



FEDERACION INTERNACIONAL DE VOLEIBOL

REGLAS OFICIALES DE VOLEY PLAYA

2015-2016

Aprobado por el 34º Congreso FIVB 2014

De aplicación en todas las competiciones a partir del 1 enero de 2015

CONTENIDO

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

7

9

PARTE 1: FILOSOFIA DE LAS REGLAS Y ARBITRAJE

11

PARTE 2-SECCION 1: JUEGO

CAPITULO 1: INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

12

1.	AREA DE JUEGO.....	12
1.1	DIMENSIONES.....	12
1.2	SUPERFICIE DE JUEGO.....	12
1.3	LINEAS DEL CAMPO.....	13
1.4	ZONAS Y AREAS.....	13
1.5	TIEMPO.....	13
1.6	ILUMINACION.....	13
2.	RED Y POSTES.....	13
2.1	ALTURA DE LA RED.....	14
2.2	ESTRUCTURA.....	14
2.3	BANDAS LATERALES.....	14
2.4	ANTENAS.....	15
2.5	POSTES.....	15
2.6	UTILES COMPLEMENTARIOS.....	15
3.	BALONES.....	15
3.1	CARACTERISTICAS.....	15
3.2	UNIFORMIDAD DE LOS BALONES.....	15
3.3	SISTEMAS DE TRES BALONES.....	15

CAPITULO 2 : PARTICIPANTES

16

4.	EQUIPOS.....	16
4.1	COMPOSICION DE LOS EQUIPOS.....	16
4.2	LOCALIZACION DEL EQUIPO.....	16
4.3	INDUMENTARIA.....	16
4.4	CAMBIO DE INDUMENTARIA.....	16
4.5	OBJETOS PROHIBIDOS.....	17
5.	RESPONSABLE DEL EQUIPO.....	17
5.1	CAPITAN.....	17

CAPITULO 3: FORMATO DE JUEGO

19

6.	PARA ANOTAR UN PUNTO, PARA GANAR UN SET Y EL PARTIDO.....	19
6.1	PARA ANOTAR UN PUNTO.....	19
6.2	PARA GANAR UN SET.....	19
6.3	PARA GANAR EL PARTIDO.....	20
6.4	EQUIPO NO PRESENTADO Y EQUIPO INCOMPLETO.....	20
7.	ESTRUCTURA DEL JUEGO.....	20
7.1	EL SORTEO.....	20
7.2	SESION DE CALENTAMIENTO OFICIAL.....	21
7.3	ALINEACION INICIAL.....	21
7.4	POSICIONES.....	21
7.5	FALTAS DE POSICION.....	21
7.6	ORDEN AL SAQUE.....	21
7.7	FALTA EN EL ORDEN AL SAQUE.....	21

CAPITULO 4: ACCIONES DE JUEGO

22

8.	SITUACIONES DE JUEGO.....	22
8.1	BALON EN JUEGO.....	22
8.2	BALON FUERA DE JUEGO.....	22
8.3	BALON DENTRO.....	22
8.4	BALON FUERA.....	22
9.	JUEGO CON EL BALON.....	23
9.1	TOQUES POR EQUIPO.....	23
9.2	CARACTERISTICAS DEL TOQUE.....	24
9.3	FALTAS EN EL JUEGO DEL BALON.....	24
10.	BALON EN LA RED.....	24
10.1	BALON QUE CRUZA LA RED.....	24
10.2	BALON QUE TOCA LA RED.....	25
10.3	BALON EN LA RED.....	25
11.	JUGADOR EN LA RED.....	25
11.1	PENETRACIÓN MÁS ALLÁ DE LA RED.....	25
11.2	PENETRACION EN EL ESPACIO, CANCHA Y/O ZONA LIBRE RIVAL.....	25
11.3	CONTACTO CON LA RED.....	25
11.4	FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED.....	26
12.	SAQUE.....	26
12.1	PRIMER SAQUE EN UN SET.....	26
12.2	ORDEN DEL SAQUE.....	26
12.3	AUTORIZACION PARA EL SAQUE.....	27

12.4	EJECUCION DEL SAQUE.....	27
12.5	PANTALLA.....	27
12.6	FALTAS REALIZADAS DURANTE EL SERVICIO.....	27
13.	GOLPE DE ATAQUE.....	28
13.1	CARACTERISISTICAS DEL GOLPE DE ATAQUE.....	28
13.2	FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE.....	28
14.	BLOQUEO.....	28
14.1	ACCION DE BLOQUEO.....	28
14.2	TOQUE DE BLOQUEO.....	29
14.3	BLOQUEO EN EL ESPACIO ADVERSARIO.....	29
14.4	BLOQUEO Y TOQUES DEL EQUIPO.....	29
14.5	BLOQUEAR EL SAQUE.....	29
14.6	FALTAS EN EL BLOQUEO.....	29

CAPITULO 5: INTERRUPCIONES, DEMORAS E INTERVALOS

30

15.	INTERRUPCIONES.....	30
15.1	NUMERO DE INTERRUPCIONES NORMALES.....	30
15.2	SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES	30
15.3	SOLICITUD DE INTERRUPCIONES NORMALES DE JUEGO.....	30
15.4	TIEMPOS MUERTOS Y TIEMPOS TECNICOS.....	30
15.5	SOLICITUDES IMPROCEDENTES.....	30
16.	DEMORAS DE JUEGO.....	31
16.1	TIPOS DE DEMORAS.....	31
16.2	SANCIONES POR DEMORA.....	31
17.	INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO.....	31
17.1	LESION/ENFERMEDAD.....	31
17.2	INTERFERENCIA EXTERNA.....	32
17.3	INTERRUPCIONES PROLONGADAS.....	32
18.	INTERRUPCIONES Y CAMBIO DE CAMPO.....	33
18.1	INTERVALOS.....	33
18.2	CAMBIOS DE CAMPO.....	33

CAPITULO 6 : CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

34

19.	REQUERIMIENTO DE CONDUCTA.....	34
19.1	CONDUCTA DEPORTIVA.....	34
19.2	JUEGO LIMPIO.....	34
20.	CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES.....	34
20.1	CONDUCTA INCORRECTA MENOR.....	34
20.2	CONDUCTA INCORRECTA QUE CONLLEVA SANCION.....	35
20.3	ESCALA DE SANCIONES.....	35
20.4	CONDUCTA INCORRECTA ANTES Y ENTRE LOS SETS.....	35
20.5	RESUMEN DE CONDUCTAS INCORRECTAS Y EL USO DE LAS TARJETAS.....	36

PARTE 2 – SECCION 2 : LOS ARBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y LAS SEÑALES MANUALES

37

OFICIALES

CAPITULO 7 : ARBITROS

38

21.	CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS.....	38
21.1	COMPOSICION.....	38
21.2	PROCEDIMIENTOS.....	38
22.	PRIMER ARBITRO.....	39
22.1	LOCALIZACION.....	39
22.2	COMPETENCIAS.....	39
22.3	RESPONSABILIDADES.....	42
23.	SEGUNDO ARBITRO.....	42
23.1	LOCALIZACION.....	42
23.2	COMPETENCIAS.....	43
23.3	RESPONSABILIDADES.....	41
24.	ANOTADOR.....	42
24.1	LOCALIZACION.....	42
24.2	RESPONSABILIDADES.....	42
25.	ANOTADOR ASISTENTE.....	43
25.1	LOCALIZACION.....	43
25.2	RESPONSABILIDADES.....	43
26.	JUECES DE LINEA.....	43
26.1	LOCALIZACION.....	43
26.2	RESPONSABILIDADES.....	44
27.	SEÑALES OFICIALES.....	44
27.1	SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ARBITROS.....	44
27.2	SEÑALES OFICIALES CON EL BANDERÍN DE LOS JUECES DE LINEA.....	44

PARTE 2- SECCION 3 : DIAGRAMAS

45

D1	AREA DE JUEGO	46
D2	CANCHA DE JUEGO	47
D3	DISEÑO DE LA RED	48
D4a	BALON CRUZANDO EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA LA CANCHA DEL Oponente	49
D4b	BALON CRUZANDO EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA LA ZONA LIBRE DEL Oponente	50
D5	PANTALLA	51
D6	BLOQUEO COMPLETADO	51
D7	MEDIDAS DISUASORIAS Y SANCIONES	52
	7a ESCALA DE SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA	52
	7b SIMBOLOGÍA Y SANCIONES POR AMONESTACION POR DEMORA	52
D8	LOCALIZACION DEL EQUIPO ARBITRAL Y SUS ASISTENTES	53
D9	SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ARBITROS	54
D10	JUECES DE LINEA, SEÑALES OFICIALES CON EL BANDERÍN	61

PARTE 3: DEFINICIONES

63

INDICE DE PALABRAS

66

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

El Voley Playa es un deporte jugado por dos equipos cada uno en una cancha de arena dividida por una red.

El equipo tiene tres toques para devolver el balón (incluyendo el toque de bloqueo).

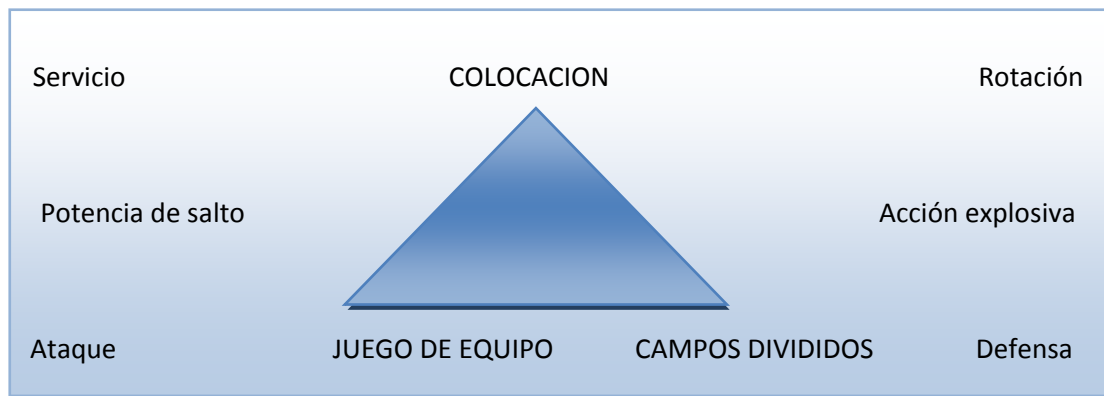
En Voley Playa, el equipo que gana la jugada anota un punto (Sistema Jugada Punto). Cuando el equipo receptor gana la jugada, obtiene un punto y el derecho al saque. El jugador al servicio debe alternarse cada vez que esto ocurre.

PARTE 1

FILOSOFIA DE LAS REGLAS Y DEL ARBITRAJE

INTRODUCCION

El voley playa es uno de los deportes de competición y entretenimiento más exitosos y populares del mundo. Es **rápido, emocionante** y las acciones son **explosivas**. Sin embargo, la variante de playa dentro voleibol comprende varios elementos cruciales superpuestos cuyas interacciones se complementan convirtiéndola en única de entre los juegos con pelota.



En años recientes, la FIVB ha realizado grandes avances en la adaptación del juego a un público moderno.

Este texto está dirigido a un amplio público del Voleibol – jugadores, entrenadores, árbitros, espectadores, comentaristas- por las siguientes razones:

- Comprender las reglas permite un mejor juego; Los entrenadores pueden organizar mejor las estructuras y las tácticas de los equipos, permitiendo a los jugadores destacar sus habilidades.
- Comprender las relaciones entre las reglas permite a los árbitros tomar mejores decisiones.

Esta introducción inicialmente se centra en el Voley Playa como un deporte competitivo, antes de salir a identificar las principales cualidades requeridas para un arbitraje exitoso.

EL VOLEY PLAYA FIVB ES UN DEPORTE COMPETITIVO

La competencia hace surgir las fuerzas latentes. Exhibe lo mejor acerca de la habilidad, el espíritu, la creatividad y la estética. Las reglas están constituidas para permitir **todas** estas cualidades. Con algunas pocas excepciones, el voley playa permite a todos los jugadores participar tanto en la red (en ataque) como al fondo de la pista (para defender o servir).

Los primeros que jugaron en las playas de California serían capaces de reconocer el juego hoy en día, ya que el voley playa ha conservado elementos distintivos y esenciales a lo largo de los años. Algunos de estos elementos son compartidos por otros deportes de red, balón y raqueta, como por ejemplo:

-El servicio

-La rotación (se sigue un turno al servicio)

-El ataque

-La defensa

Sin embargo, el voleý playa es único entre los juegos de red, ya que la pelota está continuamente en el aire y permite a cada equipo la licencia de un pase entre ellos antes de que el balón sea devuelto al rival.

Las modificaciones en la regla del saque han hecho de éste desde un simple medio para poner la pelota en juego a un arma ofensiva.

El concepto de rotación esta instaurado para potenciar atletas polivalentes. Las reglas acerca de las posiciones de los jugadores deben permitir a los equipos tener flexibilidad y crear tácticas interesantes.

Los competidores usan esta estructura para responder a técnicas, tácticas y fuerza. Esta estructura también permite a los jugadores la libertad de expresión a la hora de entusiasmar a espectadores y televidentes.

Y la imagen del voleý playa es cada vez mejor.

EL ÁRBITRO DENTRO DE ESTA ESTRUCTURA

La esencia de un buen árbitro radica en el concepto de justicia y coherencia:

- **Ser** justo con cada participante,

- Ser **visto** justo por los espectadores.

Esto necesita de un alto grado de confianza; El árbitro debe tener credibilidad para permitir a los jugadores entretener:

- Siendo **acertado** en sus **juicios**,

- **Comprendiendo por qué la regla está escrita de esa manera**,

- Por ser un **organizador eficiente**,

- Permitiendo que la competición **fluya** y se dirija hacia su fin,

- Siendo un **educador**; debe hacer uso de las reglas para penalizar lo injusto o amonestar la mala educación,

- **Promocionando** el juego, es decir, **permitir** que destaquen las acciones **espectaculares** del juego y hacer que los mejores jugadores hagan lo que mejor saben hacer, que es entretener al público.

Finalmente, podemos decir que un buen árbitro usará las reglas para hacer que la competición sea una gran experiencia gratificante para todos los involucrados.

