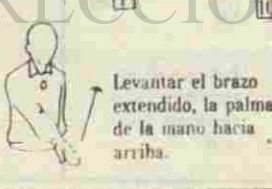
REGLAS DEL JUEGO / 16.01.89/1a



SEÑALES OFICIALES DE LOS ARBITROS

Señales a ejecutar por:		Hechos señalados
F	S	
Primer árbitro Segundo árbitro.		
		Balón en juego o permiso de saque.
		Equipo que gana un punto y/o el saque
		Cambio de campo.
		Tiempo de descanso.
		Sustitución

SEÑALES OFICIALES DE LOS ARBITROS

Señales a ejecutar por: F Primer árbitro S Segundo árbitro.	Hechos señalados
 Mostrar una tarjeta amarilla para amonestación o una tarjeta roja para castigo.	Amonestación o castigo
 Mostrar las dos tarjetas juntas para expulsión.	Expulsión
 Mostrar las dos tarjetas separadas para descalificación.	Descalificación
 Cruzar los antebrazos frente al pecho, las manos abiertas.	Fin del set (o encuentro)
 Levantar el brazo extendido, la palma de la mano hacia arriba.	Balón sostenido durante el golpe de saque

SEÑALES OFICIALES DE LOS ARBITROS

Señales a ejecutar por: F Primer árbitro S Segundo árbitro.	Hechos señalados
 Levantar cinco (5) dedos separados.	Retraso en el saque
 Levantar verticalmente los dos brazos, las palmas al frente.	Falta en el bloqueo o pantalla
 Hacer un movimiento circular con el índice.	Falta de posición o de rotación
 Extender el brazo y los dedos hacia el piso.	Balón dentro
 Levantar verticalmente los antebrazos, manos abiertas y palmas hacia el cuerpo.	Balón fuera







SENALES OFICIALES DE LOS ARBITROS

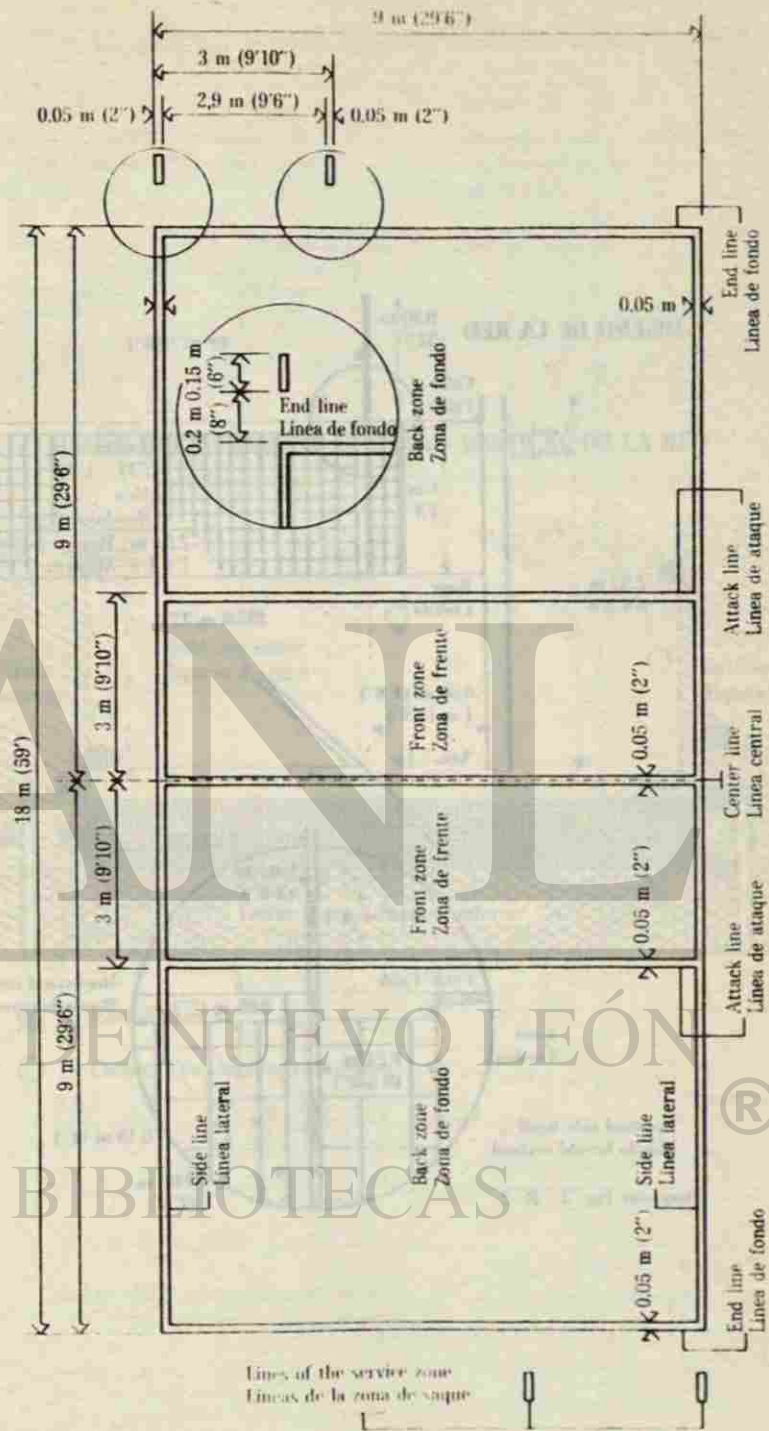
Señales a ejecutar por: [F] Primer árbitro [S] Segundo árbitro.	Hechos señalados
[F] [S] 16 Levantar lentamente el antebrazo con la palma hacia arriba.	Balón detenido
[F] [S] 17 Levantar dos dedos separados.	Doble golpe
[F] [S] 18 Levantar cuatro dedos.	Cuatro toques
[F] [S] 19 Bajar una mano, palma hacia arriba, desde la cintura hacia el piso.	Toque ilegal
[F] [S] 20 Tocar el borde superior de la red o un lado según la falta.	Red tocada por un balón de campo o por un jugador

