



REGLAS OFICIALES DE VOLEIBOL SENTADO

2017 – 2020

Aprobado por la Junta Directiva de World ParaVolley
Subcomité Técnico



Reglas oficiales de voleibol sentado 2017 – 2020

Publicado por World ParaVolley en 2017 – www.worldparavolley.org

Ilustraciones: © World ParaVolley 2017



REGLAS OFICIALES DE VOLEIBOL SENTADO

2017 – 2020

Aprobado por la Junta Directiva de World ParaVolley
Subcomité Técnico

Se implementará en todas las competiciones a partir del 1 de junio de 2017.



CONTENIDO

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	8
PARTE 1: FILOSOFIA DE REGLAS Y ARBITRAJE.....	9
INTRODUCCIÓN.....	10
EL VOLEIBOL ES UN DEPORTE COMPETITIVO	10
EL ÁRBITRO DENTRO DE ESTE MARCO.....	11
PARTE 2, SECCIÓN 1: REGLAS DEL JUEGO	12
CAPÍTULO 1: INSTALACIONES Y EQUIPOS.....	13
REGLA 1: AREA DE JUEGO	13
1.1 DIMENSIONES.....	13
1.2 SUPERFICIE DE JUEGO	13
1.3 LINEAS EN LA CANCHA	13
1.4 ZONAS Y ÁREAS	14
1.5 TEMPERATURA	14
1.6 ILUMINACIÓN.....	15
REGLA 2: RED Y MENSAJES	15
2.1 ALTURA DE LA RED	15
2.2 ESTRUCTURA	15
2.3 BANDAS LATERALES	15
2.4 ANTENAS	15
2.5 MENSAJES.....	15
2.6 EQUIPAMIENTO ADICIONAL.....	16
REGLA 3: BOLAS	16
3.1 NORMAS.....	16
3.2 UNIFORMIDAD DE LAS BOLAS	16
3.3 SISTEMA DE CINCO BOLAS	16
CAPÍTULO 2: PARTICIPANTES.....	17
REGLA 4: EQUIPOS	17
4.1 COMPOSICIÓN DEL EQUIPO	17
4.2 UBICACIÓN DEL EQUIPO.....	17
4.3 EQUIPO.....	18
4.4 CAMBIO DE EQUIPO	18
4.5 OBJETOS PROHIBIDOS	19
REGLA 5: LIDERES DE EQUIPO	19



5.1	CAPITÁN	19
5.2	ENTRENADOR	20
5.3	ASISTENTE DEL ENTRENADOR	20
CAPÍTULO 3: FORMATO DE JUEGO		21
REGLA 6: PARA ANOTAR UN PUNTO, PARA GANAR UN SET Y EL PARTIDO.....		21
6.1	ANOTAR UN PUNTO	21
6.2	GANAR UN SET	21
6.3	GANAR EL PARTIDO	21
6.4	EQUIPO PREDETERMINADO E IMCOMPLETO.....	21
REGLA 7: ESTRUCTURA DE JUEGO		22
7.1	EL LANZAMIENTO	22
7.2	SESIÓN OFICIAL DE CALENTAMIENTO	22
7.3	FORMACIÓN INICIAL DEL EQUIPO.....	22
7.4	POSICIONES	23
7.5	FALLA POSICIONAL	24
7.6	ROTACIÓN	24
7.7	FALLA ROTACIONAL.....	25
CAPÍTULO 4: JUGANDO ACCIONES		26
REGLA 8: ESTADOS DE JUEGO		26
8.1	BOLA EN JUEGO	26
8.2	BOLA FUERA DE JUEGO	26
8.3	BOLA “EN”	26
8.4	BALÓN “FUERA”	26
REGLA 9: JUGANDO LA BOLA		26
9.1	GOLPES DE EQUIPO	26
9.2	CARACTERÍSTICAS DEL GOLPE	27
9.3	FALTAS EN JUGAR LA BOLA	27
9.4	CONTACTO CON LA CORTE.....	28
REGLA 10: BOL EN LA RED.....		28
10.1	BOLA CRUZANDO LA RED	28
10.2	BOLA TOCANDO LA RED	28
10.3	BOLA EN LA RED	28
REGLA 11: JUGADOR EN LA RED.....		28
11.1	LLEGAR MÁS ALLÁ DE LA RED.....	28
11.2	PENETRACIÓN BAJO LA RED	29

11.3 CONTACTAR CON LA RED	29
11.4 LAS FALLAS DEL JUGADOR EN LA RED	29
REGLA 12: SERVICIO	29
12.1 PREMIER SERVICIO EN UN SET	30
12.2 ORDEN DE SERVICIO	30
12.3 AUTORIZACIÓN DEL SERVICIO	30
12.4 EJECUCIÓN DEL SERVICIO	30
12.5 CRIBADO	30
12.6 FALLAS COMETIDAS DURANTE EL SERVICIO	30
12.7 SIRVIENDO LAS FALLAS Y LAS FALLAS POSICIONALES	31
REGLA 13: GOLPE DE ATAQUE	31
13.1 CARACTERÍSTICAS DEL GOLPE DE ATAQUE	31
13.2 RESTRICCIONES DEL GOLPE DE ATAQUE	31
13.3 FALLAS DEL GOLPE DE ATAQUE	32
REGLA 14: BLOQUEAR	32
14.1 BLOQUEANDO	32
14.2 BLOQUEAR CONTACTO	32
14.3 BLOQUEO DENTRO DEL ESPACIO DEL Oponente	32
14.4 BLOQUEOS Y GOLPES DE EQUIPO	32
14.5 BLOQUEANDO EL SERVICIO	33
14.6 FALLAS DE BLOQUEO	33
CAPÍTULO 5: INTERRUPCIONES, RETRASOS E INTERVALOS	34
REGLA 15: INTERRUPCIONES	34
15.1 NÚMERO DE INTERRUPCIONES REGULARES DEL JUEGO	34
15.2 SECUENCIA DE INTERRUPCIONES REGULARES DEL JUEGO	34
15.3 SOLICITUDES DE INTERRUPCIONES REGULARES DEL JUEGO	34
15.4 TIEMPOS DE ESPERA Y TIEMPOS DE ESPERA TÉCNICOS	34
15.5 SUSTITUCIÓN	35
15.6 LIMITACIONES DE LAS SUSTITUCIONES	35
15.7 SUSTITUCIONES EXCEPCIONALES	35
15.8 SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN O DESCALIFICACIÓN	35
15.9 SUSTITUCIÓN ILEGAL	35
15.10 PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN	36
15.11 SOLICITUDES INADECUADAS	36
REGLA 16: RETRASOS EN EL JUEGO	37



16.1 TIPOS DE RETRASO	37
16.2 SANCIONES POR DEMORA	37
REGLA 17: INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DEL JUEGO	37
17.1 LESIONES / ENFERMEDADES	37
17.2 INTERFERENCIA EXTERNA	38
17.3 INTERRUPCIONES PROLONGADAS	38
REGLA 18: INTERVALOS Y CAMBIO DE TRIBUNALES	38
18.1 INTERVALOS	38
18.2 CAMBIO DE TRIBUNALES.....	38
CAPÍTULO 6: EL JUGADOR LIBERO.....	39
REGLA 19: EL JUGADOR LIBERO	39
19.1 DESIGNACIÓN DEL LIBERO	39
19.2 EQUIPO.....	39
19.3 ACCIONES QUE INVOLUCRAN AL LIBERO	39
19.4 RE-DESIGNACIÓN DE UN NUEVO LIBERO	40
19.5 RESUMEN	41
CAPÍTULO 7: CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES.....	42
REGLA 20: CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES	42
20.1 CONDUCTA DEPORTISTA	42
20.2 JUEGO LIMPIO	42
PARTE 2, SECCIÓN 2: PARTE 2, SECCIÓN 2	45
CAPÍTULO 8: ÁRBITROS	46
REGLA 22: CUERPO DE ARBITRAJE Y PROCEDIMIENTOS.....	46
22.1 COMPOSICIÓN.....	46
22.2 PROCEDIMIENTOS.....	46
REGLA 23: PRIMER ÁRBITRO.....	47
23.1 UBICACIÓN	47
23.2 AUTORIDAD	47
23.3 RESPONSABILIDADES.....	47
REGLA 24: SEGUNDO ARBITRO	48
24.1 UBICACIÓN	48
24.2 AUTORIDAD	48
24.3 RESPONSABILIDADES.....	49
REGLA 25: ANOTADOR	49
25.1 UBICACIÓN	50



25.2 RESPONSABILIDADES.....	50
REGLA 26: ASISTENTE DE ANOTADOR.....	51
26.1 UBICACIÓN	51
26.2 RESPONSABILIDADES.....	51
REGLA 27: JUECES DE LINEA.....	51
27.1 UBICACIÓN	51
27.2 RESPONSABILIDADES.....	52
REGLA 28: SEÑALES OFICIALES.....	52
28.1 SEÑALES DE MANO DE LOS ÁRBITROS	52
28.2 SEÑALES DE LA LÍNEA DE LOS JUECES	52
PARTE 2, SECCIÓN 3: DIAGRAMAS	53
DIAGRAMA 1a-1 (D1a): ÁREA DE CONTROL DE LA COMPETENCIA (SIN MEDIOS DE COMUNICACIÓN).....	54
DIAGRAMA 1a-2: ÁREA DE CONTROL DE LA COMPETENCIA (CON MEDIOS DE COMUNICACIÓN)	55
DIAGRAMA 1b (D1b): EL AREA DE JUEGO	56
DIAGRAMA 2 (D2): LA CANCHA DE JUEGO.....	57
DIAGRAMA 3 (D3): DISEÑO DE LA RED	58
DIAGRAMA 4 (D4): POSICIÓN DE LOS JUGADORES.....	59
DIAGRAMA 5a (D5a): BOLA QUE CRUZA EL PLANO VERTICAL DE LA RED AL PATIO DEL Oponente.....	60
DIAGRAMA 5b (D5b): BOLA QUE CRUZA EL PLANO VERTICAL DE LA RED A LA ZONA LIBRE DEL Oponente.....	61
DIAGRAMA 6 (D6): PANTALLA COLECTIVA.....	62
DIAGRAMA 7 (D7): BLOQUE COMPLETO	62
DIAGRAMA 8 (D8): ATAQUE DE JUGADOR DE RESPALDO	63
DIAGRAMA 9 (D9): ESCALA DE SANCION	64
DIAGRAMA 10 (D10): UBICACIÓN DE LOS ÁRBITROS Y SUS ASISTENTES.....	66
DIAGRAMA 11 (D11): SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS.....	67
DIAGRAMA 12 (D12): SEÑALES OFICIALES DE LA BANDERA DE LOS JUECES DE LA LÍNEA.....	74
PART 3: DEFINICIONES	76

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El voleibol es un deporte jugado por dos equipos en un campo de juego dividido por una red. Hay diferentes versiones disponibles para circunstancias específicas con el fin de ofrecer la versatilidad del juego a todos.

El objetivo del juego es enviar el balón a través de la red para aterrizarlo en la cancha del oponente y evitar el mismo esfuerzo por parte del oponente. El equipo tiene tres hits para devolver la bola (además del contacto de bloqueo).

La bola se pone en juego con un servicio: golpeado por el servidor a través de la red a los oponentes. El rally continúa hasta que la bola se muele a tierra en la cancha de juego, se “sale” o un equipo no la devuelve correctamente.

En voleibol, el equipo que gana el rally obtiene un punto (sistema de puntos de rally). Cuando el equipo receptor gana un rally, gana un punto y el derecho de servicio, y sus jugadores giran una posición en el sentido de las agujas del reloj.



PARTE 1

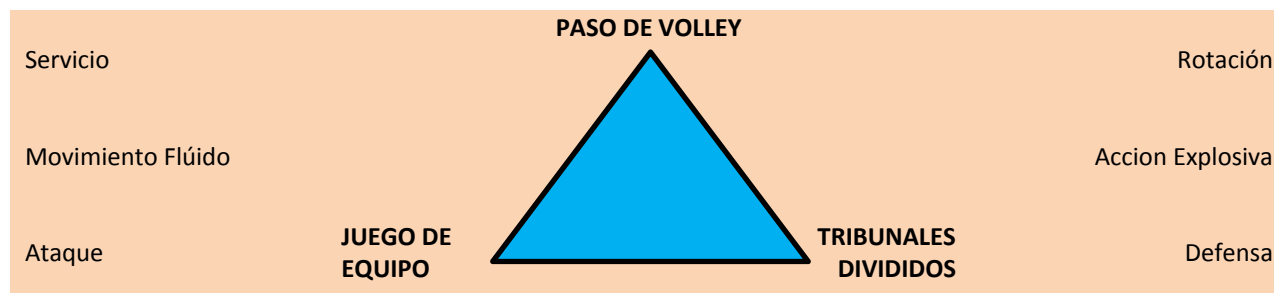
FILOSOFIA DE REGLAS Y ARBITRAJE

World ParaVolley está de acuerdo con la FIVB, como se describe
en las siguientes páginas

INTRODUCCIÓN

El voleibol es uno de los deportes competitivos y recreativos más exitosos y populares del mundo.

El voleibol sentado es uno de los Para Deportes más competitivos y recreativos más exitosos y populares del mundo y uno de los únicos Para Deportes en los que los atletas no confían en la tecnología y el equipo. Es **rápido**, es **emocionante**, y la acción es **explosiva**. Sin embargo, el voleibol comprende varios elementos cruciales superpuestos cuyas **interacciones** complementarias lo hacen único entre los juegos de rally.



En los últimos años, la FIVB y World ParaVolley han hecho grandes avances en la adaptación del juego a una audiencia moderna.

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

- comprender mejor las reglas permite jugar mejor - los entrenadores pueden crear mejores tácticas y estructuras de equipo, permitiendo a los jugadores mostrar sus habilidades, y
- la comprensión de la relación entre las reglas permite a los árbitros tomar mejores decisiones.

Esta introducción al principio se centra en el voleibol como un deporte competitivo, antes de establecer las principales cualidades necesarias para un arbitraje exitoso.

EL VOLEIBOL ES UN DEPORTE COMPETITIVO

La competencia aprovecha las fortalezas latentes. Exhibe lo mejor de la capacidad, espíritu, creatividad y estética. Las reglas están estructuradas para permitir todas estas cualidades. Con algunas excepciones, el voleibol permite a todos los jugadores operar tanto en la red (en ataque) como en la parte posterior de la cancha (para defender o servir).

William Morgan, el creador del juego, todavía lo reconocería porque el voleibol ha mantenido ciertos elementos distintivos y esenciales a lo largo de los años. Algunos de estos comparte con otros juegos de red / bola / raqueta:

- Servicio
- Rotación (turnándose para servir)
- Ataque
- Defensa

El voleibol, sin embargo, es único entre los juegos de la red al insistir en que la bola está en constante vuelo (una bola voladora) y al permitir a cada equipo un grado de pase interno antes de que la bola deba devolverse a los oponentes.



La introducción de un jugador defensivo especializado, el Libero, ha hecho avanzar el juego en términos de longitud de rally y juego de varias fases. Las modificaciones a la regla de servicio han cambiado el acto de servicio de simplemente un medio de poner la bola en juego a un arma ofensiva.

El concepto de rotación está arraigado para permitir a los atletas integrales. Las reglas sobre las posiciones de los jugadores permiten a los equipos tener flexibilidad y crear desarrollos interesantes en tácticas.

Los competidores usan este marco para impugnar técnicas, tácticas y poder. El marco también permite a los jugadores una libertad de expresión para entusiasmar a los espectadores y espectadores.

Y la imagen del voleibol es cada vez más buena.

EL ÁRBITRO DENTRO DE ESTE MARCO

La esencia de un buen árbitro reside en el concepto de imparcialidad y consistencia:

- ser **justos** con cada participante, y
- ser **vistos como justos** pro los espectadores.

Esto exige un gran elemento de confianza – se debe confiar en el árbitro para que los jugadores puedan entretener:

- por ser exacto en su juicio;
- entendiendo por qué la regla está escrita;
- por ser un organizador eficiente;
- permitiendo que la competencia fluya y dirigiéndola a una conclusión;
- al ser un educador, usar las reglas para penalizar lo injusto o amonestar al maleducado;
- promoviendo el juego – es decir, permitiendo que los elementos espectaculares del juego brillen y los mejores jugadores hagan lo que mejor hacen - entretienen al público.

Finalmente, podemos decir que un buen árbitro usará las reglas para hacer de la competencia una experiencia satisfactoria para todos los involucrados.

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



PARTE 2, SECCIÓN 1

REGLAS DEL JUEGO

CAPÍTULO 1

INSTALACIONES Y EQUIPOS

1	AREA DE JUEGO	Ver Reglas
	El área de juego incluye la cancha de juego y la zona franca. Será rectangular y simétrica.	1.1, D1a, D1b
1.1	DIMENSIONES	D2
	El campo de juego es un rectángulo de 10 x 6 m, rodeado por una zona libre que tiene un mínimo de 3 m de ancho en todos los lados. El espacio de juego libre es el espacio sobre el área de juego que está libre de obstrucciones. El espacio de juego libre medirá un mínimo de 7 m de altura desde la superficie de juego. Para World ParaVolley, Mundo y Competiciones Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), la zona libre medirá un mínimo de 4 m desde las líneas laterales y 6 m desde las líneas finales. El espacio de juego libre medirá un mínimo de 10 m de altura desde la superficie de juego.	
1.2	SUPERFICIE DE JUEGO	
1.2.1	La superficie debe ser plana, horizontal y uniforme. No debe presentar ningún peligro de lesión para los jugadores. Está prohibido jugar en superficies ásperas o resbaladizas. Para World ParaVolley, Mundo y Competiciones Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), solo se permite una superficie de madera o sintética. Cualquier superficie debe ser aprobada previamente por World ParaVolley.	
1.2.2	En canchas de interior, la superficie de la cancha de juego debe ser de un color claro. Para World ParaVolley, Mundo y Competiciones Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), se requieren colores blancos para las líneas. Se requieren otros colores, diferentes entre sí, para el campo de juego y la zona franca.	1.1, 1.3
1.2.3	En canchas al aire libre se permite un drenaje de 5 mm por metro. Están prohibidas las líneas de corte de material sólido.	1.3
1.3	LINEAS EN LA CANCHA	D2
1.3.1	Todas las líneas son de 5 cm de ancho. Deben ser de un color claro que sea diferente del color del piso y de cualquier otra línea.	1.2.2
1.3.2	LÍNEAS DE CONTORNO Dos líneas laterales y dos líneas finales marcan el terreno de juego. Tanto las líneas laterales como las líneas finales se dibujan dentro de las dimensiones del campo de juego.	1.1
1.3.3	LÍNEA CENTRAL El eje de la línea central divide el campo de juego en dos campos iguales que miden 6 x 5 m cada uno; sin embargo, se considera que todo el ancho de la línea pertenece a ambas canchas por igual. Esta línea se extiende debajo de la red desde la línea lateral a la línea lateral.	D2

1.3.4	LÍNEA DE ATAQUE En cada pista, una línea de ataque, cuyo borde trasero se dibuja 2 m hacia atrás desde el eje de la línea central, marca la zona delantera. Para World ParaVolley, Mundo y Competiciones Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), la línea de ataque se extiende mediante la adición de líneas discontinuas desde las líneas laterales, con cinco líneas cortas de 15 cm de ancho y 5 cm de ancho, una distancia total de 20 cm. de 1,75 m. La 'línea de restricción del entrenador' (una línea discontinua que se extiende desde la línea de ataque hasta el final de la pista, paralela a la línea lateral y a 1,75 m desde ella) está compuesta por líneas cortas de 15 cm dibujadas con una separación de 20 cm para marcar el límite de El área de operación del entrenador.	1.3.3, 1.4.1 D2
1.4	ZONAS Y ÁREAS	D1b, D2
1.4.1	ZONA DELANTERA En cada pista, la zona delantera está limitada por el eje de la línea central y el borde trasero de la línea de ataque. Se considera que la zona delantera se extiende más allá de las líneas laterales hasta el final de la zona libre.	19.3.1.4, 23.3.2.3e, D2 1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4 1.1, 1.3.2
1.4.2	ZONA DE SERVICIO La zona de servicio es un área de 6 m de ancho detrás de cada línea final. Está limitado lateralmente por dos líneas cortas, cada una de 15 cm de largo, dibujadas 20 cm detrás de la línea final como una extensión de las líneas laterales. Ambas líneas cortas están incluidas en el ancho de la zona de servicio. En profundidad, la zona de servicio se extiende hasta el final de la zona franca.	1.3.2, 12, D1b 1.1
1.4.3	ZONA DE SUSTITUCIÓN La zona de sustitución está limitada por la extensión de ambas líneas de ataque hasta la tabla del anotador.	1.3.4, 15.6.1, D1b
1.4.4	ZONA DE REEMPLAZO DE LIBERO La zona de reemplazo de Libero es parte de la zona libre en el lado de los bancos del equipo, limitada por la extensión de la línea de ataque hasta la línea final.	19.3.2.7, D1b
1.4.5	ÁREA DE CALENTAMIENTO Para World ParaVolley, Mundo y Competiciones Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), las áreas de calentamiento, con un tamaño aproximado de 3 x 3 m, se ubican en las dos esquinas laterales, fuera de la zona franca (a menos que el Delegado Técnico especifique lo contrario).	24.2.5, D1a, D1b
1.4.6	ÁREA DE PENAL Un área de penalización, con un tamaño aproximado de 1 x 1 m, y equipada con dos sillas, se encuentra en el área de control, fuera de la prolongación de cada línea final. Pueden estar limitados por una línea roja de 5 cm de ancho.	21.3.2.1, D1a, D1b
1.5	TEMPERATURA	

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

Para World ParaVolley, Mundo y Competiciones Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), la temperatura máxima no debe ser superior a 25°C (77°F), y la mínima no inferior a 16°C (61°F).