Para aquellos que han leído hasta aquí, ver las reglas que siguen como el estado actual de desarrollo de un gran juego, pero tenga en cuenta que estos pocos párrafos anteriores pueden ser de igual importancia para usted en su propia posición dentro del deporte

¡Participa!

¡Mantén el balón en juego!

PARTE 2

SECCION 1: EL JUEGO

CAPITULO 1

INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

Ve reglas

1. ÁREA DE JUEGO

El área de juego incluye la cancha de juego y la zona libre. Debe ser rectangular y simétrica. 1.1, D1

1.1 DIMENSIONES

1.1.1 El campo de juego es un rectángulo que mide 16 x 8 m rodeado por una zona libre que debe tener un mínimo de 3 m de ancho en todos sus lados. D2

El espacio libre de juego es el espacio que hay por encima del área de juego el cual debe de estar libre de cualquier obstáculo.

El espacio libre de juego debe medir un mínimo de 7 m de altura desde la superficie de juego.

1.1.2 **Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, la zona libre debe medir un mínimo de 5 m y un máximo de 6 m desde las líneas de fondo/ laterales. El espacio libre de juego debe medir un mínimo de 12,5 m de altura desde la superficie de juego.**

1.2 SUPERFICIE DE JUEGO

1.2.1 La superficie debe estar compuesta de arena nivelada, lo más plana y uniforme posible, libre de piedras, conchas y cualquier otra cosa que pueda representar riesgos de cortes o lesiones a los jugadores.

1.2.2 **Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, la arena debe tener al menos 40 cm de profundidad y estará compuesta de granos finos ligeramente compactados.**

1.2.3 La superficie de juego no debe presentar ningún peligro de lesión para los jugadores.

1.2.4 **Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, la arena también debe ser cribada a un tamaño aceptable, no demasiada gruesa, y libre de piedras y partículas peligrosas. No debe ser demasiado fina pues causaría polvo y se adheriría a la piel.**

1.2.5 **Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, se recomienda una lona que cubra la pista central en caso de lluvia**

1.3

LÍNEAS DEL CAMPO

D2

1.3.1 Todas las líneas serán de 5cm de ancho. Las líneas deben ser de un color que contraste claramente con el color de la arena.

1.3.2 LINEAS DE DELIMITACIÓN

Dos líneas laterales y dos líneas de fondo marcan el campo de juego. No hay línea central. Ambas líneas laterales y finales se sitúan dentro de las dimensiones del campo de juego.

Las líneas del campo deben ser cintas hechas de un material resistente, y cualquier anclaje al descubierto debe ser de un material blando, flexible.

1.4

ZONAS Y ÁREAS

Sólo tenemos el campo, la zona de servicio y la zona libre que rodea el campo

1.4.1 La zona de saque es una zona de ocho metros de ancho detrás de la línea de fondo y se extiende hasta el borde de la zona libre.

1.5

TIEMPO

El tiempo no debe suponer ningún peligro de lesión para los jugadores.

1.6

ILUMINACIÓN

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, jugadas de noches, la luz en el área de juego debe ser de 1000 a 1500 lux medidos a 1 m sobre la superficie del área de juego.

2.

RED Y POSTES

D3

2.1

ALTURA DE LA RED

2.1.1 Situada verticalmente sobre el centro del campo hay una red cuyo borde superior se coloca a una altura de 2,43 m para hombres y 2,24 m para mujeres.

Nota: La altura de la red puede tener variaciones para grupos específicos como los siguientes:

Edad	Mujeres	Hombres
16 años y menos	2.24 m	2.24 m
14 años y menos	2.12 m	2.12 m
12 años y menos	2.00 m	2.00 m

2.1.2 Su altura se mide desde el centro del campo con una vara de medir. La altura de la red (sobre las dos líneas laterales) debe ser exactamente la misma y no debe exceder la altura oficial en más de 2 cm.

2.2

ESTRUCTURA

La red es de 8,5m de largo y 1m (+/- 3 cm) de ancho cuando está tensada, situada , D3 verticalmente sobre el eje menor en el medio del campo.

Está hecha de una malla con cuadros de 10cm. En su parte superior e inferior hay dos bandas horizontales de 7-10 cm de anchura hechas de doble tela, preferiblemente en azul oscuro o colores brillantes, cosido a lo largo de toda su longitud. Cada extremo de la banda superior tiene un agujero a través del cual pasa un cable de fijación de la banda superior a los postes para mantener la parte superior de la red estirada y tensa

Dentro de las bandas hay un cable flexible en la superior y una cuerda en la inferior para tensar la red a los postes manteniendo la parte superior e inferior tensa. Es permisible tener publicidad en las bandas horizontales de la red

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, una red de 8 m con cuadros más pequeños y con ítems publicitarios entre el final de la red y los postes pueden ser usados, a condición de que la visibilidad de los atletas y oficiales sea preservada. La publicidad puede ser impresa en los ítems anteriores siguiendo las regulaciones de la FIVB.

2.3

BANDAS LATERALES

Dos bandas coloreadas, de 5 cm de ancho (la misma anchura que las líneas del campo) y un metro de largo, se fijan verticalmente a la red y se sitúan sobre cada línea lateral. Son consideradas parte de la red.

14.1.1, , D3

Se permite la publicidad en las bandas laterales.

2.4

ANTENAS

La antena es una varilla flexible de 1,80 m de largo y 10 mm. de diámetro, hecha de fibra de vidrio o material similar.

Las antenas se colocan en el borde exterior de cada banda lateral y en lados opuestos de la red.

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

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

2.5	POSTES	D2, D3
2.5.1	Los postes que sostienen la red se colocan a una distancia de 0,70 -1,00 m. desde cada línea lateral a la protección del poste. Tienen una altura de 2,55 m y preferiblemente ajustables. Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, los postes que sostienen la red se situarán a distancia de 1 m fuera de las líneas laterales.	
2.5.2	Los postes son redondos y pulidos, fijados al suelo sin cables. No debe haber objetos peligrosos o que obstaculicen. Los postes deben acolcharse.	
2.6	EQUIPAMIENTO ADICIONAL	
	Cualquier útil complementario será determinado por las regulaciones de la FIVB.	
3.	BALONES	
3.1	CARACTERÍSTICAS	3.2
	El balón debe ser esférico hecho en material flexible (cuero, cuero sintético o similar que no absorba la humedad, es decir, más apropiado a condiciones al aire libre desde partidos que pueden jugarse con lluvia. El balón tiene una cámara interior hecha de caucho o material similar. La aprobación de cuero sintético está determinada por las regulaciones de la FIVB. Colores: colores claros o una combinación de colores. Circunferencia: 66 a 68 cm Peso: 260 a 280 g Presión interior: 0.175 a 0.225 kg/cm ² (171 a 221 mbar o hPa)	
3.2	UNIFORMIDAD DE LOS BALONES	
	Todos los balones usados en un encuentro deben tener las mismas características en lo que se refiere a circunferencia, peso, presión, tipo, color, etc. Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, deben jugarse con balones homologados por la FIVB, salvo autorización expresa de ésta.	3.1, 26.2.7
3.3	SISTEMA DE TRES BALONES	
	Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, se debe usar el sistema de tres balones. En este caso, seis recogebalones se colocan uno en cada esquina de la zona libre y otro detrás de cada árbitro.	D8

CAPITULO 2

PARTICIPANTES

4. EQUIPOS

4.1 COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

- 4.1.1 Un equipo se compone exclusivamente por dos jugadores.
- 4.1.2 Solamente los jugadores registrados en el acta tienen el derecho de participar en el partido.
- 4.1.3 Uno de los jugadores es el capitán quien será indicado en el acta.
- 4.1.4 **Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, no se permite a los jugadores recibir asistencia externa o instrucciones durante el partido.**

4.2 UBICACIÓN DEL EQUIPO

Las áreas de los equipos (incluyendo dos sillas en cada una) deben estar a 5m de la línea lateral, y no más cerca de 3 m desde la mesa del anotador.

4.3 INDUMENTARIA

- La indumentaria de un jugador se compone de un pantalón corto o traje de baño. 4.1.1 Una camiseta o “tank top” es opcional excepto cuando sea especificado por las Normativa de la Competición. Los jugadores pueden llevar gorra/cubrirse la cabeza.
- 4.3.1 **Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, los jugadores de un equipo determinado deben usar uniformes del mismo color y estilo de acuerdo a las regulaciones del torneo. Los uniformes de los jugadores deben estar limpios.**
- 4.3.2 Los jugadores deben jugar descalzos excepto cuando sea autorizado por el primer árbitro.
- 4.3.3 Las camisetas de los jugadores (o pantalones cortos si se juega sin camiseta) deben estar numeradas 1 y 2.
- 4.3.3.1 El número debe estar situado en el pecho (o en la parte frontal del pantalón)
- 4.3.3.2 Los números deben contrastar con el color de la camiseta y tendrán un mínimo de 10cm de altura. La cinta que forma los números será como mínimo 1,5cm de ancho.

4.4

CAMBIOS DE INDUMENTARIA

Si ambos equipos llegan al partido vistiendo uniformes del mismo color, se realizará un sorteo para determinar qué equipo deberá cambiar,

El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores:

- 4.4.1 A jugar con calcetines y/o calzado
- 4.4.2 A cambiar camisetas mojadas entre sets a condición de que las nuevas también cumplan las regulaciones del torneo y de la 4.3.3
- 4.4.3 Si es requerido por un jugador, el primer árbitro puede autorizarle a jugar con camiseta interior y pantalones de entrenamiento.

4.5

OBJETOS PROHIBIDOS

- 4.5.1 Está prohibido usar objetos que puedan causar lesiones o proporcionar alguna ventaja artificial al jugador.
- 4.5.2 Los jugadores pueden usar gafas o lentes de contacto bajo su propia responsabilidad.
- 4.5.3 Vendas de compresión (dispositivos para tratamiento de lesiones) pueden ser usadas para protección o apoyo.
Para las competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, estos dispositivos deben ser del mismo color que parte del uniforme

5.

RESPONSABLES DEL EQUIPO

El capitán del equipo es responsable de mantener la conducta y disciplina de equipo.

5.1

CAPITÁN

5.1.1 ANTES DEL ENCUENTRO, el capitán del equipo:

- a) Firma el acta
- b) Representa su equipo en el sorteo.

5.1.2 Durante el partido, solo el capitán en pista está autorizado a hablar con los árbitros 8.2 mientras el balón no esté en juego en los siguientes tres casos:

5.1.2.1 Para preguntar por una explicación en la aplicación o interpretación del Reglamento; si la explicación no satisface al capitán, el capitán debe inmediatamente informar al primer árbitro su deseo a protestar;

5.1.2.2 A pedir autorización:

- a) para cambiar uniformes o equipamiento
- b) para verificar el número del jugador al saque
- c) para comprobar, la red, el balón, la superficie, etc.
- d) a resituarse una línea del campo

5.1.2.3 Para solicitar los tiempos muertos. 15.2.1, 15.4.1

Nota: Los jugadores deben tener autorización de los árbitros para abandonar el área de juego.

5.1.3 AL FINAL DEL ENCUENTRO:

5.1.3.1 Ambos jugadores agradecen a los árbitros y a los rivales. El capitán firma el acta para ratificar el resultado.

5.1.3.2 Si el capitán previamente solicitó un Protocolo de Protesta mediante el primer 5.1.2.1 árbitro y éste no ha sido exitosamente resuelto en el momento en que ocurrió, tiene el derecho de confirmar con una protesta formal escrita, registrada en el acta al final el partido.

CAPITULO 3

FORMATO DE JUEGO

6. PARA ANOTAR UN PUNTO, GANAR UN SET Y EL ENCUENTRO

6.1 PARA ANOTAR UN PUNTO

6.1.1 Punto

Un equipo anota un punto:

6.1.1.1 cuando el balón toca con éxito la cancha del equipo contrario. D9(14)

6.1.1.2 cuando el equipo contrario comete una falta;

6.1.1.3 cuando el equipo contrario recibe un castigo.

6.1.2 Falta

Un equipo comete una falta, realizando una acción contraria a las reglas (o violándolas de cualquier otra manera). Los árbitros juzgan las faltas y determinan las consecuencias de acuerdo a estas reglas.

6.1.2.1 Si dos o mas faltas son cometidas sucesivamente, solo se tiene en cuenta la primera.

6.1.2.2 Si dos o más faltas son cometidas simultáneamente por dos adversarios, se comete una DOBLE FALTA y la jugada se repite. D9 (23)

6.1.3 Jugada y jugada completada

Una **jugada** es la secuencia de acciones de juego que se producen desde el momento en que se golpea el balón en el saque hasta que esté fuera de juego. Una **jugada completada** es la secuencia de acciones de juego que dan como resultado la obtención de un punto. Esto incluye la penalización por un Castigo y la pérdida del saque por una falta en el tiempo de ejecución. 8.1,8.2, 12.2.2.1, 12.4.4, 22.3.2.2

6.1.3.1 Si el equipo que saca gana una jugada, anota un punto y continúa sacando;

6.1.3.2 Si el equipo receptor gana una jugada, anota un punto y efectúa el saque siguiente.

6.2 PARA GANAR UN SET

Un set (excepto el decisivo 3º set) lo gana el equipo que primero anota 21 puntos con una ventaja mínima de dos puntos. En caso de empate 20-20, el juego continúa hasta que se consigue una ventaja de dos puntos (22-20; 23-21;etc ...)

6.3 PARA GANAR EL ENCUENTRO

- 6.3.1 El encuentro lo gana el equipo que gana dos sets. D9(9)
- 6.3.2 En caso de empate 1-1, el set decisivo (el 3º) se juega a 15 puntos con una ventaja mínima de dos puntos.

6.4 EQUIPO NO PRESENTADO Y EQUIPO INCOMPLETO

- 6.4.1 Si un equipo se niega a jugar después de haber sido requerido para ello, se le declara no presentado y pierde el encuentro con resultado 0-2 en el encuentro y 0-21, en cada set.
- 6.4.2 Un equipo que no aparece en el área de juego a tiempo es declarado no presentado. 6.4.1
- 6.4.3 Un equipo que es declarado INCOMPLETO para el set o para el encuentro pierde el set o el encuentro. Al equipo adversario se le otorgan los puntos, o los puntos y los sets necesarios para ganar el set o el encuentro. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sets. 6.2, 6.3, 7.3.1

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, cuando se desarrolla un sistema de grupos, la Regla 6.4 arriba descrita puede ser sujeta a modificaciones según lo indicado en las Regulaciones de la Competición específicas emitidas por la FIVB a su debido tiempo, estableciendo el modo a seguir para tratar los casos de equipos no presentados e incompletos.