SENALES OFICIALES DE LOS ARBITROS

Señales a ejecutar por: [F] Primer árbitro [S] Segundo árbitro.	Hechos señalados
[F] [S] 21 Colocar una mano sobre la red con la palma hacia abajo.	Penetración en el espacio contrario
[F] [S] 22 Mover el antebrazo con la mano abierta, de arriba hacia abajo.	Zaguero efectuando un golpe de ataque prohibido
[F] [S] 23 Señalar la línea central.	Penetración en el campo contrario
[F] [S] 24 Levantar verticalmente los dedos pulgares.	Doble falta y repetición de la jugada
[F] [S] 25 Frotar con la palma de una mano los dedos de la otra mano sostenida en posición vertical.	Balón tocado

SEÑALES OFICIALES DE LOS JUEGES DE LINEA

Señales a ejecutar por:	Hechos señalados
 <p>1 El juez de línea</p>	
 <p>2 Bajar el banderín.</p>	Balón dentro
 <p>3 Levantar el banderín.</p>	Balón fuera
 <p>4 Levantar el banderín y tocar su extremo con la palma de la mano libre.</p>	Balón tocado
 <p>5 Levantar y agitar el banderín sobre la cabeza y señalar con el dedo la antena o la línea de fondo.</p>	Balón que pasa fuera de las antenas o falta de saque
 <p>6 Levantar y cruzar ambos brazos y manos frente al pecho.</p>	Hecho imposible de juzgar



DISEÑO DE LA RED

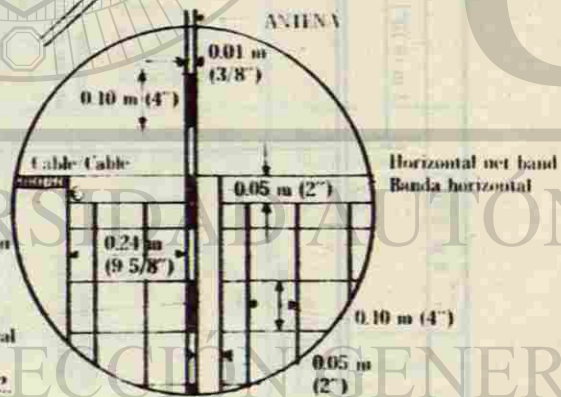
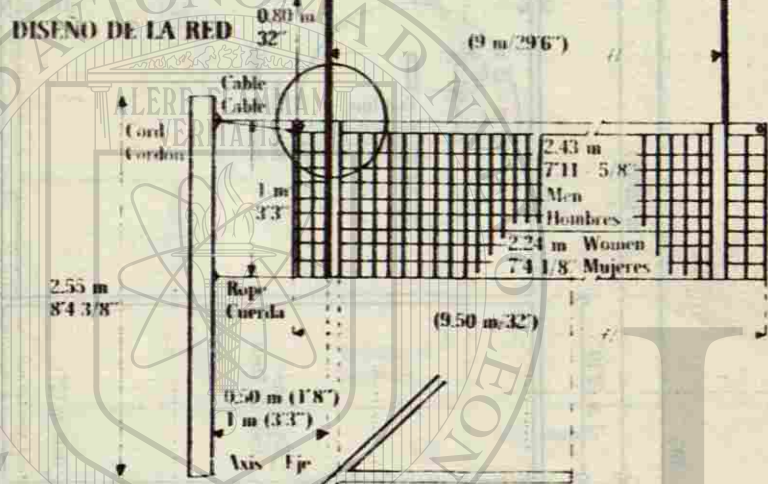
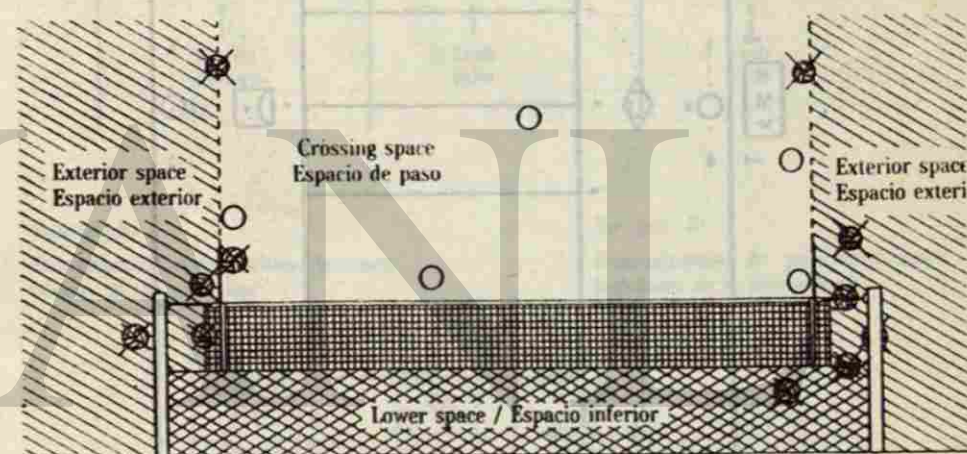
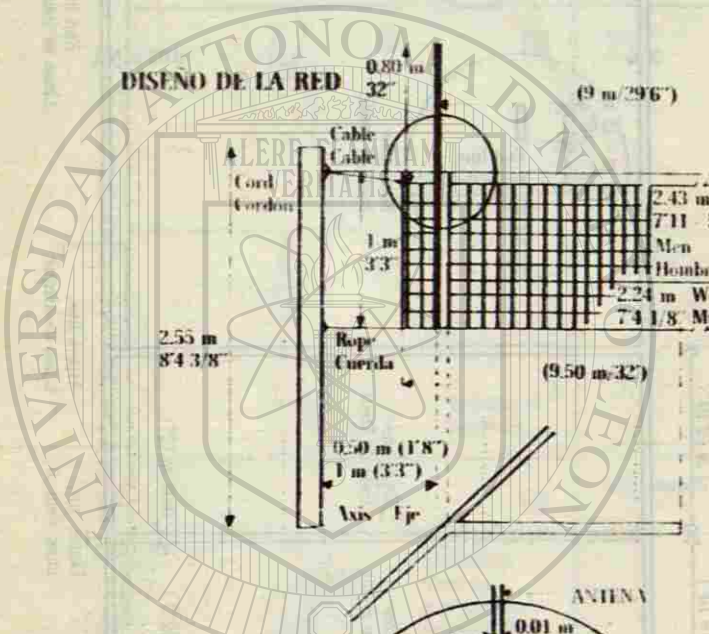