1.6	ILUMINACIÓN	
	Para World ParaVolley, Mundo y Competiciones Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), la iluminación en el área de juego debe ser de 1000 a 1500 lux, medida a 1 m sobre la superficie del área de juego.	1
2	RED Y MENSAJES	D3
2.1	ALTURA DE LA RED	
2.1.1	Colocada verticalmente sobre la línea central hay una red cuya parte superior se establece a una altura de 1.15 m para los hombres y 1.05 m para las mujeres.	1.3.3
2.1.2	Su altura se mide desde el centro del terreno de juego. La altura neta (sobre las dos líneas laterales) debe ser exactamente igual y no debe exceder la altura oficial en más de 2 cm.	1.1, 1.3.2, 2.1.1
2.2	ESTRUCTURA	
	La red mide 0.80 m de ancho y 6,5 a 7 m de largo (con 25 a 50 cm de cada lado de las bandas laterales), hecha de malla cuadrada negra de 10 cm.	D3
	Para World ParaVolley, Mundo y Competiciones Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), la red debe tener una longitud de 7 m.	
	En su parte superior hay una banda horizontal, de 7 cm de ancho, hecha de un lienzo blanco doble que se cose a lo largo de toda su longitud. Cada extremo de la banda tiene un orificio, a través del cual pasa una cuerda, que sujeta la banda a los postes para mantener su parte superior tensa.	
	Dentro de la banda, un cable flexible sujeta la red a los postes y mantiene su parte superior tensa.	
	En la parte inferior de la red, hay otra banda horizontal, de 5 cm de ancho, similar a la banda superior, a través de la cual se enrosca una cuerda. Esta cuerda sujeta la red a los postes y mantiene tensa su parte inferior.	
2.3	BANDAS LATERALES	
	Dos bandas laterales blancas se sujetan verticalmente a la red y se colocan directamente sobre cada línea lateral.	1.3.2, D3
	Tienen 5 cm de ancho y 0,80 m de largo y se consideran parte de la red.	
2.4	ANTENAS	
	Una antena es una varilla flexible, de 1,60 m de largo y 10 mm de diámetro, hecha de fibra de vidrio o material similar.	
	Se fija una antena en el borde exterior de cada banda lateral. Las antenas se colocan en lados opuestos de la red.	2.3, D3
	Los 80 cm superiores de cada antena se extienden por encima de la red y están marcados con franjas de 10 cm de color de contraste, preferiblemente rojo y blanco.	
	Las antenas se consideran parte de la red y delimitan lateralmente el espacio de cruce.	10.1.1, D3, D5a, D5b
2.5	MENSAJES	

- 2.5.1 Los postes que soportan la red se colocan a una distancia de 0.5 a 1.0 m fuera de las líneas laterales. Tienen un máximo de 1,25 m de altura y preferiblemente ajustables.
- Para World ParaVolley, Mundo y Competiciones Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), los postes que sostienen la red se colocan a una distancia de 1 m fuera de las líneas laterales y se deben rellenar. Los puestos deben ser hundidos en el suelo a menos que World ParaVolley homologado, los puestos ponderados estén aprobados para el evento.**
- 2.5.2 Los postes son redondeados y lisos, fijados al suelo sin cables. No debe haber dispositivos peligrosos u obstructivos.

2.6 EQUIPAMIENTO ADICIONAL

Todo el equipo adicional está determinado por las regulaciones de World ParaVolley.

3 BOLAS

3.1 NORMAS

La bola debe ser esférica, hecha de cuero flexible o funda de cuero sintético con una vejiga en el interior, hecha de goma o un material similar.

Su color puede ser un color claro uniforme o una combinación de colores.

El material de cuero sintético y las combinaciones de colores de las bolas utilizadas en World ParaVolley, Mundo y Official Competitions (incluyendo Campeonatos Zonales), deben cumplir con los estándares de World ParaVolley.

Su circunferencia es de 65 a 67 cm y su peso es de 260 a 280 g.

Su presión interna será de 0.300 a 0.325 kg / cm² (4.26 a 4.61 psi; 294.3 a 318.8 mbar o hPa).

3.2 UNIFORMIDAD DE LAS BOLAS

Todas las bolas utilizadas en un partido deben tener los mismos estándares de circunferencia, peso, presión, tipo, color, etc.

World ParaVolley, Mundo and Official Competitions (incluyendo Campeonatos Zonales), deben jugarse con balones aprobados por World ParaVolley, a menos que por acuerdo de World ParaVolley.

3.3 SISTEMA DE CINCO BOLAS

Para World ParaVolley, Mundo y Competiciones Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), se usarán cinco bolas. En este caso, seis perros perdigueros están estacionados, uno en cada esquina de la zona libre y uno detrás de cada árbitro.

D3

3.1

D10

CAPÍTULO 2

PARTICIPANTES

4 EQUIPOS	Ver Reglas
4.1 COMPOSICIÓN DEL EQUIPO	
4.1.1 Para el partido, un equipo puede constar de hasta 12 jugadores clasificados internacionalmente con un estado de clase deportiva 'Confirmado' o un estado de clase deportiva 'Revisión', incluyendo un máximo de dos jugadores clasificados como 'deficiencia mínima' (*MD / VS2) , más: - Personal de entrenamiento: un entrenador, un máximo de dos entrenadores asistentes, y - Personal médico: un terapeuta de equipo y un médico. <i>*Nota: a partir del 1 de enero de 2018, según las nuevas reglas de clasificación de World ParaVolley, que deben cumplir con las regulaciones de IPC, los términos D y MD se convertirán en VS1 y VS2 respectivamente.</i> Solo los que figuran en la hoja de puntuación normalmente pueden ingresar al área de Control / Competición y participar en el calentamiento oficial y en el partido. El Gerente del Equipo o el Periodista del Equipo no pueden sentarse en o detrás del banco en el Área de Control. Para World ParaVolley, Mundo y Competiciones Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), el médico y el terapeuta de equipo deben formar parte de la delegación oficial y estar acreditados previamente por el Departamento Médico de World ParaVolley. 4.1.2 Uno de los jugadores, además de los Liberos, es el capitán del equipo, que se indicará en la hoja de puntuación. 4.1.3 Solo los jugadores registrados en la hoja de puntuación pueden ingresar a la cancha y jugar en el partido. Una vez que el entrenador y el capitán del equipo hayan firmado la hoja de puntuación (lista de equipo para la hoja de puntuación electrónica), los jugadores registrados no pueden ser cambiados.	5.2, 5.3 7.2.1 D1a 5.1, 19.1.3 1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2
4.2 UBICACIÓN DEL EQUIPO	
4.2.1 Los jugadores que no están en juego deben sentarse en el banco de su equipo o estar en su área de calentamiento. El entrenador y otros miembros del equipo se sientan en el banco, pero pueden dejarlo temporalmente. Los bancos para el equipo están ubicados al lado de la mesa del anotador, fuera de la zona franca. 4.2.2 Solo los miembros de la composición del equipo pueden sentarse en el banquillo durante el partido y participar en la sesión de calentamiento oficial. 4.2.3 Los jugadores que no están en juego pueden calentar sin balones de la siguiente manera: 4.2.3.1 durante el juego: en las zonas de calentamiento.	1.4.5, 5.2.3, 7.3.3 D1a, D1b 4.1.1, 7.2 1.4.5, 8.1, D1a, D1b

4.2.3.2	durante los tiempos de descanso y técnicos: en la zona franca detrás de su corte.	1.3.3, 15.4
4.2.4	Durante los intervalos establecidos, los jugadores pueden calentar usando bolas dentro de su propia zona libre. Durante el intervalo extendido entre los sets 2 y 3 (si se usa), los jugadores también pueden usar su propia cancha si no se usa para entretenimiento.	18.1
4.3	EQUIPO	
	El equipo de un jugador consiste en una camiseta, pantalones cortos o pantalones largos, calcetines (el uniforme) y zapatos deportivos. Los jugadores pueden jugar sin zapatos. Los jugadores pueden usar prendas de compresión ajustadas debajo de los pantalones cortos del equipo siempre que sean: - no más largos que los shorts, - son del mismo color que los pantalones cortos, o los colores blanco o negro o neutro, y - los miembros del equipo que juegan en pantalones cortos usan el mismo tipo / combinación. Se puede usar una prenda de compresión, sin relleno, debajo de los pantalones largos. Los miembros del equipo que juegan en pantalones largos deben usar el mismo tipo / combinación. Los jugadores no pueden sentarse en materiales gruesos o usar pantalones cortos o pantalones gruesos hechos especialmente.	
4.3.1	El color y el diseño de los jerseys, pantalones cortos o pantalones largos, prendas de compresión y calcetines deben ser uniformes para el equipo (excepto para los Liberos). Los uniformes deben estar limpios.	4.1, 19.2
4.3.2	Los zapatos deben ser ligeros y flexibles con suelas de goma o compuestas sin tacones. Para World ParaVolley, Mundo y Competiciones Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), está prohibido llevar zapatos con suelas de marcar.	
4.3.3	Las camisetas de los jugadores deben estar numeradas del 1 al 20.	4.3.3.2
4.3.3.1	El número debe colocarse en la camiseta en el centro de la parte delantera y de la parte posterior. El color y el brillo de los números deben contrastar con el color y el brillo de los jerseys.	
4.3.3.2	El número debe tener un mínimo de 15 cm de altura en el pecho y un mínimo de 20 cm de altura en la parte posterior. La franja que forma los números debe tener un ancho mínimo de 2 cm.	
4.3.4	El capitán del equipo debe tener en su camiseta una franja de 8 x 2 cm que subraye el número en el pecho.	5.1
4.3.5	Está prohibido llevar uniformes de un color diferente al de los otros jugadores (excepto los Liberos) y / o sin números oficiales.	19.2
4.4	CAMBIO DE EQUIPO	
	El 1er árbitro puede autorizar a uno o más jugadores:	23

4.4.1	jugar sin zapatos; Para World ParaVolley, Mundo y Competiciones Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), está prohibido jugar descalzo (sin calcetines).	
4.4.2	para cambiar los uniformes húmedos o dañados entre conjuntos o después de la sustitución, siempre que el color, diseño y número de los nuevos uniformes sean los mismos;	4.3, 15.5
4.4.3	para jugar en trajes de entrenamiento en clima frío, siempre que sean del mismo color y diseño para todo el equipo (excepto para los Liberos) y numerados de acuerdo con la Regla 4.3.3.	4.1.1, 19.2
4.5	OBJETOS PROHIBIDOS	
4.5.1	Está prohibido usar objetos que puedan causar lesiones o dar una ventaja artificial al jugador. Se pueden usar vendajes, pero no se permite nada que pueda ser peligroso.	
4.5.2	Los jugadores pueden usar anteojos o lentes bajo su propio riesgo.	
4.5.3	Se pueden usar almohadillas de compresión (dispositivos de protección de lesiones acolchadas) para protección o soporte. Para World ParaVolley, Mundo y Competiciones Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), estos dispositivos deben ser del mismo color que la parte correspondiente del uniforme. También se pueden usar colores negros, blancos o neutros, pero deben ser los mismos para todo el equipo.	
5	LIDERES DE EQUIPO	
	Tanto el capitán del equipo como el entrenador son responsables de la conducta y la disciplina de los miembros de su equipo. Los Liberos no pueden ser capitán de equipo o juego.	20
5.1	CAPITÁN	
5.1.1	ANTES DEL PARTIDO, el capitán del equipo firma la hoja de puntuación (lista de equipo para la hoja de puntuación electrónica) y representa a su equipo en el sorteo.	7.1, 25.2.1.1
5.1.2	DURANTE EL PARTIDO y mientras está en la cancha, el capitán del equipo es el capitán del juego. Cuando el capitán del equipo no está en la cancha, el entrenador o el capitán del equipo deben asignar a otro jugador en la cancha, pero no a los Liberos, para que asuman el rol de capitán del juego. El capitán de este juego mantiene sus responsabilidades hasta que él / ella sea sustituido, o el capitán del equipo regrese a jugar, o el set finalice. Cuando el balón está fuera de juego, solo el capitán del juego está autorizado para hablar con los árbitros:	15.2.1 8.2
5.1.2.1	para solicitar una explicación de la aplicación o interpretación de las Reglas, y también para enviar las solicitudes o preguntas de sus compañeros de equipo. Si el capitán de juego no está de acuerdo con la explicación del primer árbitro, él / ella puede optar por protestar contra tal decisión e inmediatamente le indica al primer árbitro que se reserva el derecho de registrar una protesta oficial en la hoja de puntaje en el final del partido;	23.2.4

5.1.2.2	pedir autorización: a) para cambiar todo o parte del equipo, b) verificar las posiciones de los equipos, c) revisar el suelo, la red, la bola, etc.;	4.3, 4.4.2 7.4, 7.6 1.2, 2, 3
5.1.2.3	en ausencia del entrenador, para solicitar tiempos muertos y sustituciones.	15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
5.1.3	AL FINAL DEL PARTIDO, el capitán del equipo:	6.3
5.1.3.1	agradece a los árbitros y firma la hoja de puntuación para ratificar el resultado;	25.2.3.3
5.1.3.2	mayo, cuando se haya notado a su debido tiempo al 1er árbitro, confirmar y registrar en la hoja de puntuación una protesta oficial sobre la aplicación o interpretación de las reglas por parte del árbitro.	5.1.2.1, 25.2.3.2
5.2 ENTRENADOR		
5.2.1	A lo largo del partido, el entrenador conduce el juego de su equipo desde fuera del campo de juego. Él / ella selecciona las alineaciones iniciales, los sustitutos y toma tiempo de espera. En estas funciones, su contacto es el segundo árbitro.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
5.2.2	ANTES DEL PARTIDO, el entrenador registra o verifica los nombres y números de sus jugadores en la lista del equipo de la hoja de puntuación (lista del equipo para la hoja electrónica de puntuación), y luego la firma.	4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
5.2.3	DURANTE EL PARTIDO, el entrenador:	
5.2.3.1	antes de cada set, le da al segundo árbitro o al anotador la hoja de alineación debidamente cumplimentada y firmada;	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2	se sienta en el banco de equipo más cercano al anotador, pero puede dejarlo;	4.2
5.2.3.3	solicita tiempos de espera y sustituciones;	15.4, 15.5
5.2.3.4	puede, al igual que otros miembros del equipo, dar instrucciones a los jugadores en la cancha. El entrenador puede dar estas instrucciones mientras está parado o caminando dentro de la zona libre frente al banco de su equipo desde la extensión de la línea de ataque hasta el área de calentamiento, sin molestar ni retrasar el partido.	1.3.4, 1.4.5, D1a, D1b, D2
	Para World ParaVolley, Mundo y Competiciones Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), el entrenador está restringido a realizar su función detrás de la línea de restricción del entrenador durante todo el partido.	D1a, D1b, D2
5.3 ASISTENTE DEL ENTRENADOR		
5.3.1	El asistente del entrenador se sienta en el banco del equipo, pero no tiene derecho a intervenir en el partido.	
5.3.2	Si el entrenador tiene que abandonar su equipo por cualquier motivo, incluida la sanción, pero excluyendo el ingreso a la cancha como jugador, un entrenador asistente puede asumir las funciones del entrenador durante la ausencia, una vez que el capitán del juego lo confirme al árbitro.	5.1.2, 5.2

CAPÍTULO 3

FORMATO DE JUEGO

6 PARA ANOTAR UN PUNTO, PARA GANAR UN SET Y EL PARTIDO		Ver Reglas
6.1	ANOTAR UN PUNTO	
6.1.1	PUNTO Un equipo anota un punto:	
6.1.1.1	aterrizando exitosamente la bola en la cancha del oponente;	8.3, 10.1.1
6.1.1.2	cuando el equipo contrario comete una falta;	6.1.2
6.1.1.3	cuando el equipo contrario recibe un penal.	16.2.3, 21.3.1
6.1.2	CULPA Un equipo comete una falta al realizar una acción de juego contraria a las reglas (o al violarlas de alguna otra manera). Los árbitros juzgan las faltas y determinan las consecuencias de acuerdo con las reglas:	
6.1.2.1	si dos o más fallas se cometen sucesivamente, solo se cuenta la primera;	
6.1.2.2	Si los oponentes cometen dos o más fallas simultáneamente, se llama una FALLA DOBLE y se repite el rally.	6.1.2, D11 (23)
6.1.3	RALLY Y RALLY COMPLETADO Un rally es la secuencia de acciones de juego desde el momento del servicio golpeado por el servidor hasta que la bola está fuera de juego. Un rally completado es la secuencia de acciones de juego que resulta en la adjudicación de un punto. Esto incluye: - la adjudicación de un penal - pérdida de servicio por golpe de servicio realizado después del límite de tiempo.	8.1, 8.2, 12.2.2.1, 12.4.4, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9, 21.3.1
6.1.3.1	Si el equipo que sirve gana un rally, anota un punto y continúa sirviendo.	
6.1.3.2	Si el equipo receptor gana un rally, anota un punto y debe servir a continuación.	
6.2	GANAR UN SET El equipo gana un set (excepto el quinto set decisivo) que anota 25 puntos con una ventaja mínima de dos puntos. En el caso de un empate de 24 a 24, el juego continúa hasta que se logra una ventaja de dos puntos (26 a 24; 27 a 25; etc.).	D11 (9) 6.3.2
6.3	GANAR EL PARTIDO	D11 (9)
6.3.1	El partido es ganado por el equipo que gana tres sets.	6.2
6.3.2	En el caso de un empate 2 - 2, el quinto set decisivo se juega a 15 puntos con una ventaja mínima de 2 puntos.	7.1
6.4	EQUIPO PREDETERMINADO E IMCOMPLETO	

6.4.1	Si un equipo se niega a jugar después de ser convocado para hacerlo, se declara por defecto y pierde el partido con el resultado 0 - 3 para el partido y 0 - 25 para cada conjunto.	6.2, 6.3
6.4.2	Un equipo que, sin una razón justificada, no aparece en la cancha de juego a tiempo, se declara por defecto con el mismo resultado que en la Regla 6.4.1.	
6.4.3	Un equipo que se declara INCOMPLETO para el set o para el partido pierde el set o el partido. El equipo contrario recibe los puntos, o los puntos y los sets, necesarios para ganar el set o el partido. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sets.	6.2, 6.3, 7.3.1
7	ESTRUCTURA DE JUEGO	
7.1	EL LANZAMIENTO	
	Antes del partido, el 1er árbitro realiza un sorteo para decidir sobre el primer servicio y los lados de la cancha en el primer set.	12.1.1
	Si se va a jugar un set decisivo, se realizará un nuevo sorteo.	6.3.2
7.1.1	El sorteo se realiza en presencia de los dos capitanes del equipo.	5.1
7.1.2	El ganador del sorteo elige: YA SEA	
7.1.2.1	el derecho a servir o recibir el servicio, O	12.1.1
7.1.2.2	el lado de la cancha. El perdedor toma la opción restante.	
7.2	SESIÓN OFICIAL DE CALENTAMIENTO	
7.2.1	Antes del partido, si los equipos tenían previamente una cancha de juego exclusivamente a su disposición, tienen derecho a un período de calentamiento oficial de 6 minutos juntos en la red; Si no, pueden tener 10 minutos. Para World ParaVolley, Mundo y Competiciones Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), los equipos tendrán derecho a un período de calentamiento de 10 minutos juntos en la red.	
7.2.2	Si cualquiera de los capitanes solicita calentamientos oficiales separados (consecutivos) en la red, se permite a los equipos 3 minutos cada uno o 5 minutos cada uno.	7.2.1
7.2.3	En el caso de calentamientos oficiales consecutivos, el equipo que tiene el primer servicio toma el primer turno en la red.	7.1.2.1, 7.2.2
7.3	FORMACIÓN INICIAL DEL EQUIPO	