7. ESTRUCTURA DEL JUEGO

7.1 SORTEO

Antes del encuentro, el primer árbitro realiza un sorteo para decidir quién realiza el primer saque y el lado del campo que van a ocupar los equipos en el primer set.

- 7.1.1 El sorteo se realiza en presencia de los dos capitanes de equipo, apropiadamente:
- 7.1.2 El ganador del sorteo elige:
entre
- 7.1.2.1 el derecho a sacar o recibir el saque,
ó
- 7.1.2.2 el lado del campo.
El perdedor se queda con la alternativa restante.
- 7.1.2.3 En el segundo set el perdedor del sorteo en el primero tendrá la opción de 7.1.2 o 7.1.2.2
Se llevará a cabo un nuevo sorteo si se ha de jugar un set decisivo.

7.2**SESIÓN DE CALENTAMIENTO OFICIAL**

Antes del comienzo del encuentro, si los equipos dispusieron otra cancha a su disposición, tendrán derecho a un calentamiento oficial en la red de 3 minutos; si no, ellos dispondrán de 5 minutos.

7.3**ALINEACIÓN INICIAL****7.3.1**

Ambos jugadores de cada equipo deben estar siempre jugando.

4.1.1**7.4****POSICIONES**

En el momento que el balón es golpeado por el sacador, cada equipo debe estar dentro de su propio campo (excepto el sacador).

7.4.1

Los jugadores son libres de posicionarse. No hay posiciones determinadas en el campo.

7.5**FALTA DE POSICION****7.5.1**

No hay faltas de posición.

7.6**ORDEN AL SAQUE****7.6.1**

El orden al saque debe mantenerse a lo largo del set (determinado por el capitán del equipo inmediatamente tras el sorteo)

7.6.2

Cuando el equipo en recepción gane el derecho a servir, los jugadores “rotarán” una posición.

7.7**FALTAS EN EL ORDEN AL SAQUE****7.7.1**

Una falta en el orden al saque se comete cuando el servicio no se ha realizado de acuerdo al orden establecido. El equipo será sancionado con un punto y servicio para el oponente. D9(13)

7.7.2

El anotador(es) debe indicar correctamente el orden al saque y corregir cualquier sacador incorrecto.

CAPITULO 4

ACCIONES DE JUEGO

8. SITUACIONES DE JUEGO

8.1 BALÓN EN JUEGO

El balón está en juego desde el momento que es golpeado en el saque autorizado por el primer árbitro. 12, 12.3

8.2 BALÓN FUERA DE JUEGO

El balón está fuera de juego en el momento de la falta pitada por uno de los árbitros; en ausencia de una falta, en el momento del pitido.

8.3 BALÓN "DENTRO"

El balón es "dentro" cuando toca el suelo del campo incluidas las líneas de delimitación. D9(14), D10 (1)

8.4 BALON "FUERA"

El balón es "fuera" cuando:

- | | | |
|-------|---|-----------------------------------|
| 8.4.1 | Cae en el suelo completamente fuera de las líneas de delimitación (sin tocarlas) | 1.3.2, D9(15), D10(2) |
| 8.4.2 | toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona fuera del juego. | D9(15), D10 (4) |
| 8.4.3 | toca las antenas, cuerdas, postes de la red o la propia red por fuera de las bandas laterales. | 2.3, D3, D4a, D9(15), D10(4) |
| 8.4.4 | cruza total o parcialmente el plano vertical de la red por fuera del espacio de paso durante el servicio o el tercer toque del equipo, (excepción Regla 10.1.2) | 2.3, 10.1.2, D4a, D9(15), D10(4) |
| 8.4.5 | cruza completamente por el espacio inferior debajo de la red. | D4a, D9(22) |

9.

JUEGO CON EL BALÓN

Cada equipo debe jugar dentro de su propio espacio y área de juego (excepto la Regla 10.1.2).

El balón puede, sin embargo, ser recuperado desde más allá de la zona libre.

9.1

TOQUES POR EQUIPO

Un toque es cualquier contacto del balón por un jugador en el juego

El equipo tiene derecho a un máximo de tres toques para devolver el balón por encima de la red. Si se usan más toques, el equipo comete la falta de "CUATRO TOQUES".

Estos toques de equipo incluyen no sólo golpes voluntarios por parte de un jugador, sino también contactos no intencionados con el balón.

9.1.1 TOQUES CONSECUTIVOS

Un jugador no puede golpear el balón dos veces consecutivamente (excepciones, Ver reglas: 9.2.3, 14.2 y 14.4.2).

9.1.2 TOQUES SIMULTÁNEOS

Dos jugadores pueden tocar el balón simultáneamente.

9.1.2.1 Cuando dos compañeros tocan el balón simultáneamente, se cuenta como dos toques (con excepción del bloqueo).

Si ellos tratan de alcanzar el balón, pero sólo uno lo toca, se cuenta un solo toque.

Un choque entre jugadores no constituye una falta.

9.1.2.2 Cuando dos contrarios tocan el balón simultáneamente por encima de la red y el balón continúa en juego, el equipo que recibe el balón tiene derecho a otros tres toques. Si dicho balón se va "fuera" la falta es del equipo que se encuentra al otro lado de la red.

9.1.2.3 Si ocurrieran contactos simultáneos por dos oponentes encima de la red, y el contacto con el balón se prolongara, la jugada continua.

9.1.3 TOQUE ASISTIDO

Dentro del área de juego no se permite a un jugador apoyarse en un compañero o en una estructura u objeto para golpear el balón.

Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta (tocar la red o interferir al oponente, etc.) puede ser detenido o ayudado por un compañero.

9.2

CARACTERISTICAS DEL TOQUE

- 9.2.1 El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.
- 9.2.2 El balón no debe ser retenido o lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección. 9.3.3
- Excepciones:
- 9.2.2.1 En acción defensiva sobre un balón duro. En este caso, el contacto con el balón puede extenderse momentáneamente en una acción en toque de dedos.
- 9.2.2.2 Si contactos simultáneos con el balón sobre la red provocan un contacto prolongado.
- 9.2.3 El balón puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos sean simultáneos.
- Excepciones:
- 9.2.3.1 Durante el bloqueo, uno o más bloqueadores pueden realizar contactos consecutivos siempre que ocurran durante una misma acción. 14.2
- 9.2.3.2 En el primer toque del equipo, a no ser que se haga un toque de dedos (excepción Regla 9.2.2 1), el balón puede contactar varias partes del cuerpo consecutivamente, a condición de que los contactos ocurran durante una misma acción. 9.2.2.1

9.3

FALTAS EN EL TOQUE DEL BALÓN

- 9.3.1 CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo. 9.1, D9(18)
- 9.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto con la intención de golpear un balón dentro del área de juego. 9.1.3
- 9.3.3 RETENCION: el balón es retenido y/o lanzado; no rebota del golpeo. (Excepciones 9.2.2.1, 9.2.2.1, 9.2.2.2) 9.2.2.2. D9(16)
- 9.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma sucesiva. 9.1.1, 9.2.3 D9(17)

10

BALÓN EN LA RED

10.1

BALÓN QUE CRUZA LA RED

- 10.1.1 El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red, dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera: D4a
- 10.1.1.1 abajo, por el borde superior de la red,
- 10.1.1.2 a los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria,
- 10.1.1.3 arriba, por el techo o estructura (si la hay).

10.1.2	El balón que ha cruzado el de la red hacia la zona libre del oponente total o parcialmente por el espacio externo de paso, puede ser recuperado dentro de los toques del equipo a condición de que:	9.1, D4b
10.1.2.1	Cuando el balón vuelve cruce el plano de la red nuevamente total o parcialmente por el espacio externo de paso del mismo lado de la cancha.	D4b
	El equipo contrario no puede impedir tal acción.	
10.1.3	El balón se considera “fuera” cuando atraviesa completamente el plano vertical debajo de la red	
10.1.4	Un jugador sin embargo, puede penetrar en el campo contrario para jugar el balón antes de que éste cruce completamente el plano inferior de la red o pase fuera del espacio de paso.	10.1.3
10.2	BALÓN QUE TOCA LA RED	
	El balón puede tocar la red al cruzarla	10.1.1
10.3	BALÓN EN LA RED	
10.3.1	Un balón enviado a la red puede ser recuperado dentro de los tres toques del equipo.	9.1
10.3.2	Si el balón rompe las mallas de la red o la tira, la jugada se anula y se repite.	
11	JUGADOR EN LA RED	
1.1	PENETRACIÓN MÁS ALLÁ DE LA RED	
11.1.1	Durante el bloqueo, un/a jugador/a puede tocar el balón más allá de la red, a condición de no interferir el juego del adversario antes o durante el golpe de ataque de este último,	14.1, 14.3
11.1.2	Después del golpe de ataque le está permitido a un/a jugador/a pasar la mano por encima de la red, a condición de que contacto con el balón se haya realizado en su propio espacio de juego.	
11.2	PENETRACIÓN EN EL ESPACIO, CAMPO Y/O ZONA LIBRE RIVAL	
11.2.1	Un jugador puede penetrar en el espacio, campo y/o zona libre del adversario siempre que esto no interfiera en el juego de éste.	
11.3	CONTACTO CON LA RED	
11.3.1	El contacto con la red por un jugador entre las antenas, durante la acción de jugar el balón, es falta. La acción de jugar el balón incluye (entre otros) despegue, golpeo (o tentativa) y aterrizaje.	11.4.3 22.3.2.3.c 24.3.2.2, D3

- 11.3.2 Los jugadores pueden tocar los postes, cuerdas o cualquier otro objeto por fuera de las antenas incluyendo la propia red, siempre que no interfieran en el juego
- 11.3.3 No se produce falta cuando el balón es lanzado contra la red y ocasiona que la misma toque a un adversario.

11.4 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED

- 11.4.1 Un jugador toca el balón o a un adversario en el espacio contrario antes o durante el golpe de ataque del mismo D9(20)
- 11.4.2 Un jugador penetra en el espacio contrario por debajo de la red interfiriendo la acción del adversario.
- 11.4.3 Un jugador interfiere con la jugada (entre otras). 11.3.1
- tocando la red entre las antenas o la misma antena durante su acción de jugar el balón D3
 - utilizando la red entre las antenas como un apoyo o ayuda para lograr estabilidad.
 - creando una ventaja injusta sobre el oponente tocando la red
 - realizar acciones que dificultan un legítimo intento del oponente de jugar el balón
 - agarrando / sosteniendo la red
- Los jugadores cercanos al balón en juego, o quien está tratando de jugarlo, son considerados en la acción de jugar el balón, aunque no tomen contacto con el mismo.
- Sin embargo, tocar la red fuera de la antena no debe ser considerado como una falta (a excepción de la regla 9.1.3.)

12 SAQUE

El servicio es la acción de poner el balón en juego por el jugador correcto al saque situado en la zona de servicio.

12.1 PRIMER SAQUE EN UN SET

- 12.1.1 El primer saque de un set lo realiza el equipo determinado por el sorteo. 6.3.2, 7.1

12.2 ORDEN DE SAQUE

- 12.2.1 Los jugadores deben seguir el orden al saque registrado en el acta.
- 12.2.2 Después del primer saque en un set, el jugador al saque se determina como sigue:
- 12.2.2.1 cuando el equipo que realizó el saque gana la jugada, el jugador que lo efectuó anteriormente saca nuevamente,
 - 12.2.2.2 cuando el equipo que recibe que gana la jugada, obtiene el derecho al saque y es el jugador que no sirvió la vez anterior quien lo hará.

12.3**AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE**

El 1er árbitro autoriza el saque después de haber comprobado que los equipos están listos para jugar y que el sacador está en posesión de la pelota. D9 (1)

12.4**EJECUCIÓN DEL SAQUE**

12.4.1 El balón debe ser golpeado con una mano o cualquier parte del brazo después de ser lanzado o soltado de la mano(s). D9 (10)

12.4.2 Sólo se consiente lanzar o soltar el balón al aire una vez. Se permite mover el balón de una mano a otra.

12.4.3 El sacador puede moverse libremente dentro de la zona de saque. En el momento de golpear el balón o impulsarse para un saque en salto, el sacador no puede tocar el campo (la línea de fondo incluida) ni el terreno fuera de la zona de saque. Sus pies no pueden estar debajo de la línea. 1.4.2, D9(22), D10(4)

Después del golpe, el sacador puede pisar o caer fuera de la zona de saque o dentro del campo. Si la línea se mueve a causa de la arena empujada por el sacador, esto no se considera falta.

12.4.4 El sacador debe golpear el balón dentro de los 5 segundos siguientes al pitido del primer árbitro para el saque. D9 (11)

12.4.5 Un saque efectuado antes pitido del árbitro es anulado y debe repetirse. D9 (23)

12.4.6 Si el balón, después de haber sido lanzado o soltado por el sacador, cae al suelo sin ser golpeado o es retenido por sacador, se considera como un servicio.