Diagram Fig. 3 10.2.

BALÓN QUE ATRAVIESA EL PLANO VERTICAL DE LA RED



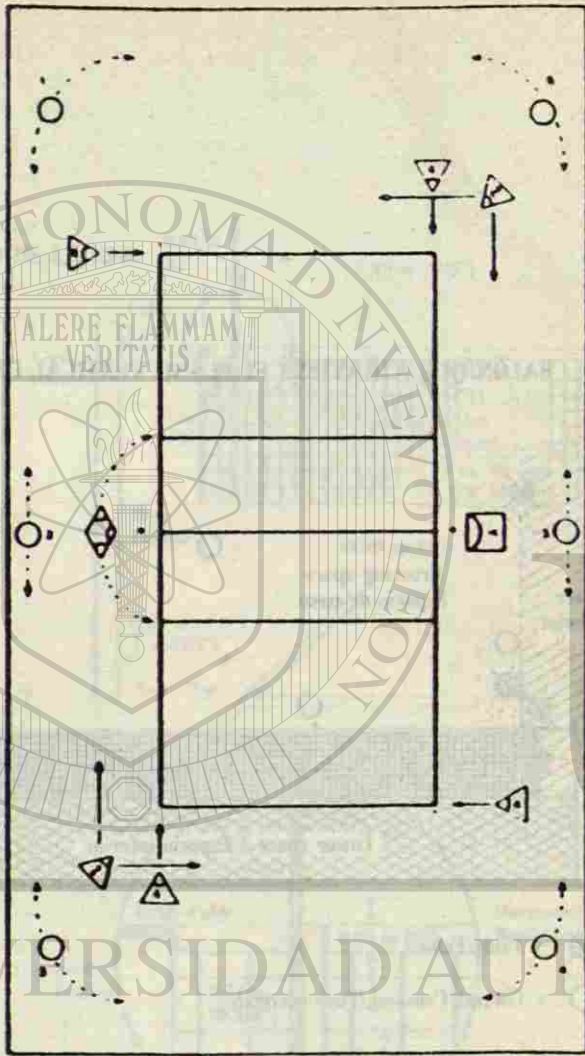
- ⊗ Fault/Falta
- Correct Crossing/Paso correcto



UNIVERSIDAD AUTONOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCION GENERAL DE BIBLIOTECAS

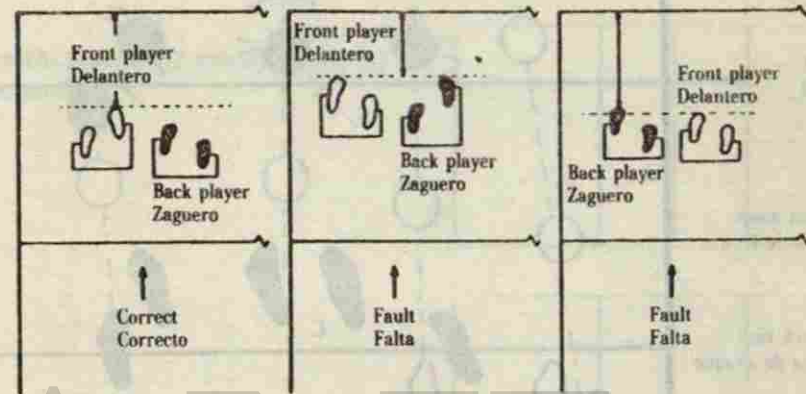
UBICACION DEL CUERPO ARBITRAL Y SUS ASISTENTES



- R First referee/Primer árbitro
- S Second referee/Segundo árbitro
- X Scorer/Anotador
- △ Linesmen/Luces de línea
- Retrievers/Recogebalones
- M Speaker or operator of elect. scoreboard.
Locutor u operador de tablero eléctrico
- ┃ Floor wipers/Secadores de piso