7.3.1	Siempre debe haber seis jugadores por equipo en juego. Los seis jugadores en la cancha pueden incluir un máximo de un jugador con "impedimento mínimo" (*MD / VS2). Si un Libero está en la cancha, los seis jugadores deben cumplir con este requisito. <i>*Nota: a partir del 1 de enero de 2018 conforme a las nuevas reglas de clasificación de World ParaVolley, que deben cumplir con las regulaciones de IPC, los términos D y MD se convertirán en VS1 y VS2 respectivamente.</i> La alineación inicial del equipo indica el orden de rotación de los jugadores en la cancha. Este orden debe mantenerse en todo el conjunto.	6.4.3
7.3.2	Antes del inicio de cada serie, el entrenador debe presentar la formación inicial de su equipo en una hoja de alineación o mediante un dispositivo electrónico (si se usa). La hoja se envía, debidamente rellena y firmada, al segundo árbitro o al anotador, o se envía electrónicamente directamente al anotador.	7.6
7.3.3	Los jugadores que no están en la alineación inicial de un conjunto son los sustitutos de ese conjunto (excepto los Liberos).	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
7.3.4	Una vez que la hoja de alineación ha sido entregada al segundo árbitro o al anotador, no se puede autorizar ningún cambio en la alineación sin una sustitución regular.	7.3.2, 15.5
7.3.5	Las discrepancias entre las posiciones de los jugadores en la cancha y en la hoja de alineación se tratan de la siguiente manera:	15.2.2, 15.5, D11 (5)
7.3.5.1	cuando se descubra tal discrepancia antes del inicio del set, las posiciones de los jugadores deben rectificarse de acuerdo con las de la hoja de alineación – no habrá ninguna sanción;	24.3.1
7.3.5.2	cuando, antes del inicio del set, se encuentre que ningún jugador en la cancha no está registrado en la hoja de alineación de ese set, este jugador debe cambiarse para ajustarse a la hoja de alineación – no habrá ninguna sanción;	7.3.2
7.3.5.3	sin embargo, si el entrenador desea mantener a dicho jugador (s) no registrado (s) en la cancha, tiene que solicitar sustituciones regulares, mediante el uso de la señal de mano correspondiente, que luego se registrará en la hoja de puntuación. Si se descubre una discrepancia entre las posiciones de los jugadores y la hoja de alineación más adelante, el equipo en falta debe volver a las posiciones correctas. Los puntos del oponente siguen siendo válidos y además reciben un punto y el siguiente servicio. Todos los puntos anotados por el equipo en falta desde el momento exacto de la falla hasta el descubrimiento de la falla se cancelan.	7.3.2
7.3.5.4	Cuando se encuentra que un jugador está en la cancha pero no está registrado en la lista del equipo, los puntos del oponente siguen siendo válidos, y además ganan un punto y un servicio. El equipo culpable perderá todos los puntos y / o sets (0 - 25, si es necesario) obtenidos desde el momento en que el jugador no registrado ingresó a la cancha, y deberá enviar una hoja de alineación revisada y enviar un nuevo jugador registrado en la cancha, en la posición del jugador no registrado.	15.2.2, D11 (5)
7.4	POSICIONES	6.1.2, 7.3.2
		D4

En el momento en que la bola es golpeada por el servidor, cada equipo debe posicionarse dentro de su propia cancha en el orden de rotación (excepto el servidor).		7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.1	Las posiciones de los jugadores están numeradas de la siguiente manera:	
7.4.1.1	los tres jugadores a lo largo de la red son jugadores de primera fila y ocupan las posiciones 4 (frontal-izquierda), 3 (frontal-central) y 2 (frontal-derecha);	
7.4.1.2	los otros tres son jugadores de la fila de atrás que ocupan las posiciones 5 (atrás-izquierda), 6 (atrás-centro) y 1 (atrás-derecha).	
7.4.2	Posiciones relativas entre jugadores:	
7.4.2.1	cada jugador de la última fila debe colocarse más atrás de la línea central que el jugador de la primera fila correspondiente;	
7.4.2.2	los jugadores de la primera fila y los de la fila de atrás, respectivamente, deben colocarse lateralmente en el orden indicado en la Regla 7.4.1.	
7.4.3	Las posiciones de los jugadores se determinan y controlan de acuerdo con las posiciones de sus nalgas en contacto con el suelo de la siguiente manera:	D4
7.4.3.1	cada jugador de la primera fila debe tener al menos una parte de sus nalgas más cerca de la línea central que las nalgas del jugador de la fila posterior correspondiente;	1.3.3
7.4.3.2.	cada jugador del lado derecho (izquierdo) debe tener al menos una parte de sus nalgas más cerca de la línea lateral derecha (izquierda) que las nalgas del jugador central en esa fila.	1.3.2
7.4.4	Después del golpe de servicio, los jugadores pueden moverse y ocupar cualquier posición en su cancha y en la zona libre.	
7.5	FALLA POSICIONAL	D4, D11 (13)
7.5.1	El equipo comete una falta de posición si algún jugador no está en su posición correcta en el momento en que el servidor golpea la bola. Cuando un jugador está en la cancha a través de una sustitución ilegal y se reinicia el juego, esto se cuenta como una falta de posición con las consecuencias de una sustitución ilegal.	7.3, 7.4, 15.9
7.5.2.	Si el servidor comete un fallo de servicio en el momento del golpe de servicio, el fallo del servidor se cuenta antes de un fallo de posición.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Si el servicio se vuelve defectuoso después del servicio, se contabilizará el error de posición.	12.7.2
7.5.4	Una falla posicional lleva a las siguientes consecuencias:	
7.5.4.1	el equipo es sancionado con un punto y servicio al oponente;	6.1.3
7.5.4.2	las posiciones de los jugadores deben ser rectificadas.	7.3, 7.4
7.6	ROTACIÓN	

7.6.1	El orden de rotación está determinado por la alineación inicial del equipo y se controla con la orden de servicio y las posiciones de los jugadores en todo el conjunto.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Cuando el equipo receptor ha ganado el derecho a servir, sus jugadores giran una posición en el sentido de las agujas del reloj: el jugador en la posición 2 gira a la posición 1 para servir, el jugador en la posición 1 gira a la posición 6, etc.	12.2.2.2
7.7	FALLA ROTACIONAL	D11 (13)
7.7.1	Se comete un error de rotación cuando el SERVICIO no se realiza de acuerdo con el orden de rotación. Conduce a las siguientes consecuencias en orden:	7.6.1, 12
7.7.1.1	el anotador detiene el juego con el uso del zumbador; el oponente gana un punto y el siguiente servicio; Si la falla de rotación se determina solo después de completar el rally que comenzó con una falla de rotación, solo se otorga un punto al oponente, independientemente del resultado del rally jugado.	6.1.3
7.7.1.2	el orden de rotación del equipo defectuoso debe ser rectificado.	7.6.1
7.7.2	Además, el anotador debe determinar el momento exacto en el que se cometió la falla, y todos los puntos anotados posteriormente por el equipo en falta deben ser cancelados. Los puntos del oponente siguen siendo válidos. Si ese momento no se puede determinar, no se produce la cancelación de un punto (s), y la única sanción es un punto y un servicio al oponente.	25.2.2.2 6.1.3

CAPÍTULO 4

JUGANDO ACCIONES

8	ESTADOS DE JUEGO	Ver Reglas
8.1	BOLA EN JUEGO El balón está en juego desde el momento del golpe del servicio autorizado por el 1er árbitro.	12, 12.3
8.2	BOLA FUERA DE JUEGO El balón está fuera de juego en el momento de la falta que es silbado por uno de los árbitros; En ausencia de falta, en el momento del silbato.	
8.3	BOLA “EN” La bola está ENTRADA si en algún momento de su contacto con el piso, alguna parte de la bola toca la cancha, incluidas las líneas de límite.	
8.4	BALÓN “FUERA” El balón está FUERA cuando: 8.4.1 todas las partes de la bola que entran en contacto con el piso están completamente fuera de las líneas de límite; 8.4.2 toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona fuera de juego; 8.4.3 toca las antenas, cuerdas, postes o la propia red fuera de las bandas laterales; 8.4.4 cruza el plano vertical de la red, ya sea parcial o totalmente fuera del espacio de cruce, excepto en el caso de la Regla 10.1.2; 8.4.5 cruza completamente el espacio inferior debajo de la red.	D11 (14), D12 (1) 1.1, 1.3.2 1.3.2, D11 (15), D12 (2) D11 (15), D12 (4) 2.3, D3, D5a, D11 (15), D12 (4) 2.3, D5a, D5b, D11 (15), D12 (4) 23.3.2.3f, D5a, D11 (22)
9	JUGANDO LA BOLA Cada equipo debe jugar dentro de su propia área de juego y espacio (excepto la Regla 10.1.2). Sin embargo, la bola puede ser recuperada desde más allá de su propia zona libre.	
9.1	GOLPES DE EQUIPO Un golpe es cualquier contacto con la bola por un jugador en juego. El equipo tiene derecho a un máximo de tres golpes (además del bloqueo) para devolver el balón. Si se utilizan más, el equipo comete la falta de CUATRO GOLPES. 9.1.1 CONTACTOS CONSECUTIVOS Un jugador no puede golpear la bola dos veces consecutivas (<i>excepto las Reglas 9.2.3, 14.2 y 14.4.2</i>). 9.1.2 CONTACTOS SIMULTANEOS Dos o tres jugadores pueden tocar la bola al mismo tiempo.	14.4.1 9.2.3, 14.2, 14.4.2

9.1.2.1	Cuando dos (o tres) compañeros de equipo tocan la bola simultáneamente, se cuentan como dos (o tres) golpes (con la excepción del bloqueo). Si alcanzan la bola, pero solo una de ellas la toca, se cuenta un golpe. Una colisión de jugadores no constituye una falta.	
9.1.2.2	Cuando dos oponentes tocan la bola simultáneamente sobre la red y la bola permanece en juego, el equipo que recibe la bola tiene derecho a otros tres golpes. Si una bola de este tipo se “sale”, es culpa del equipo en el lado opuesto.	
9.1.2.3	Si los golpes simultáneos de dos oponentes sobre la red llevan a un CATCH, se trata de una FALLA DOBLE y se repite el rally. Sin embargo, se permite una captura corta cuando el contacto prolongado no detiene la continuidad del juego.	6.1.2.2, 9.2.2, D11 (23) 9.1.2.2
9.1.3	GOLPE ASISTIDO Dentro del área de juego, a un jugador no se le permite tomar el apoyo de un compañero de equipo o de cualquier estructura / objeto para golpear la bola. Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta (tocar la red o cruzar la línea central, etc.) puede ser detenido o retenido por un compañero.	1 1.3.3, 11.4.4
9.2 CARACTERÍSTICAS DEL GOLPE		
9.2.1	La bola puede tocar cualquier parte del cuerpo.	
9.2.2	La bola no debe ser atrapada y / o lanzada. Puede rebotar en cualquier dirección.	9.3.3
9.2.3	La bola puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos tengan lugar simultáneamente. Excepciones:	
9.2.3.1	en el bloqueo, uno o más jugadores pueden hacer contactos consecutivos, siempre que los contactos ocurran durante una acción;	14.1.1, 14.2
9.2.3.2	en el primer golpe del equipo, la bola puede entrar en contacto con varias partes del cuerpo consecutivamente, siempre que los contactos ocurran durante una acción.	9.1, 14.4.1
9.3 FALTAS EN JUGAR LA BOLA		
9.3.1	CUATRO GOLPES: un equipo golpea el balón cuatro veces antes de devolverlo.	9.1, D11 (18)
9.3.2	GOLPE ASISTIDO: un jugador toma el apoyo de un compañero de equipo o de cualquier estructura / objeto para golpear la bola dentro del área de juego.	9.1.3
9.3.3	CATCH: la bola es atrapada y / o lanzada; no rebota del golpe.	9.2.2, D11 (16)
9.3.4	DOBLE CONTACTO: un jugador golpea la bola dos veces seguidas o la bola contacta varias partes de su cuerpo en sucesión.	9.2.3, D11 (17)
9.3.5	LEVANTAMIENTO: parte del cuerpo del jugador entre la nalga y los hombros pierde el contacto con la cancha durante una acción de juego (Regla de excepción 9.4.1).	9.4.1, 9.4.2, 14.1.4, 14.6.3, D11 (26)

9.4 CONTACTO CON LA CORTE		
9.4.1	En todo momento durante las acciones de juego, los jugadores deben contactar a la cancha con alguna parte del cuerpo entre las nalgas y los hombros. El levantamiento está permitido en la zona trasera cuando se juega la bola en una acción defensiva si el contacto se realiza cuando la bola no está completamente por encima de la parte superior de la red.	
9.4.2	Está prohibido levantarse, levantar el cuerpo o tomar medidas.	
10 BOL EN LA RED		
10.1 BOLA CRUZANDO LA RED		
10.1.1	La bola enviada a la cancha del oponente debe pasar por la red dentro del espacio de cruce. El espacio de cruce es la parte del plano vertical de la red limitada de la siguiente manera:	2.4, 10.2, D5a
10.1.1.1	abajo, por la parte superior de la red;	2.2
10.1.1.2	a los lados, por las antenas, y sus extensiones imaginarias;	2.4
10.1.1.3	arriba, por el techo.	
10.1.2	La bola que ha cruzado el plano de la red hasta la zona libre de los oponentes total o parcialmente a través del espacio externo se puede reproducir dentro de los golpes del equipo, siempre que:	9.1, D5b
10.1.2.1	la cancha de los oponentes no es tocada por el jugador;	11.2.2
10.1.2.2	la bola, cuando se reproduce, cruza el plano neto de nuevo total o parcialmente a través del espacio externo en el mismo lado de la cancha. El equipo contrario no puede impedir tal acción.	11.4.4, D5b
10.1.3	La bola que se dirige hacia la cancha del oponente a través del espacio inferior está en juego hasta el momento en que ha cruzado completamente el plano vertical de la red.	23.3.2.3f, D5a, D11 (22)
10.2 BOLA TOCANDO LA RED		
	Mientras se cruza la red, la bola puede tocarla.	10.1.1
10.3 BOLA EN LA RED		
10.3.1	Una bola introducida en la red puede recuperarse dentro de los límites de los tres golpes del equipo.	9.1
10.3.2	Si la bola rompe la malla de la red o la derriba, el rally se cancela y se vuelve a jugar.	
11 JUGADOR EN LA RED		
11.1 LLEGAR MÁS ALLÁ DE LA RED		
11.1.1	Al bloquear, un jugador puede tocar la bola más allá de la red, siempre que no interfiera con el juego del oponente antes o durante el golpe de ataque de este último.	14.1, 14.3
11.1.2	Después de un golpe de ataque, se le permite a un jugador pasar su mano más allá de la red, siempre que el contacto se haya realizado dentro de su propio espacio de juego.	

11.2 PENETRACIÓN BAJO LA RED		
11.2.1	Se permite penetrar en el espacio del oponente debajo de la red, siempre que esto no interfiera con el juego del oponente.	
11.2.2	Se permite tocar la cancha del oponente más allá de la línea central con cualquier parte del cuerpo siempre que no interfiera con el juego del oponente.	1.3.3, D11 (22)
11.2.3	Un jugador puede entrar a la cancha del oponente después de que la bola sale de juego.	8.2
11.2.4	Los jugadores pueden penetrar en la zona libre del oponente siempre que no interfieran con el juego del oponente.	
11.3 CONTACTAR CON LA RED		
11.3.1	El contacto con la red por un jugador no es una falta, a menos que interfiera con el juego.	11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, D3
11.3.2	Los jugadores pueden tocar el poste, cuerdas o cualquier otro objeto fuera de las antenas, incluida la propia red, siempre que no interfiera con el juego.	D3
11.3.3	Cuando la bola se introduce en la red, lo que hace que toque a un oponente, no se comete ninguna falta.	
11.4 LAS FALLAS DEL JUGADOR EN LA RED		
11.4.1	Un jugador toca la bola o un oponente en el espacio del oponente antes o durante el golpe de ataque del oponente.	11.1.1, D11 (20)
11.4.2	Un jugador interfiere con el juego del oponente mientras penetra en el espacio del oponente debajo de la red.	11.2.1
11.4.3	Un jugador penetra en la cancha del oponente interfiriendo con el juego del oponente.	11.2.2, D11 (22)
11.4.4	Un jugador interfiere con el juego por (entre otros): - tocar la banda superior de la red entre las antenas o la propia antena durante su acción de jugar el balón o intentar jugar el balón, - utilizar la red entre las antenas como soporte de la ayuda de estabilización mientras se juega la bola, - creando una ventaja injusta sobre el oponente al tocar la red, - realizar acciones que dificulten el intento legítimo de un oponente de jugar la bola, - atrapar / aferrarse a la red. Cualquier jugador que se acerque a la bola a medida que se juega, y quién está tratando de jugarla, se considera en la acción de jugar la bola, incluso si no se hace contacto con ella. Sin embargo, tocar la red fuera de la antena no debe considerarse una falla (a excepción de la Regla 9.1.3).	11.3.1 D11 (19)
12 SERVICIO		
	Servicio es el acto de poner la bola en juego, por el jugador de la derecha, colocado en la zona de servicio.	1.4.2, 8.1, 12.4.1

12.1	PREMER SERVICIO EN UN SET	
12.1.1	El primer servicio del primer set, así como el del quinto set decisivo, es ejecutado por el equipo determinado por el sorteo.	6.3.2, 7.1
12.1.2	Los otros conjuntos se iniciarán con el servicio del equipo que no sirvió primero en el conjunto anterior.	11.2.1
12.2	ORDEN DE SERVICIO	
12.2.1	Los jugadores deben seguir la orden de servicio registrada en la hoja de alineación.	7.3.1, 7.3.2
12.2.2	Después del primer servicio en un set, el jugador a servir se determina de la siguiente manera:	12.1
12.2.2.1	cuando el equipo que sirve gana el rally, el jugador (o su suplente) que sirvió antes, sirve nuevamente;	6.1.3, 15.5
12.2.2.2	cuando el equipo receptor gana el rally, obtiene el derecho de servir y rota antes de servir. El jugador que se mueve desde la posición frontal derecha a la posición posterior derecha servirá.	6.1.3, 7.6.2
12.3	AUTORIZACIÓN DEL SERVICIO	
	El 1er árbitro autoriza el servicio, después de haber verificado que los dos equipos están listos para jugar y que el servidor está en posesión de la bola.	12, D11 (1)
12.4	EJECUCIÓN DEL SERVICIO	D11 (10)
12.4.1	La bola debe ser golpeada con una mano o con cualquier parte del brazo después de ser lanzada o liberada de la(s) mano(s).	
12.4.2	Solo se permite un lanzamiento o lanzamiento de la bola. Se permite botar o mover la bola en las manos.	
12.4.3	En el momento del impacto del servicio, las nalgas del servidor no deben tocar la cancha (incluida la línea final) ni el piso fuera de la zona de servicio. El pie, pierna(s) o mano(s) del servidor pueden tocar la cancha y / o la zona libre fuera de la zona de servicio.	1.4.2, 27.2.1.4, D11 (22), D12 (4)
12.4.4	El servidor debe golpear la bola dentro de los 8 segundos después de que el 1er árbitro pita para el servicio.	12.3, D11 (11)
12.4.5	Un servicio ejecutado antes de que el silbato del árbitro se cancele y se repita.	12.3
12.5	CRIBADO	D6, D11 (12)
12.5.1	Los jugadores del equipo de servicio no deben impedir que su oponente, a través de una revisión individual o colectiva, vea el servidor y la trayectoria de vuelo de la bola.	12.5.2
12.5.2	Un jugador o grupo de jugadores del equipo de servicio hace una pantalla al agitar los brazos o moverse hacia los lados durante la ejecución del servicio, o al sentarse en grupo, y al hacerlo esconde el servidor y la trayectoria de vuelo de la bola hasta La bola alcanza el plano vertical de la red.	12.4, D6
12.6	FALLAS COMETIDAS DURANTE EL SERVICIO	

12.6.1.	FALLAS DE SERVICIO Las siguientes fallas llevan a un cambio de servicio incluso si el oponente está fuera de posición. El servidor:	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1	viola el orden de servicio;	12.2
12.6.1.2	no ejecuta el servicio correctamente;	12.4
12.6.1.3	levanta sus nalgas.	9.4.1
12.6.2	FALLOS DESPUÉS DEL GOLPE DE SERVICIO Una vez que la bola ha sido golpeada correctamente, el servicio se convierte en una falla (a menos que un jugador esté fuera de posición) si la bola:	12.7, 12.7.2
12.6.2.1	toca a un jugador del equipo de servicio o no cruza completamente el plano vertical de la red a través del espacio de cruce;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, D11 (19)
12.6.2.2	va FUERA;	8.4, D11 (15)
12.6.2.3	Pasa sobre una pantalla.	12.5, D11 (12)
12.7	SIRVIENDO LAS FALLAS Y LAS FALLAS POSICIONALES	
12.7.1	Si el servidor comete una falla en el momento del golpe de servicio (ejecución incorrecta, orden de rotación incorrecta, etc.) y el oponente está fuera de posición, es la falta de servicio la que se sanciona.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	En cambio, si la ejecución del servicio ha sido correcta, pero posteriormente el servicio se vuelve defectuoso (sale, pasa por una pantalla, etc.), la falla de posición se produjo primero y se sancionó.	7.5.3, 12.6.2
13	GOLPE DE ATAQUE	
13.1	CARACTERÍSTICAS DEL GOLPE DE ATAQUE	12, 14.1.1
13.1.1	Todas las acciones que dirigen el balón hacia el oponente, con la excepción del servicio y el bloqueo, se consideran golpes de ataque.	
13.1.2	Durante un golpe de ataque, solo se permite tirar si la bola es golpeada limpiamente, y no es atrapada o lanzada.	9.2.2
13.1.3	Un golpe de ataque se completa en el momento en que la bola cruza completamente el plano vertical de la red o es tocada por un oponente.	
13.1.4	Se permite atacar el servicio de un oponente.	13.2.1
13.2	RESTRICCIONES DEL GOLPE DE ATAQUE	
13.2.1	Un jugador de primera fila puede completar un golpe de ataque a cualquier altura, siempre que el contacto con la bola se haya realizado dentro del propio espacio de juego del jugador (excepto la Regla 13.3.6).	7.4.1.1
13.2.2	Un jugador de la última fila puede completar un golpe de ataque a cualquier altura desde detrás de la zona delantera, siempre que:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, D8
13.2.2.1	en su golpe, las nalgas del jugador no deben haber tocado ni cruzado la línea de ataque;	1.3.4
13.2.2.2	después de su golpe, el jugador puede mover sus nalgas a la zona frontal.	1.4.1