12.4.7 No se permitirá otro intento de saque.

12.5**PANTALLA**

D9 (12)

12.5.1 Un jugador del equipo que saca no debe impedir a sus adversarios, por medio de una pantalla individual, la visión del sacador y la trayectoria de vuelo del balón. D5

12.5.2 Un jugador del equipo que saca realiza pantalla moviendo los brazos, saltando o desplazándose hacia los lados durante la ejecución del saque para ocultar el sacador y la trayectoria de vuelo del balón. D5

12.6**FALTAS COMETIDAS DURANTE EL SERVICIO**

12.6.1 Faltas en el saque

Las siguientes faltas conducen a un cambio de saque. El sacador:

12.6.1.1 infringe el orden de saque, 12.2,D9 (13)

12.6.1.2	no ejecuta el saque apropiadamente.	12.4
12.6.2	Falta después del golpe de saque Después de que el balón haya sido correctamente golpeado, el saque se convierte en falta si el balón:	
12.6.2.1	toca un jugador del equipo sacador o no cruza el plano vertical de la red completamente a través del espacio de paso;	D9 (19)
12.6.2.2	cae “fuera”	8.4,D9 (15)
12.6.2.3	pasa sobre una pantalla	D5

13 **GOLPE DE ATAQUE**

13.1 **CARACTERISTICAS DEL GOLPE DE ATAQUE**

13.1.1	Todas las acciones para dirigir el balón al adversario, excepto el servicio y el bloqueo, se consideran golpes de ataque.	
13.1.2	Un golpe de ataque se completa cuando el balón cruza completamente el plano vertical de la red o es tocado por un oponente.	
13.1.3	Cualquier jugador puede llevar a cabo un golpe de ataque a cualquier altura, a condición de que su contacto con el balón se haya hecho dentro de su propio espacio de juego (excepto Regla 13.2.4, 13.2.5 más abajo).	13.2.4, 13.2.5

13.2 **FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE**

13.2.1	Un jugador golpea el balón en el espacio de juego del equipo adversario	13.1.2,D9(20)
13.2.2	Un jugador golpea el balón y éste cae “fuera”	8.4, D9 (15)
13.2.3	Un jugador completa un golpe de ataque usando una acción de dedos con la mano abierta (“finta”) o si usando la punta de los dedos estos no están juntos y rígidos.	D9 (21)
13.2.4	Un jugador completa un golpe de ataque sobre el saque del adversario cuando el balón está completamente sobre el borde superior de la red	D9 (21)
13.2.5	Un jugador completa un golpe de ataque efectuando un toque de dedos cuya trayectoria no es perpendicular con la línea de sus hombros, excepto cuando el jugador trata de colocar a su compañero	D9 (21)

14 **BLOQUEO**

14.1 **ACCIÓN DE BLOQUEO**

14.1.1	Bloquear es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar el balón que procede del oponente por encima del borde superior de la red, independientemente de la altura del contacto con el balón. En el momento del contacto con el balón, parte del cuerpo debe estar por encima del borde superior de la red.	
14.1.2	Tentativa de bloqueo Una tentativa de bloqueo es la acción de bloquear sin tocar el balón.	
14.1.3	Bloqueo completado Un bloqueo se completa cuando el balón es tocado por un bloqueador.	D 6

14.1.4 Bloqueo colectivo

El bloqueo colectivo es realizado por dos situados uno cerca del otro, y se completa cuando uno de ellos toca el balón.

14.2 TOQUE EN BLOQUEO

Uno o más bloqueadores pueden dar toques consecutivos (rápidos y continuos) siempre que sean realizados durante la misma acción. Estos se contabilizan solamente como un toque de equipo. Estos contactos pueden realizarse con cualquier parte del cuerpo. 9.1.1; 9.2.3

14.3 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. 13.1.1

14.4 BLOQUEO Y TOQUES DE EQUIPO

14.4.1 El contacto con el balón en el bloqueo se contabiliza como un golpe de equipo. El equipo que bloqueó tendrá sólo dos toques más después del tocarla en el bloqueo

14.4.2 El primer contacto después del bloqueo puede ser realizado por cualquier jugador, incluso el que haya tocado el balón durante el bloqueo.

14.5 BLOQUEAR EL SAQUE

D9(12)

Está prohibido bloquear el saque del adversario.

14.6 FALTAS EN EL BLOQUEO

14.6.1 El bloqueador toca el balón en el espacio contrario antes o simultáneamente al golpe del adversario. 14.3, D9(20)

14.6.2 Bloquear el balón en el espacio contrario por fuera de las antenas.

14.6.3 Un jugador bloquea el saque del adversario. D9 (12)

14.6.4 El balón es enviado "fuera" por el bloqueo. D9(24)

CAPITULO 5

INTERRUPCIONES, DEMORAS E INTERVALOS

15

INTERRUPCIONES

Una Interrupción es el tiempo entre una jugada completada y el pitido del primer árbitro para el siguiente saque.

Las únicas **interrupciones del juego** normales son los tiempos muertos.

D9(4)

15.1

NUMERO DE INTERRUPCIONES NORMALES

Cada equipo tiene derecho a un máximo de un tiempo para descanso en cada set.

15.2

SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES

15.2.1 La solicitud de tiempo para descanso de ambos equipos puede seguirse una a otra dentro de la misma interrupción.

15.2.2 No hay sustituciones

15.3

SOLICITUD DE INTERRUPCIONES NORMALES DE JUEGO

Las solicitudes para las interrupciones normales de juego pueden ser solicitadas únicamente por el capitán.

15.4

TIEMPOS MUERTOS Y TIEMPOS TECNICOS

15.4.1 La solicitud de tiempo muerto se realiza haciendo la señal correspondiente, cuando el balón está fuera de juego y antes de que suene el silbato para el saque. Todos los tiempos muertos solicitados durarán 30 segundos. D9(4)

15.4.2 **Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, en los sets 1 y 2 se aplica automáticamente un tiempo técnico de descanso de 30 segundos cuando la suma de los puntos anotados por los equipos totaliza 21 puntos.**

15.4.3 En el set decisivo (3º), no hay Tiempos Técnicos, sólo un tiempo muerto de 30 segundos de duración puede ser solicitado por cada equipo.

15.4.4 En todas las interrupciones regulares e intervalos de sets, los jugadores deben ir al área designada para ellos.

15.5

SOLICITUDES IMPROCEDENTES

Entre otras, es impropio solicitar un tiempo:

15.5.1 durante una jugada, o en el momento de ó después de sonar el silbato para el saque, 6.1.3

- 15.5.2 por un miembro no autorizado del equipo,
- 15.5.3 después de haber agotado el tiempo muerto autorizado. 15.1
- 15.5.4 Cualquier solicitud improcedente que no afecte o demore el juego debe ser rechazada sin más consecuencias a no ser que se repita en el mismo partido. 15.5, 16.1
- 15.5.5 Cualquier otra solicitud improcedente en el mismo partido por el mismo equipo constituirá una demora. D9(25)

16 DEMORAS DE JUEGO

16.1 TIPOS DE DEMORA

Cualquier acción indebida de un equipo que impida la reanudación del juego es una demora y incluye, entre otras:

- 16.1.1 Prolongar los tiempos muertos, habiendo recibido indicaciones para reanudar el juego;
- 16.1.2 Repetir una solicitud improcedente; 15.5
- 16.1.3 Retrasando el juego (bajo condiciones normales de juego 12 segundos debe ser el tiempo máximo desde el final de una jugada hasta el pitido para el saque);
- 16.1.4 Retrasar el juego por un miembro del equipo.

16.2 SANCIONES POR DEMORA

- 16.2.1 La “amonestación por demora” y el “castigo por demora” son sanciones al equipo.
- 16.2.1.1 Las sanciones por demora permanecen en vigor para todo el partido.
- 16.2.1.2 Todas las sanciones por demora son registradas en el acta.
- 16.2.2 La primera demora en el encuentro ocasionada por un miembro de un equipo se sanciona con una "AMONESTACION POR DEMORA". D9(25) D7b
- 16.2.3 La segunda y siguientes demoras de cualquier tipo realizadas por cualquier miembro del equipo en el encuentro constituyen una falta y se sancionan con "CASTIGO POR DEMORA": Un punto y saque para el contrario. D9(25) D7b
- 16.2.4 Las sanciones por demora impuestas antes o entre los sets se aplican en el siguiente set.

17 INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO

17.1 LESIÓN/ENFERMEDAD

- 17.1.1 Si ocurre un accidente serio mientras el balón está en juego, el árbitro debe interrumpir el juego inmediatamente y permitir que la asistencia médica entre en el campo.
La jugada se repite.

- 17.1.2 Un jugador lesionado / enfermo se le da un tiempo máximo de 5 minutos de recuperación, una vez en un partido. El árbitro debe autorizar al personal médico debidamente acreditado para entrar en el área de juego para atender al jugador. Sólo el 1er árbitro puede autorizar a un jugador a salir del área de juego sin sanción. Cuando el tratamiento se ha completado o si ningún tratamiento puede ser proporcionado, debe reanudarse el juego. El 2º árbitro pitará y pedirá al jugador a continuar. En este momento, sólo el jugador puede juzgar si él / ella está en condiciones de jugar.

Si el jugador no se recupera o vuelve al área de juego a la finalización del tiempo de recuperación, su equipo es declarado incompleto. 6.4.3, 7.3.1

En casos extremos, el médico de la competición puede oponerse a la vuelta de un jugador lesionado.

Nota: El tiempo de recuperación comenzará cuando el miembro(s) del personal médico acreditado de la competición llegue al área de juego para atender al jugador. En eventos donde no haya disponible personal médico acreditado o en los casos que el jugador elija ser atendido por su propio personal médico, el tiempo comenzará desde el momento que el tiempo de recuperación fuera autorizado por el árbitro.

17.2

INTERFERENCIA EXTERNA

Si hubiera una interferencia externa durante el juego, éste debe detenerse y la jugada se repite.

17.3

INTERRUPCIONES PROLONGADAS

- 17.3.1 Cuando circunstancias imprevistas interrumpen un encuentro, el primer árbitro, el organizador y el Comité de Control, en caso de haber alguno, decidirán las medidas necesarias para restablecer la normalidad.
- 17.3.2 De ocurrir una o varias interrupciones cuya duración no exceda de 4 horas en total, el partido se reanudará con la puntuación obtenida, independientemente de si se continúa en la misma pista o en otra.
- 17.3.3 De ocurrir una o varias interrupciones que excedan 4 horas en total, el encuentro debe jugarse de nuevo en su totalidad.

INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO

18.1

INTERVALOS

18.1.1 Un intervalo es el tiempo entre sets. Todos los intervalos duran un minuto.

Durante este período de tiempo, el cambio de campo (si se requiere) y el orden al saque de los equipos se registran en el acta. D9(3)

Durante el intervalo previo al set decisivo, los árbitros llevan a cabo un sorteo de acuerdo a la Regla 7.1

18.2

CAMBIOS DE CAMPO

18.2.1 Los equipos cambiarán de campo después de cada 7 puntos (Set 1 y 2) y 5 puntos (Set 3) jugados. D9 (3)

18.2.2 Durante los cambios de campo los equipos deben cambiar inmediatamente sin demora.

Si el cambio de campo no se realiza en el momento apropiado, deberá efectuarse tan pronto el error es detectado.

La puntuación en el momento de realizarse el cambio de campo se mantendrá igual.

CAPITULO 6

CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

19

REQUERIMIENTO DE CONDUCTA

19.1

CONDUCTA DEPORTIVA

- 19.1.1 Los participantes deben conocer las "Reglas Oficiales del Voley Playa" y regirse por ellas.
- 19.1.2 Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con deportividad, sin discusiones.
- 5.1.2.1
- En caso de duda, se puede solicitar una aclaración, sólo a través del capitán.
- 19.1.3 Los participantes deben evitar acciones o actitudes dirigidas a influir en las decisiones de los árbitros o a encubrir faltas cometidas por sus equipos.

19.2

JUEGO LIMPIO

- 19.2.1 Los participantes deben comportarse respetuosa y cortésmente en el espíritu del JUEGO LIMPIO, no sólo hacia los árbitros, sino también hacia los demás oficiales, adversarios, compañeros de equipo y espectadores.
- 19.2.2 Se permite la comunicación entre miembros del equipo durante el encuentro. 5.2.3.4

20

CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES

20.1

CONDUCTA INCORRECTA MENOR

Las ofensas por conductas incorrectas menores no están sujetas a sanción. Es labor del primer árbitro evitar que el equipo llegue al nivel de sanción 5.1.2, 21.3

Esto se hace en dos pasos:

Paso1: formulando una advertencia verbal a través del capitán;

Paso 2: mediante el uso de una tarjeta amarilla a un miembro del equipo. Esta advertencia formal no es en sí misma una sanción, sino un símbolo de que el miembro del equipo (y por extensión el equipo) ha alcanzado el nivel de sanción para el partido. Se registra en el acta del partido, pero no tiene consecuencias inmediatas. D9(5),

20.2

CONDUCTA INCORRECTA QUE CONLLEVA SANCIÓN

- La conducta incorrecta de algún miembro del equipo hacia oficiales, adversarios, compañeros de equipo o espectadores, se clasifica en tres categorías de acuerdo con el grado de la ofensa. 4.1.1
- 20.2.1 Conducta grosera: acción contraria a las buenas costumbres o principios morales.
- 20.2.2 Conducta ofensiva: palabras o gestos difamatorios o insultantes, incluyendo cualquier acción que exprese desprecio
- 20.2.3 Agresión: ataque físico o comportamiento agresivo o amenazante.

20.3**ESCALA DE SANCIONES**

De acuerdo al juicio del primer árbitro y dependiendo del grado de la ofensa, las sanciones a aplicar y registrar en el acta son: Castigo, Expulsión y Descalificación. D7a

20.3.1**Castigo**

Por conducta grosera o una sola repetición de conducta grosera en el mismo set por el mismo jugador. En cada una de las dos primeras ocasiones, el equipo es sancionado con un punto y saque para los adversarios. Una tercera conducta grosera por un jugador en el mismo set será sancionada con expulsión. Las sanciones por conducta grosera pueden, sin embargo, ser dadas al mismo jugador en posteriores sets. D9(6)

20.3.2**Expulsión**

La primera conducta ofensiva se sanciona con expulsión. El jugador que es sancionado con la expulsión debe abandonar el área de juego y su equipo es declarado incompleto por el set. 6.4.3, 7.3.1 D9 (7)

20.3.3**Descalificación**

El primera ataque físico o amenaza implícita, o intento de agresión, se sanciona con descalificación. El jugador debe abandonar el área de juego y su equipo es declarado incompleto por el partido. 6.4.3, 7.3.1 D9 (8)

La conducta incorrecta se sanciona como se muestra en la escala de sanciones

D7a

20.4**CONDUCTA INCORRECTA ANTES DE Y ENTRE LOS SETS**

Cualquier conducta incorrecta ocurrida antes o entre los sets es sancionada de acuerdo a la escala de sanciones y la sanción se aplicará en el set siguiente

D7a

20.5**RESUMEN DE CONDUCTAS INCORRECTAS Y EL USO DE LAS TARJETAS**

D.9 (5, 6, 7, 8)

Amonestación: No Sanción – Paso 1: Advertencia verbal

20.1

Paso 2: Tarjeta Amarilla

Castigo : Sanción – Tarjeta Roja

20.3.1, D7a

Expulsión: Sanción – Tarjeta Roja y Amarilla juntas

20.3.2, D7a

Descalificación: Sanción – Tarjeta Roja y Amarilla separadas

20.3.3, D7a

PARTE 2
SECCION 2:
LOS ÁRBITROS,
SUS RESPONSABILIDADES Y
LAS SEÑALES MANUALES OFICIALES

CAPITULO 7

ARBITROS

21

CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

21.1

COMPOSICIÓN

El cuerpo arbitral para un partido se compone de los siguientes oficiales:

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

Su localización se muestra en el Diagrama 8.