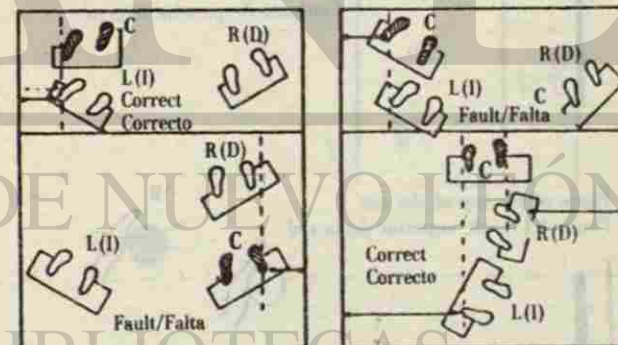
REGLA DE POSICIONES (9.1.4)

Example A:
Determination of the positions between a front line player and his corresponding back line player



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

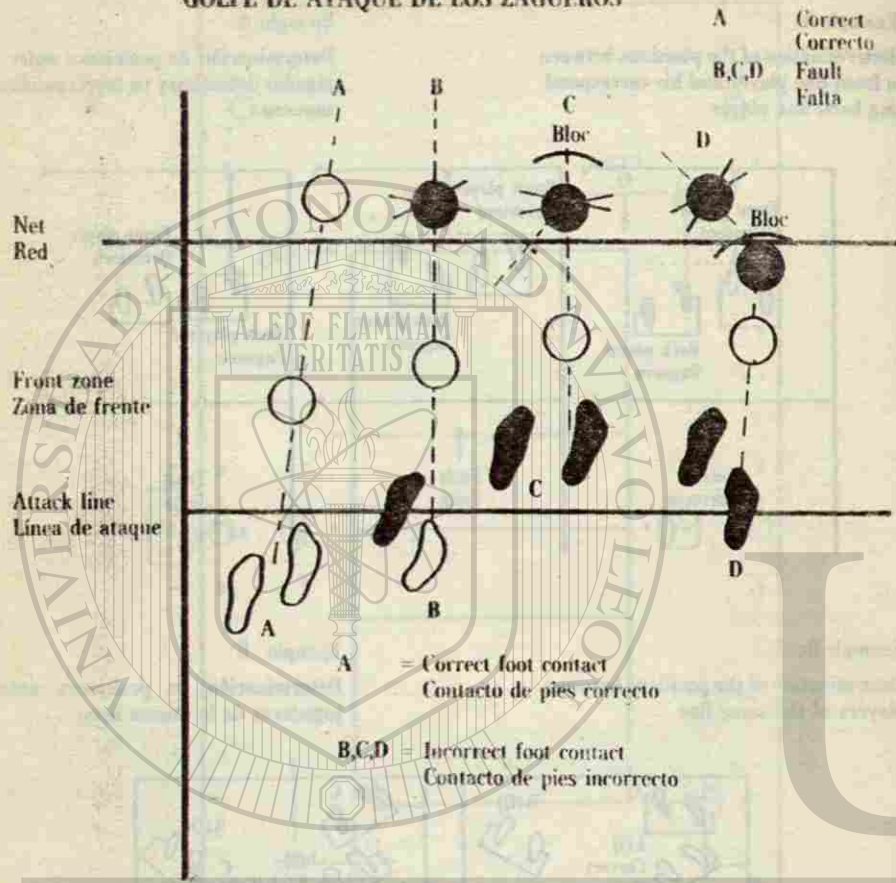
Example B:
Determination of the positions between players of the same line



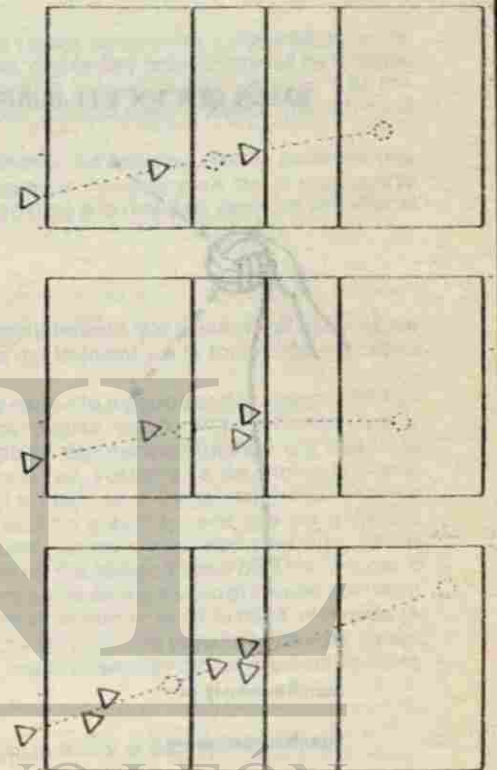
Ejemplo B:
Determinación de posiciones entre jugadores de la misma línea

- C = Center player/Jugador central
- R (D) = Right player/Jugador derecho
- L (I) = Left player/Jugador izquierdo

