

## RESERVA HISTÓRICA

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 y no más volibol. 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 básquetbol, que en aquel entonces practicaba a estar en boga, pero la meta de dar una recreación similar a las personas de edad madura. Se necesitaba un juego de competencia que no fuera acuático ni básquetbol y que proporcionara ejercicio suficiente y esparcimiento a dichos miembros.

Al señor Morgan se le ocurrió primeramente que si tanto podría jugar se en el interior del gimnasio, pero para esto se necesitaba un equipo con losa por una parte, y sólo daba oportunidad a un reducido número de individuos. Sin embargo, pensó la idea de usar la red como base para inventar un juego nuevo. Al efecto, sugirió una red legítima de tenis a una altura aproximada de dos metros y principio a volear sobre ella una vejiga de caucho que tomó de una pelota de básquetbol, la cual resultó ser demasiado ligera. Después le propia pelota de básquetbol que fue desinflada por su peso y la poca posibilidad de manejarla con facilidad.

Claro está que los primeros espectadores que tuvo este juego jugaron muy de él, considerándolo muy interesante, pero Mr. Morgan no se detuvo en su propósito y solicitó la cooperación de la casa productora de artículos deportivos Spaulding, quien efectuó una pelota con el peso y la vida deseada. De esta modo se consiguió que pudiera jugarlo en la primera reunión formal celebrada 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 uniformes prohibidos

##### 6. Derechos y responsabilidades de los participantes

- 6.1 Responsabilidades básicas
- 6.2 Capitán
- 6.3 Entrenador
- 6.4 Entrenador asistente
- 6.5 Ubicación de los participantes

### 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

### SECCION II : LOS ARBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y SEÑALES OFICIALES

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



## SECCION I - EL JUEGO

### 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 CARACTERÍSTICAS

El balón debe ser esférico con una cubierta de cuero flexible que lleva en su interior una cámara ó vejiga de caucho o 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/cm<sup>2</sup>).

### 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. 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 ó 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°)
- 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° 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:

- a) En el bloqueo pueden ocurrir contactos consecutivos por uno o más bloqueador(es), siempre que los contactos sean realizados durante una misma acción.
- b) 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

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

- c) **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:

- a) Está permitido tocar el campo contrario más allá de la línea central con el (o los) pié(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 :

a) Cuando el equipo que hizo el saque gana la jugada, saca de nuevo el jugador que efectuó el saque anterior.

b) 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 esta fuera de posición :

El sacador :

a) infringe el orden al saque (regla 17.3),

b) no ejecuta el saque conforme a los requisitos exigidos (regla 17.5),

c) 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 :

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