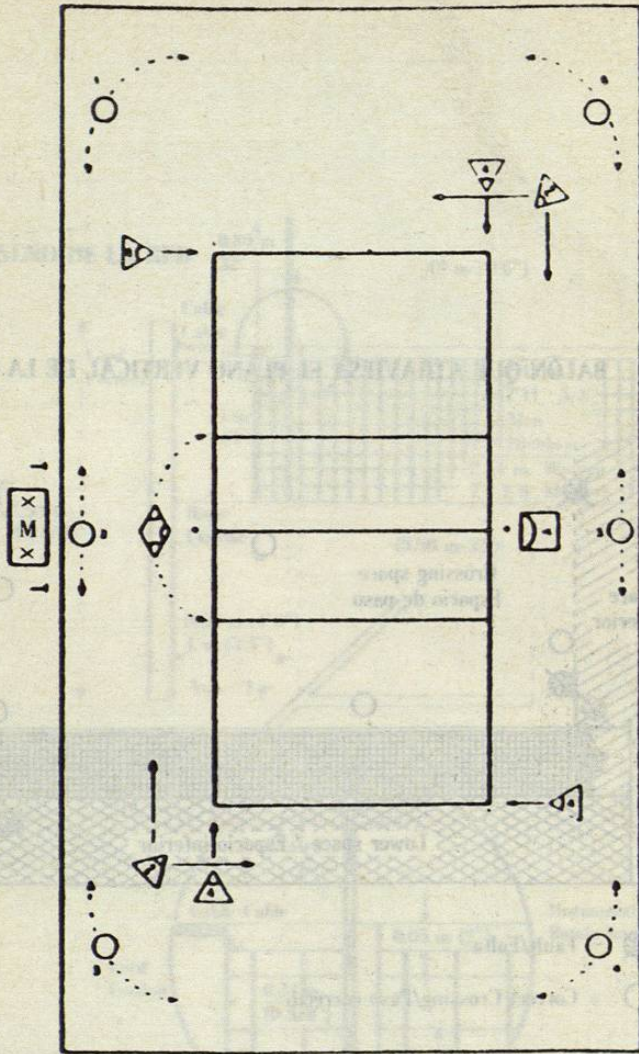


## UBICACION DEL CUERPO ARBITRAL Y SUS ASISTENTES

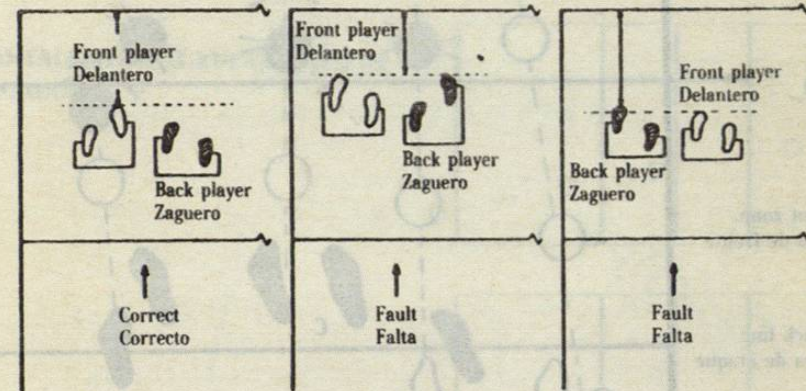


- First referee/Primer árbitro
- Second referee/Segundo árbitro
- Scorer/Anotador
- Linesmen/Jueces de línea
- Retrievers/Recogebalones
- Speaker or operator of elect. scoreboard.  
Locutor u operador de tablero eléctrico
- Floor wipermen/Secadores de piso

## REGLA DE POSICIONES (9.1.4)

Example A:

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

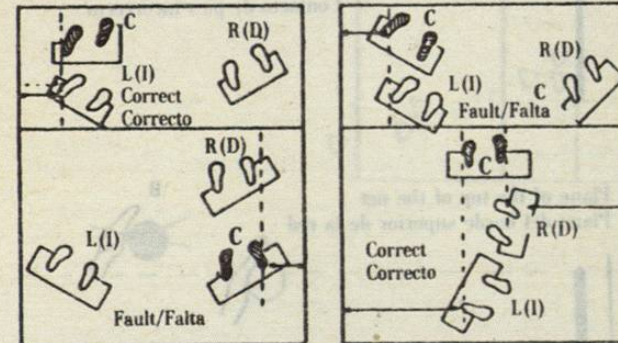


Ejemplo A:

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

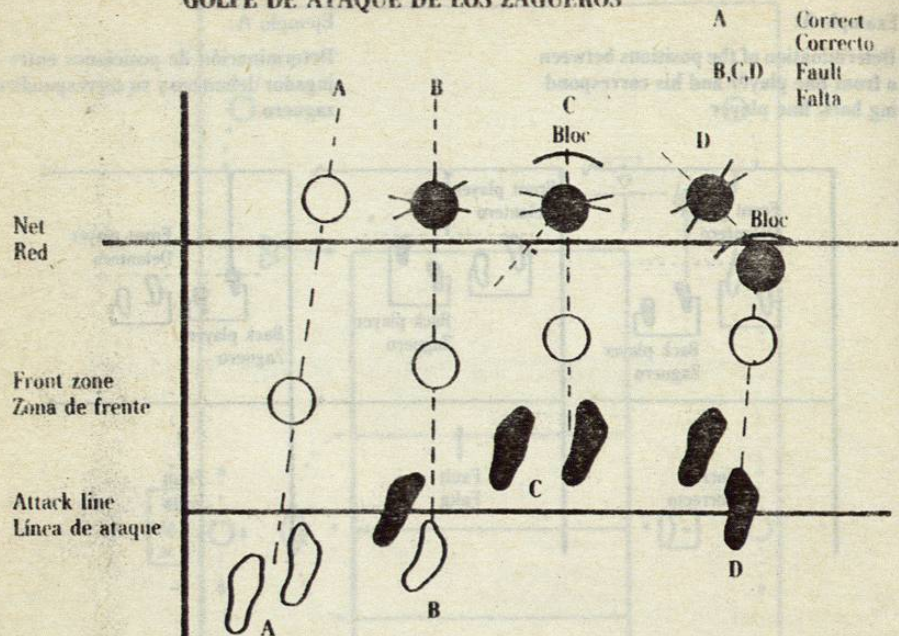
C = Center player/Jugador central

R(D) = Right player/Jugador derecho

L(I) = Left player/Jugador izquierdo



## GOLPE DE ATAQUE DE LOS ZAGUEROS



A = Correct foot contact  
Contacto de pies correcto

B,C,D = Incorrect foot contact  
Contacto de pies incorrecto

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

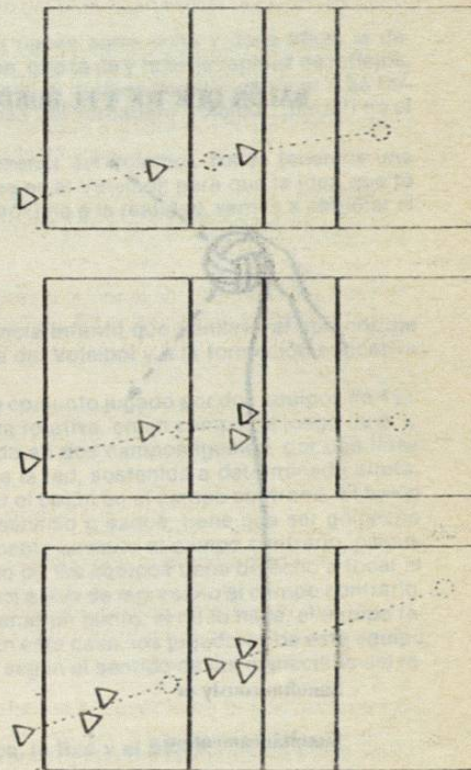
Red

Height of the ball at the moment of the attack hit  
Altura del balón al momento del golpe de ataque

A Correct  
Correcto

B Incorrect  
Incorrecto

## PANTALLA POR AGRUPAMIENTO DE JUGADORES





### BALÓN QUE TOCA EL BORDE DE LA RED Y EL BLOQUEO



Simultaneously or  
Simultáneamente o



on the rebound  
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 enviado 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./cm<sup>2</sup>

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 (pantalón 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.

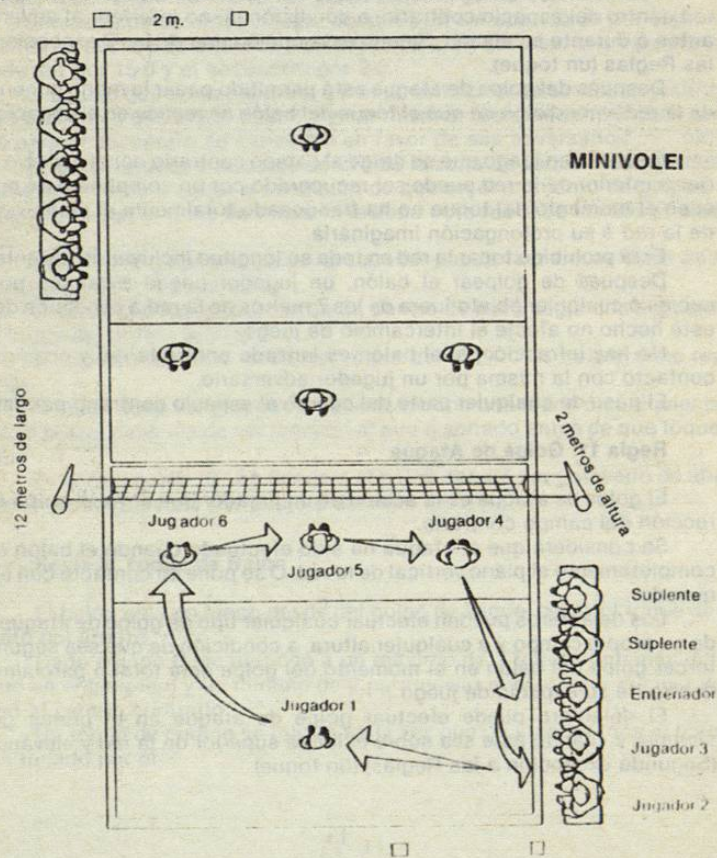
Un jugador comete falta de ataque cuando:

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.



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.