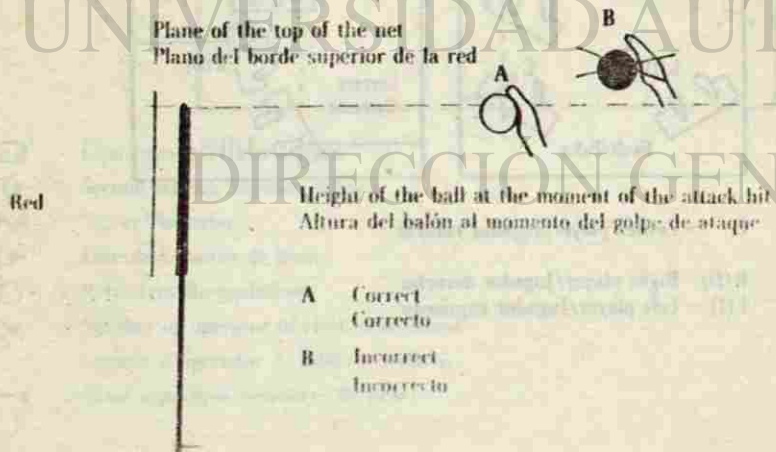
GOLPE DE ATAQUE DE LOS ZAGUEROS



PANTALLA POR AGRUPAMIENTO DE JUGADORES



Plane of the top of the net
Plano del borde superior de la red

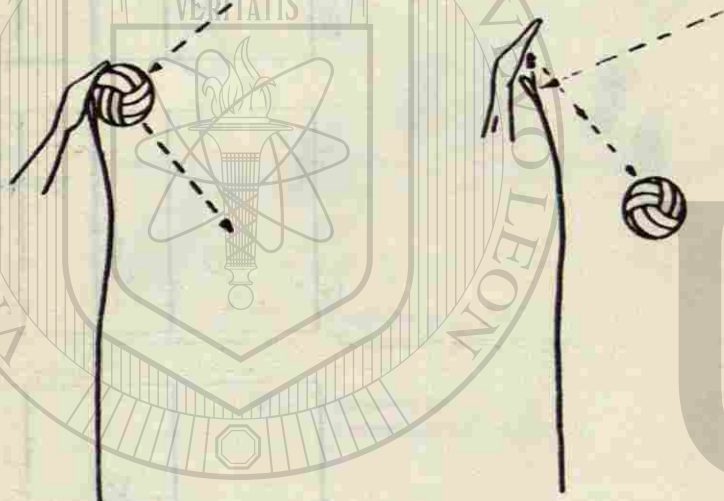


UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



BALÓN QUE TOCA EL BORDE DE LA RED Y EL BLOQUEO



Simultaneously or

on the rebound

Simultáneamente o

en el rebote

**REGLAMENTO DE MINI VOLEI
FEDERACION MEXICANA DE VOLEIBOL**

El Voleibol es uno de los deportes olímpicos de equipo más populares en el mundo y está desarrollándose mucho en México. Aún queda largo camino por recorrer para acelerar al crecimiento de nuestro deporte y, por eso, hemos pensado en ustedes, los más jóvenes, los que tienen más entusiasmo.

Por eso:

Si eres un chico despierto; si tienes entre ocho y doce años; si deseas practicar un verdadero deporte, que te dé y te exija rapidez de reflejos, inteligencia, coordinación y potencia; si quieres llegar a conocer más tarde, la emoción de las competiciones del verdadero Voleibol, ¡para ti es el Mini Volei!

El mini Volei es el hermano menor del Voleibol. Todos tenemos una idea más o menos exacta de lo que es el Voleibol; para que la idea que tú tengas del Mini Volei sea la más próxima a la realidad, vamos a estudiar el ABC del Mini Volei.

Características del Juego

El Mini Volei es una convivencia infantil que conlleva al aprendizaje técnico como base de la pirámide del Voleibol y a la formación educativa del niño.

El Mini Volei es un deporte de conjunto jugado por dos equipos de 4 jugadores en la cancha y 2 en banca rotativa, en un campo de juego de 6 x 12 metros. La cancha está dividida en dos campos iguales, por una línea central sobre la cual se encuentra la red, sostenida a determinada altura. El objetivo del juego es hacer caer el balón en el campo contrario. El balón se pone en juego por medio del servicio o saque; tiene que ser golpeado con la mano o el brazo y directamente enviarlo al campo contrario, pasando por encima de la red. Cada uno de los equipos tiene derecho a tocar el balón 3 veces (además del bloqueo) antes de regresarlo al campo contrario. Sólo el equipo que saca puede ganar un punto; si no lo hace, el equipo receptor gana el derecho a sacar. En este caso, los jugadores de este equipo tienen que efectuar una rotación según el sentido de las manecillas del reloj.

Regla 1: La Cancha de Juego, la Red y el Balón

La cancha es un rectángulo de 12 x 6 metros, dividida en dos campos iguales de 6 x 6 metros.

En cada campo, la zona de ataque está limitada por una línea, trazada a 2 metros paralelamente a la línea central.

La zona de servicio mide 2 metros de largo.

Las líneas que limitan la cancha deben tener 5 centímetros de ancho.

La red tiene 7 metros de largo y 1 de ancho y debe limitarse en su longitud por 2 bandas blancas de 5 centímetros de ancho cada una perpendiculares a las líneas laterales.

La altura de la red es la siguiente:

- 2.00 mts. Hombres y Mujeres, en la Categoría "A" (11 y 12 años).
- 1.90 mts. Hombres y Mujeres, en la Categoría "B" (9 y 10 años).

El balón deberá ser esférico, preferentemente de piel y con cámara de hule. En caso necesario puede jugarse con balón de hule, goma ó plástico.

Circunferencia: 62 centímetros + - 1 centímetro

Peso: 220 gramos + - gramos

Presión Interior: 0.21 Kg/cm²

Las bancas de suplentes y de jugadores rotativos, deberán estar ubicadas a 2 metros de las bandas cercanas a la zona de servicio, correspondiente a cada equipo.

Regla 2: De los Jugadores

Un Equipo consiste de 8 jugadores máximo, un entrenador, un entrenador asistente y un médico ó preparador (masajista).

Los 8 jugadores estarán distribuidos de la siguiente manera: 4 en cancha, 2 rotativos sentados a la izquierda del entrenador y 2 suplentes sentados a la derecha del entrenador.

La composición de equipo no puede alterarse después de que capitán y entrenador hayan firmado la hoja de registro.