13.2.3	Un jugador de la fila trasera también puede completar un golpe de ataque desde la zona delantera, si en el momento del contacto una parte de la bola está más baja que la parte superior de la red.	1.4.1, 7.4.1.2, D8
13.3	FALLAS DEL GOLPE DE ATAQUE	
13.3.1	Un jugador golpea la bola dentro del espacio de juego del equipo contrario.	13.2.1, D11 (20)
13.3.2	Un jugador golpea el balón.	8.4, D11 (15)
13.3.3	Un jugador de la última fila completa un golpe de ataque desde la zona delantera, si en el momento del golpe la bola es completamente más alta que la parte superior de la red.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D11 (21)
13.3.4	Un jugador levanta sus nalgas en el momento en que golpea la bola.	9.3.5, 9.4.1, D11 (26)
13.3.5	Un Libero completa un golpe de ataque si, en el momento del golpe, la bola es completamente más alta que la parte superior de la red.	19.3.1.2, 23.3.2.3d, D11 (21)
13.3.6	Un jugador completa un golpe de ataque desde más alto que la parte superior de la red cuando la bola proviene de un pase de un dedo por encima de un Libero en su zona frontal.	1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D11 (21)
14	BLOQUEAR	
14.1	BLOQUEANDO	
14.1.1	El bloqueo es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar la bola que viene del oponente al llegar a una posición más alta que la parte superior de la red, independientemente de la altura del contacto de la bola. Solo los jugadores de la primera fila pueden completar un bloque, pero en el momento del contacto con la bola, una parte del cuerpo debe estar más arriba que la parte superior de la red.	7.4.1.1
14.1.2	INTENTO DE BLOQUEO Un intento de bloqueo es la acción de bloquear sin tocar la bola.	
14.1.3	BLOQUE COMPLETADO Un bloqueo se completa cada vez que la bola es tocada por un bloqueador.	D7
14.1.4	BLOQUE COLECTIVO Un bloque colectivo es ejecutado por dos o tres jugadores cercanos y se completa cuando uno de ellos toca la bola.	13.2.1
14.2	BLOQUEAR CONTACTO	
	Los contactos consecutivos (rápidos y continuos) con la bola pueden ocurrir por uno o más bloqueadores, siempre que los contactos se realicen durante una acción.	9.1.1, 9.2.3
14.3	BLOQUEO DENTRO DEL ESPACIO DEL Oponente	
	Al bloquear, el jugador puede colocar sus manos y brazos más allá de la red, siempre que esta acción no interfiera con el juego del oponente. Por lo tanto, no está permitido tocar la bola más allá de la red hasta que un oponente haya ejecutado un golpe de ataque.	13.1.1
14.4	BLOQUEOS Y GOLPES DE EQUIPO	

14.4.1	Un contacto de bloque no se cuenta como un golpe de equipo. En consecuencia, después de un contacto de bloqueo, un equipo tiene derecho a tres golpes para devolver la bola.	9.1, 14.4.2
14.4.2	El primer golpe después del bloqueo puede ser ejecutado por cualquier jugador, incluido el que ha tocado la bola durante el bloqueo.	14.4.1
14.5	BLOQUEANDO EL SERVICIO	
	Para bloquear el servicio de un oponente está permitido.	
14.6	FALLAS DE BLOQUEO	
14.6.1	El bloqueador toca la bola en el espacio del oponente antes o simultáneamente con el golpe de ataque del oponente.	14.3
14.6.2	Un jugador de la última fila o un Libero completa un bloque o participa en un bloque completado.	14.1, 19.3.1.3, D11 (12)
14.6.3	El bloqueador levanta sus nalgas cuando está jugando la bola o participa en un bloque.	9.3.5, 9.4.1, D11 (26)
14.6.4	La bola se envía fuera del bloque.	8.4
14.6.5	Bloquear la bola en el espacio del oponente desde fuera de la antena.	
14.6.6	Un libero intenta un bloque individual o colectivo.	14.1.1, 19.3.1.3

CAPÍTULO 5

INTERRUPCIONES, RETRASOS E INTERVALOS

15	INTERRUPCIONES	Ver Reglas
	Una interrupción es el tiempo entre un rally completado y el silbato del 1er árbitro para el próximo servicio. Las únicas interrupciones regulares del juego son TIEMPOS DE SALIDA y SUSTITUCIONES.	6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6
15.1	NÚMERO DE INTERRUPCIONES REGULARES DEL JUEGO	
	Cada equipo puede solicitar un máximo de dos tiempos de espera y seis sustituciones por conjunto. Para World ParaVolley, Mundo y Competiciones Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), World ParaVolley puede reducir, en uno, el número de tiempos de descanso del equipo y / o técnicos de acuerdo con los acuerdos de patrocinio, comercialización y transmisión.	6.2, 15.4 15.5
15.2	SECUENCIA DE INTERRUPCIONES REGULARES DEL JUEGO	
15.2.1	La solicitud de uno o dos tiempos de espera, y una solicitud de sustitución por cualquiera de los equipos pueden seguirse uno al otro, dentro de la misma interrupción.	15.4, 15.5
15.2.2	Sin embargo, un equipo no está autorizado para realizar solicitudes de sustitución consecutivas durante la misma interrupción. Dos o más jugadores pueden ser sustituidos al mismo tiempo dentro de la misma solicitud.	15.5, 15.6.1
15.2.3	Debe haber una reunión completa entre dos solicitudes de sustitución por parte del mismo equipo (excepción: una sustitución forzada debido a una lesión o expulsión / descalificación (Reglas 15.5.2, 15.7, 15.8)).	6.1.3, 15.5
15.3	SOLICITUDES DE INTERRUPCIONES REGULARES DEL JUEGO	
15.3.1	Las interrupciones regulares del juego pueden ser solicitadas por el entrenador, o en ausencia del entrenador, por el capitán del juego, y solo por ellos.	5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15
15.3.2	Se permite la sustitución antes del inicio de un conjunto, y debe registrarse como una sustitución regular en ese conjunto.	7.3.4
15.4	TIEMPOS DE ESPERA Y TIEMPOS DE ESPERA TÉCNICOS	
15.4.1	Las solicitudes de tiempo de espera deben realizarse mostrando la señal de la mano correspondiente, cuando el balón está fuera de juego y antes del silbato de servicio. Todos los tiempos de espera solicitados duran 30 segundos. Para World ParaVolley, Mundo y Competiciones Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), es obligatorio utilizar el timbre y luego la señal de mano para solicitar un tiempo de espera.	6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (4) D11 (4)

15.4.2	Para World ParaVolley, Mundo y Competiciones Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), en los sets 1 a 4, se aplican automáticamente dos tiempos de descanso técnicos adicionales de 60 segundos cuando el equipo líder alcanza los puntos 8 y 16.	26.2.2.3
15.4.3	En el set de decisión (5º), no hay tiempos técnicos de descanso; Cada equipo puede solicitar solo dos tiempos de espera de 30 segundos de duración.	15.1
15.4.4	Durante todos los tiempos de espera (incluidos los tiempos de espera técnicos), los jugadores en juego deben ir a la zona libre cerca de su banco.	D1a
15.5	SUSTITUCIÓN	
15.5.1	Una sustitución es el acto mediante el cual un jugador, que no sea el Libero o su jugador de reemplazo, luego de ser registrado por el anotador, ingresa al juego para ocupar la posición de otro jugador, que debe abandonar la cancha en ese momento.	19.3.2.1, D11 (5)
15.5.2	Cuando la sustitución se impone por lesión a un jugador en juego, esto puede ir acompañado por el entrenador (o el capitán del juego) que muestra la correspondiente señal de la mano.	5.1.2.3, 5.2.3.3, 6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (5)
15.6	LIMITACIONES DE LAS SUSTITUCIONES	
15.6.1	Un jugador de la alineación inicial puede abandonar el set, pero solo una vez en un set, y volver a ingresar, pero solo una vez en un set, y solo a su posición anterior en el line-up.	7.3.1
15.6.2	Un jugador sustituto puede ingresar al conjunto en lugar de un jugador de la alineación inicial, pero solo una vez por conjunto, y solo puede ser sustituido por el mismo jugador inicial.	7.3.1
15.7	SUSTITUCIONES EXCEPCIONALES	
	Un jugador (excepto el Libero) que no puede continuar jugando debido a una lesión o enfermedad debe ser sustituido legalmente. Si esto no es posible, el equipo tiene derecho a realizar una sustitución EXCEPCIONAL, más allá de los límites de la Regla 15.6.	6.1.3, 15.6, 19.4.3
	Una sustitución excepcional significa que cualquier jugador que no esté en la cancha en el momento de la lesión / enfermedad, excepto el Libero, el segundo Libero o su jugador de reemplazo regular, puede ser sustituido en el juego por el jugador lesionado / enfermo. El jugador lesionado / enfermo sustituido no puede volver a entrar en el partido.	
	Una sustitución excepcional no se puede contar en ningún caso como una sustitución regular, sino que se debe registrar en la hoja de puntuación como parte del total de sustituciones en el conjunto y el partido.	
15.8	SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN O DESCALIFICACIÓN	
	Un jugador EXPULSADO o DESCALIFICADO debe ser sustituido inmediatamente a través de una sustitución legal. Si esto no es posible, el equipo se declara INCOMPLETO.	6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3, D11 (5)
15.9	SUSTITUCIÓN ILEGAL	

15.9.1	Una sustitución es ilegal si excede las limitaciones indicadas en la Regla 15.6 (excepto en el caso de la Regla 15.7), o un jugador no registrado está involucrado.	
15.9.2	Cuando un equipo haya realizado una sustitución ilegal y se haya reanudado el juego, se aplicará el siguiente procedimiento, en secuencia:	8.1, 15.6
15.9.2.1	el equipo es penalizado con un punto y servicio al oponente,	6.1.3
15.9.2.2	la sustitución debe ser rectificada,	
15.9.2.3	los puntos anotados por el equipo en falta desde que se cometió la falta se cancelan. Los puntos del oponente siguen siendo válidos.	
15.10	PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN	
15.10.1	La sustitución debe realizarse dentro de la zona de sustitución.	1.4.3, D1b
15.10.2	Una sustitución solo durará el tiempo necesario para registrar la sustitución en la hoja de puntuación y permitir la entrada y salida de los jugadores.	15.10, 24.2.6, 25.2.2.3
15.10.3a	La solicitud real de sustitución comienza en el momento de la entrada del (los) jugador(s) sustituto(s) a la zona de sustitución, listo para jugar, durante una interrupción. El entrenador no necesita hacer una señal con la mano de sustitución, excepto si la sustitución es por lesión antes del inicio del set.	
15.10.3b	Si el jugador no está listo, la sustitución no se otorga y el equipo es sancionado por un retraso.	16.2, D9
15.10.3c	La solicitud de sustitución es reconocida y anunciada por el anotador o el segundo árbitro, mediante el uso del timbre o silbato, respectivamente. El 2do árbitro autoriza la sustitución. Para World ParaVolley, Mundo y Competiciones Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), se utilizan paletas numeradas para facilitar la sustitución (incluso cuando se utilizan dispositivos electrónicos).	24.2.6
15.10.4	Si un equipo tiene la intención de hacer más de una sustitución simultáneamente, todos los jugadores sustitutos deben ingresar a la zona de sustitución al mismo tiempo para ser considerados en la misma solicitud. En este caso, las sustituciones deben hacerse en sucesión, un par de jugadores después de otro. Si uno o más son ilegales, los legales se otorgan y los ilegales se rechazan y están sujetos a una sanción por demora.	1.4.3, 15.2.2
15.11	SOLICITUDES INADECUADAS	
15.11.1	Es impropio solicitar cualquier interrupción del juego:	15
15.11.1.1	durante un mitin o en el momento de o después del silbato para servir,	12.3
15.11.1.2	por un miembro del equipo no autorizado,	5.1.2.3, 5.2.3.3
15.11.1.3	para una segunda sustitución por el mismo equipo durante la misma interrupción, excepto en el caso de lesión / enfermedad de un jugador en juego,	15.2.2, 15.2.3, 16.1, 25.2.2.6
15.11.1.4	después de haber agotado el número autorizado de tiempos muertos y sustituciones.	15.1

15.11.2	La primera solicitud impropia de un equipo en el partido que no afecte o demore el partido se rechazará, pero debe registrarse en la hoja de puntuación sin ninguna otra consecuencia.	16.1, 25.2.2.6
15.11.3	Cualquier otra solicitud impropia en el partido por el mismo equipo constituye un retraso.	16.1.4
16	RETRASOS EN EL JUEGO	
16.1	TIPOS DE RETRASO	
	Una acción impropia de un equipo que difiere la reanudación del juego es un retraso e incluye, entre otros:	7.4.1.1
16.1.1	retrasar las interrupciones regulares del juego;	15.10.2
16.1.2	prolongar las interrupciones, después de haber recibido instrucciones para reanudar el juego;	15
16.1.3	solicitando una sustitución ilegal;	15.9
16.1.4	repitiendo una solicitud impropia;	15.11.3
16.1.5	retrasando el juego por un miembro del equipo.	
16.2	SANCIONES POR DEMORA	D9
16.2.1	LA ADVERTENCIA DE RETARDO y la PENA DE RETARDO son sanciones de equipo.	
16.2.1.1	Las sanciones por demora permanecen vigentes durante todo el partido.	6.3
16.2.1.2	Todas las sanciones por demora se registran en la hoja de puntuación.	25.2.2.6
16.2.2	La primera demora en el partido por un miembro del equipo se sanciona con una ADVERTENCIA DE RETARDO.	4.1.1, D11 (25)
16.2.3	La segunda y subsiguientes demoras de cualquier tipo por parte de cualquier miembro del mismo equipo en el mismo partido constituyen una falta y se sancionan con una PENA DE RETARDO; Un punto y servicio al oponente.	6.1.3, D11 (25)
16.2.4	Las sanciones por demora impuestas antes o entre conjuntos se aplican en el siguiente conjunto.	18.1
17	INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DEL JUEGO	
17.1	LESIONES / ENFERMEDADES	8.1
17.1.1	En caso de que ocurra un accidente grave mientras la bola está en juego, el árbitro debe detener el juego inmediatamente y permitir que la asistencia médica ingrese a la cancha. Luego se repite el rally.	6.1.3
17.1.2	Si un jugador lesionado / enfermo no puede ser sustituido legalmente o excepcionalmente, el jugador recibe un tiempo de recuperación de 3 minutos, pero no más de una vez para el mismo jugador en el mismo partido. Si el jugador no se recupera, su equipo se declara incompleto.	15.6, 15.7, 24.2.8 6.4.3, 7.3.1

17.2	INTERFERENCIA EXTERNA	
	Si hay alguna interferencia externa durante el juego, la jugada debe detenerse y la jugada debe repetirse.	6.1.3, D11 (23)
17.3	INTERRUPCIONES PROLONGADAS	
17.3.1	Si circunstancias imprevistas interrumpen el partido, el 1er árbitro, el Organizador y el Comité de Control (si lo hay) decidirán las medidas a tomar para restablecer las condiciones normales.	23.2.3
17.3.2	En caso de producirse una o varias interrupciones, que no excedan las 4 horas en total:	17.3.1
17.3.2.1	si el partido se reanuda en el mismo campo de juego, el juego interrumpido continuará normalmente con la misma puntuación, los jugadores (excepto los expulsados o descalificados) y las posiciones. Los sets ya jugados mantendrán sus puntuaciones;	1, 7.3
17.3.2.2	si el partido se reanuda en otra cancha de juego, el conjunto interrumpido se cancela y se repite con los mismos miembros del equipo y las mismas alineaciones iniciales (excepto las expulsadas o descalificadas) y se mantendrá el registro de todas las sanciones. Los sets ya jugados mantendrán sus puntuaciones.	7.3, 21.4.1, D9
17.3.3	En caso de producirse una o varias interrupciones, que excedan las 4 horas en total, se repetirá la partida completa.	
18	INTERVALOS Y CAMBIO DE TRIBUNALES	
18.1	INTERVALOS	
	Un intervalo es el tiempo entre conjuntos. Todos los intervalos duran 3 minutos.	4.2.4
	Durante este período de tiempo, se realiza el cambio de canchas y registros de alineación de los equipos en la hoja de puntuación.	7.3.2, 18.2, 25.2.1.2
	El intervalo entre el segundo y el tercer conjunto puede ser extendido hasta 10 minutos por el organismo competente a solicitud del Organizador.	
18.2	CAMBIO DE TRIBUNALES	D11 (3)
18.2.1	Después de cada serie, los equipos cambian de corte, con la excepción del conjunto decisivo.	7.1
18.2.2	En el set decisivo, una vez que el equipo líder alcanza 8 puntos, los equipos cambian de cancha sin demora y las posiciones de los jugadores siguen siendo las mismas. Si el cambio no se realiza una vez que el equipo líder alcanza los 8 puntos, tendrá lugar tan pronto como se note el error. La puntuación en el momento en que se realiza el cambio sigue siendo la misma.	6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5

CAPÍTULO 6

EL JUGADOR LIBERO

19	EL JUGADOR LIBERO	See Rules
19.1	DESIGNACIÓN DEL LIBERO	5
19.1.1	Cada equipo tiene el derecho de designar de la lista de jugadores en la hoja de puntuación hasta dos jugadores defensivos especializados; Liberos.	4.1.1
19.1.2	Todos los Liberos deben estar registrados en la hoja de puntuación en las líneas especiales reservadas para esto.	5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1
19.1.3	El Libero en la cancha es el Libero en funciones. Si hay otro Libero, él / ella es el segundo Libero para el equipo. Solo un Libero puede estar en la cancha en cualquier momento.	
19.2	EQUIPO	4.3
	El (los) jugador(es) de Libero deben usar un uniforme (o chaqueta / babero para el Libero RE-DESIGNADO) que tenga un color dominante diferente al de cualquier otro color del resto del equipo. El uniforme debe contrastar claramente con el resto del equipo. Los uniformes de Libero deben estar numerados como el resto del equipo. Para World ParaVolley, Mundo y Competiciones Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), el Libero rediseñado debe, si es posible, llevar el mismo estilo y color de jersey que el Libero original, pero mantener su propio número.	
19.3	ACCIONES QUE INVOLUCRAN AL LIBERO	
19.3.1	JUGANDO ACCIONES:	
19.3.1.1	Al Libero se le permite reemplazar a cualquier jugador en una posición de la fila de atrás.	7.4.1.2
19.3.1.2	Él / ella está restringido para actuar como un jugador de la fila de atrás y no se le permite completar un golpe de ataque desde cualquier lugar (incluyendo el campo de juego y la zona libre) si en el momento del contacto la bola es completamente más alta que la parte superior de la red.	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
19.3.1.3	Él / ella no puede servir, bloquear o intentar bloquear.	12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, D11 (12)
19.3.1.4	Un jugador no puede completar un golpe de ataque cuando la bola es completamente más alta que la parte superior de la red si la bola proviene de un pase por encima de un Libero en su zona frontal. La bola se puede unir libremente si el Libero realiza la misma acción desde fuera de su zona frontal.	1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d/e, D1b
19.3.2	REEMPLAZOS DE LIBERO:	

19.3.2.1	Los reemplazos de Libero no se cuentan como sustituciones. Son ilimitados, pero debe haber un rally completo entre dos reemplazos que involucren a un Libero (a menos que una penalización haga que el equipo gire y el Libero se mueva a la posición 4, o el Libero en funciones no pueda jugar, lo que hace que el rally sea incompleto).	6.1.3, 15.5
19.3.2.2	El jugador de reemplazo regular puede reemplazar y ser reemplazado por cualquiera de los Liberos. El Libero en funciones solo puede ser reemplazado por el jugador de reemplazo regular para esa posición o por el segundo Libero.	
19.3.2.3	Al comienzo de cada set, el Libero no puede ingresar a la cancha hasta que el 2do árbitro haya revisado la alineación y haya autorizado un reemplazo de Libero con un jugador inicial.	7.3.2, 12.1
19.3.2.4	Otros reemplazos de Libero solo deben llevarse a cabo mientras el balón está fuera de juego y antes del silbato de servicio.	8.2, 12,3
19.3.2.5	Un reemplazo de Libero realizado después del pitido de servicio pero antes del golpe de servicio no debe ser rechazado; sin embargo, al final del rally, el capitán del juego debe ser informado de que este no es un procedimiento permitido y que la repetición estará sujeta a sanciones por demora.	12.3, 12.4, D9
19.3.2.6	Los reemplazos posteriores de los Liberos tardíos darán como resultado la interrupción inmediata del juego y la imposición de una sanción por demora. El equipo para servir a continuación será determinado por el nivel de la sanción por demora.	16.2, D9
19.3.2.7	El Libero y el jugador sustituto solo pueden entrar o salir de la cancha a través de la Zona de reemplazo de Libero.	1.4.4, D1b
19.3.2.8	Los reemplazos de Libero deben registrarse en la Hoja de control de Libero (si se usa una) o en la hoja de puntuación electrónica.	26.2.2.1, 26.2.2.2
19.3.2.9	Un reemplazo ilegal de Libero puede involucrar (entre otros): - no hay rally completado entre reemplazos de Libero, - el Libero es reemplazado por un jugador que no sea el segundo Libero o el jugador de reemplazo regular. Un reemplazo ilegal de Libero debe considerarse de la misma manera que un reemplazo ilegal: - Si se notara el reemplazo ilegal de Libero antes del inicio de la siguiente concentración, esto será corregido por los árbitros y el equipo será sancionado por demora; - En caso de que se note el reemplazo ilegal de Libero después del servicio, las consecuencias son las mismas que para una sustitución ilegal.	6.1.3 15.9 15.9 D9 15.9
19.4	RE-DESIGNACIÓN DE UN NUEVO LIBERO	
19.4.1	El Libero no puede jugar si está lesionado, enfermo, expulsado o descalificado. El Libero puede ser declarado incapaz de jugar por cualquier motivo por el entrenador o, en ausencia de un entrenador, por el capitán del juego.	21.3.2, 21.3.3, D9 5.1.2.1, 5.2.1
19.4.2	EQUIPO CON UN LIBERO	