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB un/a anotador/a asistente es obligatorio.

21.2

PROCEDIMIENTOS

21.2.1

Solamente el primer y el segundo árbitro harán sonar su silbato durante el partido:

21.2.1.1

el primer árbitro realiza la señal de saque y así dar inicio a la jugada, D9(1)

21.2.1.2

El primer o segundo árbitro señala el final de una jugada, cuando esté o estén seguros de que se ha cometido una falta y han identificado su naturaleza.

21.2.2

Deberán hacer sonar el silbato cuando la pelota no esté en juego para indicar que autorizan o rechazan la solicitud de un equipo.

21.2.3

Inmediatamente después que el árbitro pite para indicar **el fin de** la jugada, ellos deben indicar la falta cometida usando las señales manuales oficiales: 22.2.1.2, 28.1

21.2.3.1

Si la falta es pitada por el primer árbitro, él/ella indicará en el siguiente orden:

- a) el equipo que gana el saque,
- b) la naturaleza de la falta, D.9(2)
- c) el/los jugador/es causante/s de la falta (cuando sea necesario).

21.2.3.2.

Si la falta es pitada por el segundo árbitro, él/ella indicará en el siguiente orden:

- a) Naturaleza de la falta,
- b) El/los jugador/es causante/s de la falta (cuando sea necesario).
- c) El equipo que va a sacar, siguiendo la señal del primer árbitro. D9(2)

En este caso, el primer árbitro no señalará **ni la naturaleza de la falta ni el jugador causante, solamente indicará el equipo al saque.**

- 21.2.3.3 En caso de doble falta ambos árbitros indican en el siguiente orden: D) (23)
- a) Naturaleza de la falta,
 - b) Los jugadores en falta (cuando sea necesario),
- El siguiente equipo al saque será indicado por el 1r árbitro D9(2)

22

PRIMER ARBITRO

22.1

LOCALIZACION

El primer árbitro lleva a cabo sus funciones de pie, en la plataforma del árbitro D.1, D.8 situada a un extremo de la red en el lado opuesto al anotador.

Su visión debe estar aproximadamente a 50 cm sobre el borde superior de la red.

22.2

COMPETENCIAS

22.2.1 El primer árbitro dirige el partido de principio a fin. Él/ella posee autoridad sobre todos los miembros del equipo arbitral y los componentes de los equipos.

Durante el partido las decisiones del primer árbitro son definitivas. Él o ella está autorizado para revocar las decisiones de los otros miembros del equipo arbitral si estima que están equivocados.

Puede también sustituir a cualquiera del equipo arbitral que no esté realizando sus funciones adecuadamente.

22.2.2 Él o ella también supervisan el trabajo de los recogebalones.

22.2.3 Él o ella tienen potestad de decisión sobre cualquier asunto referente al juego, incluso en aquellos no previstos en las Reglas.

22.2.4 Él o ella no deben permitir discusión alguna sobre sus decisiones.
Sin embargo, a solicitud del capitán, el primer árbitro dará una explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas sobre la cual él/ella ha basado su decisión.
Si el capitán no está de acuerdo con la explicación ofrecida y protesta formalmente, el primer árbitro debe autorizar el comienzo del Protocolo de Protesta.

22.2.5 El primer árbitro es responsable de determinar antes y durante el partido si las condiciones y el área de juego satisfacen los requisitos para jugar.

22.3

RESPONSABILIDADES

22.3.1 Antes del partido, el primer árbitro:

22.3.1.1 Inspecciona las condiciones del área de juego, los balones y otros útiles de juego,

22.3.1.2 Realiza el sorteo con los capitanes de los equipos,

22.3.1.3 Controla el calentamiento de los equipos.

- 22.3.2 Durante el partido, él/ella está autorizado:
- 22.3.2.1 a amonestar a los equipos
- 22.3.2.2 a sancionar faltas de conducta y demoras,
- 22.3.2.3 a decidir sobre:
- a) las faltas del sacador, y la pantalla del equipo sacador, D5
 - b) faltas en el toque del balón,
 - c) las faltas por encima de la red, y el contacto ilegal del jugador con la red principalmente en el lado del atacante.
 - d) La pelota que cruza completamente por el espacio inferior bajo la red D9(22)
- 22.3.3 Al final del encuentro, comprueba y firma el acta.

23 SEGUNDO ARBITRO

23.1 LOCALIZACION

El segundo árbitro realiza sus funciones de pie, fuera del campo de juego cerca del poste, en el lado opuesto y frente al primer árbitro. D1, D8

23.2 COMPETENCIAS

- 23.2.1 El segundo árbitro es el asistente del primer árbitro, pero también tiene su propio ámbito de jurisdicción 23.3
- Si el primer árbitro no pudiera seguir con sus funciones éste podría reemplazarlo.
- 23.2.2 Él/ella puede, sin pitar, también señalar faltas fuera de su jurisdicción, pero no debe insistirle con estas señales al primer árbitro.
- 23.2.3 Supervisa el trabajo del anotador(s).
- 23.2.4 Debe informar al primer árbitro de cualquier conducta incorrecta
- 23.2.5 Autoriza los tiempos muertos y cambios de campo, controla la duración de estos y rechaza las solicitudes improcedentes. D9(3,4)
- 23.2.6 Él/ella verifica el número de tiempos de tiempos usado por cada equipo y informa al primer árbitro y a los jugadores correspondientes tras la finalización de su tiempo muerto.
- 23.2.7 En caso de lesión de un jugador, el segundo árbitro autoriza y asiste en la gestión del tiempo de recuperación 17.1.2

23.2.8 Verifica durante el partido que los balones conserven las condiciones reglamentarias requeridas.

23.2.9 Dirige el sorteo entre el segundo y tercer set, si se diera esta circunstancia. Después debe dar toda la información relevante al anotador.

23.3 RESPONSABILIDADES

23.3.1 Al principio de cada set y cuando sea necesario, el segundo árbitro controla el trabajo del anotador y verifica que el sacador correcto tiene el balón.

23.3.2 Durante el partido, el segundo árbitro decide, pita y señala:

23.3.2.2 la interferencia causada por una penetración en el campo y/o espacio contrario bajo la red 11.2 D9(22)

23.3.2.2 El contacto en falta de un jugador con la red, principalmente en el lado del bloqueo y con la antena que está a su lado 11.3.1

23.3.2.3 el contacto del balón con un objeto externo 8.4.2,8.4.3, D9(15),D10(4)

23.3.2.4 El balón que cruza el plano vertical de la red hacia el campo contrario total o parcialmente por fuera del espacio de paso o toca la antena en su lado, incluyendo el servicio 8.4.3,8.4.4 D3,D4a, D9(15)

23.3.2.5 El contacto del balón con la arena cuando el primer árbitro no se encuentra en buena posición para apreciarlo.

23.3.2.6 El balón recuperado completamente del lado contrario por debajo de la red. D9 (22)

23.3.3 Al final del encuentro, comprueba y firma el acta.

24 ANOTADOR

24.1 LOCALIZACION

El anotador desempeña sus funciones sentado en la mesa del anotador en el lado opuesto de la pista y de frente al primer árbitro. D1, D8

24.2 RESPONSABILIDADES

El anotador rellena el acta del encuentro de acuerdo a las Reglas, en cooperación con el segundo árbitro.

Usa un zumbador, “buzzer” u otro aparato de sonido similar para notificar irregularidades, o para hacer señales a los árbitros en cumplimiento de sus responsabilidades.

- 24.2.1 Antes del encuentro y del set, el anotador:
- 24.2.1.1 Registra los datos del partido y de los equipos conforme al procedimiento vigente y obtiene las firmas de los capitanes.
- 24.2.1.2 Registra el orden de saque de cada equipo
- 24.2.2 Durante el partido, el anotador:
- 24.2.2.1 registra los puntos marcados,
- 24.2.2.2 comprueba el orden de saque de cada equipo e indica cualquier error antes del golpe del saque.
- 24.2.2.3 Anota los tiempos muertos controlando su número, e informa de ello al segundo árbitro,
- 24.2.2.4 Informa a los árbitros sobre las solicitudes de tiempo muerto improcedentes, 15,5
- 24.2.2.5 Anuncia a los árbitros los cambios de campo y la finalización de los sets,
- 24.2.2.6 Anota cualquier sanción y solicitud improcedente,
- 24.2.2.7 Registra cualquier otro acontecimiento como le indique el segundo árbitro, como tiempos de recuperación, interrupciones prolongadas, interferencia externa, etc.
- 24.2.2.8 controla el intervalo entre sets.
- 24.2.3 Al finalizar el encuentro, el anotador:
- 24.2.3.1 registra el resultado final,
- 24.2.3.2 en caso de protesta, con la previa autorización del primer árbitro, escribe o permite al capitán involucrado que escriba en el acta sus observaciones referentes al incidente que se proteste. 5.1.2.1, 5.1.3.2
- 24.2.3.3 Firma el acta del encuentro, antes obtiene las firmas de los capitanes de los equipos y después de los árbitros,

25

ANOTADOR ASISTENTE

25.1

LOCALIZACIÓN

D1,D8

El anotador asistente realiza sus funciones sentado en la mesa del anotador junto a éste.

25.2

RESPONSABILIDADES

Asiste con las tareas administrativas de la función del anotador.

En el caso de que el anotador no pudiera continuar con sus funciones, este lo remplazaría.

25.2.1

Antes del encuentro y de cada set, el anotador asistente;

- 25.2.1.1 Comprueba que toda la información que aparece en el marcador(es) es correcta,
- 25.2.2 Durante el partido, el anotador asistente;
- 25.2.2.1 Indica el orden del servicio de cada equipo enseñando la pala numerada con el uno o con el dos que corresponde al jugador que saca y,
- 25.2.2.2 Indica mediante el uso del “buzzer” cualquier incidencia a los árbitros inmediatamente,
- 25.2.2.3 Maneja el marcador manual en la mesa del anotador;
- 25.2.2.4 Comprueba la concordancia de los marcadores;
- 25.2.2.5 Da inicio y finaliza el Tiempo Técnico;
- 25.2.2.6 Si es necesario, actualiza el acta de reserva y se la entrega al anotador.
- 25.2.3 Al finalizar el encuentro, el anotador asistente;
- 25.2.3.1 Firma el acta.

26

JUECES DE LÍNEA

26.1

LOCALIZACIÓN

Es obligatorio contar con dos jueces de línea en encuentros internacionales oficiales. D1,D8
Se sitúan de pie en las esquinas de la pista más cercanas al lado derecho de cada árbitro, en diagonal de 1 a 2m de la esquina.

Cada uno controla las líneas de fondo y lateral de su sector.

Para competiciones mundiales FIVB es obligatorio contar con cuatro jueces de línea en las semifinales y finales.

Se colocan de pie en la zona libre, de 1 a 3 m de distancia de cada esquina de la cancha, sobre la prolongación imaginaria de la línea bajo su responsabilidad.

26.2

RESPONSABILIDADES

- 26.2.1 Los jueces de línea llevan a cabo sus funciones usando banderines (40 x 40 cm) para señalar: D10
- 26.2.1.1 Balón “dentro” y “fuera” cuando el balón cae cerca de su línea(s), (Nota: principalmente el juez de línea más cercano a la trayectoria de la bola quien es responsable de dicha señal); 8.3, 8.4 D10 (1,2)
- 26.2.1.2 señalan el toque de balones “fuera” por el equipo receptor del balón, 8.4,D.10(3)
- 26.2.1.3 señalan cuando el balón toca las antena, la bola de saque y el tercer toque del 8.4.3, 8.4.4, 10.1.1,

	equipo cruza la red por fuera del espacio de paso, etc.	D4(a),D10(4)
26.2.1.4	Cualquier jugador (excepto el sacador) se encuentra pisando fuera de su campo en el momento del golpe de saque,	7.4,12.4.3, D10(4)
26.2.1.5	las faltas de pie del sacador,	12.4.3, D10(4)
26.2.1.6	Cualquier contacto con los 80 cm superiores de la antena en su lado de la cancha por cualquier jugador durante la acción de jugar el balón o si interfiere con el juego,	11.3.1, 11.4.4, D3,D10 (4)
26.2.1.7	El balón que cruza la red por fuera del espacio de paso hacia el campo contrario o toca la antena en su lado de la cancha.	10.1.1, D4a,D10(4)
26.2.1.8	El toque del bloqueo durante el juego.	
26.2.2	Cuando el primer árbitro lo solicita un juez de línea deberá repetir su señal.	

27

SEÑALES OFICIALES

27.1

SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS

D9

Los árbitros deben indicar, con las señales manuales oficiales, la razón por la que pitaron (naturaleza de la falta pitada o el propósito de la interrupción autorizada). La señal debe ser mantenida un momento y, si se hace con una mano, será la correspondiente al lado del equipo que ha cometido la falta o realizado una solicitud

27.2

SEÑALES OFICIALES CON EL BANDERÍN DE LOS JUECES DE LÍNEA

D10

Los jueces de línea deben indicar la naturaleza de la falta señalada por medio de la señal oficial con el banderín y mantenerla un momento.

