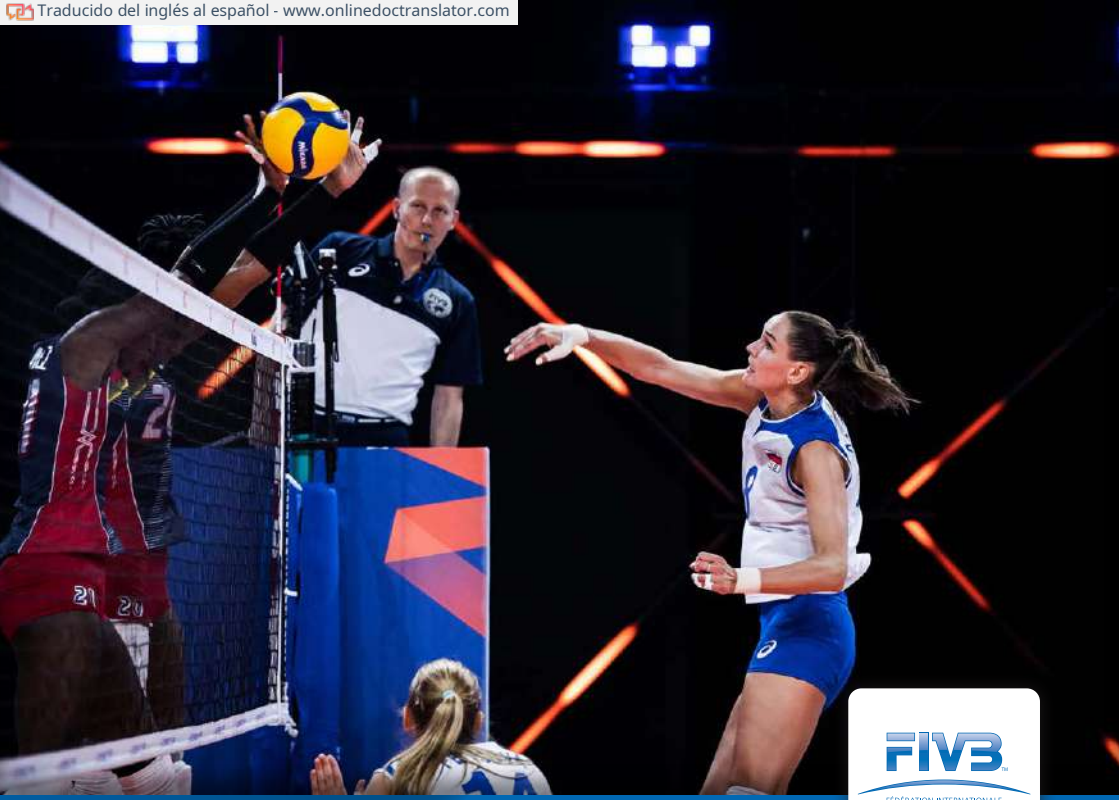
Traducido del inglés al español - www.onlinedoctranslator.com



FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE VOLLEYBALL

REGLAS DE JUEGO VOLEIBOL

NORMAS 2021-2024

Aprobado por el 37th Congreso Mundial FIVB 2021

Reglas oficiales de voleibol 2021-2024

Publicado por la FIVB en 2021 - www.fivb.com

Diseño, diagramación e ilustraciones: © FIVB 2021

FÉDÉRATION INTERNATIONALE
DE VOLLEYBALL

REGLAS OFICIALES DE VOLEIBOL 2021-2024

Aprobado por el 37th Congreso Mundial FIVB 2021

Se implementará en todas las competiciones a partir de la 1st Enero 2022

CONTENIDO

CARACTERISTICAS DEL JUEGO 7

PARTE 1: **FILOSOFÍA DE REGLAS Y ÁRBITRO** 8

PARTE 2 - SECCIÓN 1: **JUEGO** 11

CAPÍTULO 1: **INSTALACIONES Y EQUIPOS**1 12

AREA DE JUEGO. 12
1.1 DIMENSIONES..... 12
1.2 SUPERFICIE DE JUEGO 12
1.3 LÍNEAS EN LA CORTE 13
1.4 ZONAS Y AREAS 13
1,5 TEMPERATURA 14
1,6 ENCENDIENDO..... 14
2 RED Y POSTES 14
2.1 ALTURA DE LA RED 14
2.2 ESTRUCTURA 15
2.3 BANDAS LATERALES 15
2.4 ANTENA 15
2.5 PUESTOS 15
2.6 EQUIPAMIENTO ADICIONAL ..... dieciséis
3 PELOTAS..... dieciséis
3.1 NORMAS ..... dieciséis
3.2 UNIFORMIDAD DE BOLAS ..... dieciséis
3.3 SISTEMA DE RECUPERACIÓN DE BOLAS ..... dieciséis

CAPITULO 2: **PARTICIPANTES**4 17

EQUIPOS 17
4.1 COMPOSICIÓN DEL EQUIPO..... 17
4.2 UBICACIÓN DEL EQUIPO 18
4.3 EQUIPO 18
4.4 CAMBIO DE EQUIPO 19
4.5 OBJETOS PROHIBIDOS 19
5 LIDERES DE EQUIPO 19
5.1 CAPITÁN..... 19
5.2 ENTRENADOR 20
5.3 ASISTENTE DEL ENTRENADOR..... 21

CAPÍTULO 3: **FORMATO DE JUEGO**6 22

PARA ANOTAR UN PUNTO, PARA GANAR UN SET Y EL PARTIDO 22

6.1 PARA ANOTAR UN PUNTO 22

6.2 PARA GANAR UN SET 22

6.3 PARA GANAR EL PARTIDO 23

6.4 EQUIPO INCOMPLETO E INCOMPLETO 23

7 ESTRUCTURA DEL JUEGO 23

7.1 EL TOSS 23

7.2 SESIÓN OFICIAL DE CALENTAMIENTO 23

7.3 ALINEACIÓN INICIAL DEL EQUIPO 24

7.4 POSICIONES 25

7.5 FALLO DE POSICION 25

7,6 ROTACIÓN 26

7.7 FALLA DE ROTACIÓN 26

CAPÍTULO 4: **ACCIONES DE JUEGO**8 27

ESTADOS DE JUEGO 27

8.1 BOLA EN JUEGO 27

8.2 BALÓN FUERA DE JUEGO 27

8.3 BOLA "ENTRADA" 27

8.4 BALÓN FUERA" 27

9 JUGAR LA BOLA 28

9.1 ÉXITOS DE EQUIPO 28

9.2 CARACTERÍSTICAS DEL GOLPE 28

9.3 FALTAS EN EL JUEGO DE BALÓN 29

10 BOLA EN LA RED 29

10.1 BOLA CRUZANDO LA RED 29

10,2 BOLA TOCANDO LA RED 30

10,3 BOLA EN LA RED 30

11 JUGADOR EN LA RED 30

11,1 LLEGANDO MÁS ALLÁ DE LA RED 30

11,2 PENETRACIÓN BAJO LA RED 30

11,3 CONTACTO CON LA RED 31

11,4 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED 31

12 SERVICIO 31

12,1 PRIMER SERVICIO EN UN SET 31

12,2 ORDEN DE SERVICIO 32

12,3 AUTORIZACIÓN DEL SERVICIO 32

12,4 EJECUCIÓN DEL SERVICIO 32

12,5 PONER EN PANTALLA ... 32
12,6 FALTAS REALIZADAS DURANTE EL SERVICIO ... 33
12,7 AVERÍAS DE SERVICIO Y AVERÍAS POSICIONALES ... 33
13 GOLPE DE ATAQUE ... 33
13,1 CARACTERÍSTICAS DEL GOLPE DE ATAQUE ... 33
13,2 RESTRICCIONES DEL GOLPE DE ATAQUE ... 33
13,3 FALLAS DEL GOLPE DE ATAQUE ... 34
14 BLOQUE ... 34
14,1 BLOQUEO ... 34
14,2 BLOQUEAR CONTACTO ... 35
14.3 BLOQUEO DENTRO DEL ESPACIO DEL OPONENTE ... 35
14,4 ÉXITOS DE BLOQUE Y EQUIPO ... 35
14,5 BLOQUEO DEL SERVICIO ... 35
14,6 FALLAS DE BLOQUEO ... 35

CAPÍTULO 5: **INTERRUPCIONES, RETRASOS E INTERVALOS** 36

15 INTERRUPCIONES ... 36
15,1 NÚMERO DE INTERRUPCIONES NORMALES DEL JUEGO ... 36
15,2 SECUENCIA DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO ... 36
15,3 SOLICITUD DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO ... 36
15,4 TIEMPOS FUERA ... 37
15,5 SUSTITUCIÓN ... 37
15,6 LIMITACIÓN DE SUSTITUCIONES ... 37
15,7 SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL ... 37
15,8 SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN O DESCALIFICACIÓN ... .38
15,9 SUSTITUCIÓN ILEGAL ... 38
15.10 PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN ... 38
15.11 SOLICITUDES INADECUADAS ... 39
16 RETRASOS DEL JUEGO ... 39
16,1 TIPOS DE RETRASOS ... 39
16,2 RETRASO DE SANCIONES 39
17 INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DEL JUEGO ... 40
17.1 LESIÓN / ENFERMEDAD ... 40
17.2 INTERFERENCIA EXTERNA ... 40
17.3 INTERRUPCIONES PROLONGADAS ... 40
18 INTERVALOS Y CAMBIO DE CANCHAS ... 41
18,1 INTERVALOS ... 41
18,2 CAMBIO DE TRIBUNALES ... 41

CAPÍTULO 6: **EL JUGADOR LIBERO** 42

19 EL JUGADOR LIBERO 42
19,1 DESIGNACIÓN DEL LIBERO 42
19,2 EQUIPO 42
19,3 ACCIONES QUE INVOLUCRAN AL LIBERO 42
19,4 REDESIGNACIÓN DE UN NUEVO LIBERO 44
19,5 RESUMEN 45

CAPÍTULO 7: **CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES** 46

20 REQUISITOS DE CONDUCTA 46
20,1 CONDUCTA DEPORTIVA 46
20,2 JUEGO LIMPIO 46
21 MALA CONDUCTA Y SUS SANCIONES 46
21,1 MALA CONDUCTA MENOR 46
21,2 MALA CONDUCTA QUE LLEVÓ A SANCIONES 47
21,3 ESCALA DE SANCIONES 47
21,4 APLICACIÓN DE SANCIONES POR MALA CONDUCTA 48
21,5 MALA CONDUCTA ANTES Y ENTRE SETS 48
21,6 RESUMEN DE MALA CONDUCTA Y TARJETAS UTILIZADAS 48

PARTE 2 - SECCIÓN 2: **LOS ÁRBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y SEÑALES DE MANO OFICIALES** 49

CAPÍTULO 8: **ÁRBITROS** **50**

22 EQUIPO DE ARBITRO Y PROCEDIMIENTOS 50
22,1 COMPOSICIÓN 50
22,2 PROCEDIMIENTOS 50
23 1st ÁRBITRO 51
23,1 LOCALIZACIÓN 51
23,2 AUTORIDAD 51
23,3 RESPONSABILIDADES 52
24 2Dakota del Norte ÁRBITRO 53
24,1 LOCALIZACIÓN 53
24,2 AUTORIDAD 53
24,3 RESPONSABILIDADES 54
25 ÁRBITRO DE DESAFÍO 54
25,1 LOCALIZACIÓN 54
25,2 RESPONSABILIDADES 54

26 ÁRBITRO DE RESERVA 55
26,1 LOCALIZACIÓN 55
26,2 RESPONSABILIDADES 55
27 ANOTADOR 56
27,1 LOCALIZACIÓN 56
27,2 RESPONSABILIDADES 56
28 ASISTENTE ANOTADOR 57
28,1 LOCALIZACIÓN 57
28,2 RESPONSABILIDADES 57
29 JUECES DE LÍNEA 58
29,1 LOCALIZACIÓN 58
29,2 RESPONSABILIDADES 58
30 SEÑALES OFICIALES 59
30,1 SEÑALES MANUALES DE LOS ÁRBITROS 59
30,2 SEÑALES DE BANDERA DE LOS JUECES DE LÍNEA 59

PARTE 2 - SECCIÓN 3: **DIAGRAMAS** 61

D1a AREA DE COMPETENCIA / CONTROL 62
D1b EL ÁREA DE JUEGO 63
D2 LA CANCHA DE JUEGO 64
D3 DISEÑO DE LA RED ..... sesenta y cinco
D4 POSICIÓN DE JUGADORES 66
D5a BOLA QUE CRUZA EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA LA CANCHA OPONENTE ... 67
BOLA D5b QUE CRUZA EL PLANO VERTICAL HACIA LA ZONA FRANCA DEL CONTRARIO 68
D6 PANTALLA COLECTIVA 69
D7 BLOQUE COMPLETADO 69
D8 ATAQUE DEL JUGADOR DE LA FILA DE ATRÁS 70
D9 ESCALAS DE ADVERTENCIAS Y SANCIONES Y SUS CONSECUENCIAS 71
D9a ADVERTENCIAS Y SANCIONES POR MALA CONDUCTA 71
D9b ADVERTENCIAS Y SANCIONES DE RETRASO 71
D10 UBICACIÓN DEL EQUIPO DE ÁRBITROS Y SUS ASISTENTES 72
D11 SEÑALES DE MANO OFICIALES DE LOS ÁRBITROS ..... 73-79 D12 SEÑALES DE BANDERA OFICIALES DE LOS JUECES DE LÍNEA 80-81

PARTE 3: **DEFINICIONES** 82

ÍNDICE 85

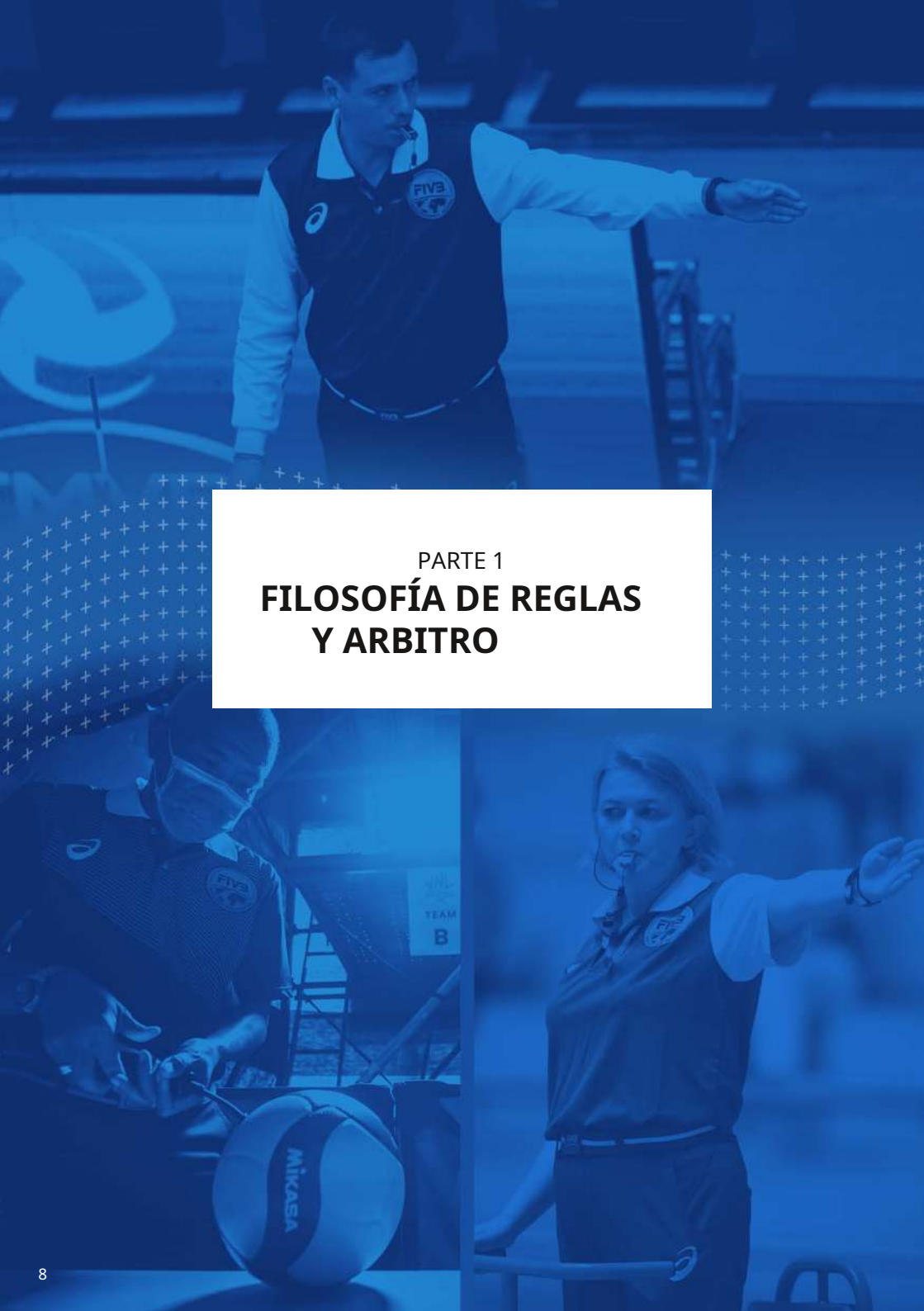
CARACTERISTICAS DEL JUEGO

El voleibol es un deporte que juegan dos equipos en una cancha dividida 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 por encima de la red para apoyarlo en el campo del adversario y evitar el mismo esfuerzo del adversario. El equipo tiene tres golpes para devolver el balón (además del contacto de bloqueo).

La pelota se pone en juego con un servicio: el servidor golpea la red a los oponentes. La jugada continúa hasta que la pelota está apoyada en el terreno de juego, sale "fuera" o un equipo no la devuelve correctamente.