19.4.2.1	Cuando solo un Libero está disponible para un equipo según la Regla 19.4.1, o el equipo solo tiene uno registrado, y este Libero se convierte o se declara incapaz de jugar, el entrenador (o el capitán del juego si no hay un entrenador presente) puede volver a designar a cualquier otro jugador (excepto el jugador de reemplazo) no en la cancha en este momento de la re-designación como libero.	19.4, 19.4.1
19.4.2.2	Si el Libero en funciones no puede jugar, él o ella puede ser reemplazado por el jugador de reemplazo regular o inmediatamente y directamente a la corte por un Libero rediseñado. Sin embargo, un Libero que es objeto de una re-designación no puede jugar durante el resto del partido. Si el Libero no está en la cancha cuando se le declara incapaz de jugar, también puede ser objeto de una re-designación. El Libero declarado incapaz de jugar no puede jugar durante el resto del partido.	
19.4.2.3	El entrenador, o el capitán del juego, si no hay un entrenador presente, se pone en contacto con el segundo árbitro para informarle sobre la re-designación.	5.1.2.1, 5.2.1
19.4.2.4	Si un Libero rediseñado se convierte o se declara incapaz de jugar, se permiten nuevas designaciones.	19.4.1
19.4.2.5	Si el entrenador solicita que el capitán del equipo sea re-designado como el nuevo Libero, esto se permitirá, pero en este caso el capitán del equipo debe renunciar a todos los privilegios de liderazgo.	5.1.2, 19.4.1
19.4.2.6	En el caso de un Libero rediseñado, el número del jugador rediseñado como Libero debe registrarse en la sección de comentarios de la hoja de puntuación y en la Hoja de control de Libero (o la hoja de puntuación electrónica) si se utiliza una.	25.2.2.7, 26.2.2.1
19.4.3	EQUIPO CON DOS LIBEROS	
19.4.3.1	Cuando un equipo tiene dos Liberos registrados en la hoja de puntuación, pero uno no puede jugar, el equipo tiene derecho a jugar solo con un Libero. Sin embargo, no se permitirá una nueva designación a menos que el Libero restante no pueda continuar jugando para el partido.	4.1.1, 19.1.1 19.4
19.5	RESUMEN	
	Si el Libero es expulsado o descalificado, puede ser reemplazado inmediatamente por el segundo Libero del equipo. Si el equipo solo tiene un Libero, entonces tiene el derecho de hacer una re-designación.	19.4, 21.3.2, 21.3.3

CAPÍTULO 7

CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

20	CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES	Ver Reglas
20.1	CONDUCTA DEPORTISTA	
20.1.1	Los participantes deben conocer las Reglas oficiales de voleibol sentado y cumplirlas.	
20.1.2	El participante debe aceptar las decisiones de los árbitros con una conducta deportiva, sin disputarlas. En caso de duda, solo se puede solicitar una aclaración a través del capitán del juego.	5.1.2.1
20.1.3	Los participantes deben abstenerse de acciones o actitudes dirigidas a influir en las decisiones de los árbitros o encubrir las faltas cometidas por su equipo.	
20.2	JUEGO LIMPIO	
20.2.1	Los participantes deben comportarse con respeto y cortesía en el espíritu de FAIR PLAY, no solo hacia los árbitros, sino también hacia otros oficiales, el oponente, los compañeros de equipo y los espectadores.	
20.2.2	Se permite la comunicación entre los miembros del equipo durante el partido.	5.2.3.4
21	MALA CONDUCTA Y SUS SANCIONES	
21.1	MALA CONDUCTA MENOR	
	Los delitos menores de mala conducta no están sujetos a sanciones. Es deber del 1er árbitro evitar que los equipos se acerquen al nivel de sanción. Esto se hace en dos etapas: ETAPA 1: emitiendo una advertencia verbal a través del capitán del juego; ETAPA 2: mediante el uso de una TARJETA AMARILLA para los miembros del equipo en cuestión. 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 la hoja de puntuación, pero no tiene consecuencias inmediatas.	5.1.2, 21.3 D9, D11 (6a)
21.2	MALA CONDUCTA QUE CONDUCE A LAS SANCIONES	
	La conducta incorrecta de un miembro del equipo hacia funcionarios, oponentes, compañeros de equipo o espectadores se clasifica en tres categorías según la gravedad de la ofensa.	4.1.1
21.2.1	CONDUCTA RUDA: acción contraria a los buenos modales o principios morales.	
21.2.2	CONDUCTA OFENSIVA: palabras o gestos difamatorios o insultantes o cualquier acción que exprese desprecio.	
21.2.3	AGRESIÓN: ataque físico real o agresividad o comportamiento amenazador.	
21.3	ESCALA DE SANCIÓN	D9

	De acuerdo con el juicio del 1er árbitro y dependiendo de la gravedad de la ofensa, las sanciones que se aplicarán y registrarán en la hoja de puntuación son: Penalización, Expulsión o Descalificación.	21.2, 25.2.2.6
21.3.1	PENA La primera conducta grosera en el partido por parte de cualquier miembro del equipo se penaliza con un punto y un servicio al oponente.	D11 (6b) 4.1.1, 21.2.1
21.3.2	EXPULSIÓN	D11 (7)
21.3.2.1	Un miembro del equipo que sea sancionado por expulsión no deberá jugar por el resto del set, debe ser sustituido legalmente e inmediatamente si está en la cancha y debe permanecer sentado en el área de penalización sin otras consecuencias. Un entrenador expulsado pierde su derecho a intervenir en el set y debe permanecer sentado en el área de penalización.	1.4.6, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, D1a, D1b 5.2.3.3
21.3.2.2	La primera CONDUCTA OFENSIVA por un miembro del equipo es sancionada por expulsión sin otras consecuencias.	4.1.1, 21.2.2
21.3.2.3	La segunda CONDUCTA RUDA en el mismo partido por el mismo miembro del equipo es sancionada por expulsión sin otras consecuencias.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3	DESCALIFICACIÓN	D11 (8)
21.3.3.1	Un miembro del equipo que sea sancionado por descalificación debe ser sustituido legal e inmediatamente si está en la cancha y debe abandonar el área de control de la competencia por el resto del partido sin ninguna otra consecuencia.	4.1.1, D1a
21.3.3.2	El primer ATAQUE FÍSICO o la AGRESIÓN implícita o amenazada es sancionada por descalificación sin otras consecuencias.	21.2.3
21.3.3.3	La segunda CONDUCTA OFENSIVA en el mismo partido por el mismo miembro del equipo es sancionada por descalificación sin ninguna otra consecuencia.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4	La tercera CONDUCTA RUDA en el mismo partido por el mismo miembro del equipo se sanciona con la descalificación sin otras consecuencias.	4.1.1, 21.2.1
21.4	APLICACIÓN DE SANCIONES POR MALA CONDUCTA	
21.4.1	Todas las sanciones por mala conducta son sanciones individuales, se mantienen vigentes durante todo el partido y se registran en la hoja de puntuación.	21.3, 25.2.2.6
21.4.2	La repetición de la conducta indebida por el mismo miembro del equipo en el mismo partido se sanciona progresivamente (el miembro del equipo recibe una sanción mayor por cada infracción sucesiva).	4.1.1, 21.2, 21.3, D9
21.4.3	La expulsión o descalificación por conducta ofensiva o agresión no requiere una sanción previa.	21.2, 21.3
21.5	MALA CONDUCTA ANTES Y ENTRE SERIES	
	Cualquier mala conducta que ocurra antes o entre conjuntos se sanciona de acuerdo con la Regla 21.3 y las sanciones se aplican en el siguiente conjunto.	18.1, 21.2, 21.3

21.6

RESUMEN DE MALA CONDUCTA Y TARJETAS UTILIZADAS

Advertencia: no hay sanción

- ETAPA 1: advertencia verbal
- ETAPA 2: símbolo tarjeta AMARILLA

Penalidad: sanción - símbolo tarjeta ROJA

Expulsión: sanción - símbolo de las tarjetas AMARILLAS y ROJAS conjuntamente

Descalificación: sanción - símbolo de tarjetas AMARILLAS y ROJAS por separado

D11 (6a, 6b, 7, 8)

21.1

21.3.1

21.3.2

21.3.3



PARTE 2, SECCIÓN 2

**LOS ÁRBITROS, SUS
RESPONSABILIDADES Y LAS SEÑALES
OFICIALES DE MANO**

CAPÍTULO 8

ÁRBITROS

22	CUERPO DE ARBITRAJE Y PROCEDIMIENTOS	Ver Reglas
22.1	COMPOSICIÓN	
	El cuerpo de arbitraje para un partido está compuesto por los siguientes oficiales: - El primer arbitro, - El segundo arbitro, - El anotador, - Cuatro (dos) jueces de línea. Su ubicación se muestra en el Diagrama 10. Para World ParaVolley, Mundo y Competiciones Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), un anotador asistente es obligatorio.	23 24 25 27 26
22.2	PROCEDIMIENTOS	
22.2.1	Solo los árbitros primero y segundo pueden hacer sonar un silbato durante el partido:	
22.2.1.1	el 1er árbitro da la señal para el servicio que comienza el rally;	6.1.3, 12.3
22.2.1.2	El 1er o 2do árbitro señala el final de la jugada, siempre que estén seguros de que se ha cometido una falta y han identificado su naturaleza.	
22.2.2	Pueden hacer sonar el silbato cuando la bola está fuera de juego para indicar que autorizan o rechazan una solicitud de equipo.	5.1.2, 8.2
22.2.3	Inmediatamente después del silbato del árbitro para indicar la finalización del rally, deben indicar con las señales oficiales:	22.2.1.2, 28.1
22.2.3.1	Si el 1er árbitro silbó la falta, él / ella indicará en orden: a) el equipo para servir, b) la naturaleza de la falla, c) el (los) jugador(es) en falta (si es necesario).	12.2.2, D11 (2)
22.2.3.2	Si el 2do árbitro silbó la falta, él indicará: a) la naturaleza de la falla, b) el (los) jugador(es) en falta (si es necesario), c) el equipo a servir siguiendo la señal de la mano del 1er árbitro. En este caso, el 1er árbitro no muestra la naturaleza de la falta o el jugador culpable, sino solo el equipo al que sirve.	12.2.2 D11 (2)
22.2.3.3	En el caso de un ataque, una falla de golpe o una falla de bloqueo por parte de los jugadores de la fila de atrás o Libero, ambos árbitros lo indican de acuerdo con las Reglas 22.2.3.1 y 22.2.3.2 encima.	12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d/e, D11 (21)
22.2.3.4	En el caso de una doble falta, ambos árbitros indicarán en orden: a) la naturaleza de la falla, b) el (los) jugador(es) en falta (si es necesario). El equipo a servir luego es indicado por el 1er árbitro.	17.3, D11 (23) 12.2.2, D11 (2)

23	PRIMER ÁRBITRO	
23.1	UBICACIÓN	
	El 1er árbitro realiza sus funciones de pie detrás del poste ubicado en un extremo de la red en el lado opuesto al anotador.	D1a, D1b, D10
23.2	AUTORIDAD	
23.2.1	El 1er árbitro dirige el partido desde el principio hasta el final. Él / ella tiene autoridad sobre todos los miembros del cuerpo de arbitraje y los miembros de los equipos. Durante el partido sus decisiones son definitivas. Él / ella está autorizado a anular las decisiones de otros miembros del cuerpo arbitral, si se advierte que están equivocados. Incluso puede reemplazar a un miembro del cuerpo de arbitraje que no está desempeñando sus funciones correctamente.	4.1.1, 6.3
23.2.2	También controla el trabajo de los recuperadores de bolas, limpiaparabrisas y trapeadores.	3.3
23.2.3	Él / ella tiene el poder de decidir cualquier asunto relacionado con el juego, incluidos aquellos que no están contemplados en las reglas.	
23.2.4	Él / ella no permitirá ninguna discusión sobre sus decisiones. Sin embargo, a solicitud del capitán del juego, el 1er árbitro dará una explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas en las que se basó la decisión. Si el capitán del juego no está de acuerdo con esta explicación y decide protestar contra tal decisión, él / ella debe reservarse inmediatamente el derecho de presentar y registrar esta protesta al concluir el partido. El 1er árbitro debe autorizar este derecho del capitán del juego.	20.1.2 5.1.2.1 5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2
23.2.5	El 1er árbitro es responsable de determinar antes y durante el partido si el área de juego, el equipo y las condiciones cumplen con los requisitos de juego.	Capítulo 1, 23.3.1.1
23.3	RESPONSABILIDADES	
23.3.1	Antes del partido, el 1er árbitro:	
23.3.1.1	inspecciona la condición del área de juego, las balón y otros equipos;	Capítulo 1, 23.2.5
23.3.1.2	realiza el sorteo con los capitanes del equipo;	7.1
23.3.1.3	controla el calentamiento de los equipos.	7.2
23.3.2	Durante el partido, él / ella está autorizado:	
23.3.2.1	emitir avisos a los equipos;	21.1
23.3.2.2	sancionar las faltas de conducta y los retrasos;	16.2, 21.2, D9, D11 (6a, 6b, 7, 8, 25)

23.3.2.3	para decidir sobre	
	a) las fallas del servidor y de las posiciones del equipo servidor, incluida la pantalla;	7.4, 12.4, 12.5, 12.7.1, D4, D6, D11 (12, 13)
	b) las fallas en jugar el balón, incluido el levantamiento;	9.3, 9.4, D11 (16, 17)
	c) las fallas por encima de la red y el contacto defectuoso del jugador con la red, principalmente en el lado del atacante;	11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, D11 (20)
	d) el ataque golpeó las fallas del Libero y los jugadores de la fila de atrás;	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, D8, D11 (21)
	e) los golpes de ataque realizados por un jugador en una bola por encima de la altura de la red que proviene de un pase aéreo con los dedos del Libero en su zona frontal;	1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, D11 (21)
	f) la balón que cruza completamente el espacio inferior debajo de la red;	8.4.5, 24.3.2.7, D5a, D11 (22)
	g) el bloque completado por los jugadores de la fila de atrás o el intento de bloqueo por el Libero;	14.6.2, 14.6.6, D11 (12)
	h) el balón que cruza la red total o parcialmente fuera del espacio de cruce hacia la cancha del oponente o hace contacto con la antena en su lado de la cancha de juego;	D11 (15)
	i) la bola servida y el tercer golpe que pasa por encima o fuera de la antena en su lado de la cancha.	D11 (15)
23.3.3	Al final del partido, él / ella comprueba la hoja de puntuación y la firma.	24.3.3, 25.2.3.3
24	SEGUNDO ARBITRO	
24.1	UBICACIÓN	
	El 2do árbitro realiza sus funciones de pie fuera del campo de juego cerca del poste, en el lado opuesto y frente al 1er árbitro.	D1a, D1b, D10
24.2	AUTORIDAD	
24.2.1	El 2do árbitro es el asistente del 1er árbitro, pero también tiene su propio rango de jurisdicción. Si el 1er árbitro no puede continuar su trabajo, el 2do árbitro puede reemplazarlo.	24.3
24.2.2	Él / ella puede, sin silbar, también señalar faltas fuera de su rango de jurisdicción, pero no puede insistir en ellas al 1er árbitro.	24.3
24.2.3	Él / ella controla el trabajo del (los) anotador(es).	25.2, 26.2
24.2.4	Él / ella supervisa a los miembros del equipo en el banco del equipo y reporta su mala conducta al 1er árbitro.	4.2.1

24.2.5	Él / ella controla a los jugadores en el área de calentamiento.	4.2.3
24.2.6	Autoriza las interrupciones regulares del juego, controla su duración y rechaza las solicitudes incorrectas.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7	Él / ella controla la cantidad de tiempos muertos y las sustituciones utilizadas por cada equipo, e informa el segundo tiempo muerto y las sustituciones 5 y 6 al 1er árbitro y al entrenador involucrado.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8	En el caso de una lesión de un jugador, él / ella autoriza una sustitución excepcional o concede un tiempo de recuperación de 3 minutos.	15.7, 17.1.2
24.2.9	Comprueba las condiciones del piso, principalmente en la zona delantera. Él / ella también verifica, durante el partido, que las bolas aún cumplen con las regulaciones.	1.2.1, 3
24.2.10	Él / ella supervisa a los miembros del equipo en el área de penalización y reporta su mala conducta al 1er árbitro.	1.4.6, 21.3.2
Para World ParaVolley, Mundo y Competiciones Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), los deberes registrados en las Reglas 24.2.5 y 24.2.10 se llevan a cabo por el árbitro de reserva.		
24.3	RESPONSABILIDADES	
24.3.1	Al comienzo de cada set, al cambiar de corte en el set de decisión y siempre que sea necesario, el 2do árbitro verifica que las posiciones reales de los jugadores en la cancha se correspondan con las de las hojas de alineación.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
24.3.2	Durante el partido, él / ella decide, silba y señala:	
24.3.2.1	penetración en la cancha del oponente, y el espacio debajo de la red;	1.3.3, 11.2, D5a, D11 (22)
24.3.2.2	fallas posicionales del equipo receptor;	7.5, D4, D11 (13)
24.3.2.3	el contacto defectuoso del jugador con la red principalmente en el lado del bloqueador y con la antena en su lado de la cancha;	11.3.1
24.3.2.4	el bloque completado por los jugadores de la fila de atrás o el intento de bloqueo por el Libero; o el ataque golpeó la falla de los jugadores de la fila trasera o del Libero;	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d/e/g, D11 (12, 21)
24.3.2.5	el contacto de la bola con un objeto exterior;	8.4.2, 8.4.3, D11 (15)
24.3.2.6	el contacto de la bola con el suelo cuando el 1er árbitro no está en posición de ver el contacto;	8.3
24.3.2.7	la bola que cruza la red total o parcialmente fuera del espacio de cruce hacia la cancha del oponente o contacta la antena en su lado de la cancha;	8.4.3, 8.4.4, D5a, D11 (15)
24.3.2.8	levantamiento de fallas, especialmente por los bloqueadores;	9.3.5, 9.4.1
24.3.2.9	la bola servida y el tercer golpe pasaron por encima o fuera de la antena en su lado de la cancha.	D11 (15)
24.3.3	Al final del partido, él / ella comprueba la hoja de puntuación y la firma.	23.3.3, 25.2.3.3
25	ANOTADOR	

25.1	UBICACIÓN	
	El anotador realiza sus funciones sentado en la mesa del anotador en el lado opuesto de la cancha desde y frente al 1er árbitro.	D1a, D1b, D10
25.2	RESPONSABILIDADES	
	Rellena la hoja de puntuación de acuerdo con las Reglas, en cooperación con el 2do árbitro.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
	Utiliza un zumbador u otro dispositivo de sonido para notificar irregularidades o envía señales a los árbitros en función de sus responsabilidades.	
25.2.1	Antes del partido y el set, el anotador:	
25.2.1.1	registra los datos del partido y los equipos, incluidos los nombres y números de los Liberos, de acuerdo con los procedimientos vigentes, y obtiene las firmas de los capitanes y entrenadores;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6
25.2.1.2	registra la alineación inicial de cada equipo de la hoja de alineación (o verifica los datos enviados electrónicamente). Si él / ella no recibe las hojas de alineación a tiempo, inmediatamente notifica este hecho al 2do árbitro.	5.2.3.1, 7.3.2
25.2.2	Durante el partido, el anotador:	
25.2.2.1	registra los puntos anotados;	6.1
25.2.2.2	controla el orden de servicio de cada equipo e indica cualquier error a los árbitros inmediatamente después del golpe de servicio;	12.2
25.2.2.3	está facultado para reconocer y anunciar solicitudes de sustituciones de jugadores mediante el uso del timbre, controlar su número y registrar las sustituciones y los tiempos muertos, informando al segundo árbitro;	15.1, 15.4.1, 15.10.3c, 24.2.6, 24.2.7
25.2.2.4	notifica a los árbitros de una solicitud de una interrupción regular del juego que está fuera de orden;	15.11
25.2.2.5	anuncia los extremos de los sets a los árbitros, y la puntuación del punto 8 en el set decisivo;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
25.2.2.6	registra mala conducta, advertencias, sanciones y solicitudes indebidas;	15.11.3, 16.2, 21.3
25.2.2.7	registra todos los demás eventos como lo indique el 2do árbitro; es decir, sustituciones excepcionales, tiempo de recuperación, interrupciones prolongadas, interferencia externa, re-designación, etc.;	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4
25.2.2.8	controla el intervalo entre series.	18.1
25.2.3	Al final del partido, el anotador:	
25.2.3.1	registra el resultado final;	6.3
25.2.3.2	en el caso de protesta, con la autorización previa del 1er árbitro, escribe o permite que el capitán del equipo / juego escriba en la hoja de puntuación una declaración sobre el incidente que se está protestando;	5.1.2.1, 5.2.3.2, 23.2.4
25.2.3.3	firma la hoja de puntaje, antes de obtener las firmas de los capitanes del equipo y luego de los árbitros.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

26	ASISTENTE DE ANOTADOR	
26.1	UBICACIÓN	
	El anotador asistente realiza sus funciones sentado al lado del anotador en la mesa del anotador.	22.1, D1a, D1b, D10
26.2	RESPONSABILIDADES	19.3
	Graba los reemplazos que involucran al libero.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
	Él / ella asiste con los deberes administrativos del trabajo del anotador.	
	En caso de que el anotador no pueda continuar su trabajo, el anotador asistente sustituye al anotador.	
26.2.1	Antes del partido y el set, el anotador asistente:	
26.2.1.1	prepara la Hoja de Control de Libero;	
26.2.1.2	prepara la hoja de puntuación de reserva.	
26.2.2	Durante el partido, el anotador asistente:	
26.2.2.1	registra los detalles de los reemplazos / re-designaciones de Libero;	19.3.1.1, 19.4
26.2.2.2	notifica a los árbitros de cualquier falla del reemplazo de Libero, usando el zumbador;	19.3.2
26.2.2.3	comienza y termina el tiempo de los Tiempos Técnicos;	15.4.1
26.2.2.4	opera el marcador manual sobre la mesa del anotador;	
26.2.2.5	comprueba que los marcadores concuerdan;	25.2.2.1
26.2.2.6	si es necesario, actualiza la hoja de puntuación de reserva y se la da al anotador.	25.2.1.1
26.2.3	Al final del partido, el anotador asistente:	
26.2.3.1	firma la Hoja de Control de Libero y la envía para su verificación;	
26.2.3.2	firma la hoja de puntuación.	
	Para World ParaVolley, Mundo y Competiciones Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales) que usan una hoja de puntuación electrónica, el asistente del anotador actúa con el anotador para anunciar las sustituciones, para dirigir al 2do árbitro al equipo que solicita una interrupción e identificar los reemplazos de Libero.	
27	JUECES DE LINEA	
27.1	UBICACIÓN	

Si solo se usan dos jueces de línea, se ubican en las esquinas de la cancha más cercanas a la mano derecha de cada árbitro, en diagonal a 1 a 2 m de la esquina.