La indumentaria de los jugadores consiste en camiseta y short (pantalon corto). Debe resultar uniforme y del mismo color.

Los zapatos deben ser ligeros y flexibles, de goma ó suelas de piel sin tacones.

Las camisetas deben estar numeradas del 1 al 15 (preferentemente del 1 al 12).

Los números deben ser de un color contrastante y diferente al de las camisetas y con un mínimo de 10 centímetros de alto en el pecho y 15 centímetros de alto en la espalda.

El ancho de la cinta de los números debe ser de 2 centímetros, por lo menos.

Regla 3: Formaciones de los Equipos (ubicación de participantes)

Antes de principiar un set (juego), cada entrenador debe entregar la ficha de posiciones al anotador ó segundo árbitro.

Los seis jugadores que inician un set (juego) en rotación, constituyen la formación inicial del equipo. El número de seis jugadores, no puede reducirse.

Regla 4: Posición de los Jugadores y Rotación

En el momento que el balón es golpeado por el sacador y salvo éste, cada equipo debe estar colocado dentro de su propio campo en una línea de tres jugadores. Esta línea puede ser quebrada.

Los tres jugadores colocados al frente de la red son los delanteros y ocupan las posiciones 6 (el de la izquierda), 5 (el del centro) y 4 (el de la derecha), los otros tres jugadores ocupan las posiciones 3 (el más cercano a la izquierda del entrenador), 2 (el de la extrema izquierda de la banca) y 1 (el zaguero que deberá estar más alejado de la red, de por lo menos de los delanteros (Gráfica 2).

Después de entregar la ficha de posiciones al anotador, no se autoriza ningún cambio en las formaciones, salvo en caso de error u omisión del anotador.

La posición de los jugadores se establece y controla por la colocación de sus pies en contacto con el piso, como sigue;

a) Por lo menos parte de un pie de un delantero debe estar más cerca de la línea central que los pies del zaguero.

b) Por lo menos parte de un pie de cada jugador derecho ó izquierdo debe estar siempre más cerca de la línea lateral correspondiente.

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

Si el equipo receptor del saque gana el intercambio de jugada ó si su adversario comete una falta, obtiene el derecho al saque y la obligación de efectuar una rotación avanzando sus jugadores una posición en el sentido de las manecillas del reloj. El jugador colocado en la posición 4 pasará a ocupar la posición 3 (sentado a la izquierda del entrenador) el de la 3 a la 2 (sentado a la extrema izquierda de la banca) y el de la 2 pasará a efectuar el servicio tomando la posición de zaguero.

Regla 5: Interrupciones de Juego

Las interrupciones reglamentarias del juego son los tiempos para descanso y las sustituciones.

Estas interrupciones son autorizadas solamente por los árbitros a petición del entrenador o del capitán en juego cuando el balón está muerto.

Sólo se conceden un máximo de 2 tiempos para descansos (T) y 4 sustituciones por equipo, cada set.

Durante un (T) de descanso, los 8 jugadores podrán acercarse al entrenador, para recibir indicaciones.

Uno ó dos (T) para descanso pueden ser seguidos ó precedidos de una sustitución, pedida por uno u otro equipo durante la misma interrupción, sin necesidad de reanudar el juego.

Regla 6: Sustitución de Jugadores

La sustitución es el acto mediante el cual los árbitros autorizan que un jugador salga de la rotación y otro entre a ocupar su posición en la misma.

Un equipo puede realizar un máximo de 4 sustituciones en cada set (juego).

Una sustitución puede ser reglamentaria, obligatoria ó excepcionalmente irregular.

Una sustitución podrá hacerse por un jugador de campo ó por uno de los 2 rotativos.

Los entrenadores tienen derecho a hablar con sus jugadores durante la ejecución de una sustitución.

Regla 7: Intervalos entre Sets y Cambios de Campo

Después de cada set los equipos cambian de campo para jugar el siguiente, salvo en el caso de un set decisivo. Los sustitutos y demás miembros de equipo cambian de banca.

En el set decisivo, cuando uno de ambos equipos llega a 8 puntos, sólo se hace un cambio de campo sin ninguna pérdida de tiempo, sin instrucciones del entrenador ni modificación de posiciones. Si las condiciones de la cancha ofrecen ventajas para uno de los equipos, el árbitro tendrá la obligación de informarlo a los capitanes antes del sorteo de dicho set.

El jugador que hizo el último saque antes del cambio, conserva el derecho a sacar.

Si el cambio de campo no se realiza en el momento reglamentario, debe efectuarse cuando alguien se dé cuenta.

La puntuación alcanzada en el momento del cambio se mantiene igual.

En el set decisivo se adopta el Sistema de Numeración corrida.

Regla 8: Resultados de Juego

Sólo en los dos primeros sets el equipo que saca puede anotar un punto si gana el intercambio de juego, ya sea por su propia acción o porque el adversario cometa una falta castigada por el árbitro.

Gana un set (juego) el equipo que con ventaja mínima de dos puntos anota primero 15 puntos ó que en caso de empate 14-14 obtiene la ventaja de 2 puntos (16-14, 17-15). En caso de empate a 16-16, ganará el equipo que haga el tanto No. 17.

Si un equipo es declarado incompleto por el árbitro, se adjudican a sus adversarios los puntos faltantes para ganar el set (el equipo incompleto conserva sus puntos).

Gana el encuentro el equipo que obtiene dos sets a su favor.

Si un equipo queda incompleto y no puede continuar el encuentro se adjudican a su adversario los puntos y sets 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 adversario los puntos de cada set por 15-0 y el encuentro por 2-0.