En Voleibol, el equipo que gana un rally obtiene un punto (Rally Point System). Cuando el equipo receptor gana una jugada, gana un punto y el derecho a sacar, y sus jugadores rotan una posición en el sentido de las agujas del reloj.

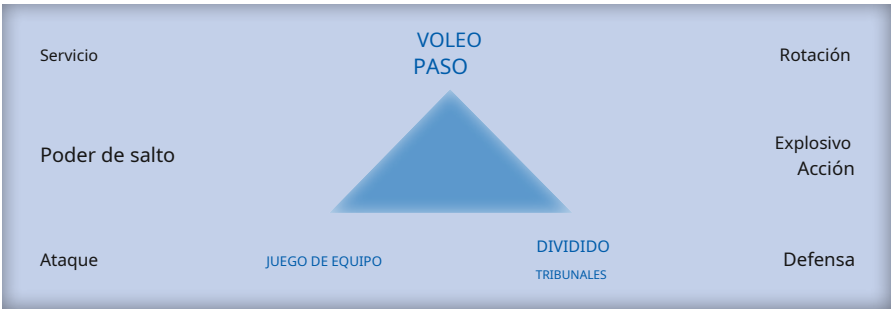


PARTE 1

FILOSOFÍA DE REGLAS Y ARBITRO

INTRODUCCIÓN

En todos los aspectos, el voleibol es uno de los deportes más importantes del mundo: tiene más federaciones afiliadas, mayores cifras de audiencia de televisión, más seguidores en las redes sociales, mayor número de jugadores registrados y recreativos, que casi cualquier otro deporte, y una imagen que es dinámica. , limpio y colorido, combinando deporte altamente competitivo y espectáculo de alto nivel.



William Morgan, el creador del juego, aún lo reconocería porque Voleibol ha conservado ciertos elementos distintivos y esenciales a lo largo de los años. Algunos de estos los comparte con otros juegos de red / pelota / raqueta: - Servicio - Rotación (turnándose para servir) - Ataque - Defensa - jugadores capaces de jugar en la red y en el fondo de la cancha. Pero el deporte ha avanzado. Es explosivo, es espectacular, es rápido y fluido, tiene jugadores atléticos haciendo cosas sensacionales en la cancha en lugares llenos de gente.

Además, el voleibol es único entre los juegos de red al insistir en que la pelota está en vuelo constante.
- una pelota voladora - y al permitir a cada equipo un grado de pase interno antes de que la pelota deba ser devuelta a los oponentes, creando un reparto amable de la pelota para producir igualdad de oportunidades para sumar puntos.

En los últimos años, la FIVB ha logrado grandes avances en la adaptación del juego a una audiencia moderna, liberalizando los criterios para el manejo de la pelota, presentando hasta dos jugadores defensivos especializados "Libero", introduciendo la tecnología con el Video Challenge System que brinda equidad al esfuerzo de los atletas y políticas alentadoras que promuevan el juego fluido para entretener al público, tanto en el lugar como en la pantalla.

EL TEXTO DE LAS REGLAS

Este texto está dirigido a un público amplio de Voleibol - jugadores, entrenadores, árbitros, espectadores, comentaristas y otros - porque la comprensión de las reglas permite un mejor juego y satisfacción personal - los entrenadores pueden crear una mejor estructura de equipo y tácticas, dando a los jugadores rienda suelta demostrar sus habilidades y comprender la relación entre las reglas escritas y las acciones reales en la cancha permite a los oficiales tomar mejores decisiones.

El voleibol es tanto recreativo como competitivo. El deporte recreativo se nutre del espíritu humano y promueve la “diversión” y la vida sana. La competencia permite a las personas exhibir lo mejor en capacidad, creatividad, libertad de expresión y espíritu de lucha. Las reglas están diseñadas y estructuradas para permitir que florezcan todas estas facetas.

EL ÁRBITRO DENTRO DE ESTE MARCO

La esencia de un buen árbitro radica en los conceptos de equidad, justicia y coherencia (estar ubicado en el medio de ambas canchas de juego es un símbolo de equilibrio). Juntos, estos permiten a los jugadores confiar en las acciones del árbitro. Sin embargo, el árbitro debe ser un facilitador en lugar de un controlador, un director de orquesta en lugar de un dictador, un promotor eficiente en lugar de un castigador "eficiente".

Al comprender la razón por la que se ha escrito una regla y al tener claro su propósito dentro del marco del "espectáculo", el árbitro se convierte en una gran parte de la producción exitosa general, mientras permanece en gran parte en segundo plano e interviene solo cuando es necesario. Podemos decir que un buen árbitro usará las reglas para hacer de la competencia una experiencia satisfactoria para todos los involucrados.

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

¡Involucrarse!

¡Mantén la pelota volando!

¡Entiende el juego!

PARTE 2

SECCIÓN 1: **JUEGO**

CAPÍTULO 1

INSTALACIONES Y EQUIPOS

Ver reglas

1 AREA DE JUEGO

El área de juego incluye la cancha de juego y la zona libre. Será rectangular y simétrico. 1.1, D1a, D1b

1.1 DIMENSIONES D2

El campo de juego es un rectángulo de 18 x 9 m, rodeado por una zona libre de 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 Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, la zona libre medirá 5 m desde las líneas laterales y 6,5 m desde las líneas de fondo. El espacio de juego libre medirá un mínimo de 12,5 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 rugosas o resbaladizas.

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, solo se permite una superficie de madera o sintética. Cualquier superficie debe ser aprobada previamente por la FIVB.

1.2.2 En las canchas cubiertas, la superficie de la cancha de juego debe ser de un color claro.

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, se requieren colores blancos para las líneas. Se requieren otros colores, diferentes entre sí, para el campo de juego y la zona libre. El terreno de juego puede ser de diferentes colores diferenciando la zona delantera y la zona trasera. 1,1, 1,3

1.2.3 En las canchas al aire libre se permite una pendiente de 5 mm por metro para el drenaje. 1.3Las líneas de corte hechas de materiales sólidos están prohibidas.

1.3 LÍNEAS EN LA CANCHA

D2

1.3.1 Todas las líneas tienen 5 cm de ancho. Deben ser de un color claro diferente al color del suelo y a cualquier otra línea. 1.2.2

1.3.2 Líneas limítrofes

Dos líneas laterales y dos líneas de fondo marcan el terreno de juego. Ambas líneas laterales1.1y las líneas de fondo se trazan dentro de las dimensiones del terreno de juego.

1.3.3 Línea central

El eje de la línea central divide la cancha de juego en dos canchas iguales de 9 x 9 m cada una; sin embargo, se considera que todo el ancho de la línea pertenece a ambos tribunales por igual. Esta línea se extiende por debajo de la red desde la línea lateral hasta la línea lateral. D2

1.3.4 Línea de ataque

En cada pista, una línea de ataque, cuyo borde trasero se dibuja a 3 m de distancia el eje de la línea central, marca la zona frontal. 1.3.3, 1.4.1

Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, la línea de ataque se extiende mediante la adición de líneas discontinuas desde las líneas laterales, con cinco líneas cortas de 15 cm de 5 cm de ancho, dibujadas a 20 cm entre sí hasta una longitud total de 1,75 m. D2

1.4 ZONAS Y AREAS

D1b, D2

1.4.1 Zona delantera 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D2

En cada pista, la zona de frente está limitada por el eje de la línea central y el borde trasero de la línea de ataque. 1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e

Se considera que la zona de frente se extiende más allá de las líneas laterales hasta el final de la zona libre. 1.1, 1.3.2

1.4.2 Zona de servicio

La zona de servicio es un área de 9 m de ancho detrás de cada línea de fondo.

Está limitado lateralmente por dos líneas cortas, cada una de 15 cm de largo, dibujadas 20 cm detrás de la línea de fondo como una extensión de las líneas laterales. Ambas líneas cortas están incluidas en el ancho de la zona de servicio. 1.3.2, 12, D1b

En profundidad, la zona de servicio se extiende hasta el final de la zona franca. 1.1

1.4.3 Zona de sustitución

La zona de sustitución está limitada por la extensión de ambas líneas de ataque hasta la mesa de anotadores. 1.3.4, 15.10.1, D1b

1.4.4 Zona de reemplazo de líbero

La zona de Reemplazo de Líbero es parte de la zona libre en el lado de los bancos de los equipos, limitada por la extensión de la línea de ataque hasta la línea de fondo. 19.3.2.7, D1b

1.4.5 Área de calentamiento

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, las áreas de calentamiento, de aproximadamente 3 x 3 m, están ubicadas en ambas esquinas del banco, fuera de la zona libre, donde no obstruirán la vista de los espectadores, o alternativamente detrás del equipo. banco, donde la tribuna comienza por encima de 2,5 m desde la superficie de la cancha. 24.2.5, D1a, D1b

1,5 TEMPERATURA

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

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, la temperatura máxima será determinada por el Delegado Técnico de la FIVB del partido.

1,6 ENCENDIENDO

La iluminación no debe ser inferior a 300 lux. 1

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, la iluminación en el área de juego no debe ser inferior a 2000 lux medidos a 1 m sobre la superficie del área de juego.

2 RED Y POSTES D3

2.1 ALTURA DE LA RED

2.1.1 Colocada verticalmente sobre la línea central hay una red cuyo techo se fija a una altura de 2,43 m para hombres y 2,24 m para mujeres. 1.3.3, 2.1.2

2.1.2 Su altura se mide desde el centro del terreno de juego. La altura de la red (sobre las dos líneas laterales) debe ser exactamente la misma y no debe exceder la altura oficial en más de 2 cm. 1.1, 1.3.2, 2.1.1

2.2 ESTRUCTURA

La red tiene 1 m de ancho (± 3 cm) y 9,50 a 10 m de largo (con 25 a 50 cm a cada lado de las bandas laterales), hecha de malla negra cuadrada de 10 cm. D3

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, junto con las regulaciones específicas de la competencia, la malla puede modificarse para facilitar la publicidad de acuerdo con los acuerdos de marketing.

En su parte superior se cose en toda su longitud una banda horizontal de 7 cm de ancho, hecha de doble lona blanca. Cada extremo de la banda tiene un agujero, a través del cual pasa un cordón, sujetando 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 pasa una cuerda. Esta cuerda sujeta la red a los postes y mantiene tensa su parte inferior.

2.3 BANDAS LATERALES

Dos bandas blancas se sujetan verticalmente a la red y se colocan directamente sobre cada línea lateral. 1.3.2, D3

Miden 5 cm de ancho y 1 m de largo y se consideran parte de la red.

2.4 ANTENA

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

Se fija una antena en el borde exterior de cada banda lateral. los2.3, D3las antenas se colocan en lados opuestos de la red.

Los 80 cm superiores de cada antena se extienden por encima de la red y están marcados con franjas de 10 cm de color contrastante, preferiblemente rojo y blanco.

Las antenas se consideran parte de la red y delimitan lateralmente el espacio de paso. 10.1.1, D3, D5a, D5b

2.5 PUBLICACIONES

2.5.1 Los postes que sostienen la red se colocan a una distancia de 0,50-1,00 m fuera de las líneas laterales. Tienen 2,55 m de altura y preferiblemente regulables. D3

Para todas las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, los postes que sostienen la red se colocan a una distancia de 1 m fuera de las líneas laterales y deben estar acolchados.

2.5.2 Los postes son redondeados y lisos, fijados al suelo sin cables. No habrá dispositivos peligrosos u obstructores.

2.6 EQUIPAMIENTO ADICIONAL

Todo el equipo adicional está determinado por las regulaciones de la FIVB.

3 PELOTAS

3.1 NORMAS

El balón deberá ser esférico, fabricado con una funda flexible de cuero o cuero sintético con una vejiga en el interior, de goma o 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 pelotas utilizadas en las competiciones oficiales internacionales deben cumplir con los estándares de la FIVB.

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

Su presión interior será de 0,30 a 0,325 kg / cm_2 (4,26 a 4,61 psi) (294,3 a 318,82 mbar o hPa).

3.2 UNIFORMIDAD DE BOLAS

Todas las pelotas utilizadas en un partido deben tener los mismos estándares en cuanto a circunferencia, peso, presión, tipo, color, etc. 3.1

Las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, así como los Campeonatos Nacionales o de Liga, deben jugarse con balones aprobados por la FIVB, a menos que sea por acuerdo de la FIVB.

3.3 SISTEMA DE RECUPERACIÓN DE BOLAS

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, se utilizarán cinco balones. En este caso, se colocan seis recogepelotas, uno en cada esquina de la zona libre y otro detrás de cada árbitro. D10

CAPITULO 2
PARTICIPANTES

Ver reglas

4 EQUIPOS

4.1 COMPOSICIÓN DEL EQUIPO

4.1.1 Para el partido, un equipo puede constar de hasta 12 jugadores, más 5.2, 5.3

- Cuerpo técnico: un entrenador, **un máximo de dos entrenadores asistentes,**
- Personal médico: uno **terapeuta de equipo** y un médico.

Solo los que figuran en la hoja de puntuación pueden normalmente entrar en el Área de Competición / Control y participar en el calentamiento oficial y en el partido.

Para competencias FIVB, mundiales y oficiales para personas mayores:

Se pueden registrar hasta 14 jugadores en la hoja de puntuación y jugar en un partido.

Los cinco miembros del personal máximo en el banco (incluido el entrenador) son elegidos por el entrenador mismo, pero deben figurar en la hoja de puntuación y estar registrados en el O-2 (bis).

El director del equipo y / o el periodista del equipo no pueden sentarse en el banco ni detrás del mismo en el área de control.

Cualquier médico o terapeuta de equipo utilizado en las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB debe ser parte de la Delegación oficial y estar acreditado de antemano por la FIVB. Sin embargo, para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB para Seniors, si no están incluidos como miembros en el banco del equipo, deben sentarse contra la cerca de delimitación, dentro del Área de Control de Competencia o sentarse en un lugar especial indicado en el Manual de Competencia Específico. y solo podrá intervenir si lo invitan los árbitros para hacer frente a una emergencia de los jugadores. El terapeuta del equipo (incluso si no está en el banco) puede ayudar con el calentamiento hasta el inicio de la sesión oficial de calentamiento en red. D1a 7.2.1

El Reglamento Oficial de cada evento se encontrará en el Manual de Competencia Específico.

4.1.2 Uno de los jugadores es el capitán del equipo, que se indicará en la 5.1Hoja de puntuaciones.

4.1.3 Solo los jugadores registrados en la hoja de anotación pueden entrar a la cancha y jugar en el partido. Una vez que el entrenador y el capitán del equipo hayan firmado la hoja de anotación (lista de equipo para la hoja de anotación electrónica), los jugadores registrados no se pueden cambiar. 1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2

4.2 UBICACIÓN DEL EQUIPO

4.2.1 Los jugadores que no estén 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. 1.4.5, 5.2.3, 7.3.3

Los bancos de los equipos se encuentran al lado de la mesa de anotadores, afuera D1a, D1bla zona franca.

4.2.2 Solo los miembros de la composición del equipo pueden ingresar al área de juego, sentarse en el banco durante el partido y participar en la sesión de calentamiento oficial. 4.1.1, 7.2

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 áreas de calentamiento; 1.4.5, D1a, D1b

4.2.3.2 durante los tiempos muertos: en la zona libre detrás de la pista. 1.3.3, 15.4

4.2.4 Durante los intervalos establecidos, los jugadores pueden calentar usando balones dentro de su propia zona libre. 18,1

4.3 EQUIPO

El equipo de un jugador consiste en una camiseta, pantalones cortos, calcetines (el uniforme) y calzado deportivo.

4.3.1 El color y el diseño de las camisetas, pantalones cortos y calcetines deben ser uniformes para el equipo. *(excepto el Libero)*. Los uniformes deben estar limpios. 4.1, 19.2

4.3.2 Los zapatos deben ser ligeros y flexibles con suelas de goma o composite sin tacones.

4.3.3 Las camisetas de los jugadores deben estar numeradas del 1 al 20. 4.3.3.2

En las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB para Seniors, donde se usan escuadrones de juego más grandes, los números pueden extenderse.

4.3.3.1 El número debe colocarse en la camiseta en el centro de la parte delantera y trasera. El color y brillo de los números debe contrastar con el color y brillo de las camisetas.

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 espalda. La franja que forma los números tendrá un ancho mínimo de 2 cm.

4.3.4 El capitán del equipo debe tener en su camiseta una raya de 8 x 2 cm. subrayando el número en el pecho. 5.1

4.3.5 Está prohibido llevar uniformes de un color diferente al de la 19,2otros jugadores *(excepto los Liberos)*, y / o sin números oficiales.

4.4 CAMBIO DE EQUIPO

El 1st El árbitro puede autorizar a uno o más jugadores: 23

4.4.1 jugar descalzo;

4.4.2 para cambiar uniformes mojados o dañados entre juegos o después de la sustitución, siempre que el color, el diseño y el número de los nuevos uniformes sean los mismos; 4,3, 15,5

4.4.3 jugar con trajes de entrenamiento en clima frío, siempre que sean del mismo color y diseño para todo el equipo *(excepto 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 llevar objetos que puedan causar lesiones o dar una ventaja artificial al jugador.

4.5.2 Los jugadores pueden usar anteojos o lentes bajo su propio riesgo.

4.5.3 Se pueden usar almohadillas de compresión (dispositivos acolchados de protección contra lesiones) para protección o soporte.

Para competencias FIVB, Mundiales y Oficiales para Seniors, estos dispositivos deben ser del mismo color que la parte correspondiente del uniforme. También se pueden usar colores negro, blanco o neutro siempre que todos los jugadores que usan usen el mismo color.

5 LIDERES DE EQUIPO

Tanto el capitán del equipo como el entrenador son responsables de la conducta y disciplina de los miembros de su equipo. 20

Los Liberos pueden ser capitanes de equipo o en juego.