Cada uno de ellos controla tanto la línea final como la línea lateral de su lado.

Para World ParaVolley, Mundo y Competiciones Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), es obligatorio tener cuatro jueces de línea.

Se ubican en la zona libre a 1 o 2 m de cada esquina de la cancha, en la extensión imaginaria de la línea que controlan.

D1a, D1b, D10

D10

27.2 RESPONSABILIDADES

27.2.1 Los jueces de línea realizan sus funciones mediante el uso de indicadores (40 x 40 cm) para señalar:

D12

27.2.1.1 la bola ENTRADA o SALIDA siempre que la bola caiga cerca de su línea(s);

8.3, 8.4, D12 (1, 2)

27.2.1.2 los toques de fuera de bolas por parte del equipo que recibe la bola;

8.4, D12 (3)

27.2.1.3 la bola que toca la antena, la bola servida y el tercer golpe del equipo que cruza la red fuera del espacio de cruce, etc.;

8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, D5a, D12 (4)

27.2.1.4 cualquier jugador (excepto el servidor) que tenga al menos una parte de sus nalgas fuera de su corte en el momento del golpe de servicio;

7.4, 12.4.3, D12 (4)

27.2.1.5 las fallas de los glúteos del servidor.

12.4.3, D12 (4)

27.2.1.6 cualquier contacto con los 80 cm superiores de la antena en su lado de la cancha por parte de cualquier jugador durante su acción de jugar el balón o interferir con el juego;

11.3.1, 11.4.4, D3, D12 (4)

27.2.1.7 la bola que cruza la red fuera del espacio de cruce hacia la cancha del oponente o que toca la antena en su lado de la cancha.

10.1.1, D5a, D12 (4)

27.2.2 A solicitud del 1er árbitro, un juez de línea debe repetir su señal.

28 SEÑALES OFICIALES

28.1 SEÑALES DE MANO DE LOS ÁRBITROS

D11

Los árbitros deben indicar, con la señal de la mano oficial, el motivo de su silbato (la naturaleza del fallo silbado o el propósito de la interrupción autorizada). La señal debe mantenerse por un momento y, si se indica con una mano, la mano corresponde al lado del equipo que ha cometido la falta o la solicitud.

28.2 SEÑALES DE LA LÍNEA DE LOS JUECES

D12

Los jueces de línea deben indicar, con la señal de bandera oficial, la naturaleza de la falla detectada y mantener la señal por un momento.



PARTE 2, SECCIÓN 3

DIAGRAMAS

DIAGRAMA 1a-1 (D1a): ÁREA DE CONTROL DE LA COMPETENCIA (SIN MEDIOS DE COMUNICACIÓN)

Reglas Relevantes: 1, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

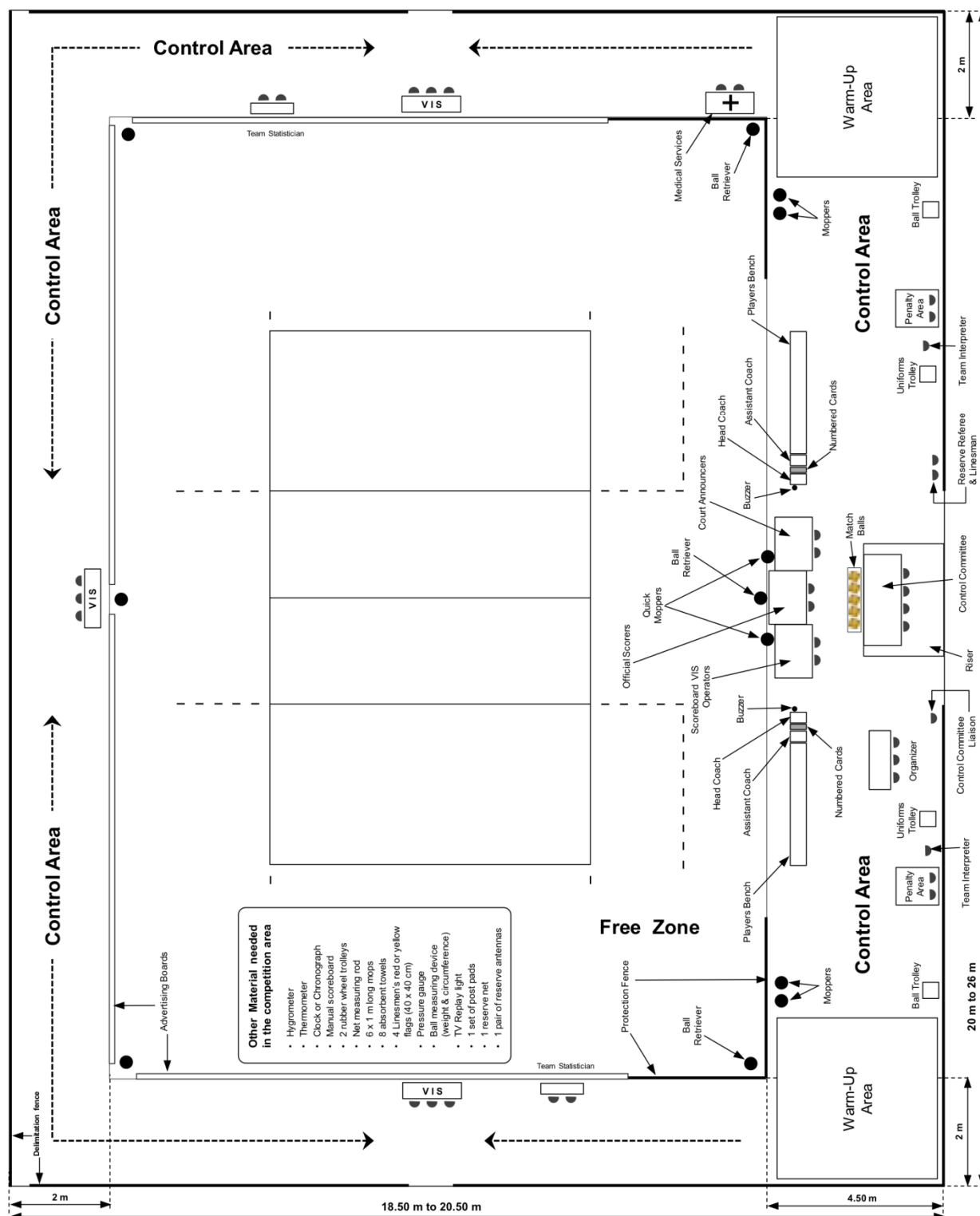


DIAGRAMA 1a-2: ÁREA DE CONTROL DE LA COMPETENCIA (CON MEDIOS DE COMUNICACIÓN)

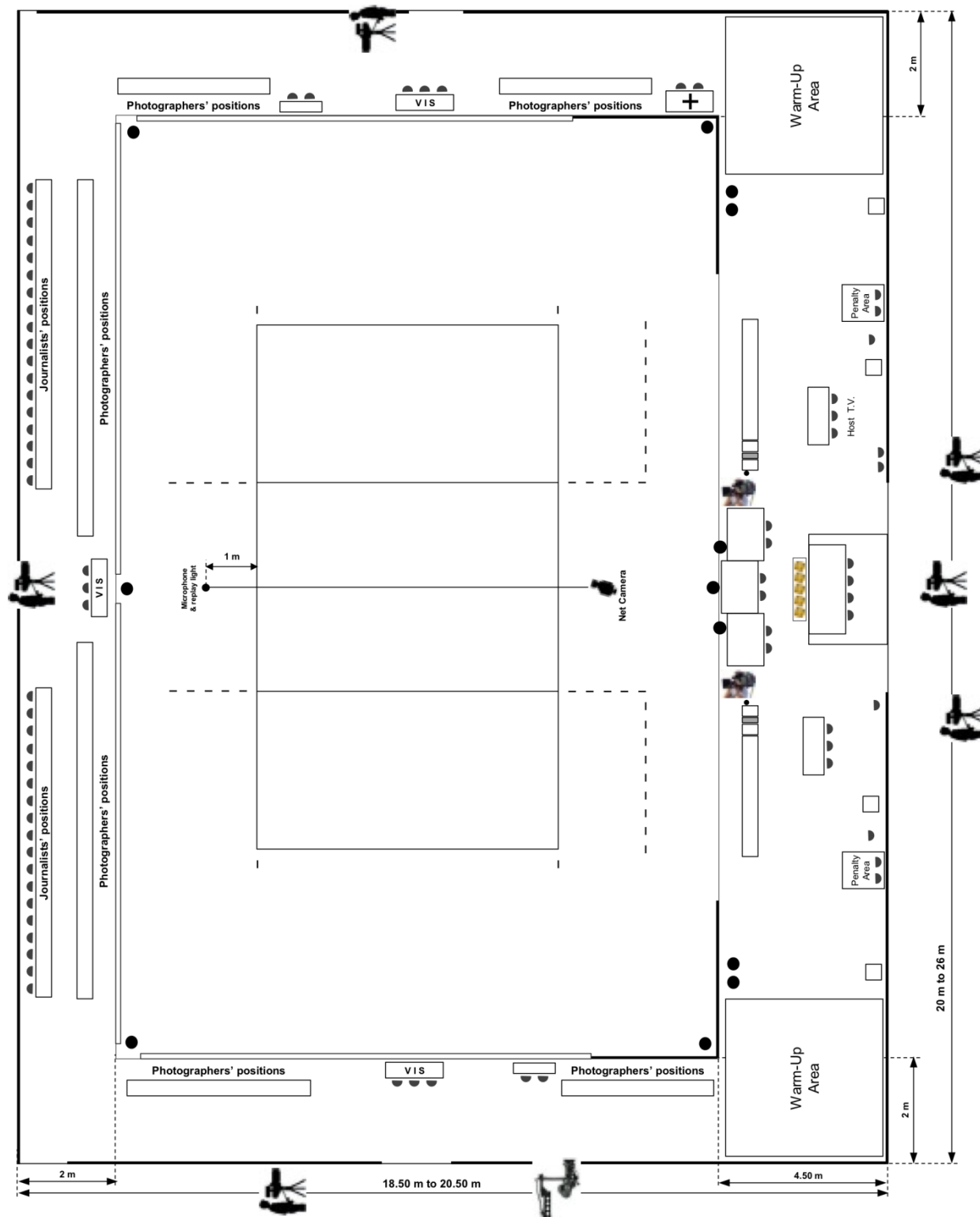


DIAGRAMA 1b (D1b): EL AREA DE JUEGO

Reglas Relevantes: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

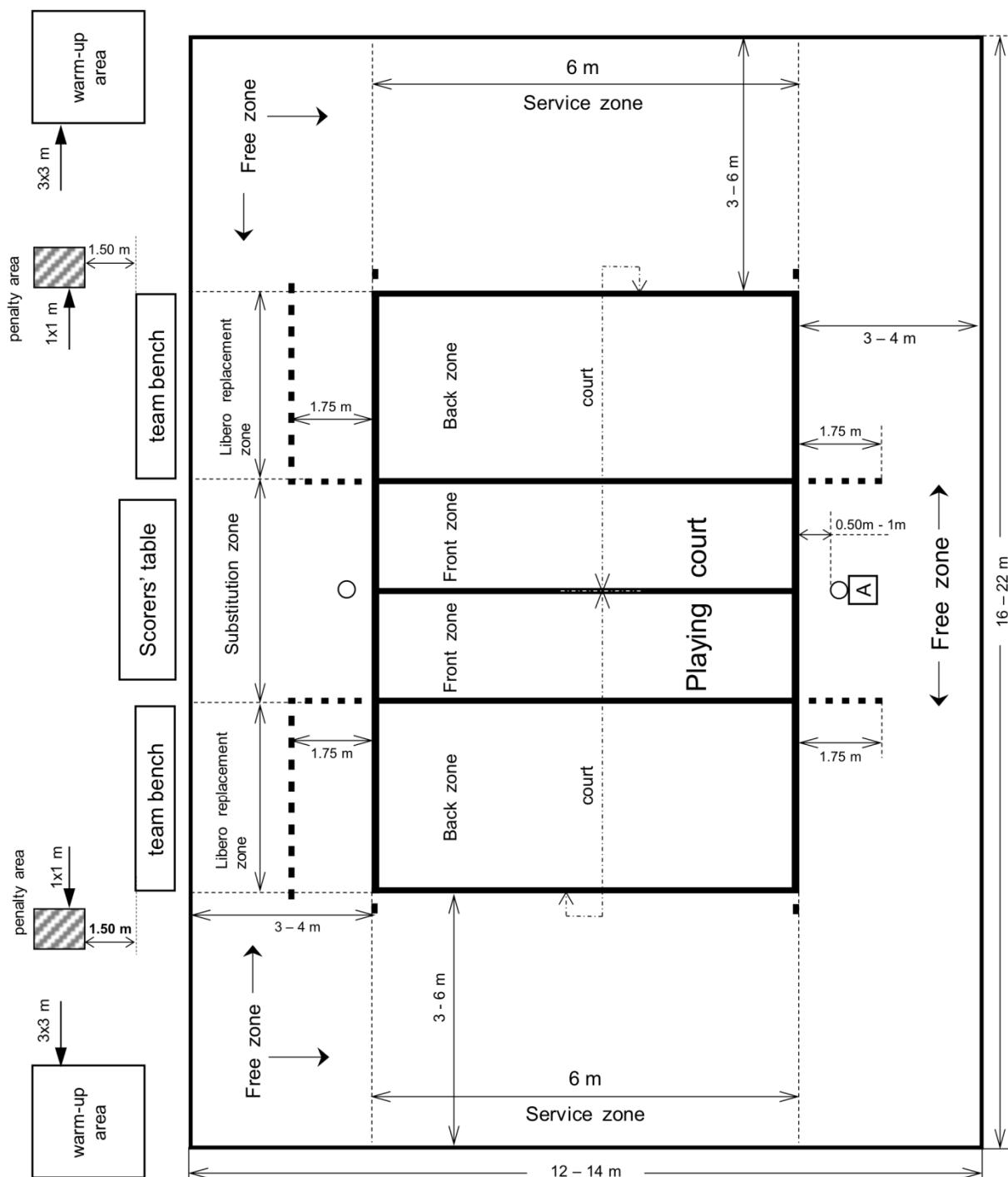


DIAGRAMA 2 (D2): LA CANCHA DE JUEGO

Reglas Relevantes: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4

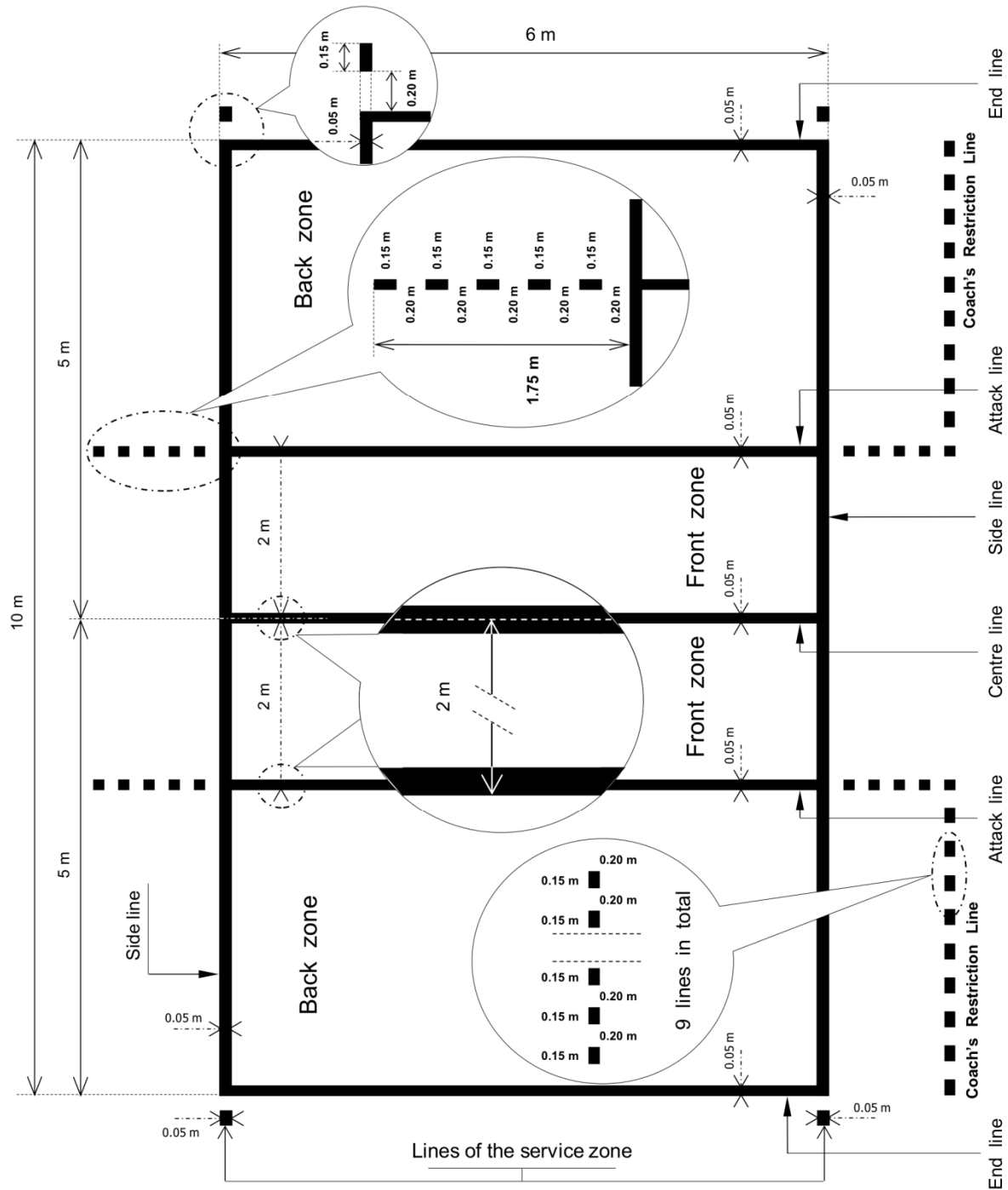
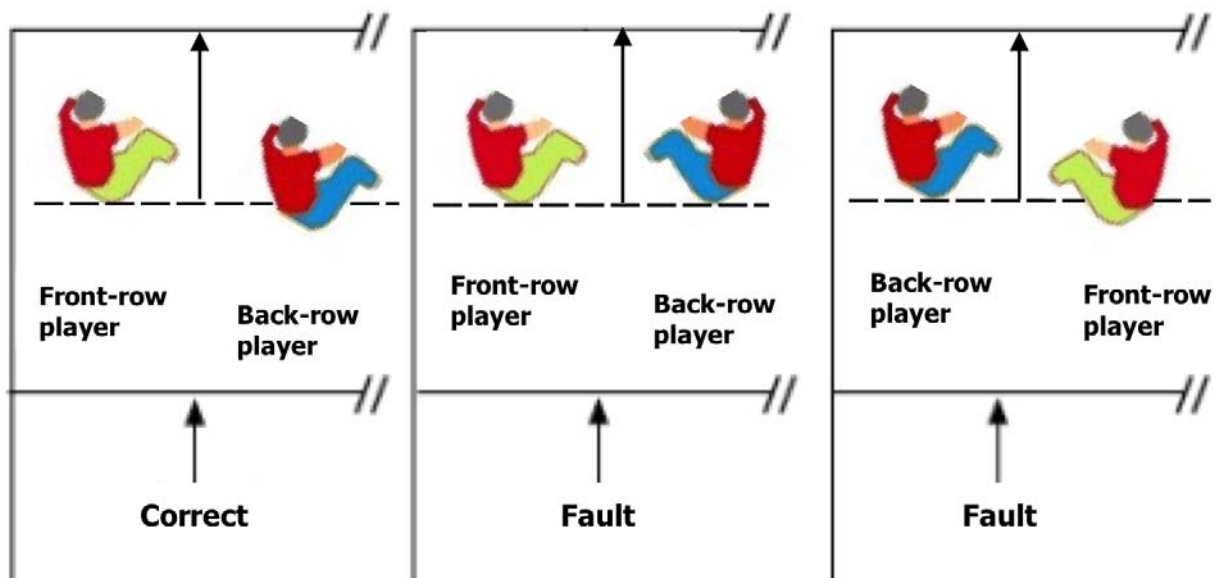