PARTE 2
SECCIÓN 3:
DIAGRAMAS

DIAGRAMA 1: EL AREA DE JUEGO

Reglas Relacionadas: 1, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

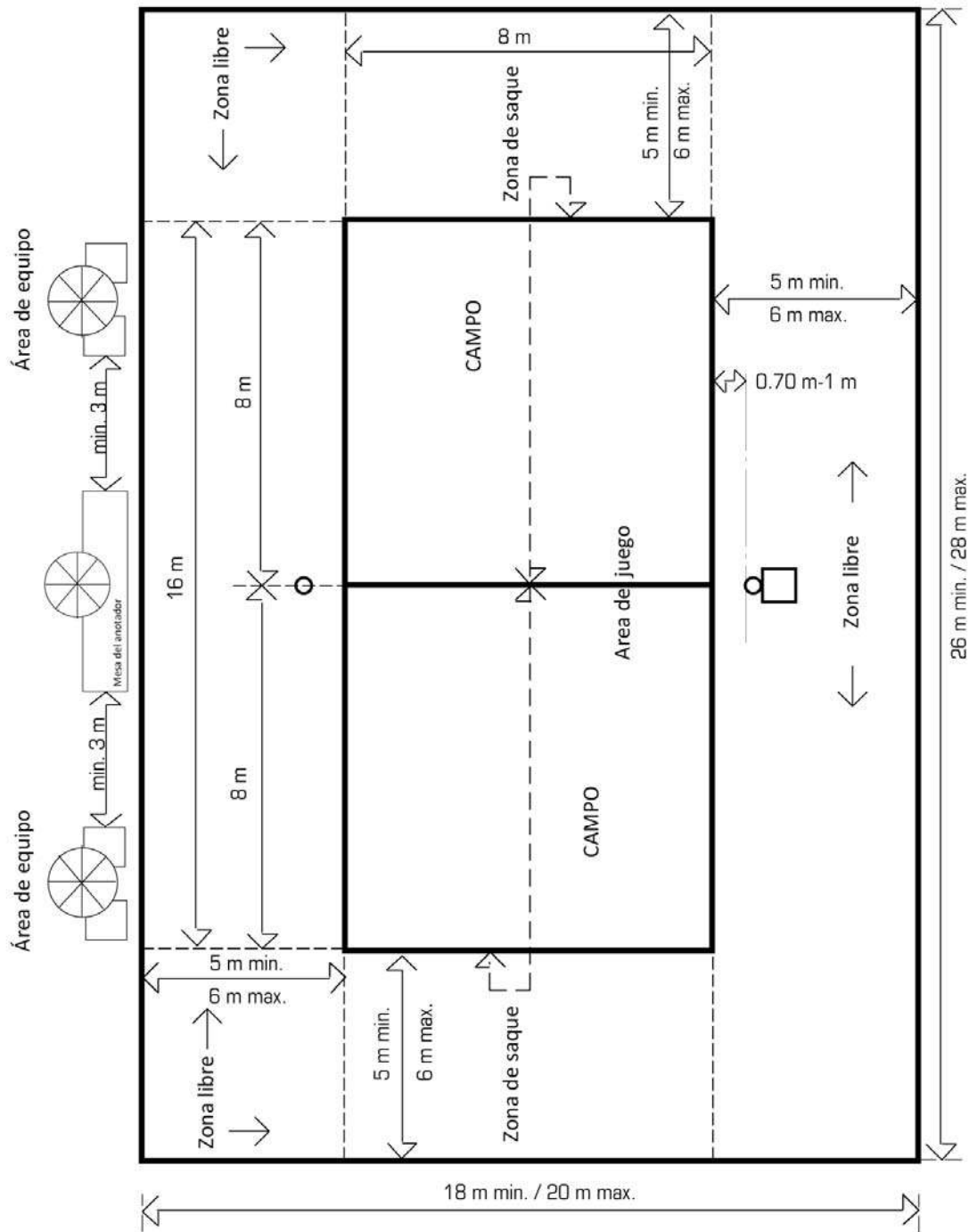


DIAGRAMA 2: EL CAMPO DE JUEGO

Reglas Relacionadas: 1.1, 1.3, 2.5

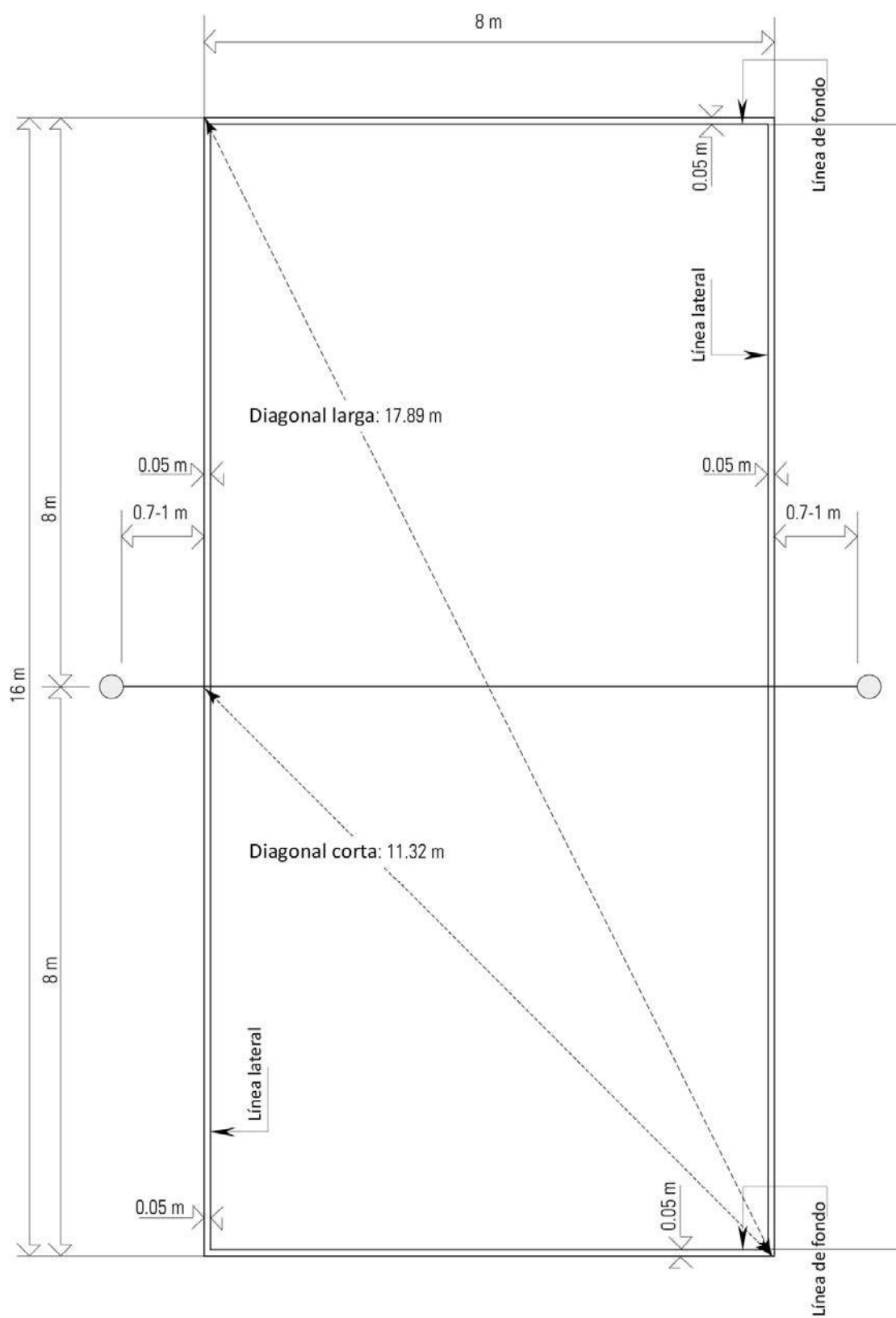
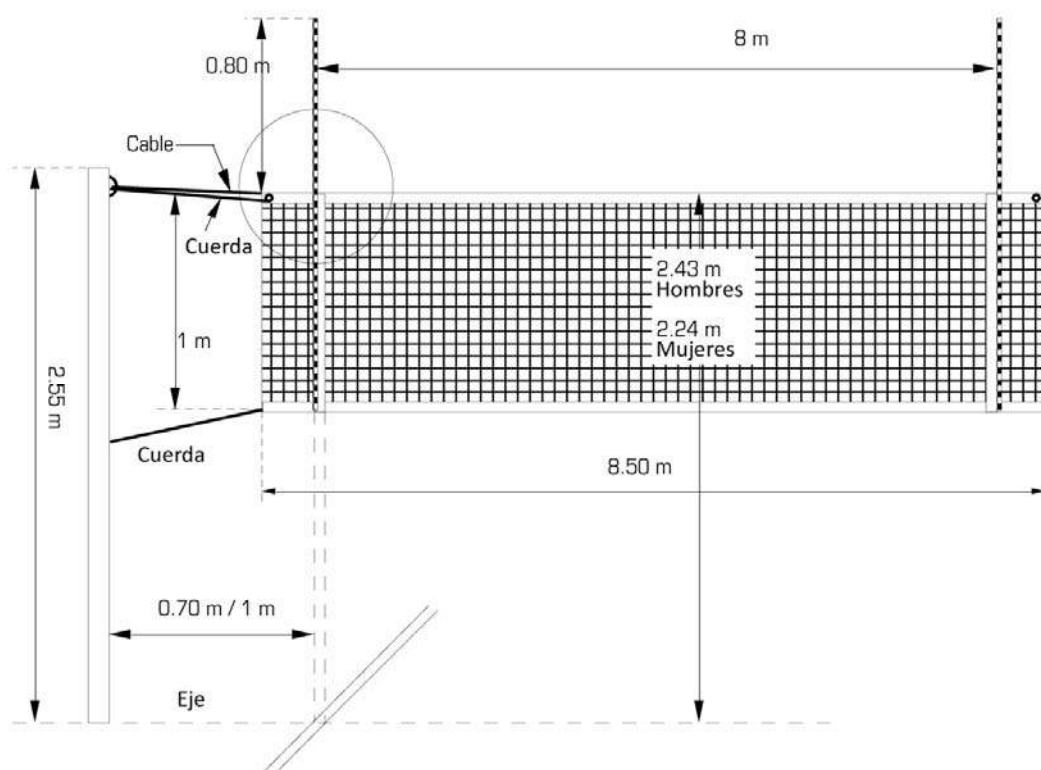


DIAGRAMA 3: DISEÑO DE LA RED

Reglas Relacionadas: 2, 8.4.3



Para competencias Mundiales y oficiales de la FIVB, la red puede ser ajustada de acuerdo a la regla 2.1.

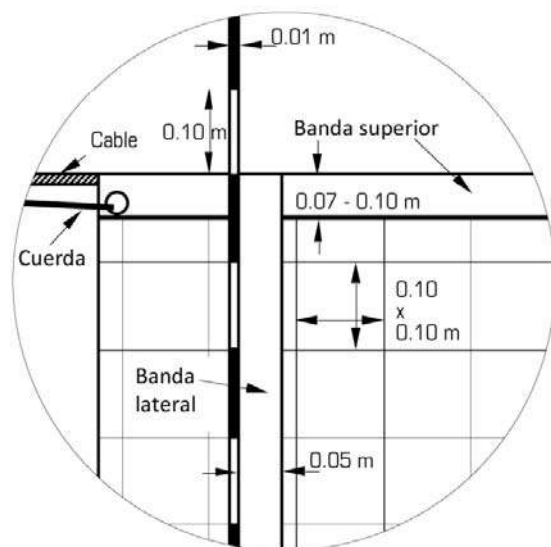
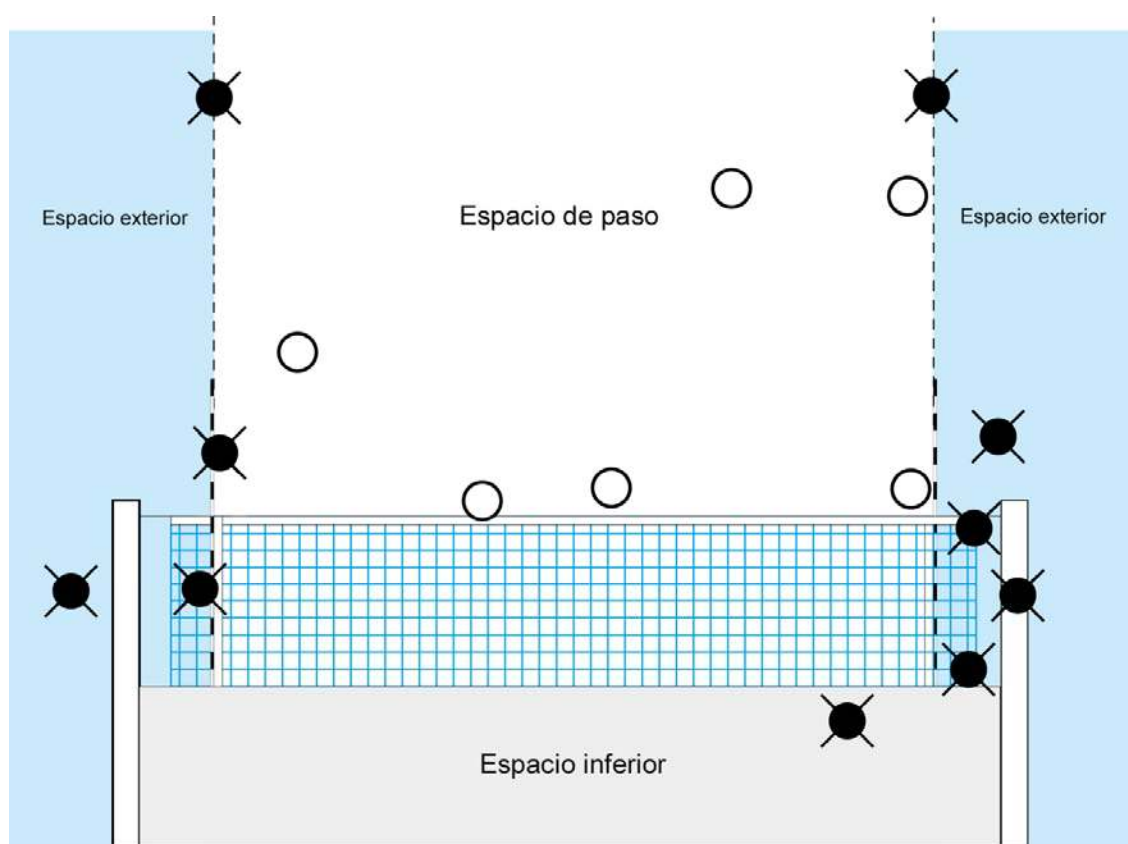


DIAGRAMA 4a: BALON QUE CRUZA EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA EL CAMPO DEL Oponente

Reglas Relacionadas: 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 23.3.2.4, 26.2.1.3, 26.2.1.7



✕ = Falta
○ = Paso correcto

DIAGRAMA 4b: BALON QUE CRUZA EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA LA ZONA LIBRE DEL Oponente