5.1 CAPITÁN

5.1.1 ANTES DEL PARTIDO, el capitán del equipo representa a su equipo en el sorteo y luego firma la hoja de anotación. 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 en juego. Cuando el capitán del equipo no está en la cancha, el entrenador o el capitán del equipo debe asignar a otro jugador en la cancha, para que asuma el rol de capitán en juego. Este capitán en juego mantiene sus responsabilidades hasta que sea sustituido, o el capitán del equipo regrese a jugar, o el set termine. 15.2.1

Cuando la pelota está fuera de juego, solo el capitán en juego está autorizado a hablar con los árbitros: 8.2

5.1.2.1 para solicitar una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas, y también para presentar las solicitudes o preguntas de sus compañeros de equipo. Si el capitán en juego no está de acuerdo con la explicación del 1st árbitro, él / ella puede optar por protestar contra tal decisión e inmediatamente indica al 1st árbitro que se reserva el derecho de registrar una protesta oficial en la hoja de anotación al final del partido; 23.2.4

5.1.2.2 para pedir autorización:

a) para cambiar todo o parte del equipo, 4.3, 4.4.2

b) verificar las posiciones de los equipos, 7,4, 7,6

c) controlar el suelo, la red, el balón, etc .; 1,2, 2, 3

5.1.2.3 en ausencia del entrenador, a menos que el equipo tenga un entrenador asistente que haya superado las funciones del entrenador para solicitar tiempos muertos y sustituciones. 5.2, 5.3, 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 el acta para ratificar el resultado; 25.2.3.3

5.1.3.2 puede, cuando haya sido notificado a su debido tiempo al 1st árbitro, confirmar y registrar en la hoja de puntuación una protesta oficial con respecto a 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 Durante todo el partido, el entrenador dirige el juego de su equipo desde fuera del terreno de juego. Selecciona las alineaciones iniciales, los suplentes y toma los tiempos muertos. En estas funciones su oficial de contacto es el 2Dakota del Norte 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 anotación 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, da los 2Dakota del Norte el árbitro o el anotador la (s) hoja (s) de alineación debidamente cumplimentada y firmada; Si se utilizan aplicaciones de tableta, la transmisión electrónica de la alineación se considera oficial automáticamente. 7.3.2, 7.4, 7.6

5.2.3.2 se sienta en el banco del equipo más cercano al anotador, pero puede dejarlo; 4.2

5.2.3.3 solicita tiempos muertos 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 de pie 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, si se encuentra en la esquina del Área de Control de Competición, sin molestar. o retrasar el partido. Si el área de calentamiento está situada detrás del banco del equipo, entonces el entrenador puede moverse desde la extensión de la línea de ataque hasta el final de la cancha de su equipo, pero sin obstruir la vista de los jueces de línea.

1.3.4, 1.4.5, D1a, D1b, D2

5.3 ASISTENTE DEL ENTRENADOR

5.3.1 El entrenador asistente se sienta en el banco del equipo, pero no tiene derecho a intervenir en el partido.

4.2.1

5.3.2 Si el entrenador tiene que dejar su equipo por cualquier motivo, incluida una sanción, pero excluyendo el ingreso a la cancha como jugador, un entrenador asistente puede asumir las funciones de entrenador durante la ausencia, una vez confirmado al árbitro por el capitán en juego.

5.1.2.3, 5.2

CAPÍTULO 3

FORMATO DE JUEGO

		Ver reglas
6	**PARA ANOTAR UN PUNTO, GANAR UN SET Y EL PARTIDO**	
6.1	PARA ANOTAR UN PUNTO	
6.1.1	Punto	
	Un equipo anota un punto:	
6.1.1.1	aterrizando con éxito la pelota en la cancha del oponente;	8.3
6.1.1.2	cuando el equipo contrario comete una falta;	6.1.2
6.1.1.3	cuando el equipo oponente recibe una penalización.	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 se cometen dos o más faltas sucesivamente, solo se cuenta la primera;	
6.1.2.2	Si los oponentes cometen dos o más faltas simultáneamente, un	D11 (23)Se llama DOBLE FALLA y se repite la jugada.
6.1.3	**Rally y rally completado**	
	A **reunión** es la secuencia de acciones de juego desde el momento en que el sacador realiza el saque hasta que el balón está fuera de juego. A**rally completado**es la secuencia de acciones de juego que resulta en la concesión de un punto.	8.1, 8.2, 12.2.2.1, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9
	Esto incluye: - la concesión de una pena - Pérdida de servicio por golpe de servicio realizado después del límite de tiempo.	21.3.1 12.4.4
6.1.3.1	Si el equipo que saca gana una jugada, anota un punto y continúa sirviendo.	
6.1.3.2	Si el equipo receptor gana una jugada, anota un punto y debe servir a continuación.	
6.2	PARA GANAR UN SET	D11 (9)
	Un conjunto (excepto el decisivo 5th set) lo gana el equipo que primero anota 25 puntos con una ventaja mínima de dos puntos. En el caso de un empate 24-24, el juego continúa hasta lograr una ventaja de dos puntos (26-24; 27-25; etc.).	6.3.2

6.3 PARA GANAR EL PARTIDO

D11 (9)

6.3.1 El partido lo gana el equipo que gana tres sets. 6.2

6.3.2 En caso de empate 2-2, el 5 decisivo$_{th}$ El set se juega a 15 puntos con una ventaja mínima de 2 puntos. 7.1

6.4 EQUIPO INCOMPLETO E INCOMPLETO

6.4.1 Si un equipo se niega a jugar después de haber sido convocado para hacerlo, se declara en rebeldía y pierde el partido con el resultado 0-3 para el partido y 0-25 para cada set. 6.2, 6.3

6.4.2 Un equipo que, sin motivo justificado, no se presente en el terreno de juego a tiempo, se declara en rebeldía 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 oponente recibe los puntos, o los puntos y los sets, necesarios para ganar el set o el partido. El equipo incompleto conserva sus puntos y sets. 6.2, 6.3, 7.3.1

7 ESTRUCTURA DEL JUEGO

7.1 EL TOSS

Antes del partido, el 1$_{st}$ El árbitro realiza un sorteo para decidir sobre el primer saque 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:

CUALQUIERA

7.1.2.1 el derecho a servir o recibir el servicio, 12.1.1

O

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 han tenido 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 las competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, los equipos tendrán derecho a un período de calentamiento de 10 minutos juntos en la red.

7.2.2 Si alguno de los capitanes solicita calentamientos oficiales separados (consecutivos) en el 7.2.1net, a los equipos se les permite 3 minutos cada uno o 5 minutos cada uno.

7.2.3 En el caso de calentamientos oficiales consecutivos, el equipo que tiene la primera 7.1.2.1, 7.2.2el servicio toma el primer turno en la red.

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, todos los jugadores deben usar uniforme de juego para el Protocolo completo y el calentamiento.

7.3 ALINEACIÓN INICIAL DEL EQUIPO

7.3.1 Siempre debe haber seis jugadores por equipo en juego. 6.4.3

La alineación inicial del equipo indica el orden de rotación de los jugadores en la cancha. Este orden debe mantenerse durante todo el set. 7,6

7.3.2 Antes del inicio de cada set, el entrenador debe presentar la alineación inicial de su equipo en una hoja de alineación o mediante el dispositivo electrónico, si se utiliza. La hoja se entrega, debidamente cumplimentada y firmada, al 2Dakota del Norte árbitro o el anotador - o enviado electrónicamente directamente al e-anotador. 5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2

7.3.3 Los jugadores que no están en la alineación inicial de un set son los suplentes. 7.3.2, 15.5para ese conjunto (excepto los Liberos).

7.3.4 Una vez que la hoja de alineación se ha entregado a la 2Dakota del Norte árbitro o anotador, no se puede autorizar ningún cambio en la alineación sin una sustitución regular. 15.2.2, 15.5, D11 (5)

7.3.5 Discrepancias entre la posición de los jugadores en la cancha y en la alineación 24.3.1hoja se tratan de la siguiente manera:

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 que figuran en la hoja de alineación; no habrá sanción; 7.3.2

7.3.5.2 cuando, antes del comienzo del set, se encuentra que algún jugador en la cancha no está registrado en la hoja de alineación de ese set, este jugador debe ser cambiado para ajustarse a la hoja de alineación - no habrá sanción; 7.3.2

7.3.5.3 sin embargo, si el entrenador desea mantener en la cancha a dicho jugador (s) no inscrito, debe solicitar sustituciones regulares, mediante el uso de la señal con la mano correspondiente, que luego se registrará en la hoja de anotación. 15.2.2, D11 (5)

Si más tarde se descubre una discrepancia entre las posiciones de los jugadores y la hoja de alineación, el equipo culpable debe volver a las posiciones correctas. Los puntos del oponente siguen siendo válidos y además reciben un punto y el próximo servicio. Todos los puntos anotados por el equipo culpable desde el momento exacto de la falta hasta el descubrimiento de la falta son cancelados.

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, obtienen un punto y un servicio. El equipo en falta perderá todos los puntos y / o sets (0:25, si es necesario) ganados desde el momento en que el jugador no registrado ingresó a la cancha, y deberá presentar una hoja de alineación revisada y enviar un nuevo jugador registrado. en la cancha, en la posición del jugador no registrado. 6.1.2, 7.3.2

7.4 POSICIONES

D4

En el momento en que el servidor golpea la pelota, cada equipo debe colocarse 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 se numeran de la siguiente manera:

7.4.1.1 los tres jugadores a lo largo de la red son jugadores de primera línea y ocupan las posiciones 4 (frontal izquierda), 3 (frontal central) y 2 (frontal derecha);

7.4.1.2 los otros tres son zagueros que ocupan las posiciones 5 (atrás a la izquierda), 6 (atrás al centro) y 1 (atrás a la derecha).

7.4.2 Posiciones relativas entre jugadores:

7.4.2.1 cada jugador de la línea trasera debe estar ubicado más atrás de la línea central que el jugador de la línea delantera correspondiente;

7.4.2.2 Los jugadores de la primera línea y los de la zaga, 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 pies en contacto con el suelo (el último contacto con el suelo fija la posición del jugador), de la siguiente manera: D4

7.4.3.1 cada jugador de la zaga debe estar al mismo nivel o tener al menos una parte de un pie más lejos de la línea central que el pie delantero del jugador de la primera línea correspondiente; 1.3.3, 7.4.2.1, 7.4.3

7.4.3.2 Cada jugador del lado derecho (izquierdo) debe estar al mismo nivel o tener al menos una parte de un pie más cerca de la línea lateral derecha (izquierda) que el pie más alejado de la línea lateral derecha (izquierda) de los otros jugadores en esa fila. 1.3.2, 7.4.1.2, 7.4.2.2, 7.4.3

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 FALLO 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 pelota. Cuando un jugador está en la cancha a través de una sustitución ilegal y el juego se reinicia, 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 una falta de servicio en el momento del golpe de servicio, 12.4, 12.7.1la falta del servidor se cuenta antes de una falta de posición.

7.5.3 Si el servicio se vuelve defectuoso después del golpe de servicio, es la falta de posición. 12.7.2eso será contado.

7.5.4 Un error de posición tiene 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 rectificarse. 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 el orden de servicio y las posiciones de los jugadores a lo largo del set. 7.3.1, 7.4.1, 12,2

7.6.2 Cuando el equipo receptor ha obtenido el derecho a sacar, sus jugadores rotan una posición en el sentido de las agujas del reloj: el jugador en la posición 2 rota a la posición 1 para sacar, el jugador en la posición 1 rota a la posición 6, etc. 12.2.2.2

7.7 FALLA DE ROTACIÓN D11 (13)

7.7.1 Se comete una falta de rotación cuando el SERVICIO no se realiza según el orden de rotación. Conduce a las siguientes consecuencias en orden: 7.6.1, 12

7.7.1.1 el anotador detiene el juego por el timbre; el oponente gana un punto y6.1.3próximo servicio;

Si la falta de rotación se determina solo después de la finalización de la jugada que comenzó con una falta de rotación, solo se otorga un punto al oponente, independientemente del resultado de la jugada jugada.

7.7.1.2 se debe rectificar el orden de rotación del equipo defectuoso; 7.6.1

7.7.2 Además, el anotador debe determinar el momento exacto en que se cometió la falta, y todos los puntos anotados posteriormente por el equipo culpable deben ser cancelados. Los puntos del oponente siguen siendo válidos. 25.2.2.2

Si ese momento no se puede determinar, no se requiere cancelación de punto (s) 6.1.3lugar, y un punto y servicio al oponente es la única sanción.

CAPÍTULO 4
ACCIONES DE JUEGO

		Ver reglas
8	**ESTADOS DE JUEGO**	
8.1	BOLA EN JUEGO	
	La pelota está en juego desde el momento del golpe del servicio autorizado. 12, 12,3por el 1st árbitro.	
8.2	BOLA FUERA DE JUEGO	
	El balón está fuera de juego en el momento de la falta pitada por uno de los árbitros; en ausencia de falta, en el momento del pitido.	
8.3	BOLA "EN"	D11 (14), D12 (1)
	La pelota está "adentro" si en cualquier momento de su contacto con el suelo, alguna parte de la pelota toca la cancha, incluidas las líneas limítrofes.	1.1, 1.3.2
8.4	BALÓN FUERA"	
	La pelota está "fuera" cuando:	
8.4.1	todas las partes del balón que entran en contacto con el suelo están completamente fuera de las líneas limítrofes;	1.3.2, D11 (15), D12 (2)
8.4.2	toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona fuera de juego;	D11 (15), D12 (4)
8.4.3	toca las antenas, cuerdas, postes o la propia red fuera de las bandas laterales;	2.3, D3, D5a, D11 (15), D12 (4)
8.4.4	cruza el plano vertical de la red parcial o totalmente fuera del espacio de cruce, excepto en el caso de la Regla 10.1.2;	2.3, D5a, D5b, D11 (15), D12 (4)
8.4.5	atraviesa completamente el espacio inferior debajo de la red.	23.3.2.3f, D5a, D11 (22)

9 JUGANDO LA BOLA

Cada equipo debe jugar dentro de su propia área y espacio de juego (excepto la Regla 10.1.2). Sin embargo, la pelota puede ser recuperada más allá de su propia zona libre y sobre la mesa de puntuación en su extensión completa. D1b

9.1 ÉXITOS DE EQUIPO

Un golpe es cualquier contacto con la pelota por parte de 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 TOQUES". 14.4.1

9.1.1 CONTACTOS CONSECUTIVOS

Un jugador no puede golpear la pelota dos veces consecutivas. *(excepto las Reglas 9.2.3, 14.2 y 14.4.2).* 9.2.3, 14.2, 14.4.2

9.1.2 CONTACTOS SIMULTÁNEOS

Dos o tres jugadores pueden tocar el balón al mismo tiempo.

9.1.2.1 Cuando dos (o tres) compañeros de equipo tocan el balón simultáneamente, se cuenta como dos (o tres) toques (a excepción del bloqueo). Si alcanzan la pelota, pero solo uno de ellos la toca, se cuenta un golpe. Una colisión de jugadores no constituye una falta.

9.1.2.2 Cuando dos oponentes tocan el balón simultáneamente sobre la red y el balón permanece en juego, el equipo que recibe el balón tiene derecho a otros tres toques. Si una pelota de este tipo sale "fuera", es culpa del equipo del lado opuesto.

9.1.2.3 Si los golpes simultáneos de dos oponentes por encima de la red provocan un contacto prolongado con el balón, el juego continúa.

9.1.3 GOLPE ASISTIDO

Dentro del área de juego, un jugador no puede apoyarse en un 1compañero de equipo o cualquier estructura / objeto para golpear la pelota.

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. 1.3.3, 11.4.4

9.2 CARACTERÍSTICAS DEL HITLa pelota puede

9.2.1 tocar cualquier parte del cuerpo.

9.2.2 La pelota no debe ser atrapada y / o lanzada. Puede rebotar en cualquier dirección. 9.3.3, D11 (16)

9.2.3 La pelota puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos se realicen simultáneamente.

Excepciones:

9.2.3.1 en el bloqueo, uno o más jugadores pueden hacer contactos consecutivos, 14.1.1, 14.2siempre que los contactos se produzcan durante una acción;

9.2.3.2 en el primer golpe del equipo, el balón puede tocar varias partes del cuerpo de forma consecutiva, siempre que los contactos se produzcan durante una acción. 9,1, 14,4

9.3 FALTAS EN EL JUEGO DE BALÓN

9.3.1 CUATRO TOQUES: un equipo golpea el balón cuatro veces antes de devolverlo. 9.1, D11 (18)

9.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero de equipo o en cualquier estructura / 9.1.3Objeto para golpear la pelota dentro del área de juego.

9.3.3 RECOGIDA: la pelota es atrapada y / o lanzada; no rebota de9.2.2, D11 (16)el golpe.

9.3.4 DOBLE CONTACTO: un jugador golpea la pelota dos veces seguidas o la pelota 9.2.3, D11 (17) contacta sucesivamente con varias partes de su cuerpo.

10 BOLA EN LA RED

10.1 BOLA CRUZANDO LA RED

10.1.1 La pelota enviada al campo del oponente debe pasar por encima de 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 a continuación, por la parte superior de la red; 2.2

10.1.1.2 a los lados, por las antenas y su extensión imaginaria; 2.4

10.1.1.3 arriba, por el techo.

10.1.2 El balón que haya cruzado el plano de la red hacia la zona libre del adversario total o parcialmente por el espacio exterior, podrá ser devuelto dentro de los golpes de equipo, siempre que: 9.1, D5b

10.1.2.1 el jugador no toca la cancha del oponente; 11.2.2

10.1.2.2 el balón, cuando se reproduce, vuelve a cruzar el plano de la red total o parcialmente 11.4.4, D5b a través del espacio externo en el mismo lado de la cancha.