El equipo que no se presenta a tiempo en la cancha sin causa justificada también es declarado ausente y los mismos resultados 15-0 cada set y 2-0 para el encuentro se conceden en favor de sus adversarios.

El sacador debe colocarse dentro de la zona de saque. Puede desplazarse libremente ó saltar a condición de que en el momento de golpear el balón no toque la línea de fondo ni la zona libre fuera de las líneas de saque.

Después de golpear el balón, el sacador puede caer en cualquier punto del campo ó de la zona libre.

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

El saque efectuado antes del toque del silbato es nulo y debe repetirse.

El balón debe ser golpeado claramente con una mano ó cualquier parte del brazo, después de ser lanzado al aire ó soltado antes de que toque el piso.

En la Categoría "B" en Servicio el balón deberá ser golpeado de abajo hacia arriba (Servicio por abajo ó Servicio Lateral).

Regla 9: Toque de Balón

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

Cada equipo tiene derecho a un máximo de 3 toques (además del toque en el bloqueo) y un mínimo de 2 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 ó es tocado por él.

Un jugador no debe tocar el balón dos veces consecutivas, salvo el bloqueador.

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 simultáneamente; el toque debe ser correcto y franco.

Si el balón no es voleado con los dedos, se permite hacer contactos consecutivos sobre el primer contacto con una bola que proviene del oponente, incluso si la bola fué bloqueada.

El balón debe ser claramente tocado sin ser detenido (levantado, acompañado, empujado, lanzado). Puede rebotar en cualquier dirección.

Ni los movimientos del jugador, previos ó posteriores al toque, ni el sonido producido por el contacto con el balón deben intervenir en la apreciación del toque.

Si un equipo toca sucesivamente cuatro veces el balón comete una falta llamada "cuatro toques".

Si un equipo toca una sola vez el balón para enviarlo a la otra cancha comete una falta llamada "un toque".

Regla 10: Penetración en el espacio y campo contrario

Durante el bloqueo, está permitido el toque del balón por encima de la red dentro del espacio contrario, a condición de no interferir al adversario antes ó durante su acción. Siendo ésta opción una de las 2 excepciones a las Reglas (un toque).

Después del golpe de ataque está permitido pasar la mano por encima de la red a condición de que el toque del balón se realice en el espacio propio.

Un balón en juego que se dirige al campo contrario por el espacio exterior o inferior de la red puede ser recuperado por un compañero de equipo si en el momento del toque no ha franqueado totalmente el plano vertical de la red ó su prolongación imaginaria.

Está prohibido tocar la red en toda su longitud incluyendo las antenas.

Después de golpear el balón, un jugador puede tocar los postes, cables ó cualquier objeto fuera de los 7 metros de la red a condición de que esté hecho no afecte el intercambio de juego.

No hay infracción; si el balón es lanzado contra la red y ocasiona el contacto con la misma por un jugador adversario.

El paso de cualquier parte del cuerpo al espacio contrario por debajo.

Regla 11: Golpe de Ataque

El golpe de ataque es la acción de un jugador que envía el balón en dirección del campo contrario.

Se considera que el ataque ha sido efectuado cuando el balón cruza completamente el plano vertical de la red. O se pone en contacto con el bloqueador.

Los delanteros pueden efectuar cualquier tipo de golpe de ataque desde su propio campo y a cualquier altura, a condición de que sea segundo ó tercer golpe del balón en el momento del golpe esté total ó parcialmente dentro de su espacio de juego.

El delantero puede efectuar golpe de ataque en el primer golpe, siempre y cuando éste sea sobre el límite superior de la red y elevándose. (Segunda excepción a las Reglas) (un toque).

Un zaguero puede efectuar cualquier tipo de golpe de ataque desde cualquier altura, a condición de que sea segundo ó tercer golpe y siempre que durante el impulso su(s) pie(s) no toque(n) ni traspase(n) la línea de ataque.

Después de golpear el balón puede caer dentro de la zona de frente.

Un zaguero puede efectuar cualquier tipo de golpe de ataque dentro de la zona de frente si golpea el balón debajo del nivel del borde superior de la red, y sea segundo ó tercer golpe.

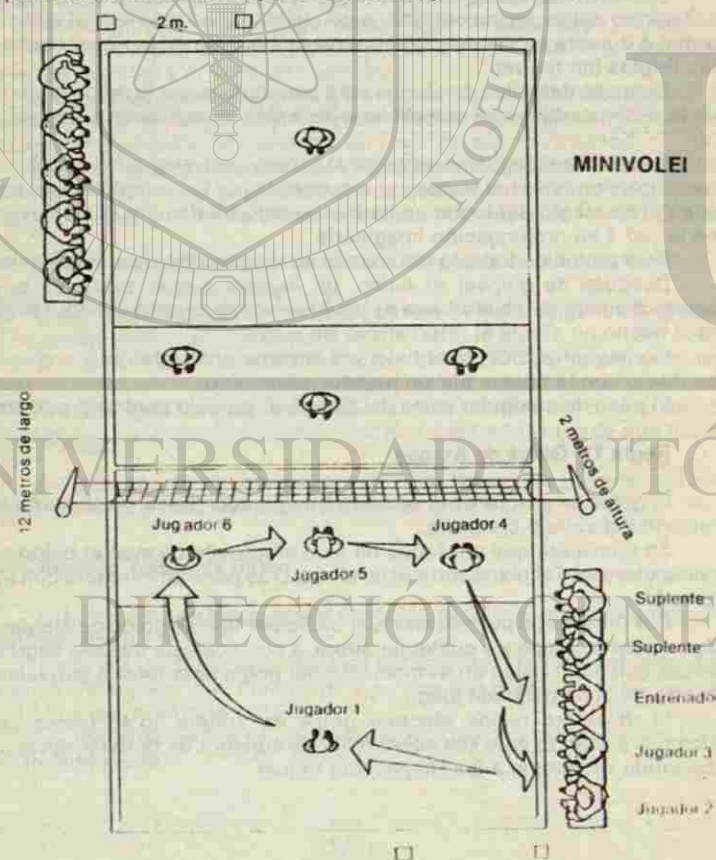
Un jugador comete falta de ataque cuando:

Remata un balón que toca un objeto ó cae al piso completamente fuera de las líneas límite del campo contrario sin ser previamente tocado por un adversario.