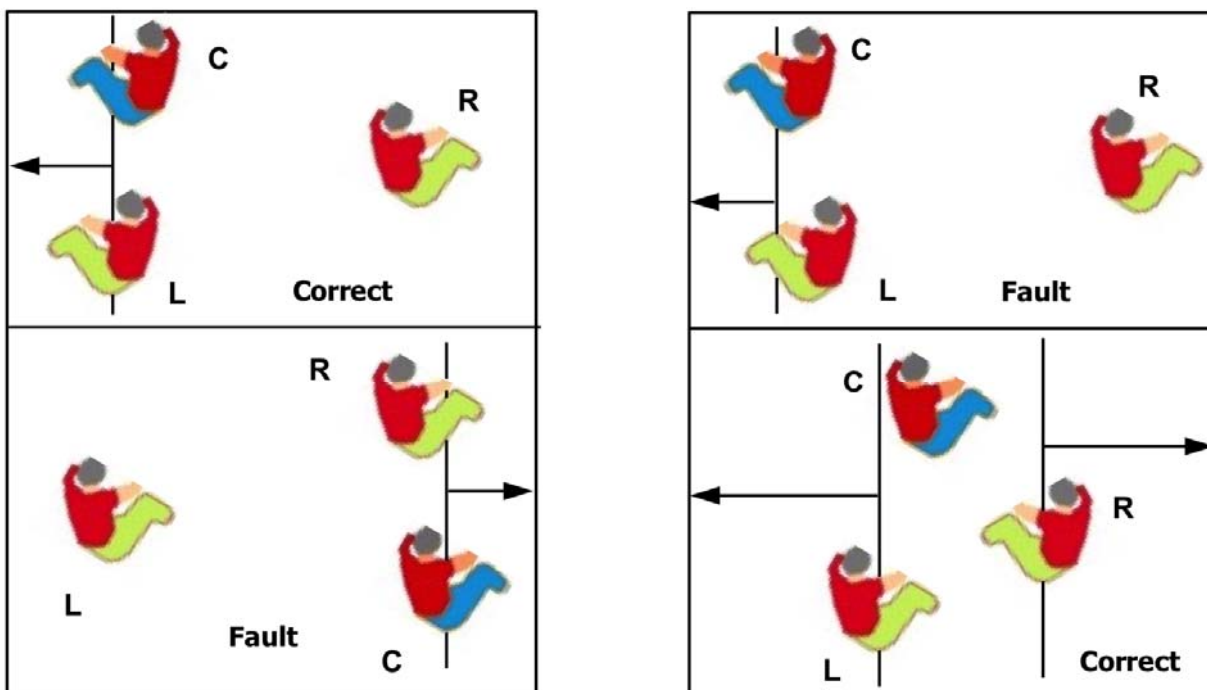
DIAGRAMA 4 (D4): POSICIÓN DE LOS JUGADORES

Reglas Relevantes: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

EJEMPLO A: Determinación de las posiciones entre el jugador de primera fila y el jugador de la fila de atrás correspondiente



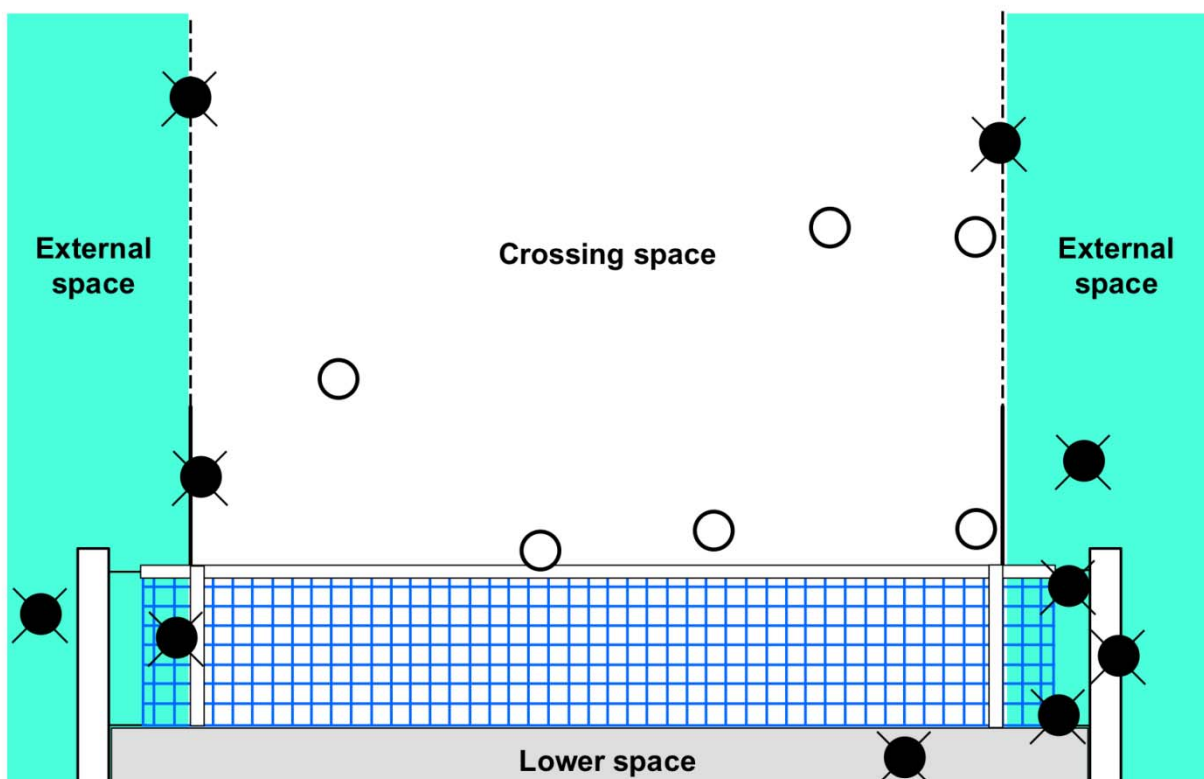
EJEMPLO B: Determinación de las posiciones entre jugadores en la misma fila



C = centre player R = right player L = left player

DIAGRAMA 5a (D5a): BOLA QUE CRUZA EL PLANO VERTICAL DE LA RED AL PATIO DEL Oponente

Reglas Relevantes: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7



● = Fault

○ = Correct crossing

DIAGRAMA 5b (D5b): BOLA QUE CRUZA EL PLANO VERTICAL DE LA RED A LA ZONA LIBRE DEL Oponente

Reglas Relevantes: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

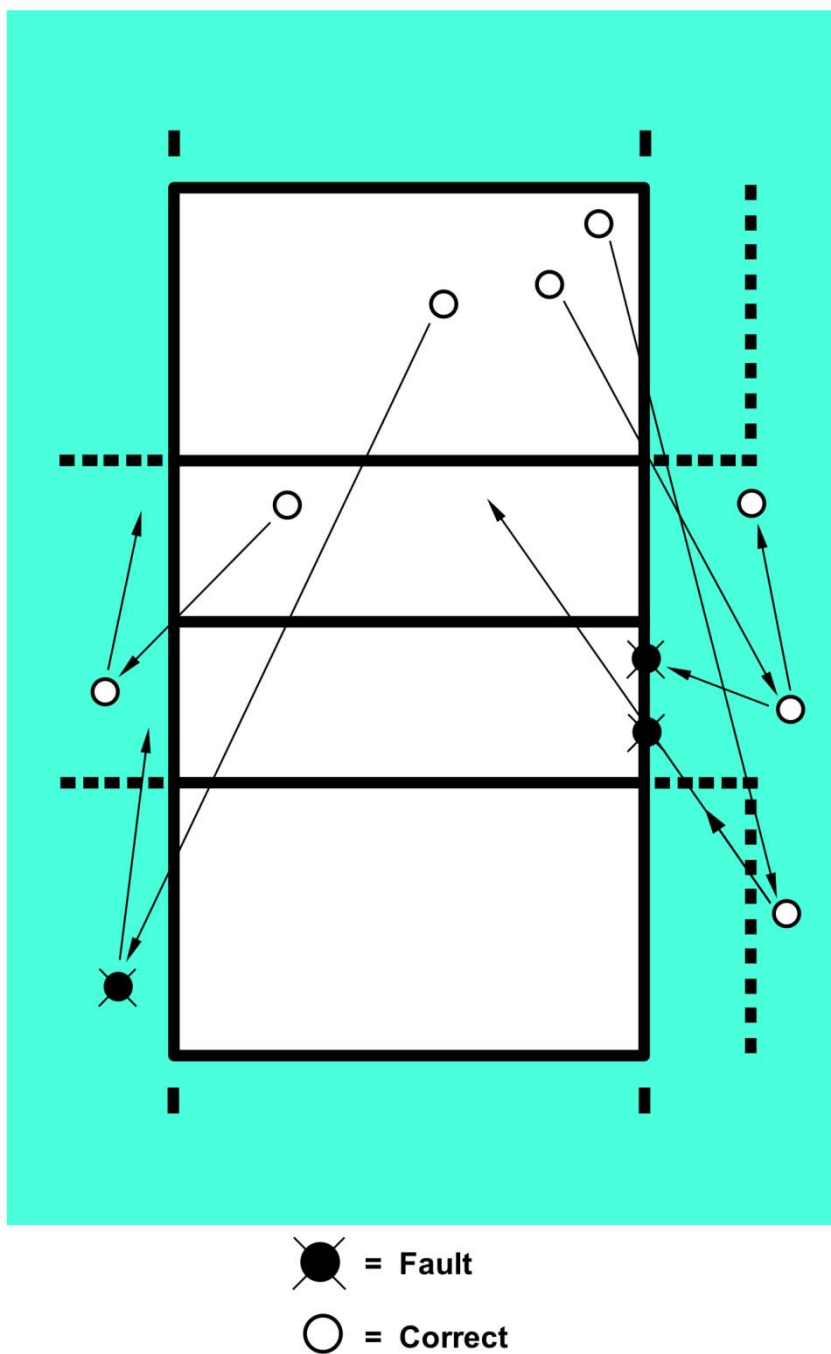


DIAGRAMA 6 (D6): PANTALLA COLECTIVA

Reglas Relevantes: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

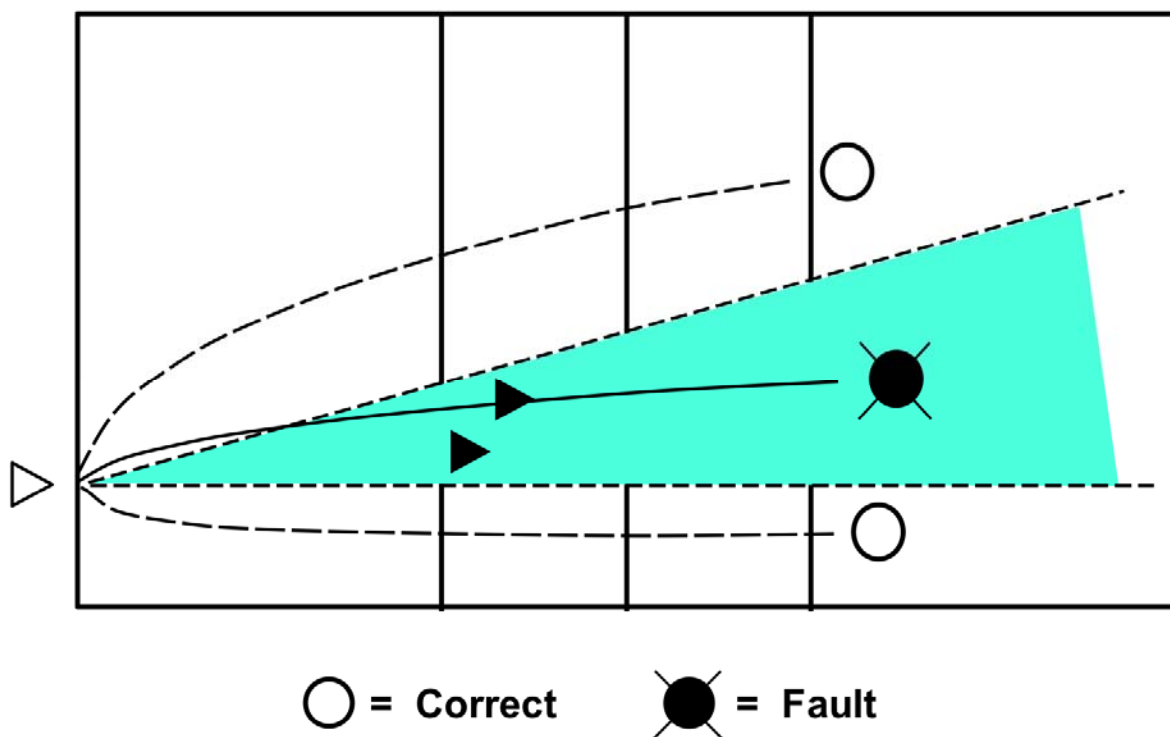
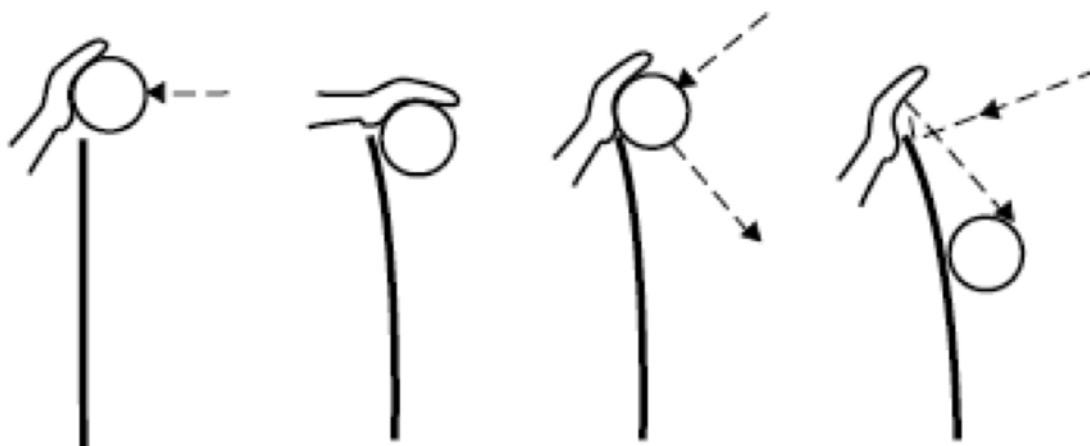


DIAGRAMA 7 (D7): BLOQUE COMPLETO

Reglas Relevantes: 14.1.3



Ball above
the net

Ball lower than
the top of the net

Ball touches
the net

Ball bounces
off the net

DIAGRAMA 8 (D8): ATAQUE DE JUGADOR DE RESPALDO

Reglas Relevantes: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4

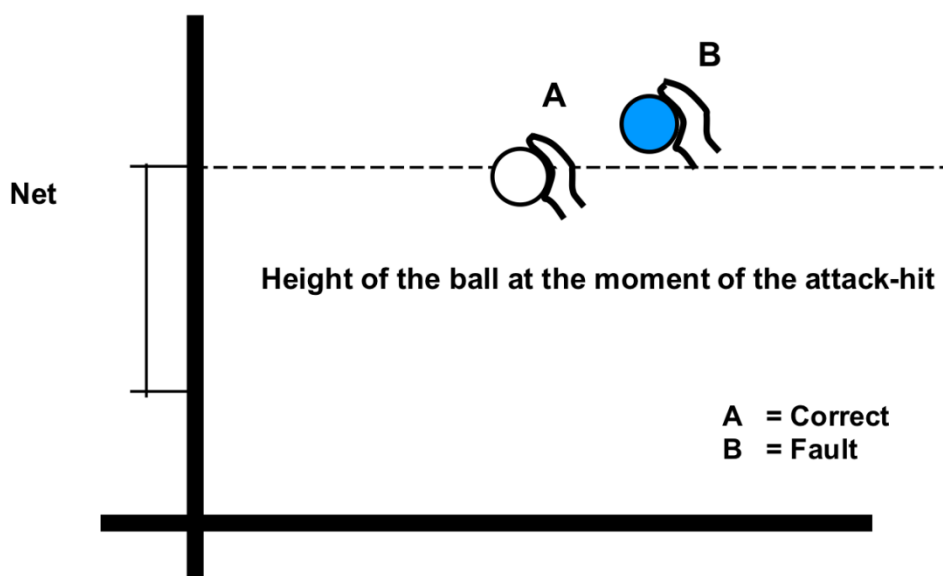
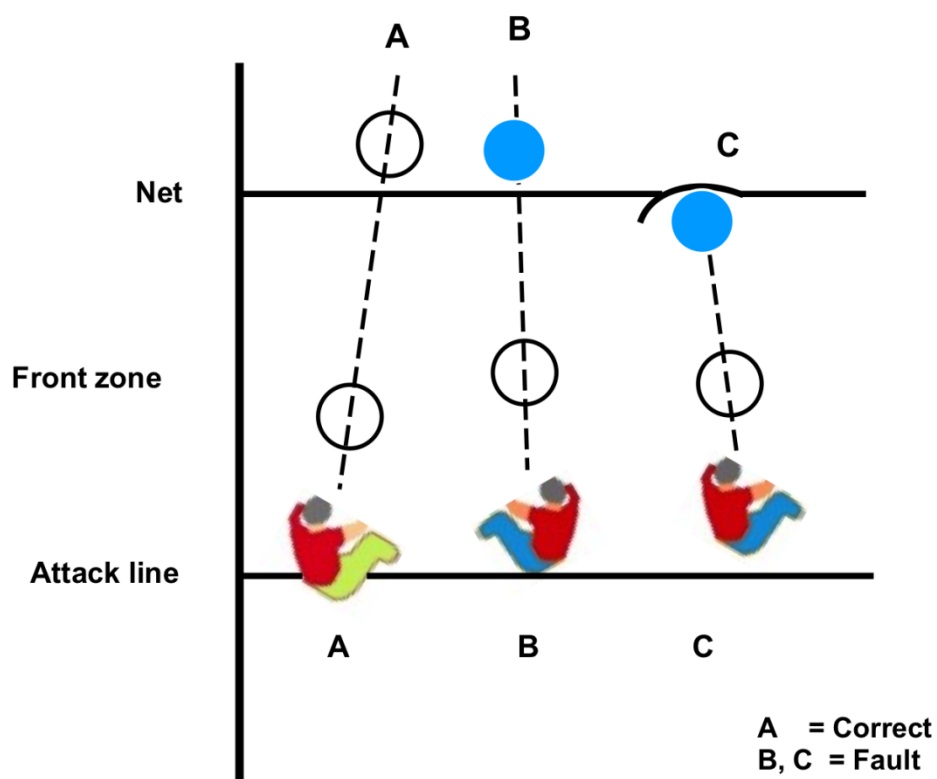