El equipo oponente no puede evitar tal acción.

10.1.3 El balón que se dirige hacia el campo contrario 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 TOCA LA RED

Al cruzar la red, la pelota puede tocarla. 10.1.1

10,3 BOLA EN LA RED

10.3.1 Una pelota introducida en la red puede recuperarse dentro de los límites de los tres golpes de equipo. 9.1

10.3.2 Si la pelota rasga la malla de la red o la derriba, la jugada se cancela y se vuelve a jugar.

11 JUGADOR EN LA RED

11,1 LLEGANDO MÁS ALLÁ DE LA RED

11.1.1 En el bloqueo, un jugador puede tocar el balón más allá de la red, siempre que no interfiera con el juego del oponente antes del golpe de ataque de este último. 14,1, 14,3

11.1.2 Después de un golpe de ataque, un jugador puede 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 Está permitido penetrar en el espacio del oponente debajo de la red, siempre que esto no interfiera con el juego del oponente.

11.2.2 Penetración en el campo del oponente, más allá de la línea central: 1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)

11.2.2.1 Se permite tocar la cancha del oponente con un pie (pies), siempre que que alguna parte del pie (pies) penetrante permanece en contacto o directamente sobre la línea central y esta acción no interfiere con el juego del oponente; 1.3.3, D11 (22)

11.2.2.2 tocar el campo del oponente con cualquier parte del cuerpo por encima de los pies está permitido siempre que no interfiera con el juego del oponente. 1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)

11.2.3 Un jugador puede entrar en la cancha del oponente después de que el balón salga 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 CONTACTO CON LA RED

11.3.1 El contacto con la red por parte de un jugador entre las antenas, durante la acción de jugar el balón, es una falta. 11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, D3

La acción de jugar la pelota incluye (entre otras) despegar, golpear (o intentar) y aterrizar con seguridad, listo para una nueva acción.

11.3.2 Los jugadores pueden tocar el poste, las cuerdas o cualquier otro objeto fuera de las antenas, incluida la propia red, siempre que no interfiera con el juego (excepto la Regla 9.1.3). D3

11.3.3 Cuando la pelota entra en la red y hace que toque a un oponente, no se comete falta.

11,4 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED

11.4.1 Un jugador toca la pelota 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 11.2.1espacio del oponente debajo de la red.

11.4.3 El pie (pies) de un jugador penetra completamente en la cancha del oponente. 11.2.2.2, D11 (22)

11.4.4 Un jugador interfiere con el juego por (entre otros): D11 (19)

- tocar la red entre las antenas o la antena misma durante su acción de jugar el balón, 11.3.1
- usar la red entre las antenas como apoyo o ayuda estabilizadora
- crear una ventaja injusta sobre el oponente al tocar la red
- realizar acciones que obstaculicen el intento legítimo de un oponente de jugar el balón,
- agarrar / aferrarse a la red

Cualquier jugador que esté cerca de la pelota mientras se juega, y que él mismo esté tratando de jugarla, se considera en la acción de jugar la pelota, incluso si no se hace contacto con ella.

Sin embargo, tocar la red fuera de la antena no se considera falta (excepto por la Regla 9.1.3).

12 SERVICIO

El saque es el acto de poner el balón en juego, por parte del lateral derecho, colocado en la zona de saque. 1.4.2, 8.1, 12.4.1

12,1 PRIMER SERVICIO EN UN SET

12.1.1 El primer saque del primer set, así como el del 5 decisivo$_{th}$ el set es ejecutado por el equipo determinado por el sorteo. 6.3.2, 7.1

12.1.2 Los otros sets se iniciarán con el servicio del equipo que no sacó primero en el set anterior.

12,2 ORDEN DE SERVICIO

12.2.1 Los jugadores deben seguir el orden de servicio registrado en la hoja de alineación. 7.3.1, 7.3.2

12.2.2 Después del primer servicio en un set, el jugador que servirá se determina como 12,1 sigue:

12.2.2.1 cuando el equipo que saca gana la jugada, el jugador (o su sustituto) 6.1.3, 15.5quien sirvió antes, vuelve a servir;

12.2.2.2 cuando el equipo receptor gana la jugada, gana el derecho a sacar y rota antes de servir. El jugador que se mueve de la posición delantera a la posición trasera derecha servirá. 6.1.3, 7.6.2

12,3 AUTORIZACION DEL SERVICIO

El 1st El árbitro autoriza el saque, después de haber comprobado que los dos equipos están listos para jugar y que el servidor está en posesión del balón. 12, D11 (1)

12,4 EJECUCIÓN DEL SERVICIO D11 (10)

12.4.1 La pelota se golpeará con una mano o con cualquier parte del brazo después de ser lanzada o soltada de la (s) mano (s).

12.4.2 Solo se permite un lanzamiento o lanzamiento de la pelota. Está permitido botar o mover el balón con las manos.

12.4.3 En el momento del golpe de servicio o del despegue para un servicio de salto, el servidor no debe tocar la cancha (la línea de fondo incluida) o el piso fuera de la zona de servicio. 1.4.2, 29.2.1.4, D11 (22), D12 (4)

Después del golpe, puede dar un paso o aterrizar fuera de la zona de servicio o dentro de la cancha.

12.4.4 El servidor debe golpear la pelota dentro de los 8 segundos posteriores a la 1st árbitro silba 12,3, D11 (11)para servicio.

12.4.5 Un servicio ejecutado antes del silbato del árbitro se cancela y se repite. 12,3

12,5 PONER EN PANTALLA D6, D11 (12)

12.5.1 Los jugadores del equipo que saca no deben impedir que su oponente, a través de una pantalla individual o colectiva, vea el golpe de servicio y la trayectoria de vuelo de la pelota. 12.5.2

12.5.2 Un jugador o un grupo de jugadores del equipo que saca hacen una pantalla moviendo los brazos, saltando o moviéndose hacia los lados durante la ejecución del servicio, o colocándose agrupados, para que tanto el golpe del servicio como la trayectoria de vuelo del La pelota se esconde hasta que la pelota alcanza el plano vertical de la red. Si cualquiera de los dos debe ser visible para el equipo receptor, esta no es una pantalla. 12,4, D6

12,6 FALTAS REALIZADAS DURANTE EL SERVICIO

12.6.1 Sirviendo faltas.

Las siguientes faltas dan lugar 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 la orden de servicio, — 12,2

12.6.1.2 no ejecuta el servicio correctamente. — 12,4

12.6.2 Fallos después del golpe de servicio.

Después de que la pelota ha sido golpeada correctamente, el servicio se convierte en falta (a menos que un jugador esté fuera de posición) si la pelota: — 12.4, 12.7.2

12.6.2.1 toca a un jugador del equipo que saca o no cruza el plano vertical de la red completamente a través del espacio de cruce; — 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, D11 (19)

12.6.2.2 se "apaga"; — 8,4, D11 (15)

12.6.2.3 pasa sobre una pantalla. — 12,5, D11 (12)

12,7 AVERÍAS DE SERVICIO Y AVERÍAS POSICIONALES

12.7.1 Si el servidor comete una falta en el momento del golpe de servicio (ejecución incorrecta, orden de rotación incorrecto, 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 (se apaga, pasa una pantalla, etc.), la falta de posición se ha producido primero y es sancionada. — 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, se permite inclinar la pelota solo si la pelota 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 el balón cruza completamente el plano vertical de la red o es tocado por un oponente.

13,2 RESTRICCIONES DEL GOLPE DE ATAQUE

13.2.1 Un jugador de la primera línea puede completar un golpe de ataque a cualquier altura, siempre que el contacto con la pelota se haya realizado dentro del propio espacio de juego del jugador (excepto las Reglas 13.2.4 y 13.3.6). — 7.4.1.1

13.2.2 Un jugador zaguero puede completar un golpe de ataque a cualquier altura desde detrás de la zona de frente: 1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, D8

13.2.2.1 en su despegue, el pie (pies) del jugador no debe haber tocado ni cruzado la línea de ataque; 1.3.4

13.2.2.2 después de su golpe, el jugador puede aterrizar dentro de la zona de frente. 1.4.1

13.2.3 Un zaguero también puede completar un golpe de ataque desde la zona de frente, si en el momento del contacto una parte del balón está por debajo del borde superior de la red. 1.4.1, 7.4.1.2, D8

13.2.4 A ningún jugador se le permite completar un golpe de ataque en el servicio del OPONENTE, cuando el balón está en la zona de frente y completamente por encima del borde superior de la red. 1.4.1

13,3 FALTAS DEL GOLPE DE ATAQUE

13.3.1 Un jugador golpea la pelota dentro del espacio de juego del equipo contrario. 13.2.1, D11 (20)

13.3.2 Un jugador golpea la pelota "fuera". 8,4, D11 (15)

13.3.3 Un zaguero completa un golpe de ataque desde la zona de frente, si en el momento del golpe la pelota está completamente por encima del borde superior de la red. 1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D11 (21)

13.3.4 Un jugador completa un golpe de ataque en el servicio del oponente, cuando el balón está en la zona de frente y completamente más alto que el borde superior de la red. 1.4.1, 13.2.4, D11 (21)

13.3.5 Un Líbero completa un golpe de ataque si en el momento del golpe la pelota está completamente por encima del borde 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 el borde superior de la red cuando la pelota proviene de un pase de dedo por encima de la cabeza de un Líbero en su zona de frente. 1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D11 (21)

14 CUADRA

14,1 BLOQUEO

14.1.1 El bloqueo es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar el balón que viene del oponente llegando más alto que el borde superior de la red, independientemente de la altura del contacto con el balón. Solo los jugadores de la primera línea pueden completar un bloqueo, pero en el momento del contacto con el balón, una parte del cuerpo debe estar más alta que el borde 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 pelota.

14.1.3 Bloque completado

Un bloqueo se completa cada vez que un bloqueador toca la pelota. D7

14.1.4 Bloque colectivo

Un bloqueo colectivo es ejecutado por dos o tres jugadores muy próximos y se completa cuando uno de ellos toca el balón.

14,2 BLOQUEAR CONTACTO

Los contactos consecutivos (rápidos y continuos) con el balón pueden ocurrir por parte de 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 D11 (20)

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 el balón más allá de la red antes de que un oponente haya ejecutado un golpe de ataque. 13.1.1

14,4 ÉXITOS DE BLOQUE Y EQUIPO

14.4.1 Un contacto de bloqueo no se cuenta como un golpe de equipo. En consecuencia, después de un contacto de bloqueo, un equipo tiene derecho a tres toques para devolver la pelota. 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 el balón durante el bloqueo. 14.4.1

14,5 BLOQUEO DEL SERVICIO 12, D11 (12)

Está prohibido bloquear el servicio de un oponente.

14,6 FALLAS DE BLOQUEO D11 (20)

14.6.1 El bloqueador toca la pelota en el espacio del OPONENTE antes de que el ataque del oponente golpee. 14.3

14.6.2 Un jugador zaguero o un Líbero completa un bloqueo o participa en un bloqueo completado. 14,1, 14,5, 19.3.1.3

14.6.3 Bloquear el servicio del oponente. La 14,5, D11 (12)

14.6.4 pelota se envía "fuera" del bloque. 8.4

14.6.5 Bloquear el balón en el espacio del oponente desde fuera de la antena. Un

14.6.6 Libero intenta un bloqueo individual o colectivo. 14.1.1, 19.3.1.3

CAPÍTULO 5

INTERRUPCIONES, RETRASOS E INTERVALOS

		Ver reglas
15	**INTERRUPCIONES**	
	Una interrupción es el tiempo entre un rally completo y el 1st silbato del árbitro para el próximo saque. El único **juego regular** Las interrupciones son TIEMPOS FUERA y SUSTITUCIONES.	6.1.3, 8.1, 8.2, 15,4, 15,5, 24.2.6
15,1	NÚMERO DE INTERRUPCIONES NORMALES DEL JUEGO	
	Cada equipo puede solicitar un máximo de dos tiempos muertos y seis sustituciones por set.	6.2, 15.4, 15.5
15,2	SECUENCIA DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO	
15.2.1	La solicitud de uno o dos tiempos muertos y una solicitud de sustitución por parte de cualquiera de los equipos pueden seguirse, dentro de la misma interrupción.	15,4, 15,5
15.2.2	Sin embargo, un equipo no está autorizado a realizar solicitudes consecutivas de sustitución 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 jugada completada entre dos solicitudes de sustitución separadas por parte del mismo equipo. (Excepción: una sustitución forzada debido a una lesión o expulsión / descalificación (15.5.2, 15.7, 15.8)).	6.1.3, 15.5
15.2.4	No está permitido solicitar ninguna interrupción regular del juego después de haber tenido una solicitud rechazada y sancionada con una advertencia de demora durante la misma interrupción (es decir, antes del final de la siguiente jugada completada).	16.1.2
15,3	SOLICITUD DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO	
15.3.1	Las interrupciones regulares del juego pueden ser solicitadas por el entrenador, o en ausencia del entrenador, por el entrenador asistente o por el capitán en juego, y solo por ellos.	5.1.2.3, 5.2.3.3, 5.3.2, 15
15.3.2	Se permite la sustitución antes del comienzo de un set, y debe ser 7.3.4registrado como una sustitución regular en ese conjunto.	

15,4 TIEMPOS FUERA

15.4.1 Las solicitudes de tiempo muerto deben realizarse mostrando la señal con la mano correspondiente, cuando el balón está fuera de juego y antes del silbato para el servicio. Todos los tiempos de espera solicitados duran 30 segundos. 6.1.3, 8.2, 12,3, D11 (4)

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, la duración de los tiempos muertos podría ajustarse si la FIVB aprueba dicha solicitud en base a la solicitud del organizador.

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB es obligatorio usar el timbre y luego la señal con la mano para solicitar tiempo muerto.

15.4.2 Durante todos los tiempos muertos, los jugadores en juego deben dirigirse a la zona libre cercana D1asu banco.

15,5 SUSTITUCIÓN

15.5.1 Una sustitución es el acto por el cual un jugador, que no sea el Líbero o su jugador de reemplazo, después de ser registrado por el anotador, ingresa al juego para ocupar la posición de otro jugador, quien debe abandonar la cancha en ese momento. 19.3.2.1, D11 (5)

15.5.2 Cuando la sustitución se ejecuta por lesión de un jugador en juego, esta puede ir acompañada por el entrenador (o capitán en juego) mostrando la señal con la mano correspondiente. 5.1.2.3, 5.2.3.3, 6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (5)

15,6 LIMITACIÓN DE SUSTITUCIONES

15.6.1 Un jugador de la alineación inicial puede dejar el juego, 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 la alineación. 7.3.1

15.6.2 Un jugador sustituto puede entrar al juego en lugar de un jugador de la alineación inicial, pero solo una vez por set, y solo puede ser sustituido por el mismo jugador inicial. 7.3.1

15,7 SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL

Un jugador (excepto el Libero) que no pueda continuar jugando debido a una lesión / enfermedad, o expulsión / descalificación debe ser sustituido legalmente. Si esto no es posible, el equipo tiene derecho a hacer una sustitución EXCEPCIONAL, más allá de los límites de la Regla 15.6. 15,6, 19,4,3, 21.3.2, 21.3.3, D11 (5)

Una sustitución excepcional significa que cualquier jugador que no esté en la cancha en el momento de la lesión / enfermedad / expulsión / descalificación, excepto el Líbero, el segundo Líbero o su jugador de reemplazo habitual, puede ser sustituido en el juego por el lesionado / enfermo / Jugador expulsado / descalificado. El jugador lesionado / enfermo / expulsado sustituido mediante una sustitución excepcional no puede volver a entrar al partido.

Una sustitución excepcional no puede contarse en ningún caso como una sustitución regular, pero debe registrarse en la hoja de anotación como parte del total de sustituciones en el set y el partido.

15,8 SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN O DESCALIFICACIÓN

Un jugador EXPULSADO o DESCALIFICADO debe ser sustituido inmediatamente mediante una sustitución legal. Si esto no es posible, el equipo tiene derecho a realizar una sustitución excepcional. Si esto no es posible, el equipo se declara INCOMPLETO.

6.4.3, 7.3.1, 15,6, 15,7, 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 si está involucrado un jugador no registrado.

15.9.2 Cuando un equipo ha realizado una sustitución ilegal y la jugada ha sido reanudado, 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 rectificarse,

15.9.2.3 se anulan los puntos anotados por el equipo culpable desde que se cometió la falta; 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 anotación y permitir la entrada y salida de los jugadores. 15.10, 24.2.6, 25.2.2.3

15.10.3.1 La solicitud real de sustitución comienza en el momento de la Entrada del jugador o jugadores sustitutos a la zona de sustitución, listos para jugar, durante una interrupción. El entrenador no necesita hacer una señal de sustitución con la mano, excepto si la sustitución es por lesión o antes del comienzo del set.

15.10.3.2 Si el jugador no está listo en el momento de la solicitud, la sustitución no se concede y el equipo es sancionado por demora. 16,2, D9

15.10.3.3 La solicitud de sustitución es reconocida y anunciada por el anotador o 2Dakota del Norte árbitro, mediante el uso del timbre o el silbato, respectivamente. El 2 Dakota del Norte El árbitro autoriza la sustitución. 24.2.6

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, se usan paletas numeradas para facilitar la sustitución (excepto cuando se usan dispositivos electrónicos para transmitir los datos al anotador).