Reglas Relacionadas: 10.1.2, 10.1.2.1

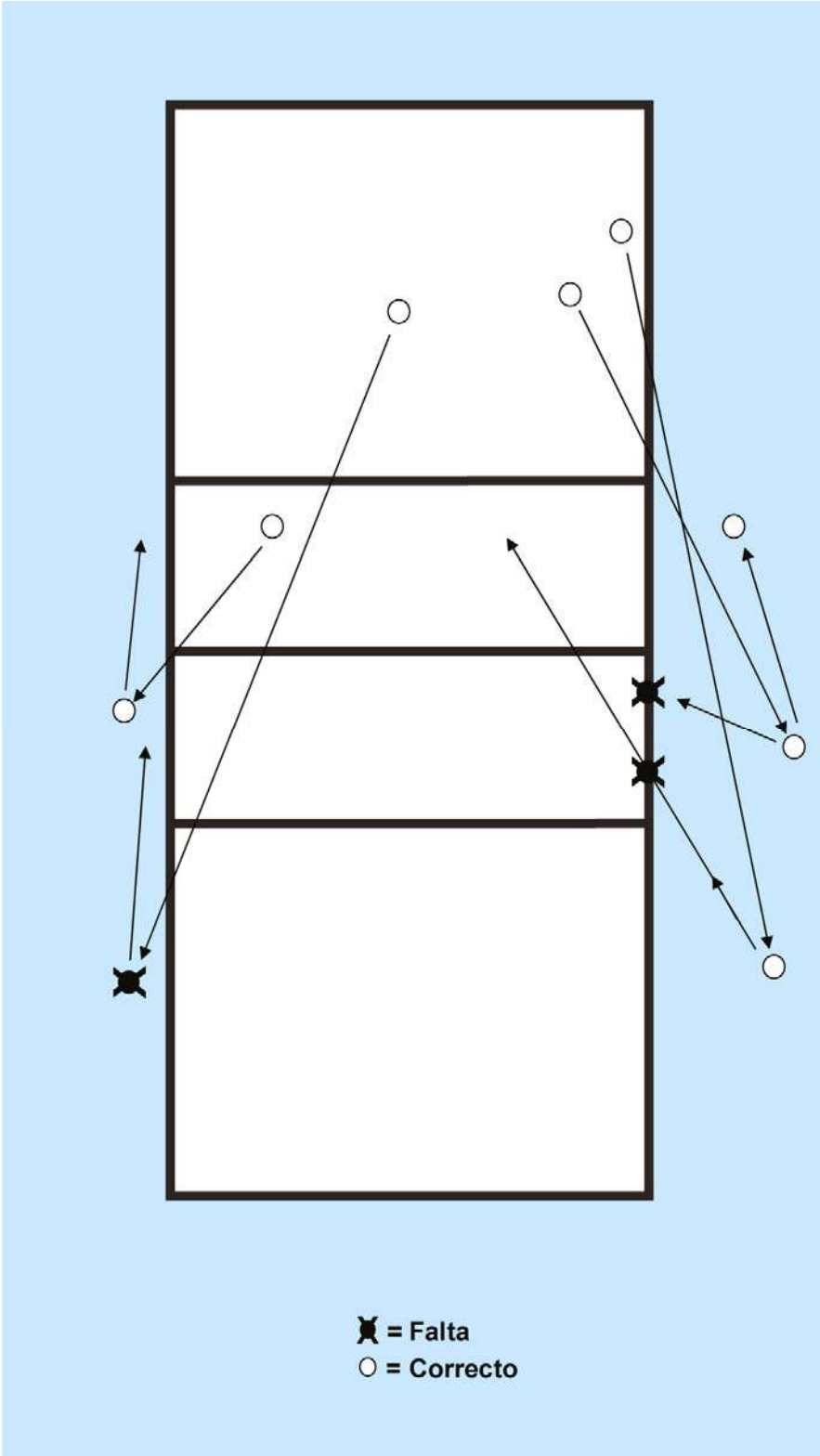


DIAGRAMA 5: PANTALLA

Reglas Relacionadas: 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3

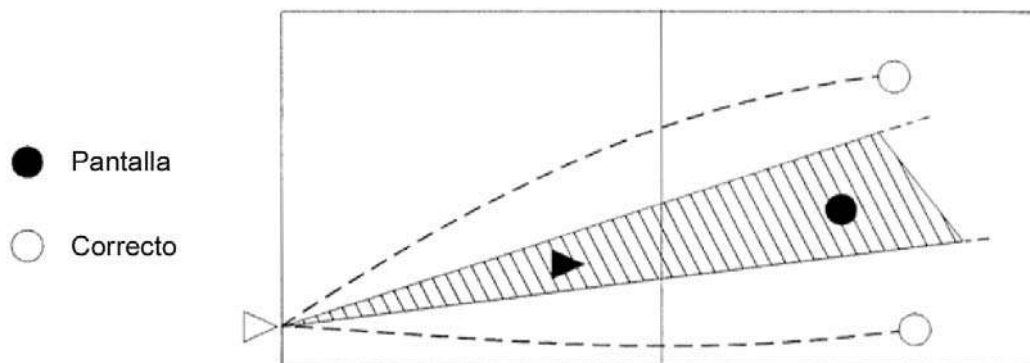


DIAGRAMA 6: BLOQUEO COMPLETADO

Reglas Relacionadas: 14.1.3

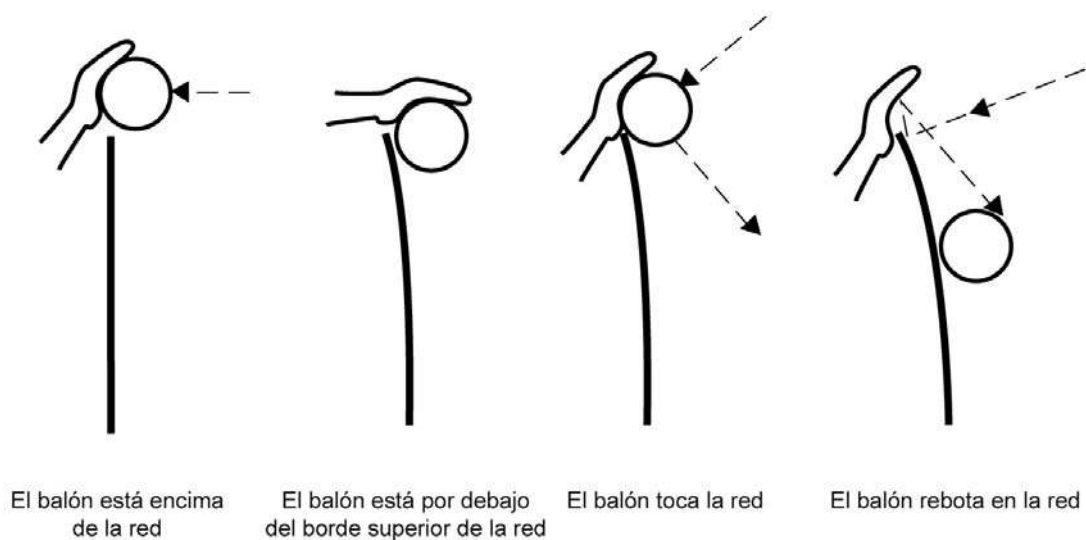


DIAGRAMA 7: MEDIDAS DISUASORIAS Y SANCIONES

7a: ESCALA DE SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA

Reglas Relacionadas: 20.3, 20.4, 20.5

CATEGORIAS	FRECUENCIA	INFRACTOR	SANCION	TARJETAS	CONSECUENCIA
CONDUCTA GROSERA (MISMO SET)	Primera	Cualquier Miembro	Castigo	Roja	Un punto y saque para el rival
	Segunda	Mismo Miembro	Castigo	Roja	Un punto y saque para el rival
	Tercera	Mismo Miembro	Expulsión	Roja+Amarilla juntas	Equipo declarado incompleto por el set
CONDUCTA GROSERA (NUEVO SET)	Primera	Cualquier Miembro	Castigo	Roja	Un punto y saque para el rival
CONDUCTA OFENSIVA	Primera	Cualquier Miembro	Expulsión	Roja+Amarilla juntas	Equipo declarado incompleto por el set
	Segunda	Mismo Miembro	Descalificación	Roja+amarilla separadas	Equipo declarado incompleto por el partido
AGRESION	Primera	Cualquier Miembro	Descalificación	Roja+amarilla separadas	Equipo declarado incompleto por el partido

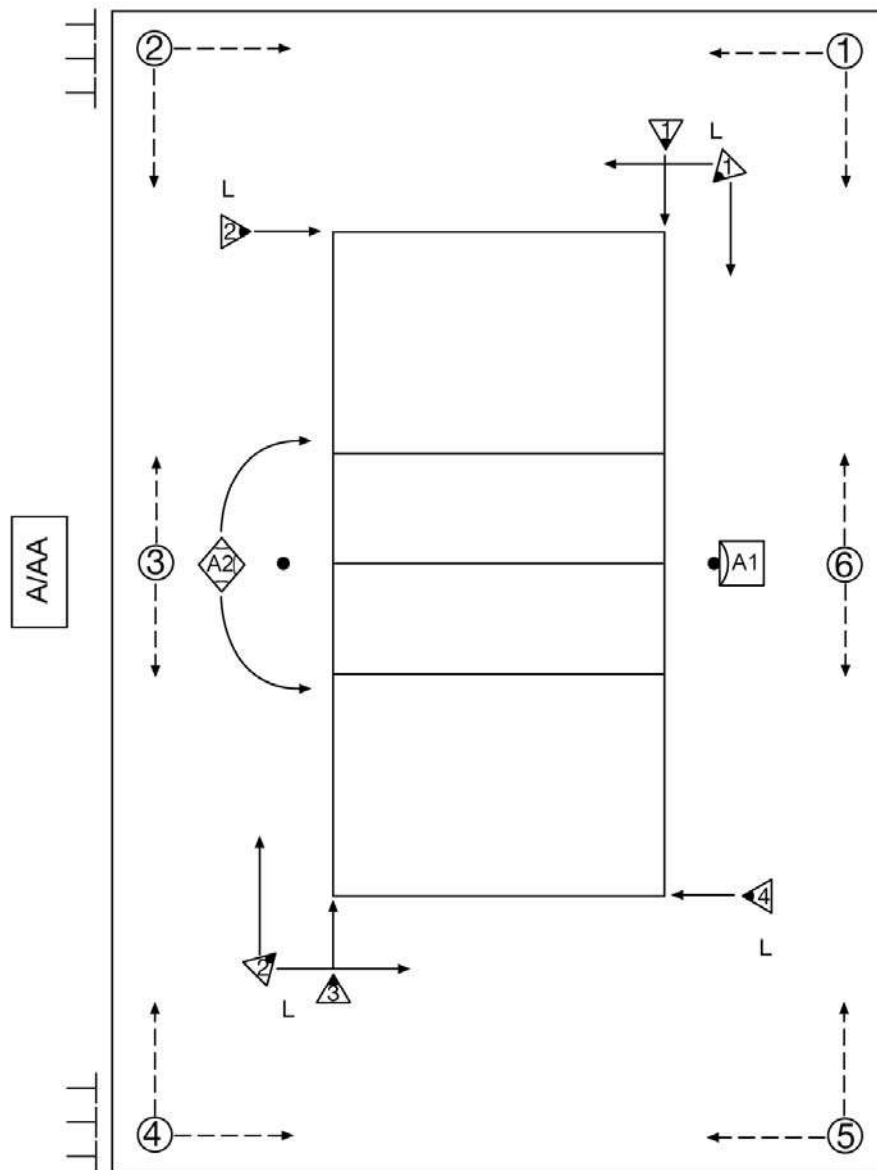
7b: SIMBOLOGÍA Y SANCIONES POR AMONESTACION POR DEMORA

Reglas Relacionadas: 16.2.2, 16.2.3

CATEGORIAS	FRECUENCIA	INFRACTOR	MEDIDAS DISUASORIAS O SANCION	TARJETAS	CONSECUENCIA
DEMORA	Primera	Cualquier miembro del equipo	Amonestación por Demora	Señal manual N° 25 con tarjeta amarilla	Prevención – no castigo
	Segunda y sucesivas	Cualquier miembro del equipo	Castigo por Demora	Señal manual N° 25 con tarjeta roja	Un punto y saque para el rival

DIAGRAMA 8: LOCALIZACION DEL CUERPO ARBITRAL Y SUS ASISTENTES

Reglas Relacionadas: 3.3, 21.1, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1



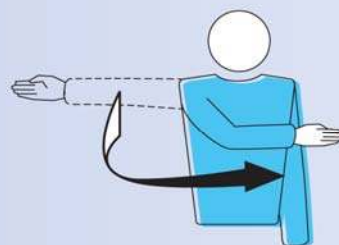
- A1 = Primer Arbitro
- ◆ A2 = Segundo Arbitro
- A/AA = Anotador / Asistente de Anotador
- ▶ = Jueces de Línea (números 1-4 ó 1-2)
- ④ = Recogebalones (números 1-6)
- = Rastrilladores

DIAGRAMA 9: SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ARBITROS

1 AUTORIZACION AL SAQUE

Reglas relacionadas : 12.3, 21.2.1.1

Mover la mano para indicar la dirección del saque



P

2 EQUIPO AL SAQUE

Reglas relacionadas : 12.3, 21.2.3.1a, 21.2.3.2c, 21.2.3.3c

Extender el brazo del lado del equipo que deberá sacar

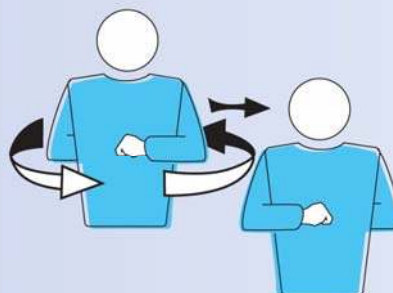


P S

3 CAMBIO DE CAMBIO

Reglas relacionadas : 18.2, 23.2.5

Levantar los antebrazos por delante y por detrás y girarlos alrededor del cuerpo

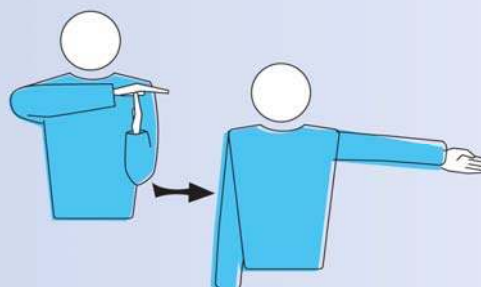


P S

4 TIEMPO MUERTO

Reglas relacionadas : 15, 23.2.5

Posar la palma de una mano sobre los dedos de la otra, sostenida verticalmente (en forma de T) y después indicar el equipo que lo solicitó