DIAGRAMA 9 (D9): ESCALA DE SANCION

Reglas Relevantes: 16.2, 21.3, 21.4.2

9a: ADVERTENCIAS Y SANCIONES POR MALA CONDUCTA

CATEGORÍAS	OCCURRENCIA	DELINCUENTE	SANCIÓN	TARJETAS (SEÑAL)	CONSECUENCIA
MALA CONDUCTA MENOR	Etapa 1	Cualquier Miembro	No se considera sanción	Ninguna	Solo prevención
	Etapa 2			Amarillo (D11, 6a)	
	Repetición en cualquier momento		Pena	Como a continuación	Como a continuación
CONDUCTA GROSERA	Primero	Cualquier Miembro	Pena	Rojo (D11, 6b)	Un punto y servicio al oponente
	Segundo	Mismo Miembro	Expulsión	Rojo y Amarillo conjuntamente (D11, 7)	Los jugadores dejan el área de juego y permanecen en el área de penalización por el resto del set
	Tercero	Mismo Miembro	Descalificación	Rojo y Amarillo por separado (D11, 8)	Los jugadores abandonan el área de control de la competencia por el resto del partido
CONDUCTA OFENSIVA	Primero	Cualquier Miembro	Expulsión	Rojo y Amarillo conjuntamente (D11, 7)	Los jugadores dejan el área de juego y permanecen en el área de penalización por el resto del set
	Segundo	Mismo Miembro	Descalificación	Rojo y Amarillo por separado (D11, 8)	Los jugadores abandonan el área de control de la competencia por el resto del partido
AGRESIÓN	Primero	Cualquier Miembro	Descalificación	Rojo y Amarillo por separado (D11, 8)	Los jugadores abandonan el área de control de la competencia por el resto del partido

DIAGRAMA 9 (D9): ESCALA DE SANCIÓN (CONTINUADO)

Reglas Relevantes: 16.2, 21.3, 21.4.2

9b: RETRASO DE LOS SÍMBOLOS Y SANCIONES DE ADVERTENCIA

CATEGORÍAS	OCCURRENCIA	DELINCUENTE	DISUASIVO O SANCIÓN	TARJETAS (SEÑAL)	CONSECUENCIA
RETRASAR	Primero	Cualquier miembro del equipo	Advertencia de retraso	Amarillo (D11, 25)	Prevención, sin penalización
	Segundo y subsecuente	Cualquier miembro del equipo	Castigo por retraso	Rojo (D11, 25)	Un punto y servicio al oponente

DIAGRAMA 10 (D10): UBICACIÓN DE LOS ÁRBITROS Y SUS ASISTENTES

Reglas Relevantes: 3.3, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1

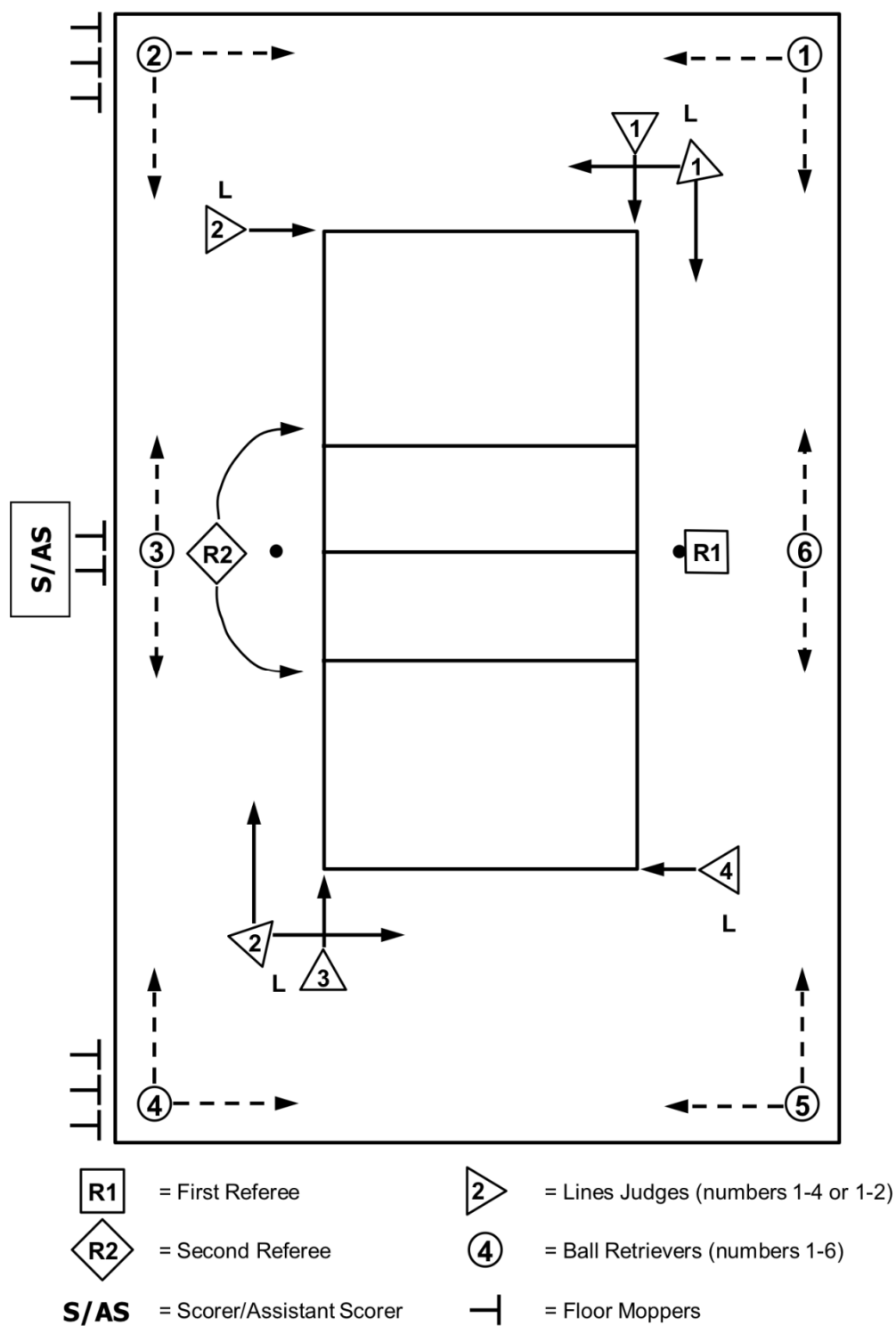


DIAGRAMA 11 (D11): SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS

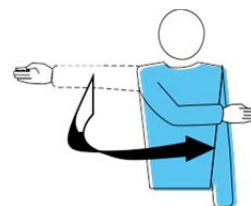
Leyenda: ① ② Árbitro(s) que debe mostrar la señal de acuerdo con sus responsabilidades regulares
① ② Árbitro(s) que muestra la señal en situaciones especiales

1 AUTORIZACIÓN PARA SERVIR

Reglas Relevantes: 12.3, 22.2.1.1

Mueve la mano para indicar la dirección de servicio

①

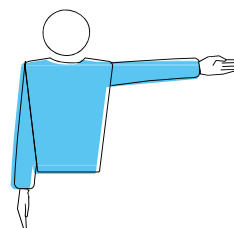


2 EQUIPO PARA SERVIR

Reglas Relevantes: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Extiende el brazo al lado del equipo que servirá

① ②

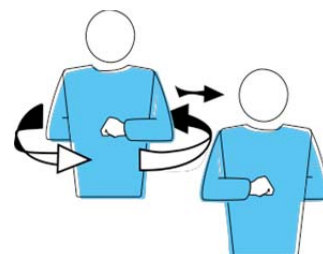


3 CAMBIO DE TRIBUNALES

Reglas Relevantes: 18.2

Levante los antebrazos por delante y por detrás y gírelos alrededor del cuerpo

①



4 SE ACABÓ EL TIEMPO

Reglas Relevantes: 15.4.1

Coloque la palma de una mano sobre los dedos de la otra, sostenida verticalmente (formando una T) y luego indique el equipo solicitante

① ②

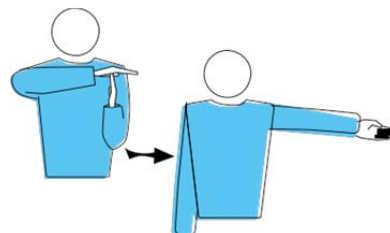


DIAGRAMA 11 (D11): SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS (CONTINUADO)

Leyenda: ① ② Árbitro(s) que debe mostrar la señal de acuerdo con sus responsabilidades regulares
① ② Árbitro(s) que muestra la señal en situaciones especiales

5 SUSTITUCIÓN

Reglas Relevantes: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Movimiento circular de los antebrazos uno alrededor del otro

① ②



6a ADVERTENCIA DE MALA CONDUCTA

Reglas Relevantes: 21.1, 21.6

Mostrar una tarjeta AMARILLA de advertencia

①



6b PENALIZACIÓN POR MALA CONDUCTA

Reglas Relevantes: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar una tarjeta ROJA para penalizar

①



7 EXPULSIÓN

Reglas Relevantes: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar ambas cartas conjuntamente para expulsión

①

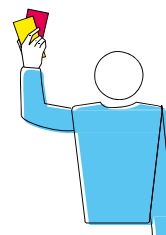


DIAGRAMA 11 (D11): SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS (CONTINUADO)

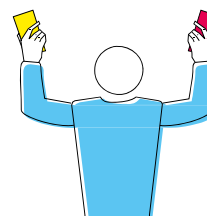
Leyenda: ① ② Árbitro(s) que debe mostrar la señal de acuerdo con sus responsabilidades regulares
① ② Árbitro(s) que muestra la señal en situaciones especiales

8 DESCALIFICACIÓN

Reglas Relevantes: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar las tarjetas ROJAS y AMARILLAS por separado para la descalificación

①



9 FIN DEL CONJUNTO (O PARTIDO)

Reglas Relevantes: 6.2, 6.3

Cruzar los antebrazos delante del pecho, manos abiertas

① ②

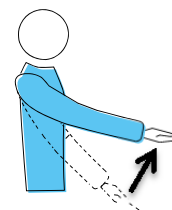


10 BOLA NO TAMBIÉN O LANZADA EN EL ÉXITO DEL SERVICIO

Reglas Relevantes: 12.4.1

Levante el brazo extendido, la palma de la mano hacia arriba

①



11 RETARDO EN SERVICIO

Reglas Relevantes: 12.4.4

Levantar ocho dedos, abrirlos

①



DIAGRAMA 11 (D11): SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS (CONTINUADO)

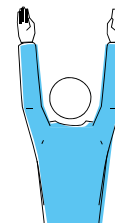
Leyenda: ① ② Árbitro(s) que debe mostrar la señal de acuerdo con sus responsabilidades regulares
 ① ② Árbitro(s) que muestra la señal en situaciones especiales

12 BLOQUEO DE FALLA O DETECCIÓN

Reglas Relevantes: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a/g, 24.3.2.4

Levante ambos brazos verticalmente, las palmas hacia adelante

① ②



13 FALLA POSICIONAL O ROTACIONAL

Reglas Relevantes: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Hacer un movimiento circular con el dedo índice

① ②

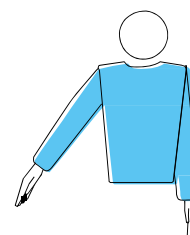


14 BOLA EN

Reglas Relevantes: 8.3

Apunta el brazo y los dedos hacia el suelo

① ②



15 BALÓN FUERA

Reglas Relevantes: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 23.3.2.3h/i, 24.3.2.5, 24.3.2.7

Levante los antebrazos verticalmente, las manos abiertas, las palmas hacia el cuerpo

① ②



DIAGRAMA 11 (D11): SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS (CONTINUADO)

Leyenda: ① ② Árbitro(s) que debe mostrar la señal de acuerdo con sus responsabilidades regulares
① ② Árbitro(s) que muestra la señal en situaciones especiales

16 CAPTURA

Reglas Relevantes: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

Levante lentamente el antebrazo, con la palma de la mano hacia arriba

①

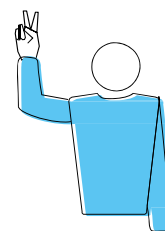


17 DOBLE CONTACTO

Reglas Relevantes: 9.3.4, 23.3.2.3b

Levantar dos dedos, abrirlos

①

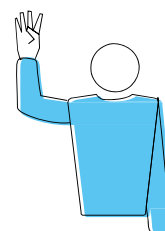


18 CUATRO GOLPES

Reglas Relevantes: 9.3.1, 23.3.2.3b

Levantar cuatro dedos, abrirlos

①



19 RED TOCADA POR EL JUGADOR o

LA BOLA SERVIDA TOCA LA RED ENTRE LA ANTENA Y NO PASA EL PLANO VERTICAL DE LA RED

Reglas Relevantes: 11.4.4, 12.6.2.1

Indica el lado relevante de la red con la mano correspondiente

① ②

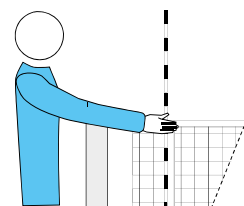


DIAGRAMA 11 (D11): SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS (CONTINUADO)

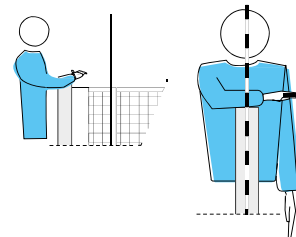
Leyenda: ① ② Árbitro(s) que debe mostrar la señal de acuerdo con sus responsabilidades regulares
 ① ② Árbitro(s) que muestra la señal en situaciones especiales

20 ALCANZANDO MÁS ALLÁ DE LA RED

Reglas Relevantes: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

Coloca una mano sobre la red, con la palma hacia abajo

①



21 ATAQUE A LA FALTA

Reglas Relevantes:

- *por un jugador de la última fila o por un libero 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d/e, 24.3.2.4*
- *en un dedo sobre la cabeza pase por el Libero en su zona frontal o su extensión: 13.3.6*

Hacer un movimiento hacia abajo con el antebrazo, con la mano abierta

① ②



22 PENETRACIÓN EN EL TRIBUNAL DE OPORTUNIDAD o

BOLA QUE CRUZA EL ESPACIO INFERIOR o

EL SERVIDOR TOCA EL TRIBUNAL (LÍNEA FINAL) CON SUS BUTTOCKS o

EL JUGADOR SE SIENTA FUERA DE SU / SU CORTE EN EL MOMENTO DEL SERVICIO DE SERVICIO

Reglas Relevantes: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a/f, 24.3.2.1

Apunte a la línea central o a la línea relevante

① ②



DIAGRAMA 11 (D11): SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS (CONTINUADO)

Leyenda: ① ② Árbitro(s) que debe mostrar la señal de acuerdo con sus responsabilidades regulares
① ② Árbitro(s) que muestra la señal en situaciones especiales

23 FALTA DOBLE Y REPUESTA

Reglas Relevantes: 6.1.2.2, 9.1.2.3, 17.2, 22.2.3.4

Levante ambos pulgares verticalmente

① ②



24 BOLA TOCADA

Reglas Relevantes: 23.3.2.3b, 24.2.2

Cepille la palma de una mano con los dedos de la otra, sostenida verticalmente

①

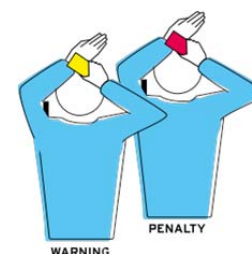


25 AVISO DE RETARDO / PENA DE RETARDO

Reglas Relevantes: 15.11.3, 16.2.2, 23.3.2.2

Cubra la muñeca con una tarjeta AMARILLA (advertencia) o con una tarjeta ROJA (penalización)

①



26 LEVANTAMIENTO

Reglas Relevantes: 9.3.5, 9.4.1, 9.4.2, 23.3.2.3b, 24.3.2.8

Sostenga las manos horizontalmente, las palmas juntas y levante la palma superior de la palma inferior

① ②

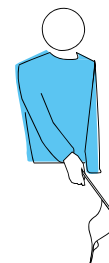


DIAGRAMA 12 (D12): SEÑALES OFICIALES DE LA BANDERA DE LOS JUECES DE LA LÍNEA

1 BOLA EN

Reglas Relevantes: 8.3, 27.2.1.1

Apuntar hacia abajo con la bandera



2 BALÓN FUERA

Reglas Relevantes: 8.4.1, 27.2.1.1

Levanta la bandera verticalmente



3 BOLA TOCADA

Reglas Relevantes: 27.2.1.2

Levanta la bandera y toca la parte superior con la palma de la mano libre



4 CRUZAR FALTAS DE ESPACIO, BOLA TACADA POR UN OBJETO EXTERNO, O FALTA DE PIE POR CUALQUIER JUGADOR DURANTE EL SERVICIO

Reglas Relevantes: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 27.2.1.4, 27.2.1.6, 27.2.1.7

Onda bandera sobre la cabeza y apunta a la antena o la línea respectiva



DIAGRAMA 12 (D12): SEÑALES OFICIALES DE LA BANDERA DE LOS JUECES DE LA LÍNEA (CONTINUADO)**5 JUICIO IMPOSIBLE**

Levantar y cruzar ambos brazos y manos delante del pecho





PARTE 3

DEFINICIONES

DEFINICIONES	
PALABRA	DEFINIDO COMO
Áreas	Estas son las secciones del piso FUERA de la zona franca, identificadas por las reglas como que tienen una función específica. Estos incluyen el área de calentamiento y el área de penalización.
Recuperador de bolas	Este es el personal cuyo trabajo es mantener el flujo del juego rodando la bola hacia el servidor entre rallies.
Área de Control de Competición	El área de control de la competencia es un corredor que rodea el campo de juego y la zona franca, que incluye todos los espacios hasta las barreras exteriores o la cerca de delimitación. Ver Diagrama 1a.
Espacio de Cruce	El espacio de cruce se define por: - La banda horizontal en la parte superior de la red. - Las antenas y su extensión. - El techo La bola debe cruzar a la CORTE del oponente a través del espacio de cruce.
Regate	Driblar significa rebotar la bola (generalmente como una preparación para lanzar y servir). Otras acciones preparatorias podrían incluir (entre otras) mover la bola de una mano a otra.
Espacio Exterior	El espacio externo es el plano vertical de la red fuera del cruce y los espacios inferiores.
Falta	a) Una acción de juego contraria a las Reglas. b) Una violación de la regla que no sea una acción de juego.
Interferencia	Cualquier acción que creará una ventaja contra el equipo oponente o cualquier acción que impida que un oponente juegue la bola.
Intervalo	El tiempo entre series. El cambio de tribunales en el conjunto decisorio (5to) no debe considerarse como un intervalo.
Espacio Inferior	Este es el espacio definido en su parte superior por la parte inferior de la red y el cordón que lo une a los postes, a los lados por los postes, y en la parte inferior por la superficie de juego.
Trapeadores	Este es el personal cuyo trabajo es mantener el piso limpio y seco. Limpian la cancha antes del partido, entre los sets y, si es necesario, después de cada jugada.
Objeto Exterior	Un objeto o una persona que, mientras se encuentra fuera del campo de juego o cerca del límite del espacio libre para jugar, obstruye el vuelo de la bola. Por ejemplo, las luces del techo, la silla del árbitro, el equipo de televisión, la mesa del anotador y los mensajes de la red. Los objetos externos no incluyen las antenas, ya que se consideran parte de la red.
Área de Penal	En cada mitad del área de control de la competencia, hay un área de penalización ubicada detrás de la prolongación de la línea final, fuera de la zona franca, que debe colocarse un mínimo de 1,5 metros detrás del borde trasero del banco.
Punto de Reunión	Este es el sistema de anotar un punto cada vez que se gana un rally.

DEFINICIONES	
PALABRA	DEFINIDO COMO
Rediseño	Este es el acto por el cual un Libero, que no puede continuar o es declarado por el equipo que no puede jugar, tiene su papel asumido por cualquier otro jugador (excepto el jugador de reemplazo regular) que no se encuentra en la cancha en el momento de la nueva designación.
Reemplazo	Este es el acto por el cual un jugador regular abandona la cancha y uno de los Liberos (si es más de uno) toma su lugar. Esto puede incluso incluir Libero para los intercambios de Libero. El jugador normal puede entonces reemplazar cualquiera de los Liberos. Debe haber una manifestación completa entre reemplazos que involucre a cualquier Libero.
Sustitución	Este es el acto por el cual un jugador regular abandona la cancha y otro jugador regular toma su lugar.
Zona de Sustitución	Esta es la parte de la zona libre a través de la cual se realizan las sustituciones.
Tiempo Muerto Técnico	Este tiempo de espera obligatorio especial es, además de los tiempos de espera, permitir la promoción de Voleibol, el análisis del juego y permitir oportunidades comerciales adicionales. Los tiempos de descanso técnicos son obligatorios para World ParaVolley, Mundo y Official Competitions (incluidos los campeonatos de zona).
A menos que por acuerdo con World ParaVolley	Esta declaración reconoce que mientras existen regulaciones sobre los estándares y especificaciones de equipos e instalaciones, hay ocasiones en que World ParaVolley puede hacer arreglos especiales para promover el juego de voleibol o probar nuevas condiciones.
World ParaVolley Estándares	Las especificaciones técnicas o los límites definidos por World ParaVolley a los fabricantes de equipos.
Zonas	Estas son secciones dentro del área de juego (es decir, jugar a la cancha y la zona franca) tal como se definen para un propósito específico (o con restricciones especiales) dentro del texto de la Regla. Estos incluyen: Zona frontal, Zona de servicio, Zona de sustitución, Zona libre, Zona posterior y Zona de reemplazo de Libero.

MEMORÁNDUM

Blank lined area for writing the memorandum.



worldparavolley.org