15.10.4 Si un equipo tiene la intención de realizar simultáneamente más de una sustitución, 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 realizarse sucesivamente, un par de jugadores tras otro. Si una es ilegal, la legal se otorga y la ilegal se rechaza y está sujeta a una sanción por demora. — 1.4.3, 15.2.2

15.11 SOLICITUDES INADECUADAS

15.11.1 Es incorrecto solicitar una interrupción regular del juego: — 15

15.11.1.1 durante una jugada o en el momento o después del silbato para el saque, — 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 del mismo equipo durante la misma interrupción (es decir, antes del final de la siguiente jugada completada), excepto en el caso de lesión / enfermedad / expulsión / descalificación de un jugador en juego, — 15.2.2, 15.2.3, 15,8, 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 indebida de un equipo en el partido que no afecte o retrase el juego será rechazada, pero deberá registrarse en la hoja de anotación sin otras consecuencias. — 16.1, 25.2.2.6

15.11.3 Cualquier otra solicitud indebida en el partido por parte del mismo equipo constituye una demora. — 16.1.4, D11 (25)

dieciséis RETRASOS DEL JUEGO

16,1 TIPOS DE RETRASOS

Una acción indebida de un equipo que aplaza la reanudación del juego es una demora e incluye, entre otros:

16.1.1 retrasar las interrupciones regulares del juego; — 15.10.2

16.1.2 prolongar las interrupciones, después de haber recibido instrucciones de reanudar el juego; — 15

16.1.3 solicitar una sustitución ilegal; — 15,9

16.1.4 repetir una solicitud incorrecta; — 15.11.3

16.1.5 retrasar el juego por parte de un miembro del equipo.

16,2 RETRASO DE SANCIONES — D9

16.2.1 *"Advertencia de retraso"* y *"castigo por retraso"* 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 parte de un miembro del equipo se sanciona con una "ADVERTENCIA DE RETRASO". 4.1.1, D11 (25)

16.2.3 La segunda y posteriores demoras de cualquier tipo por cualquier miembro de un mismo equipo en el mismo partido constituyen una falta y son sancionadas con una "PENALIDAD DE DEMORA": un punto y servicio al oponente. 6.1.3, D11 (25)

16.2.4 Las sanciones por demora impuestas antes o entre sets se aplican en el siguiente conjunto. 18,1

17 INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DEL JUEGO

17.1 LESIÓN / ENFERMEDAD 8.1

17.1.1 Si ocurre un accidente grave mientras la pelota está en juego, el árbitro debe detener el juego inmediatamente y permitir que la asistencia médica ingrese a la cancha.

A continuación, se vuelve a jugar el rally. 6.1.3

17.1.2 Si un jugador lesionado / enfermo no puede ser sustituido legal o excepcionalmente, se le da al jugador un tiempo de recuperación de 3 minutos, pero no más de una vez para el mismo jugador en el partido. 15,6, 15,7, 24.2.8

Si el jugador no se recupera, su equipo se declara incompleto. 6.4.3, 7.3.1

17.2 INTERFERENCIA EXTERNA

Si hay alguna interferencia externa durante el juego, el juego debe detenerse y la jugada se repite. 6.1.3, D11 (23)

17.3 INTERRUPCIONES PROLONGADAS

17.3.1 Si circunstancias imprevistas interrumpen el partido, el 1st El árbitro, el organizador y el Comité de Control, si lo hubiera, decidirán las medidas a tomar para restablecer las condiciones normales. 23.2.3

17.3.2 En caso de ocurrir 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 terreno de juego, el set interrumpido continuará normalmente con el mismo marcador, jugadores (excepto expulsados o descalificados) y posiciones. Los sets ya jugados mantendrán sus puntuaciones; 1, 7,3

17.3.2.2 Si el partido se reanuda en otro terreno de juego, el set interrumpido se cancela y se vuelve a jugar con los mismos miembros del equipo y las mismas alineaciones iniciales (excepto las expulsados o descalificados) 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 Si se produce una o varias interrupciones, que superen las 4 horas en total, se repetirá todo el partido.

18 INTERVALOS Y CAMBIO DE CANCHAS

18,1 INTERVALOS

Un intervalo es el tiempo entre series. Todos los intervalos duran tres minutos. 4.2.4

Durante este período de tiempo, se realiza el cambio de cancha y las inscripciones de alineación de los equipos en la hoja de anotación. 7.3.2, 18.2, 25.2.1.2

El intervalo entre el segundo y el tercer set puede ser ampliado hasta 10 minutos por el organismo competente a petición del organizador.

18,2 CAMBIO DE CANCHAS D11 (3)

18.2.1 Después de cada set, los equipos cambian de cancha, con la excepción del set decisivo. 7.1

18.2.2 En el set decisivo, una vez que el equipo líder alcanza los 8 puntos, los equipos cambian de cancha sin demora y las posiciones de los jugadores siguen siendo las mismas. 6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5

Si el cambio no se realiza una vez que el equipo líder alcanza los 8 puntos, se producirá en cuanto se advierta el error. La puntuación en el momento en que se realiza el cambio sigue siendo la misma.

CAPÍTULO 6

EL JUGADOR LIBERO

		Ver reglas
19	**EL JUGADOR LIBERO**	
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 anotación hasta dos jugadores defensivos especialistas: Liberos. **En las competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB para Seniors, si un equipo tiene más de 12 jugadores registrados en la hoja de anotación, DOS Liberos son obligatorios en la lista del equipo.**	4.1.1
19.1.2	Todos los líberos deben registrarse en la hoja de puntuación en las líneas especiales reservadas para esto.	5.2.2, 25.2.1.1, 28.2.1.1
19.1.3	El Libero en la cancha es el Libero interino. Si hay otro Libero, es el segundo Libero del equipo. Solo un Libero puede estar en la cancha en cualquier momento.	
19,2	EQUIPO	4.3
	El jugador (s) Libero debe usar un uniforme (o chaqueta / pechera para el Libero redesignado) que tiene un color dominante diferente de cualquier color del resto del equipo. El uniforme debe contrastar claramente con el resto del equipo. Ambos Liberos pueden estar en uniformes diferentes entre sí y del resto del equipo. Los uniformes de Libero deben estar numerados como el resto del equipo. **Para las competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, el Libero redesignado debe, si es posible, usar el mismo estilo y color de camiseta que el Libero original, pero debe mantener su propio número.**	
19,3	ACCIONES QUE INVOLUCRAN AL LIBEROLas	
19.3.1	acciones de juego:	
19.3.1.1	El Líbero puede reemplazar a cualquier jugador en la posición de la última fila.	7.4.1.2
19.3.1.2	Él / ella está restringido a jugar como zaguero y no se le permite completar un golpe de ataque desde cualquier lugar (incluyendo el terreno de juego y la zona libre) si en el momento del contacto el balón está completamente por encima del borde superior de la red.	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
19.3.1.3	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 pelota está completamente por encima del borde superior de la red, si la pelota proviene de un pase de dedo por encima de la cabeza de un Líbero en su zona de frente. La pelota puede ser atacada libremente si el Líbero realiza la misma acción desde fuera de su zona de frente. 1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d, e, D1b

19.3.2 Reemplazos de Libero

19.3.2.1 Libero Reemplazos no se cuentan como sustituciones. 6.1.3, 15.5

Son ilimitados, pero debe haber una jugada completa entre dos reemplazos de Líbero (a menos que una penalización haga que el equipo gire y el Líbero se mueva a la posición cuatro, o el Líbero en funciones no pueda jugar, lo que hace que la jugada sea incompleta).

19.3.2.2 El jugador de reemplazo regular puede reemplazar y ser reemplazado por ya sea Libero. El Líbero en funciones solo puede ser reemplazado por el jugador de reemplazo regular para esa posición o por el segundo Líbero.

19.3.2.3 Al comienzo de cada set, el Líbero no puede entrar a la cancha hasta que el 2Dakota del Norte El árbitro ha verificado la alineación y ha autorizado un reemplazo del Líbero con un jugador titular. 7.3.2, 12.1

19.3.2.4 Otros reemplazos de Libero solo deben tener lugar mientras el balón está fuera de 8.2, 12.3jugar y antes del silbato para el servicio.

19.3.2.5 Un reemplazo de Libero hecho después del silbato para el servicio pero antes del golpe de servicio no debe ser rechazado; sin embargo, al final de la jugada, el capitán en 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 posteriores reemplazos tardíos del Líbero darán lugar a que la interrumpido inmediatamente, y la imposición de una sanción por demora. El equipo que servirá a continuación será determinado por el nivel de la sanción por demora. 16,2, D9

19.3.2.7 El Líbero y el jugador reemplazante solo pueden entrar o salir de la cancha. 1.4.4, D1ba través de la Zona de Reemplazo del Líbero.

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. 28.2.2.1, 28.2.2.2

19.3.2.9 Un reemplazo ilegal de Libero puede involucrar (entre otros)

- ningún rally completo entre reemplazos de Libero, 6.1.3
- el Líbero es reemplazado por un jugador que no sea el segundo Líbero o el jugador de reemplazo regular. 15,9

Un reemplazo ilegal de Libero debe considerarse de la misma manera que 15,9 una sustitución ilegal:

es decir, si se detecta el reemplazo ilegal del Líbero antes del inicio de la siguiente jugada, los árbitros lo corrigen y el equipo es sancionado por demora; D9

Si se nota el reemplazo ilegal de Libero después del golpe de servicio, 15,9las consecuencias son las mismas que para una sustitución ilegal.

19,4 REDESIGNACIÓN DE UN NUEVO LIBERO

19.4.1 El Libero **se convierte en** incapaz de jugar si está lesionado, enfermo, expulsado o descalificado. 21.3.2, 21.3.3, D9

El Libero puede ser **declarado** incapaz de jugar por cualquier motivo por parte del entrenador 5.1.2.1, 5.2.1o, en ausencia de un entrenador, por el capitán en juego.

19.4.2 Equipo con un Libero

19.4.2.1 Cuando solo hay un Líbero disponible para un equipo de acuerdo con la Regla 19.4.1, o el equipo tiene solo uno registrado y este Líbero se vuelve o es declarado incapaz de jugar, el entrenador (o capitán en juego si no hay entrenador presente) puede volver a jugar. Designar como Líbero por el resto del partido a cualquier otro jugador (excepto el jugador de reemplazo) que no esté en la cancha en el momento de la re-designación. 19.4, 19.4.1

19.4.2.2 Si el Líbero interino se vuelve incapaz de jugar, puede ser reemplazado por el jugador de reemplazo regular o inmediatamente y directamente a la cancha por un Líbero redesignado. Sin embargo, un Líbero que sea objeto de una nueva designación no podrá jugar durante el resto del partido.

Si el Líbero no está en la cancha cuando se le declara incapaz de jugar, también puede ser objeto de una nueva designación. El Libero declarado incapaz de jugar no puede jugar por el resto del partido.

19.4.2.3 El entrenador, o el capitán en juego si no hay entrenador presente, contacta al segundo 5.1.2.1, 5.2.1árbitro informándole sobre la nueva designación.

19.4.2.4 Si un Líbero redesignado se vuelve o es declarado incapaz de jugar, 19.4.1se permiten otras nuevas designaciones.

19.4.2.5 Si el entrenador solicita que el capitán del equipo sea redesignado como nuevo Libero, esto estará permitido. 5.1.2, 19.4.1

19.4.2.6 En el caso de un Libero redesignado, el número del jugador redesignado como Libero debe registrarse en la sección de comentarios de la hoja de puntuación y en la hoja de control de Libero (o hoja de puntuación electrónica si se usa una). 25.2.2.7, 28.2.2.1

19.4.3 Equipo con dos Liberos

19.4.3.1 Cuando un equipo ha registrado dos Líbero en la hoja de anotación, pero uno no puede jugar, el equipo tiene derecho a jugar con un solo Líbero. 4.1.1, 19.1.1

Sin embargo, no se permitirá ninguna nueva designación, a menos que el resto Libero no puede seguir jugando durante el partido. 19,4

19,5 RESUMEN

Si el Líbero es expulsado o descalificado, puede ser reemplazado inmediatamente por el segundo Líbero del equipo. Si el equipo tiene solo un Líbero, entonces tiene derecho a hacer una nueva designación.

19.4, 21.3.2, 21.3.3

CAPÍTULO 7

CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

Ver reglas

20 REQUISITOS DE CONDUCTA

20,1 CONDUCTA DEPORTIVA

20.1.1 Los participantes deben conocer las “Reglas Oficiales de Voleibol” y cumplirlas.

20.1.2 Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con una conducta deportiva, sin cuestionarlas.

En caso de duda, solo se podrá solicitar una aclaración a través del juego. 5.1.2.1
capitán.

20.1.3 Los participantes deben abstenerse de acciones o actitudes destinadas a influir en las decisiones de los árbitros o encubrir faltas cometidas por su equipo.

20,2 JUEGO LIMPIO

20.2.1 Los participantes deben comportarse con respeto y cortesía en el espíritu del JUEGO LIMPIO, no solo hacia los árbitros, sino también hacia otros oficiales, el oponente, compañeros de equipo y 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

Las infracciones leves de mala conducta no están sujetas a sanciones. Es el 1st El deber del árbitro es evitar que los equipos se acerquen al nivel sancionador. 5.1.2, 21.3

Esto se hace en dos etapas: D9, D11 (6a)

Etapa 1: emitiendo una advertencia verbal a través del capitán en juego;

Etapa 2: mediante el uso de una TARJETA AMARILLA a 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.

21,2 MALA CONDUCTA QUE LLEVA A SANCIONES

La conducta incorrecta de un miembro del equipo hacia oficiales, oponentes, compañeros de equipo o espectadores se clasifica en tres categorías según la gravedad de la infracción. 4.1.1

21.2.1 Conducta grosera: acción contraria a las buenas costumbres 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 comportamiento agresivo o amenazante.

21,3 ESCALA DE SANCIONES D9

Según el juicio del 1st árbitro y dependiendo de la gravedad de la infracción, las sanciones a aplicar y anotar en el acta son: **Penalización, expulsión o descalificación.** 21.2, 25.2.2.6

21.3.1 Multa D11 (6b)

La primera conducta grosera en el partido por parte de cualquier miembro del equipo es penalizada con un punto y servicio al oponente. 4.1.1, 21.2.1

21.3.2 Expulsión D11 (7)

21.3.2.1 Un miembro del equipo sancionado con expulsión debe ser sustituido. legalmente / excepcionalmente e inmediatamente si está en la cancha, no participará por el resto del set, y deberá ir al vestuario del equipo hasta completar el set en curso sin otras consecuencias. 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, D1a, D1b

Un entrenador expulsado pierde su derecho a intervenir en el set y debe acudir al vestuario del equipo hasta la finalización del set en curso. 5.2.3.3

21.3.2.2 La primera conducta ofensiva de un miembro del equipo es sancionada con expulsión. 4.1.1, 21.2.2sin otras consecuencias.

21.3.2.3 La segunda conducta grosera en el mismo partido por parte del mismo miembro del equipo. 4.1.1, 21.2.1 se sanciona con expulsión sin otras consecuencias.

21.3.3 Descalificación D11 (8)

21.3.3.1 Un miembro del equipo sancionado con descalificación debe ser sustituido legalmente / excepcionalmente e inmediatamente si está en la cancha y debe ir al vestuario del equipo por el resto del partido sin otras consecuencias. 4.1.1, D1a

21.3.3.2 Se sanciona el primer ataque físico o agresión implícita o amenazada. 21.2.3 por descalificación sin otras consecuencias.

21.3.3.3 La segunda conducta ofensiva en el mismo partido por el mismo equipo. 4.1.1, 21.2.2El miembro es sancionado con descalificación sin otras consecuencias.

21.3.3.4 La tercera conducta grosera en el mismo partido por parte del mismo miembro del equipo es sancionado con descalificación sin otras consecuencias. 4.1.1, 21.2.1

21,4 APLICACIÓN DE SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA

21.4.1 Todas las sanciones por mala conducta son sanciones individuales, permanecen vigentes durante todo el partido y se registran en la hoja de puntuación. 21.3, 25.2.2.6

21.4.2 La reincidencia de una mala conducta por parte del mismo miembro del equipo en el mismo partido se sanciona progresivamente (el miembro del equipo recibe una sanción más severa por cada infracción sucesiva). 4.1.1, 21.2, 21,3, D9

21.4.3 Expulsión o descalificación por conducta ofensiva o agresión 21,2, 21,3no requiere sanción previa.

21,5 MALA CONDUCTA ANTES Y ENTRE SETS

Cualquier mala conducta que ocurra antes o entre sets se sanciona de acuerdo con la Regla 21.3 y las sanciones se aplican en el siguiente set. 18,1, 21,2, 21,3

21,6 RESUMEN DE MALA CONDUCTA Y TARJETAS UTILIZADAS D11 (6a, 6b, 7, 8)

Advertencia: sin sanción - Etapa 1: advertencia verbal
Etapa 2: símbolo Tarjeta amarilla 21,1

Penalización: sanción - símbolo Tarjeta roja 21.3.1

Expulsión: sanción - símbolo rojo + tarjetas amarillas conjuntamente 21.3.2

Descalificación: sanción - símbolo rojo + tarjeta amarilla por separado 21.3.3

PARTE 2

SECCIÓN 2:
LOS ÁRBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y OFICIAL

SEÑALES DE MANO

CAPÍTULO 8

ÁRBITROS

		Ver reglas
22	**EQUIPO DE ARBITRO Y PROCEDIMIENTOS**	
22,1	COMPOSICIÓN	
	El equipo arbitral de un partido está compuesto por los siguientes oficiales:	
	- el 1st árbitro,	23
	- el 2Dakota del Norte árbitro,	24
	- el árbitro del desafío,	25
	- el árbitro de reserva,	26
	- el goleador,	27, 28
	- cuatro (dos) jueces de línea.	29
	Su ubicación se muestra en el Diagrama 10.	
	Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, es obligatorio contar con un árbitro de desafío (si se usa VCS), un árbitro de reserva y un anotador asistente.	25, 26, 28
22,2	PROCEDIMIENTOS	
22.2.1	Solo el 1st y 2Dakota del Norte Los árbitros pueden hacer sonar un silbato durante el partido:	
22.2.1.1	el 1st el árbitro da la señal para el servicio que inicia la jugada;	6.1.3, 12.3, D11 (1)
22.2.1.2	el 1st o 2Dakota del Norte El árbitro señala el final de la jugada, siempre que esté seguro de que se ha cometido una falta y haya identificado su naturaleza.	
22.2.2	Pueden hacer sonar el silbato cuando el balón 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 señalar la finalización del rally, tienen que indicar con las señales manuales oficiales:	22.2.1.2, 30.1
22.2.3.1	si la falta es pitada por el 1st árbitro, indicará en orden:	
	a) el equipo a servir,	12.2.2, D11 (2)
	b) la naturaleza de la falta,	
	c) el jugador o jugadores en falta (si es necesario).	