El jugador envía el balón que toca un objeto o cae al piso completamente fuera de los límites del campo sin ser tocado por un adversario.

Siendo un zaguero golpea el balón completamente arriba del plano horizontal del borde superior de la red estando en la zona de frente ó tocando la línea de ataque ó su prolongación y si el balón cruza directa o completamente el plano vertical de la red.

El delantero realiza un golpe de ataque en el primer golpe sin elevarse y por encima del borde superior de la red, y cerca de la misma.



FEDERACION MEXICANA DE VOLEIBOL, A.C.

VOLEIBOL DE PLAYA

REGLAS DEL JUEGO

Las reglas que gobiernan las competiciones oficiales de Voleibol y publicadas por la FIVB son aplicables a las competiciones de la Serie Mundial de Voleibol de Playa de la FIVB, con las siguientes excepciones:

A. Un jugador puede pasar por debajo del plano vertical de la red si no obstaculiza el juego de un adversario.

La interferencia se determina por un contacto físico y resulta en un punto o cambio de campo para el equipo contrario. Si un jugador en su propio campo, alega Interferencia por el jugador debajo de la red, aún cuando no hay contacto físico, el árbitro debe fallar. Ningún jugador puede interferir o intentar interferir con el juego de los adversarios.

B. No se permite sustitución después del primer servicio del encuentro. Si un jugador no puede seguir jugando por alguna razón, el equipo es declarado ausente.

C. Los compañeros de un equipo, deben alternar el servicio cada vez que su equipo gana un punto o cambio de campo. Es responsabilidad de los jugadores saber a quien le toca servir. Servir fuera del orden, conlleva un cambio de campo sin pérdida de punto.

D. El balón debe ponerse en juego desde cualquier punto detrás de la línea final de la cancha y entre las líneas laterales de la cancha.

E. En defensa profunda se permitirá un doble golpe o acarreo con los dedos solamente en acciones provenientes de ataque.

F. No se permiten toques o dejadas (dinks) con la mano abierta.

G. Cualquier tiro a dos manos (usando los dedos), que llegue al campo contrario, es legal solamente cuando el tiro se efectúa en la dirección que señalan los hombros.

H. El miembro del equipo del que efectúa el servicio no puede obstruir la vista del jugador que recibe el servicio, sea intencionalmente o no. A solicitud de éste, aquel debe desplazarse para dejar libre la vista de la acción del que sirve.

I. El árbitro estará colocado a un extremo de la red, con los ojos a 50-60 cms., arriba de la red, de manera que tenga una clara vista sobre ambos campos de la cancha. El árbitro decide si una falta se ha cometido, si un balón tocado está muerto, cuando se ha ganado un punto, cuando hay una falta en la red, etc., y su juicio sobre evidencia de cualquiera de éstos incidentes es inapelable.

J. El primer árbitro mantendrá el control del encuentro utilizando las tarjetas de penalización amarilla y roja de la FIVB, especialmente en manifestaciones ofensivas como el proferir indebido lenguaje. Los árbitros llevarán un uniforme apropiado a la vez que distintivo, preferentemente negro con blanco, y el oficial principal ocupará siempre la silla del árbitro.

K. Cualquier circunstancia inusitada o modificaciones de las reglas que gobiernan los Campeonatos de la Serie Mundial deben ser notificadas por escrito y aprobadas por el Consejo de Voleibol, con anticipación de cuarenta días al comienzo del torneo. Se les dará entonces tramitación entre todos los jugadores antes de que se inicie el torneo.

L. Controvertidas interpretaciones de las reglas pueden dar lugar a recurso ante el primer árbitro. El es quien verifica si las canchas son seguras y apropiadas para jugar.

M. La red se extiende entre dos postes verticales a una altura de 243 cms., para hombres, y 224 cms., (7'4") para mujeres. La red tiene 100 cms., (3'3") del borde superior al anterior y una longitud de 10 mts., (33'4"). Un cable o cuerda resistente corre por su bastilla superior. Todos los amarres, cables y accesorios de la red, se consideran como partes de la red.

N. El balón debe de ser esférico con un mínimo de 12 y máximo de 18 gajos. Su circunferencia no debe ser inferior a 26 pulgadas ni superior a 28. La FIVB determinará la marca y modelo del balón. El balón puede ser sustituido en el curso de la competición, mediante el consenso de todos los jugadores o cuando el árbitro opine que el balón ha sido dañado al grado de afectar sensiblemente el juego (notoria disminución de la presión, o rotura de uno de sus gajos).

Definiciones

La cancha

El área de juego significa el área total mínima de competición (25m. x 40m.) incluyendo los derredores inmediatos tales como "back drops" y mamparas publicitarias. La cancha de juego será un rectángulo de 18 x 9 m., limitando por cuerdas divisorias u otro tipo de demarcación visible.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS





UAN

DAD AUTÓNOMA DE NUEVO
CIÓN GENERAL DE BIBLIOTE