P S

5 AMONESTACION POR CONDUCTA INCORRECTA

Reglas relacionadas : 20.1, 20.5

Mostrar una tarjeta amarilla para advertir

P



6 CASTIGO POR CONDUCTA INCORRECTA

Reglas relacionadas : 20.3.1, 20.5

Mostrar una tarjeta roja para el castigo

P



7 EXPULSION

Reglas relacionadas : 20.3.2, 20.5

Enseñar una tarjeta amarilla y roja juntas para la expulsión

P

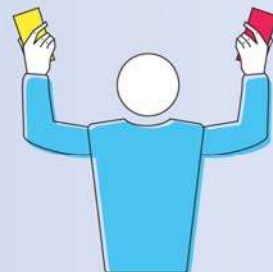


8 DESCALIFICACION

Reglas relacionadas : 20.3.3, 20.5

Enseñar tarjetas amarilla y roja separadas para la descalificación

P



9 FINAL DE SET (O PARTIDO)

Reglas relacionadas : 6.2, 6.3

Cruzar los antebrazos frente al pecho con las manos abiertas

P S

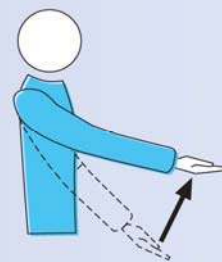


10 BALON NO LANZADO O SOLTADO DURANTE LA ACCION DE SAQUE

Reglas relacionadas : 12.4.1

Levantar el brazo extendido con la palma de la mano hacia arriba

P



11 RETRASO EN EL SAQUE

Reglas relacionadas : 12.4.4

Levantar cinco dedos separados, extendidos y abiertos

P



12 FALTA EN EL BLOQUEO O PANTALLA

Reglas relacionadas : 12.5, 14.5, 14.6.3

Levantar verticalmente los dos brazos, con las palmas al frente

P



13 FALTA DE POSICION O ROTACION

Reglas relacionadas : 7.7.1, 12.6.1.1

Realizar un movimiento circular con el índice

P S



14 BALON "DENTRO"

Reglas relacionadas : 6.1.1.1, 8.3

Apuntar con el brazo y los dedos hacia el suelo

P S



15 BALON "FUERA"

Reglas relacionadas : 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.6.2.2, 13.2.2

Levantar verticalmente los antebrazos, manos abiertas y palmas hacia el cuerpo

P S



16 RETENCION

Reglas relacionadas : 6.1.2, 9.3.3, 22.3.2.3b

Levantar lentamente el antebrazo con la palma de la mano hacia arriba

P S



17 DOBLE GOLPE

Reglas relacionadas : 6.1.2, 9.1.1, 9.3.4, 22.3.2.3b

Levantar dos dedos separados, extendidos y abiertos

P S



18 CUATRO TOQUES

Reglas relacionadas : 9.3.1

Levantar cuatro dedos separados, extendidos y abiertos

P S

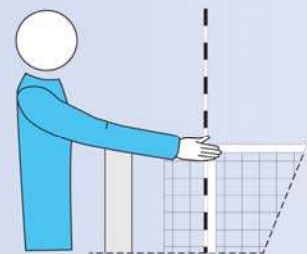


19 RED TOCADA POR UN JUGADOR-BALON DE SAQUE QUE NO PASA AL RIVAL A TRAVES DEL ESPACIO DE PASO

Reglas relacionadas : 12.6.2.1

Indicar el lado adecuado de la red con la mano correspondiente

P S

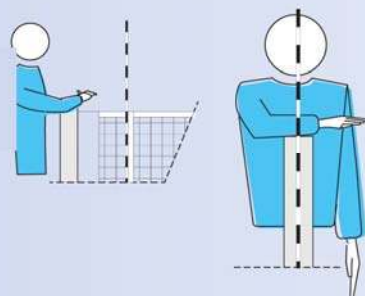


20 PENETRACION MAS ALLA DE LA RED

Reglas relacionadas : 11.4.1, 13.2.1

Situar una mano sobre la red con la palma hacia abajo

P



21 FALTA EN EL GOLPE DE ATAQUE

- Por un jugador que completa un golpe de ataque usando una acción de dedos con la mano abierta ("finta") o si usando la punta de los dedos estos no están juntos y rígidos.
- Por un jugador que completa un golpe de ataque sobre el saque del adversario cuando el balón está completamente sobre el borde superior de la red
- Por un jugador que completa un golpe de ataque efectuando un toque de dedos cuya trayectoria no es perpendicular con la línea de sus hombros, excepto cuando el jugador trata de colocar a su compañero

Reglas relacionadas : 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5

Mover el antebrazo con la mano abierta, de arriba hacia abajo

P



22 INTERFERENCIA DEBIDO A UNA PENETRACION EN CAMPO CONTRARIO Y ESPACIO BAJO LA RED BALON QUE CRUZA COMPLETAMENTE EL ESPACIO INFERIOR BAJO LA RED

EL SACADOR TOCA EL CAMPO (LINEA DE FONDO INCLUIDA) O LA PISTA FUERA DE LA ZONA DE SERVICIO EXCEPTUANDO EL SACADOR, EL JUGADOR PISA FUERA DE SU CAMPO EN EL MOMENTO DEL GOLPE DE SAQUE

Reglas relacionadas : 8.4.5, 11.2.1, 12.4.3, 23.3.2.1, 23.3.2.6

Señalar el campo bajo la red o la respectiva línea

P S



23 DOBLE FALTA Y REPETICION

Reglas relacionadas : 6.1.2.2, 12.4.5

Levantar verticalmente los dedos pulgares

P S



24 BALON TOCADO

Reglas relacionadas : 14.6.4

Frotar con la palma de una mano los dedos de la otra mano sostenida en posición vertical

P S



25 AMONESTACION POR DEMORA/CASTIGO POR DEMORA

Reglas relacionadas : 15.5.5, 16.2.2, 16.2.3

Cubrir la muñeca derecha con la tarjeta amarilla (amonestación) o con la tarjeta roja (castigo)

P



DIAGRAMA 10: JUECES DE LINEA, SEÑALES OFICIALES CON EL BANDERIN

1 BALON "DENTRO"

Reglas relacionadas : 8.3, 26.2.1.1

Señalar hacia abajo con el banderín

L



2 BALON

"FUERA"

Reglas relacionadas : 8.4.1, 26.2.1.1

Levantar el banderín verticalmente

L



3 BALON TOCADO

Reglas relacionadas : 26.2.1.2

Levantar el banderín y tocar con parte superior la palma de la mano libre

L

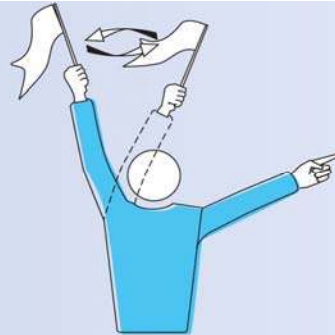


4 FALTAS AL CRUZAR EL ESPACIO DE PASO, BALON QUE TOCA UN OBJETO EXTERNO O FALTA DE PIE DE UN FUGADOR DURANTE EL SAQUE

Reglas relacionadas : 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 26.2.1.3, 26.2.1.4, 26.2.1.5, 26.2.1.6, 26.2.1.7

Agitar el banderín por encima de la cabeza y señalar la varilla o bien la línea correspondiente

L



5 JUICIO IMPOSIBLE

Levantar y cruzar los brazos frente al pecho

L



PARTE 3
DEFINICIONES

AREA DE CONTROL/COMPETICION

El Área de Competición/Control es un pasillo alrededor del área de juego y la zona libre, que incluye todos los espacios más allá de las barreras de delimitación. Ver diagrama/fig. 1ª

ZONAS

Estas son secciones dentro del área de juego (como el campo de juego y la zona libre) definidas por razones específicas (o con restricciones especiales) dentro de las reglas de juego. Estas incluyen: Zona de saque y Zona libre.

ESPACIO INFERIOR

Es el espacio definido en su parte superior por la parte baja de la red y las cuerdas que lo atan a los postes, a los lados por los postes y la parte baja por la superficie del suelo.

ESPACIO DE PASO

El espacio de paso se define:

- La banda horizontal de la parte superior de la red
- Las antenas y su extensión
- El techo

El balón debe cruzar al campo oponente a través del espacio de paso.

ESPACIO EXTERNO

El espacio externo es en el plano vertical de la red fuera del espacio de paso y el espacio inferior.

A MENOS QUE POR ACUERDO DE LA FIVB

Esta situación reconoce que aunque hay regulaciones sobre las normas y especificaciones de los equipamientos e instalaciones, hay ocasiones en que la FIVB puede realizar ciertos cambios en orden a promover el juego del Voley Playa o probar nuevas condiciones.

FIVB STANDARS

Son las especificaciones técnicas o límites definidos por la FIVB para los fabricantes de equipos.

FALTA

1. Una acción de juego contraria a las reglas.
2. Violación de una regla fuera de una acción de juego

TIEMPO TECNICO

Este tipo de tiempo muerto es un complemento a los otros, y permite la promoción del Voley Playa mejorando el juego y permitiendo publicidad adicional. El tiempo técnico es obligatorio en competiciones mundiales de la FIVB y de carácter oficial.

RECOGEBALONES

Hay un personal cuyo trabajo es permitir que fluya el juego, lanzando el balón al sacador entre jugadas.

JUGADA- PUNTO

Es el sistema donde se puntúa cada vez que se gana una jugada.

INTERVALO

Es el tiempo entre sets. El cambio de cancha en el tercero (y definitivo) set no es considerado como un intervalo.

INTERFERENCIA

Cualquier acción que causa una ventaja frente al equipo adversario o cualquiera que produzca una dificultad al adversario para jugar el balón.

OBJETO EXTERNO

Una persona o un objeto fuera del terreno de juego o próxima a los límites de la zona libre que cause una obstrucción en la trayectoria del balón. Por ejemplo, luces de alumbrado, silla del árbitro, equipos de TV, la mesa del anotador, los postes. Las antenas no son consideradas como un objeto externo pero si como parte de la red.

NIVELADORES DE ARENA (RASTRILLADORES)

Estos ayudantes de pista que usan un rastrillo grande o palo grande con un travesaño plano al final para nivelar la arena especialmente alrededor de las líneas del campo y a través del eje central que hay entre los postes

LISTADO

A

Acción de bloqueo	28,56
Altura de la red	13
Anotador	42
-Localización	42
-Responsabilidades	42
Antena	14
Área de juego	12,46
Autorización del saque	27

B

Balón "dentro"	22,57,61
Balón "fuera"	22,57,61
Balón a la red	24
Balón cruzando la red	24
Balón en juego	22
Balón en la red	25
Balón fuera de juego	22
Balón tocando la red	25
Balones	15
Bandas laterales	14
Bloqueo	28,51
Bloqueo del saque	29
Bloqueo en el espacio adversario	29
Bloqueo y toques de equipo	29

C

Cambio de Uniformidad	17
Cambio de campo	33,54
Capitán	17
Características del golpe	24
Características del golpe de ataque	28
Clima	13
Composición del equipo	16
Conducta deportiva	34
Conducta incorrecta antes y entre set	35
Conducta incorrecta menor	34
Conducta incorrecta que conlleva sanción	35
Conducta incorrecta y sus sanciones	34
Contactos con la red	25
Contactos de bloqueo	29
Cuerpo arbitral	38,53
-Procedimientos	38
-Responsabilidades	40,41,42,43,44

D

Demoras del juego	31
Dimensiones	12

E

Ejecución del saque	27
Equipamiento adicional	15
Equipos	16
El sorteo	20
Equipo no presentado y equipo incompleto	20
Escalas de sanciones	35,52
Estándar	15
Estructura	14
Estructura del juego	20

F

Falta de rotación	57
Faltas de posición	21
Faltas del jugador a la red	26
Faltas en el bloqueo	29
Faltas en el golpe de ataque	28
Faltas en el juego del balón	24
Faltas en el orden al saque	27
Faltas realizadas durante el saque	27
Formaciones de los equipos	21

G

Golpe de ataque	28
-----------------------	----

I

Iluminación	13
Interferencia externa	32
Interrupción excepcional del juego	31
Interrupciones	30
Interrupciones del juego	30
Interrupciones prolongadas	32
Intervalos	33
Intervalos y cambios de campo	33

J

Jueces de líneas	43,61,62
Juego limpio	34
Jugando el balón	23

L

Lesión/enfermedad	31
Líneas del campo	13
Localización del equipo	16

M

Mas allá de la red	25,58
--------------------------	-------

N

Número de interrupciones regulares de juego.....	30
--	----

O

Objetos prohibidos	17
Orden al saque.....	21

P

Pantalla	27,56
Para anotar un punto.....	19
Para anotar un punto, ganar un set y el partido...	19
Para ganar el partido	20
Para ganar un set	19
Posiciones	21
Postes	15
Primer árbitro	39
-Competencias.....	39
-Localización	39
-Responsabilidades	40
Primer saque en un set.....	26

R

Red y postes.....	13
Requerimiento de conducta	34
Responsables del equipo	17

S

Sanciones por demora	31
Saque	26
Secuencia de interrupciones regulares de juego..	30
Segundo árbitro	40
-Competencias.....	40
-Localización	40
-Responsabilidades	41
-Señales con el banderín de los jueces de líneas	44,61,62
-Localización	43
-Responsabilidades	44
Señales manuales de los árbitros	44,54-60
Señales oficiales.....	44,54-60,61,62
Sesión oficial de calentamiento	21
Sistemas de tres balones	15
Situaciones de juego.....	22
Solicitudes improcedentes	30
Superficie de juego	12

T

Tarjetas	36,52,55
Tiempo muerto y tiempo técnico	30
Tipos de demoras	31
Toques por equipo.....	23,29

U

Uniformidad.....	16
Uniformidad de los balones.....	15

Z

Zonas y Áreas.....	13
--------------------	----