22.2.3.2 Si la falta es pitada por el 2Dakota del Norte árbitro, indicará:

a) la naturaleza de la falta,

b) el jugador culpable (si es necesario),

c) el equipo que va a sacar siguiendo la señal con la mano del 1st árbitro. 12.2.2

En este caso, el 1st el árbitro no muestra **cualquiera** la naturaleza de la falta o el jugador en falta, pero solo el equipo que saca. D11 (2)

22.2.3.3 En el caso de una falta en un golpe de ataque o una falta de bloqueo por parte de los zagueros o los jugadores Libero, ambos árbitros lo indicarán de acuerdo con 22.2.3.1 y 22.2.3.2 anteriores. 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 caso de doble falta ambos árbitros señalarán en orden:

a) la naturaleza de la falta, 17,3, D11 (23)

b) los jugadores en falta (si es necesario),

El equipo que servirá a continuación se indica con el 1st árbitro. 12.2.2, D11 (2)

23 1st ÁRBITRO

23,1 LOCALIZACIÓN

El 1st El árbitro lleva a cabo sus funciones de pie en la grada de árbitro ubicada en un extremo de la red en el lado opuesto al anotador. Su vista debe estar aproximadamente a 50 cm por encima de la red. D1a, D1b, D10

23,2 AUTORIDAD

23.2.1 El 1st El árbitro dirige el partido desde el principio hasta el final. Tiene autoridad sobre todos los miembros del equipo arbitral y los miembros de los equipos. 4.1.1, 6.3

Durante el partido sus decisiones son definitivas. Está autorizado a anular las decisiones de otros miembros del equipo arbitral, si se nota que están equivocados.

Incluso podrá sustituir a un miembro del equipo arbitral que no esté desempeñando correctamente sus funciones.

23.2.2 Él / ella también controla el trabajo de los recuperadores de pelotas y los limpiadores rápidos. 3.3

23.2.3 Él / ella tiene el poder de decidir cualquier asunto relacionado con el juego, incluidos aquellos no previstos en las reglas.

23.2.4 No permitirá ninguna discusión sobre sus decisiones. 20.1.2

Sin embargo, a petición del capitán en juego, el 1st El árbitro dará una explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas en las que ha basado la decisión. 5.1.2.1

Si el capitán en juego no está de acuerdo con esta explicación y opta por protestar contra dicha decisión, debe reservarse inmediatamente el derecho de presentar y registrar esta protesta al concluir el partido. El 1st El árbitro debe autorizar este derecho del capitán en juego. 5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2

23.2.5 El 1st El árbitro es responsable de determinar antes y durante el partido si el equipamiento del área de juego y las condiciones cumplen con los requisitos de juego. Capítulo 1, 23.3.1.1

23,3 RESPONSABILIDADES

23.3.1 Previo al partido, el 1st árbitro:

23.3.1.1 inspecciona las condiciones del área de juego, las bolas y otros equipo; 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, está autorizado:

23.3.2.1 emitir advertencias a los equipos; 21,1

23.3.2.2 sancionar faltas y retrasos; 16,2, 21,2, D9, D11 (6a, 6b, 7, 8, 25)

23.3.2.3 para decidir sobre:

a) las faltas del servidor y de las posiciones del equipo que saca, incluida la pantalla; 7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, D4, D6, D11 (12, 13, 22)

b) las faltas en el juego del balón; 9.3, D11 (16, 17, 18)

c) las faltas por encima de la red y el contacto defectuoso del jugador con la red, principalmente (pero no exclusivamente) del lado del atacante; 11.3.1,11.4.1, 11.4.4, D11 (20)

d) el ataque golpeó las faltas del Libero y de los zagueros; 13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, D8, D11 (21)

e) los golpes de ataque completados hechos por un jugador sobre una pelota por encima de la altura de la red provenientes de un pase por encima de la cabeza con los dedos del Líbero en su zona de frente; 1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, D11 (21)

f) la pelota cruza completamente el espacio inferior debajo de la red; 8.4.5, 24.3.2.7, D5a, D11 (22)

g) el bloqueo completado por los zagueros o el intento de bloqueo por parte del Líbero. 14.6.2, 14.6.6, D11 (12)

h) el balón que cruza la red total o parcialmente fuera del espacio de cruce hacia el campo del oponente o toca la antena en su lado del campo de juego. D11 (15)

i) la bola servida y la 3rd golpe pasa por encima o fuera de la antena en su lado de la cancha D11 (15)

23.3.3 Al final del partido, revisa la hoja de anotaciones y la firma. 24.3.3, 25.2.3.3

24 2Dakota del Norte ÁRBITRO

24,1 LOCALIZACIÓN

El 2Dakota del Norte El árbitro desempeña sus funciones de pie fuera del terreno de juego cerca del poste, en el lado opuesto y de cara al 1st árbitro. D1a, D1b, D10

24,2 AUTORIDAD

24.2.1 El 2Dakota del Norte El árbitro es el asistente del 1st árbitro, pero también tiene su propio rango de jurisdicción. 24,3

¿Debería el 1st el árbitro no pueda continuar con su trabajo, el 2Dakota del Norte el árbitro puede reemplazarlo.

24.2.2 Él / ella puede, sin silbar, también señalar fallas fuera de su rango. 24,3 jurisdicción, pero no puede insistir en ellos al 1st árbitro.

24.2.3 Controla el trabajo de los anotadores. 25,2, 28,2

24.2.4 Supervisa a los miembros del equipo en el banco del equipo e informa de su mala conducta al 1st árbitro. 4.2.1

24.2.5 Controla a los jugadores en las áreas de calentamiento. 4.2.3

24.2.6 Autoriza las interrupciones habituales del juego, controla su duración y rechaza solicitudes indebidas. 15, 15.11, 25.2.2.3

24.2.7 Controla el número de tiempos muertos y sustituciones utilizados por cada equipo e informa los 2Dakota del Norte tiempo muerto y 5th y 6th sustituciones al 1st árbitro y entrenador en cuestión. 15.1, 25.2.2.3

24.2.8 En el caso de una lesión de un jugador, autoriza una excepción 15.7, 17.1.2sustitución o concede un tiempo de recuperación de 3 minutos.

24.2.9 Comprueba el estado del suelo, principalmente en la zona frontal. El ella1.2.1, 3también comprueba, durante el partido, que los balones siguen cumpliendo con el reglamento.

24.2.10 **Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, el deber registrado** 26.2.6**bajo 24.2.5 lo lleva a cabo el Árbitro de Reserva.**

24,3 RESPONSABILIDADES

24.3.1 Al inicio de cada set, en el cambio de campo en el set decisivo y siempre que sea necesario, el 2Dakota del Norte El árbitro verifica que las posiciones reales de los jugadores en la cancha correspondan a 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, decide, pita y señala:

24.3.2.1 la 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 de posición del equipo receptor; 7.5, D4, D11 (13)

24.3.2.3 el contacto defectuoso del jugador con la red principalmente (pero no exclusivamente) en el lado del bloqueador y con la antena en su lado de la cancha; 11.3.1

24.3.2.4 el bloqueo completado por los zagueros o el intento de bloqueo por parte del Líbero; o el ataque golpeado por la falta de los zagueros o del Líbero; 13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d, e, g, D8, D11 (12, 21)

24.3.2.5 el contacto de la pelota con un objeto externo; 8.4.2, 8.4.3, D11 (15)

24.3.2.6 el contacto del balón con el suelo cuando el 1st el árbitro no está en posición de ver el contacto; 8.3

24.3.2.7 el balón que cruza el plano de la red total o parcialmente fuera del cruzando el espacio hacia la cancha del oponente o contacta con la antena en su lado de la cancha. 8.4.3, 8.4.4, D5a, D11 (15)

24.3.2.8 la bola servida y la 3rd golpe pasa por encima o fuera de la antena en su lado de la cancha. D11 (15)

24.3.3 Al final del partido, revisa y firma la hoja de anotaciones. 23.3.3, 25.2.3.3

25 ÁRBITRO DE DESAFÍO

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, si el sistema de Video Challenge está en uso, un árbitro del Challenge es obligatorio.

25,1 LOCALIZACIÓN

El árbitro del desafío lleva a cabo sus funciones en la cabina del desafío y se ubica en una posición separada determinada por el Delegado Técnico de la FIVB.

25,2 RESPONSABILIDADES

25.2.1 Supervisa el proceso de impugnación y se asegura de que se desarrolle de acuerdo con la normativa de impugnación vigente.

25.2.2 El árbitro del desafío usará un uniforme de árbitro oficial mientras realiza sus funciones.

25.2.3 Después del proceso de impugnación, aconseja al 1st árbitro de la naturaleza de la falta.

25.2.4 Al final del partido, firma la hoja de anotación.

26 ÁRBITRO DE RESERVA

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB es obligatorio un árbitro de reserva.

26,1 LOCALIZACIÓN

El árbitro de reserva lleva a cabo sus funciones ubicándose en una posición separada determinada por el diseño de la cancha de la FIVB.

26,2 RESPONSABILIDADES

El árbitro de reserva está obligado a:

26.2.1 usar un uniforme de árbitro oficial mientras realiza sus funciones;

26.2.2 reemplazar el 2Dakota del Norte árbitro en caso de ausencia o en caso de que no pueda continuar con su trabajo o en caso de que el 2Dakota del Norte el árbitro se convirtió en el 1st árbitro;

26.2.3 controlar las paletas de sustitución (si están en uso), antes del partido y entre los sets;

26.2.4 verifique el funcionamiento de las tabletas de banco antes y entre los juegos, si hay algún problema;

26.2.5 ayudar a los 2Dakota del Norte árbitro para mantener despejada la zona libre; 1.1

26.2.6 ayudar a los 2Dakota del Norte el árbitro instruya al miembro del equipo expulsado / descalificado para que se vaya al vestuario del equipo; 21.3.2.1, 21.3.3.1

26.2.7 controlar a los jugadores sustitutos en el área de calentamiento y en el banco; 1.4.5, 24.2.5, 24.2.10

26.2.8 traer a los 2Dakota del Norte Árbitro cuatro balones de partido, inmediatamente después de la presentación de los jugadores titulares y dé 2Dakota del Norte arbitrará un balón de partido después de que haya terminado de comprobar la posición de pie de los jugadores; 24.3.1

26.2.9 ayudar al 1st árbitro con la orientación del trabajo de los trapeadores. 23.2.2

27 GOLEADOR

27,1 LOCALIZACIÓN

El anotador desempeña sus funciones sentado en la mesa de anotadores en el lado opuesto de la cancha y frente al 1St árbitro. D1a, D1b, D10

27,2 RESPONSABILIDADES

Completa la hoja de puntuación de acuerdo con las reglas, cooperando con el 2Dakota del Norte árbitro.

Utiliza un timbre u otro dispositivo de sonido para notificar irregularidades o dar señales a los árbitros sobre la base de sus responsabilidades.

27.2.1 Antes del partido y del set, el anotador:

27.2.1.1 registra los datos del partido y de los equipos, incluyendo los nombres y números de los Liberos, de acuerdo con los procedimientos vigentes, y obtiene las firmas de los capitanes y los entrenadores; 4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6

27.2.1.2 registra la alineación inicial de cada equipo de la hoja de alineación (o verifica los datos enviados electrónicamente). 5.2.3.1, 7.3.2

Si no recibe las hojas de alineación a tiempo, inmediatamente 5.2.3.1notifica este hecho a los 2Dakota del Norte árbitro.

27.2.2 Durante el partido, el anotador:

27.2.2.1 registra los puntos anotados; 6.1

27.2.2.2 controla el orden de saque de cada equipo e indica cualquier error a los árbitros inmediatamente después del golpe de servicio; 12,2

27.2.2.3 está facultado para reconocer y anunciar solicitudes de jugadores sustituciones mediante el uso del timbre, controlando su número, y registra las sustituciones y tiempos muertos, informando a los 2Dakota del Norte árbitro; 15.1, 15.4.1, 15.10.3.3, 24.2.6, 24.2.7

27.2.2.4 notifica a los árbitros de una solicitud de interrupción regular del juego que es 15.11fuera de servicio;

27.2.2.5 anuncia a los árbitros el final de los sets y la puntuación de los 8th punto en el conjunto decisivo; 6.2, 15.4.1, 18.2.2

27.2.2.6 registra advertencias de mala conducta, sanciones y solicitudes inapropiadas; 15.11.3, 16.2, 21,3

27.2.2.7 registra todos los demás eventos según las instrucciones de 2Dakota del Norte árbitro, es decir, sustituciones excepcionales, tiempo de recuperación, interrupciones prolongadas, interferencia externa, redesignación, etc .; 15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19,4

27.2.2.8 controla el intervalo entre series. 18,1

27.2.3 Al final del partido, el anotador:

27.2.3.1	registra el resultado final;	6.3
27.2.3.2	en caso de protesta, previa autorización del 1st árbitro, escribe o permite que el capitán del equipo / en juego escriba en la hoja de anotación una declaración sobre el incidente que se está protestando;	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
27.2.3.3	firma la planilla por sí mismo, antes de obtener las firmas de los capitanes de los equipos y luego de los árbitros.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

28 ASISTENTE ANOTADOR

28,1 LOCALIZACIÓN

22.1, D1a, D1b, D10

El anotador asistente realiza sus funciones sentado junto al anotador en la mesa de anotadores.

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, es obligatorio contar con un anotador asistente.

28,2 RESPONSABILIDADES

19,3

Registra los reemplazos que involucran al Libero.

Asiste con las tareas administrativas del trabajo del anotador.

Si el anotador no puede continuar con su trabajo, el anotador asistente sustituye al anotador.

28.2.1	Antes del partido y del set, el anotador asistente:	
28.2.1.1	prepara la hoja de control de Libero;	
28.2.1.2	prepara la hoja de puntuación de reserva.	
28.2.2	Durante el partido, el anotador asistente:	
28.2.2.1	registra los detalles de los reemplazos / redesignaciones de Libero;	19.3.1.1, 19.4
28.2.2.2	notifica a los árbitros de cualquier falta del reemplazo del Libero, utilizando el timbre;	19.3.2
28.2.2.3	opera el marcador manual en la mesa del anotador;	
28.2.2.4	comprueba que los marcadores concuerden;	27.2.2.1
28.2.2.5	si es necesario, actualiza la hoja de puntuación de reserva y se la da al anotador.	27.2.1.1
28.2.3	Al final del partido, el anotador asistente:	
28.2.3.1	firma la hoja de control de Libero y la envía para su verificación;	

28.2.3.2 firma la hoja de anotación.

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB que usan una hoja de puntaje electrónico, el Anotador Asistente actúa con el Anotador para anunciar las sustituciones, para dirigir el 2Dakota del Norte Árbitro del equipo que solicita una interrupción e identifica a los reemplazos del Líbero.

29 JUECES DE LÍNEA

29,1 LOCALIZACIÓN

Si sólo se utilizan dos jueces de línea, estos se pararán en las esquinas de la cancha más cercanas a la mano derecha de cada árbitro, en diagonal a 1 o 2 m de la esquina. D1a, D1b, D10

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

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, si se utilizan cuatro jueces de línea, estos se paran en la zona libre a 1 a 3 m de cada esquina de la cancha, en la extensión imaginaria de la línea que controlan. D10

29,2 RESPONSABILIDADES

29.2.1 Los jueces de línea realizan sus funciones utilizando banderas (40 x 40 cm), para señalar: D12

29.2.1.1 la bola "dentro" y "fuera" siempre que la bola aterrice cerca de su (s) línea (s); 8,3, 8,4, D12 (1, 2)

29.2.1.2 los toques de balones "fuera" por parte del equipo que recibe el balón; 8,4, D12 (3)

29.2.1.3 el balón tocando la antena, el balón servido 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)

29.2.1.4 cualquier jugador (excepto el servidor) que salga de su cancha en el momento del golpe de servicio; 7.4, 12.4.3, D12 (4)

29.2.1.5 las faltas de pie del servidor; 12.4.3

29.2.1.6 cualquier contacto con los 80 cm superiores de la antena en su lado de la cancha por cualquier jugador durante su acción de jugar la pelota o interferir con el juego; 11.3.1, 11.4.4, D3, D12 (4)

29.2.1.7 la pelota cruza la red fuera del espacio de cruce hacia la cancha del oponente o toca la antena en su lado de la cancha. 10.1.1, D5a, D12 (4)

29.2.2 En el 1st solicitud del árbitro, un juez de línea debe repetir su señal.

30 SEÑALES OFICIALES

30,1 SEÑALES DE MANO DE LOS ÁRBITROS

D11

Los árbitros deben indicar con la señal de mano oficial el motivo de su silbato (la naturaleza de la falta pitada 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.

30,2 SEÑALES DE BANDERA DE LOS JUECES DE LÍNEA

D12

Los jueces de línea deben indicar con la señal de bandera oficial la naturaleza de la falta señalada y mantener la señal por un momento.

PARTE 2

SECCION 3:
DIAGRAMAS

DIAGRAMA 1a: AREA DE COMPETENCIA / CONTROL

Reglas relevantes: 1, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.2, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 27.1, 28.1

(...) Los valores son válidos para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB.

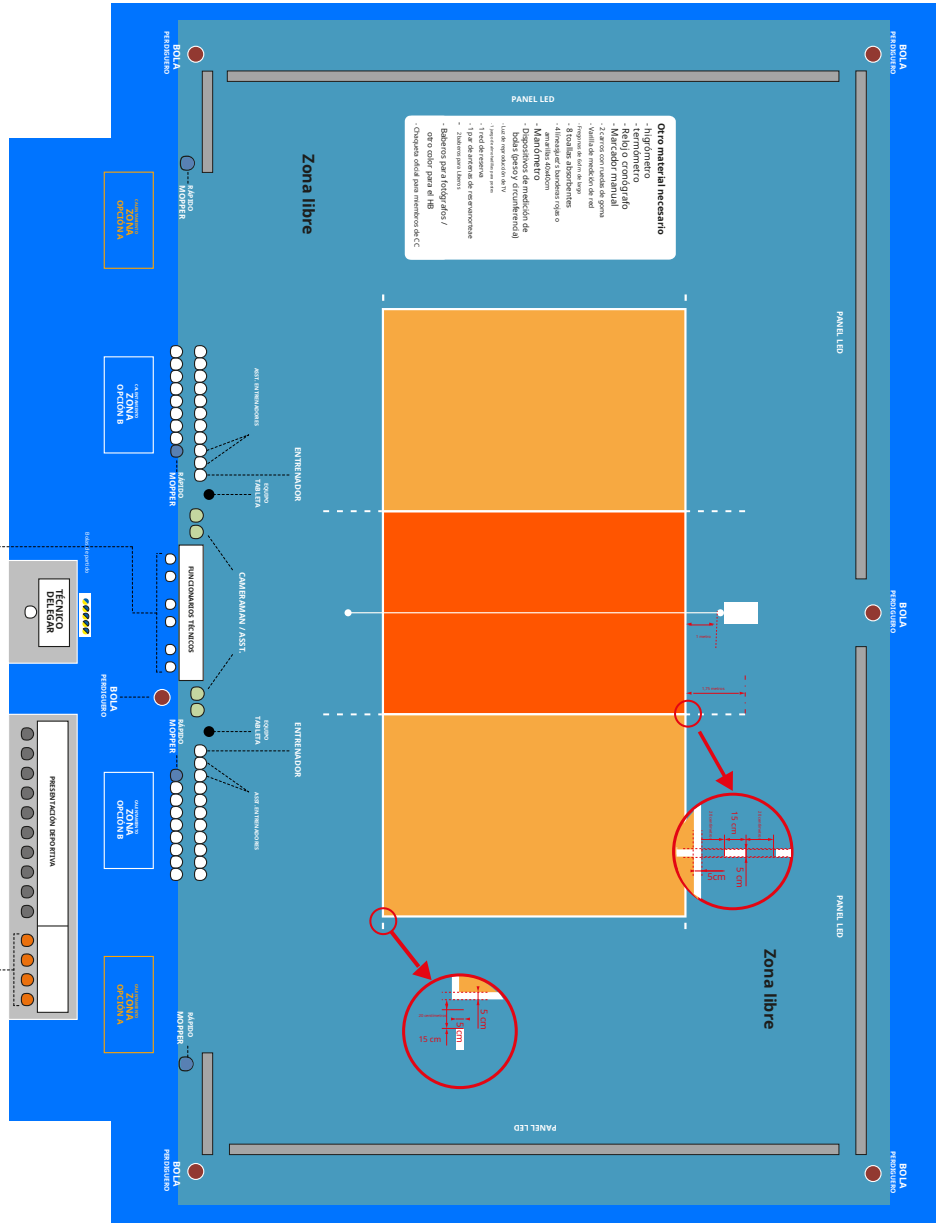


DIAGRAMA 1b: EL AREA DE JUEGO

Reglas relevantes: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1

(...) Los valores son válidos para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB.

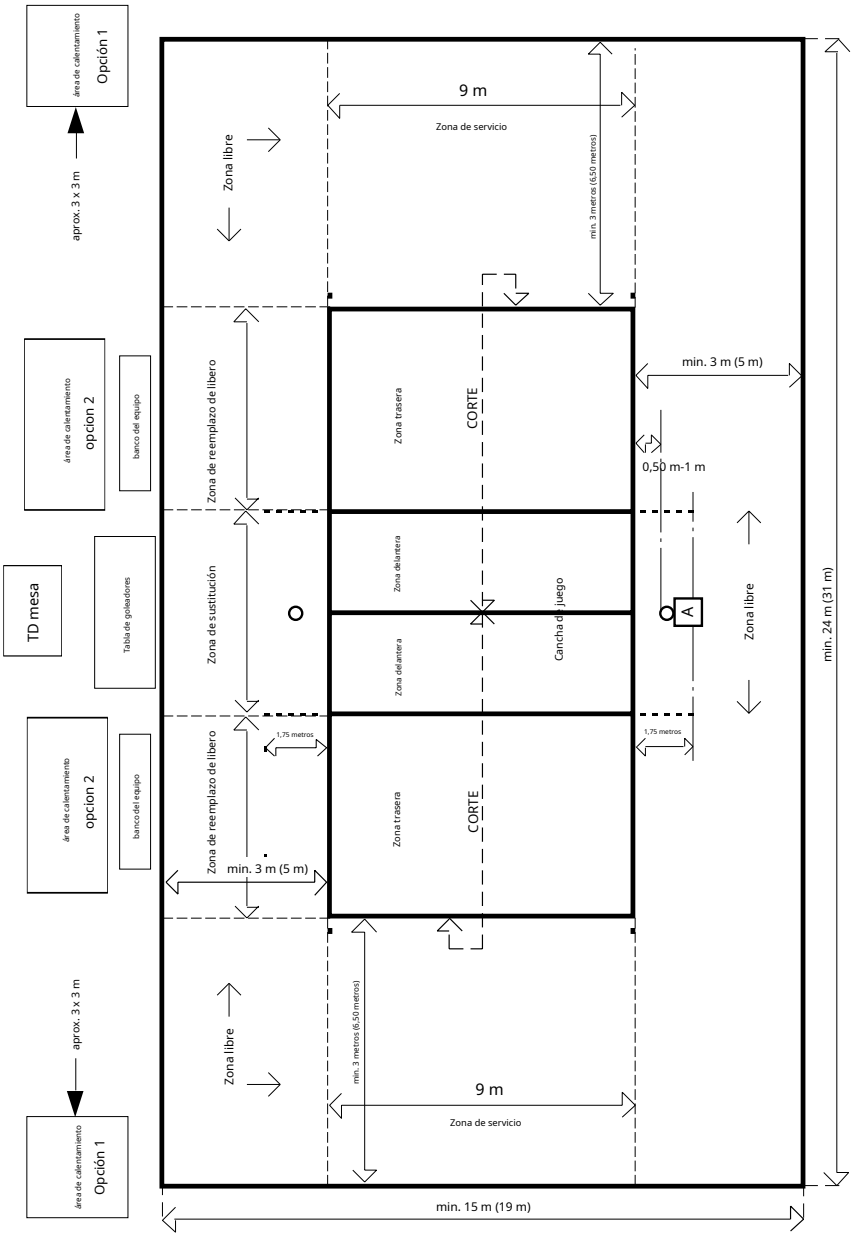


DIAGRAMA 2: LA CANCHA DE JUEGO

relevantes: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1

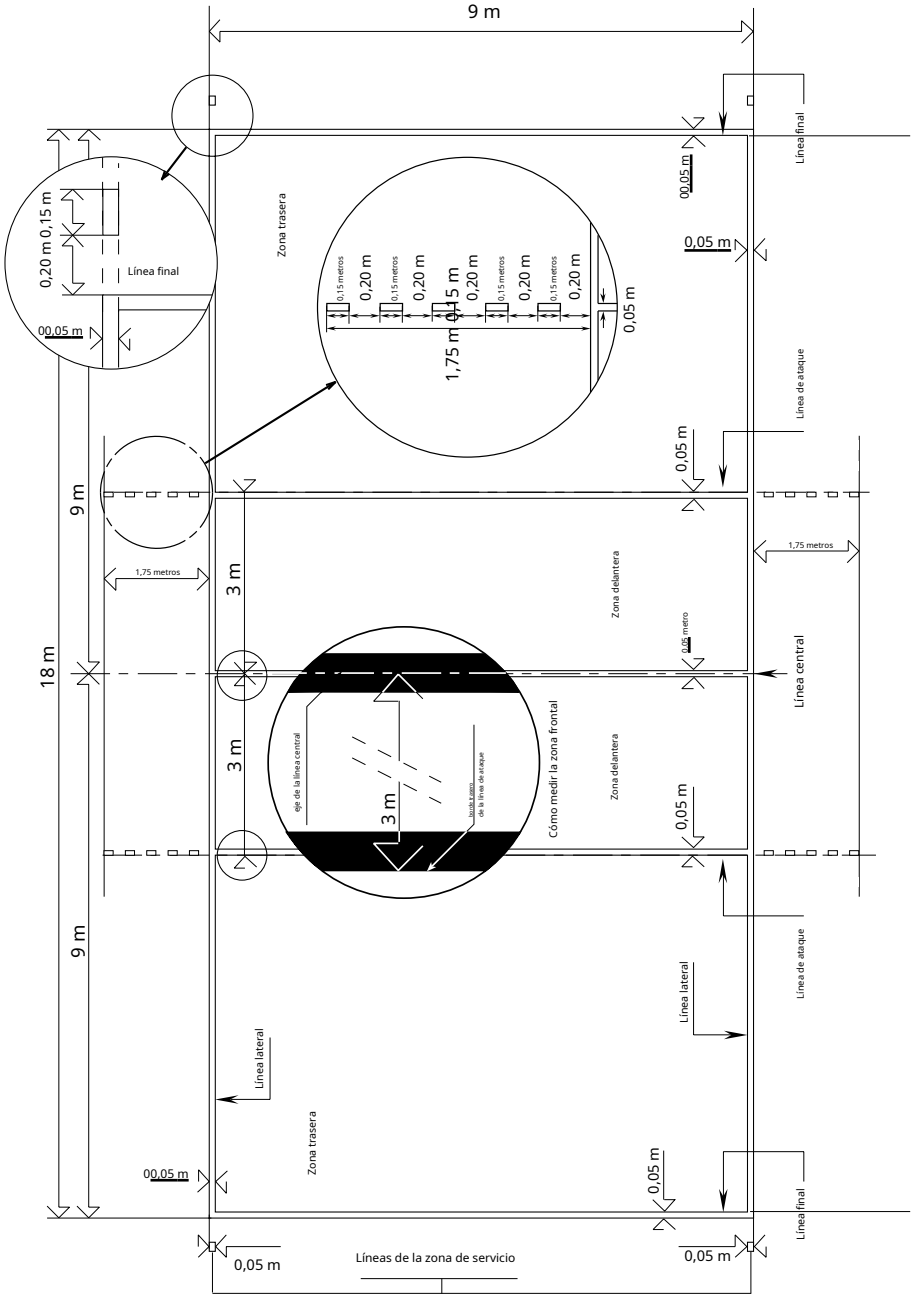
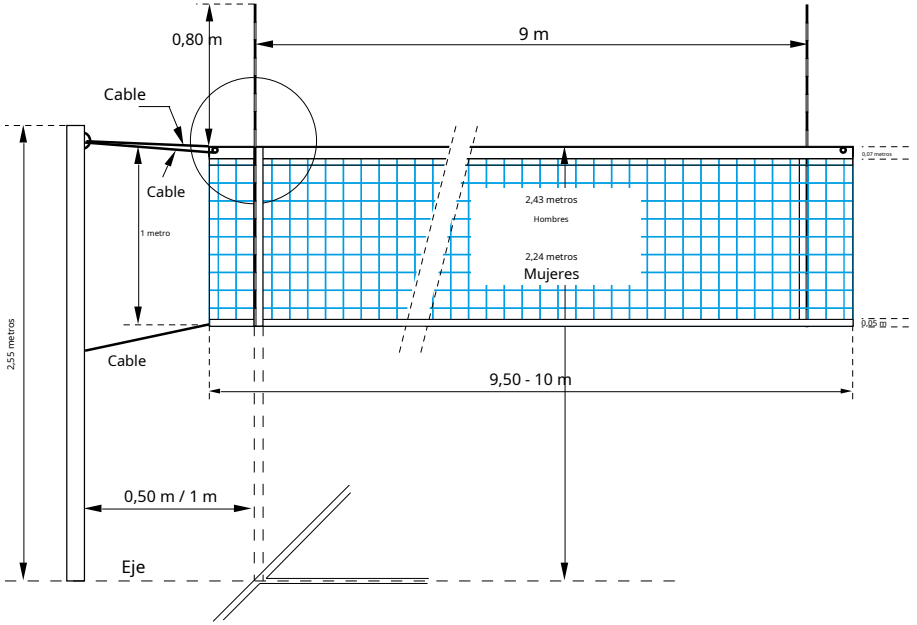


DIAGRAMA 3: DISEÑO DE LA RED

Reglas relevantes: 2, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 29.2.1.6



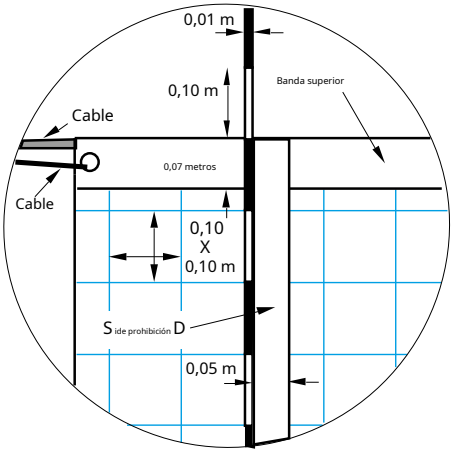
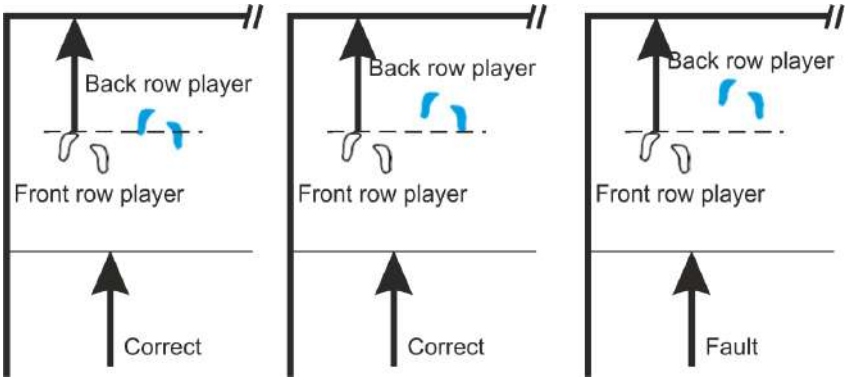


DIAGRAMA 4: POSICION DE JUGADORES

relevantes: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

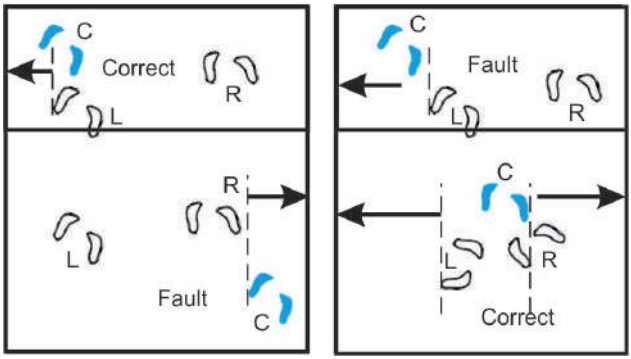
Ejemplo A:

Determinación de las posiciones entre un jugador de la primera línea y el correspondiente zaguero



Ejemplo B:

Determinación de las posiciones entre jugadores de una misma fila



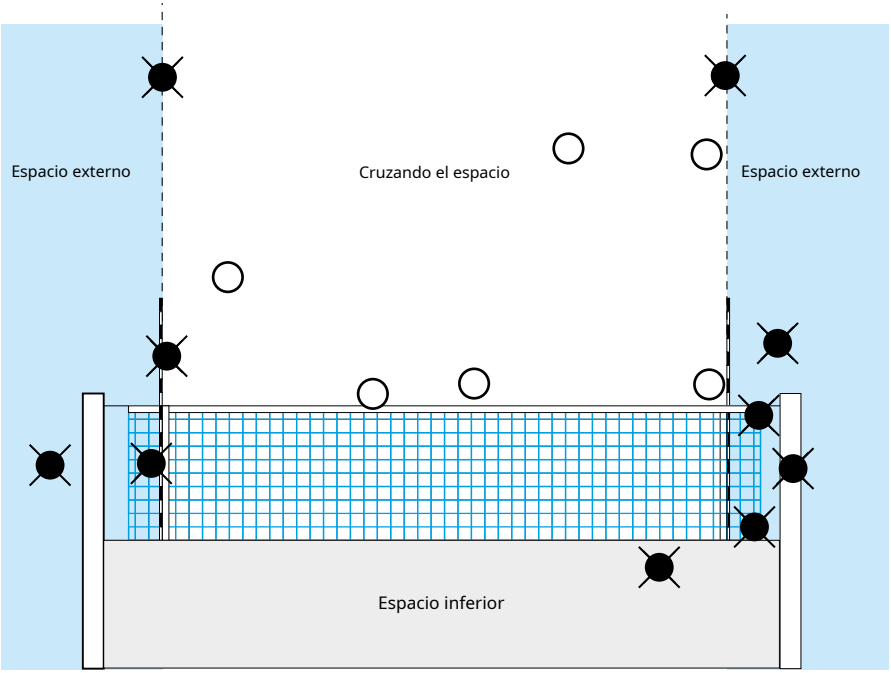
C (C) = jugador central

R (D) = Jugador derecho L

(G) = Jugador izquierdo

DIAGRAMA 5a: BOLA QUE CRUZA EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA LA CANCHA OPONENTE

relevantes: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 29.2.1.3, 29.2.1.7



= Fallo

= Correcto cruce

DIAGRAMA 5b: BOLA QUE CRUZA EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA LA ZONA FRANCA OPONENTE

relevantes: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

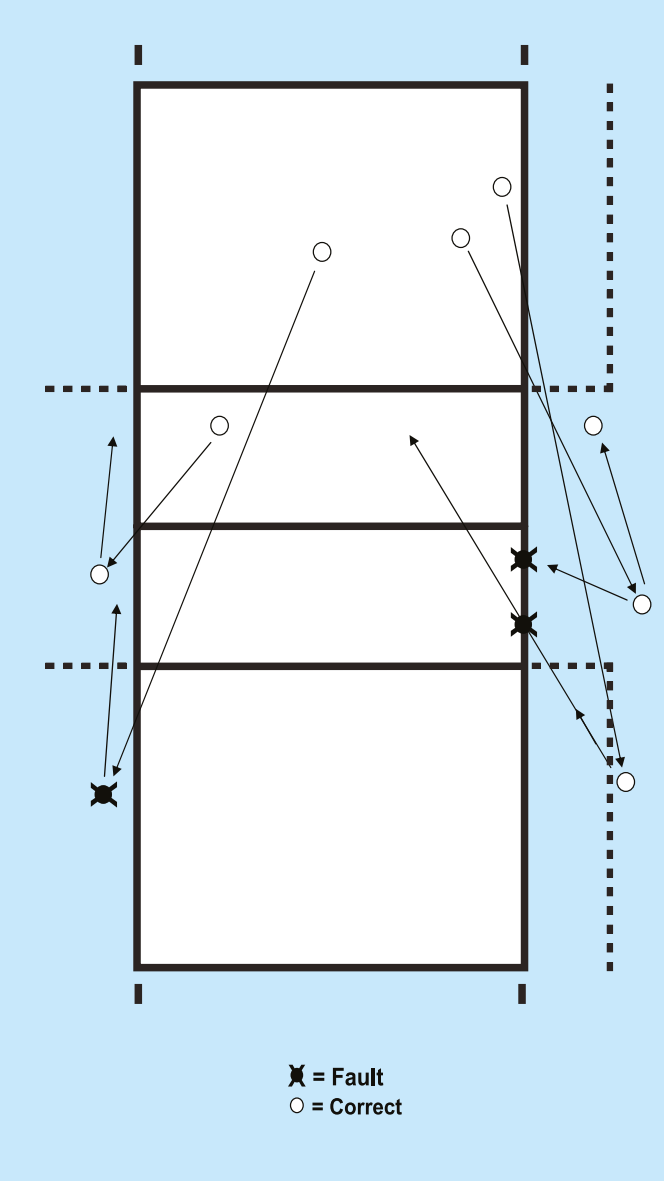


DIAGRAMA 6: PANTALLA COLECTIVA

Reglas relevantes: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a

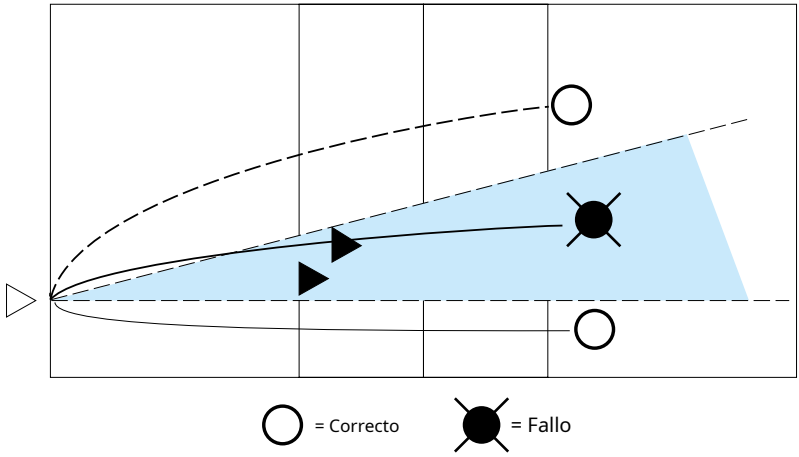
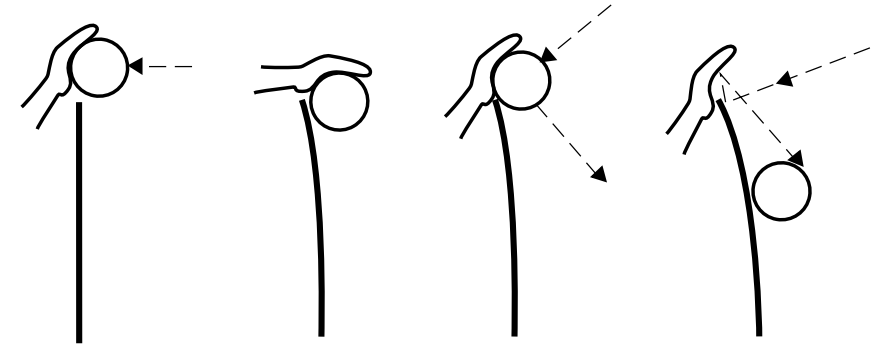


DIAGRAMA 7: BLOQUE COMPLETADO

relevante: 14.1.3



Balón por encima de la red

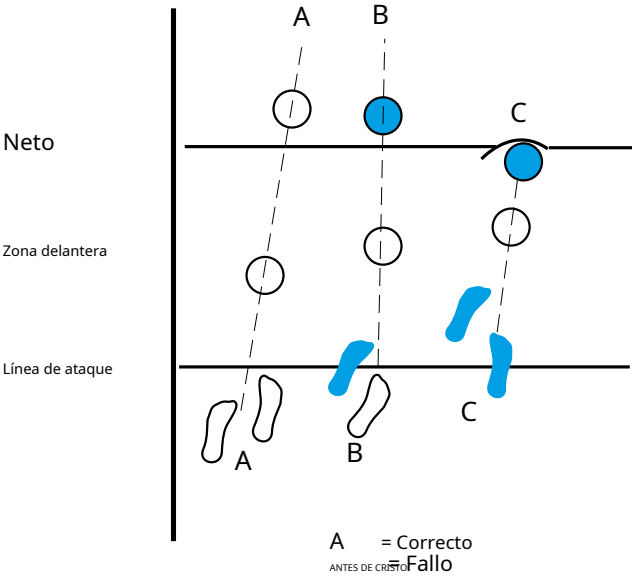
Bola más baja que la parte superior de la red

La pelota toca la red

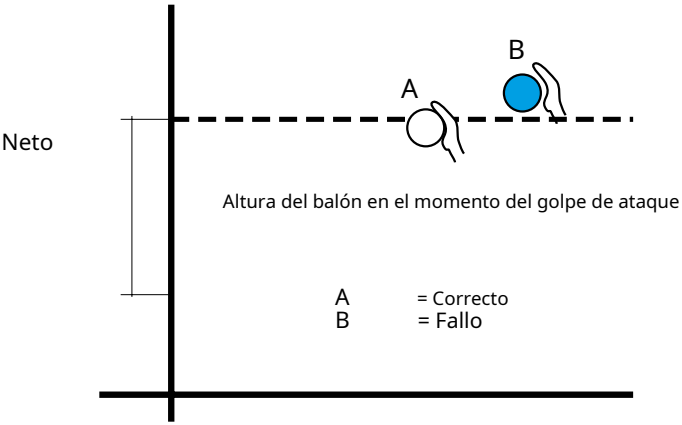
La pelota rebota en la red.

DIAGRAMA 8: ATAQUE DEL JUGADOR DE LA FILA DE ATRÁS

Reglas relevantes: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4



A = Correcto
ANTES DE CRISTO = Fallo



Altura del balón en el momento del golpe de ataque

A = Correcto
B = Fallo

DIAGRAMA 9: ESCALAS DE ADVERTENCIAS Y SANCIONES Y SUS CONSECUENCIAS

relevantes: 16.2, 21.3, 21.4.2

9a: ADVERTENCIAS Y SANCIONES POR MALA CONDUCTA

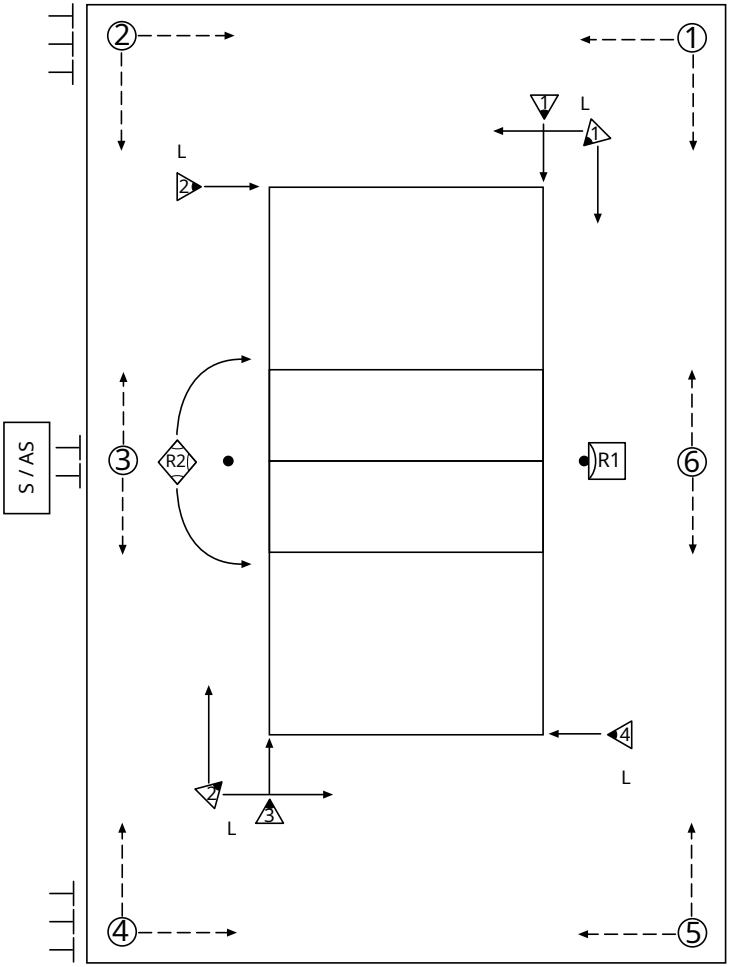
CATEGORIAS	DELINCUENTE OCURRENTE		SANCIÓN	TARJETAS	CONSECUENCIA
MENOR MALA CONDUCTA	**Nivel 1**	Cualquier miembro	No considerado como sancion	Ninguno	Prevención solamente
	Etapa 2			Amarillo	
	repetición cualquier momento		Multa	como a continuación	como a continuación
MALEDUCADO **CONDUCTA**	**Primero**	Cualquier miembro	Multa	rojo	Un punto y un servicio al oponente.
	Segundo	Mismo miembro	Expulsión	Rojo + amarillo conjuntamente	El miembro del equipo debe ir al vestuario del equipo por el resto del set.
	Tercera	Mismo miembro	Descalificación	Rojo + amarillo por separado	El miembro del equipo debe ir al vestuario del equipo por el resto del partido.
OFENSIVA CONDUCTA	**Primero**	Cualquier miembro	Expulsión	Rojo + amarillo conjuntamente	El miembro del equipo debe ir al vestuario del equipo durante el resto del set.
	Segundo	Mismo miembro	Descalificación	Rojo + amarillo por separado	El miembro del equipo debe ir al vestuario del equipo por el resto del partido.
AGRESIÓN	**Primero**	Cualquier miembro	Descalificación	Rojo + amarillo por separado	El miembro del equipo debe ir al vestuario del equipo por el resto del partido.

9b: SÍMBOLOS DE ADVERTENCIA DE RETRASO Y SANCIONES

CATEGORIAS	OCURRENCIA DELINCUENTE		DISTRIBUCIÓN o SANCIÓN	TARJETAS	CONSECUENCIA
DEMORA	**Primero**	Cualquier miembro del equipo	Advertencia de retraso	Señal de manos No. 25 con Tarjeta amarilla	Prevención: sin penalización
	Segundo y subsecuente	Cualquier miembro del equipo	Castigo por retraso	Señal de manos No. 25 con tarjeta roja	Un punto y un servicio al oponente.

DIAGRAMA 10: UBICACIÓN DEL EQUIPO DE ÁRBITROS Y SUS ASISTENTES

relevantes: 3.3, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1, 29.1



R1 = Primer árbitro

R2 = Segundo árbitro

S / AS = Anotador / Anotador asistente

2 = Jueces de línea (números 1-4 o 1-2) =

4 Recuperadores de pelotas (números 1-6)

= Mopadores de piso

DIAGRAMA 11: SEÑALES DE MANO OFICIALES DE LOS ÁRBITROS

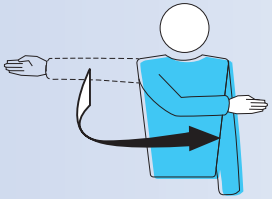
Leyenda: FS Árbitro (s) que deben mostrar la señal de acuerdo con sus responsabilidades habituales
(F)(S) Árbitro (s) que muestran la señal en situaciones especiales

1 AUTORIZACIÓN PARA SERVIR

Reglas relevantes: 12.3, 22.2.1.1

Mueva la mano para indicar la dirección del servicio.

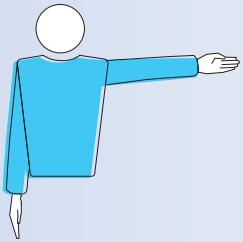
F



2 EQUIPO PARA SERVIR

Reglas relevantes: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4Extienda el brazo hacia el lado del equipo que servirá

FS

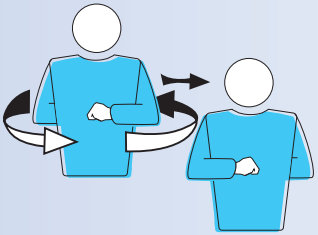


3 CAMBIO DE CANCHAS

Regla relevante: 18.2

Levante los antebrazos hacia adelante y hacia atrás y gírelos alrededor del cuerpo.

F

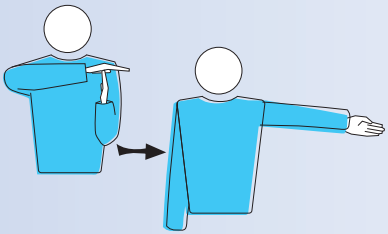


4 SE ACABÓ EL TIEMPO

Regla relevante: 15.4.1

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

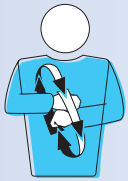
FS



5 SUSTITUCIÓN

Reglas relevantes: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Movimiento circular de los antebrazos uno alrededor del otro.

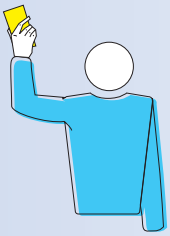


F S

6a ADVERTENCIA DE MALA CONDUCTA

Reglas relevantes: 21.1, 21.6, 23.3.2.2Muestre

una tarjeta amarilla por advertencia

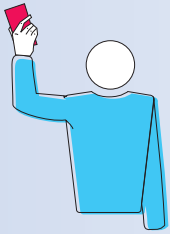


F

6b PENALIDAD POR MALA CONDUCTA

Reglas relevantes: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2Muestre

una tarjeta roja por penalización

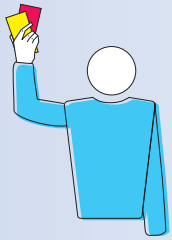


F

7 EXPULSIÓN

Reglas relevantes: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2Muestre

ambas tarjetas juntas para expulsión



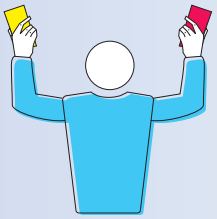
F

8 DESCALIFICACIÓN

Reglas relevantes: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar tarjetas rojas y amarillas por separado para la descalificación.

F



9 FIN DEL SET (O PARTIDO)

Reglas relevantes: 6.2, 6.3

Cruzar los antebrazos por delante del pecho con las manos abiertas.

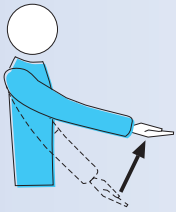
F S Ⓢ

10 BOLA NO LANZADA O LIBERADA EN EL GOLPE DE SERVICIO

Regla pertinente: 12.4.1

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

F

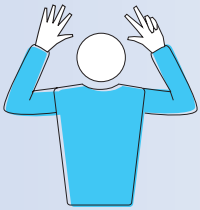


11 RETRASO EN EL SERVICIO

Regla relevante: 12.4.4

Levanta ocho dedos, abre

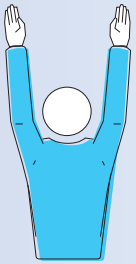
F



12 BLOQUEO DE FALLA O CRIBADO

Reglas relevantes: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4Levanta ambos brazos verticalmente, palmas hacia adelante.

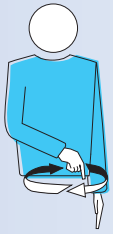
FS



13 FALLO DE POSICION O ROTACIONAL

Reglas relevantes: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2Haz un movimiento circular con el dedo índice.

FS

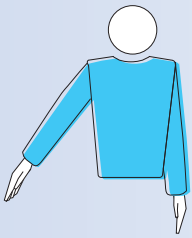


14 BOLA "EN"

Regla relevante: 8.3

Apunta el brazo y los dedos hacia el suelo.

F Ⓢ

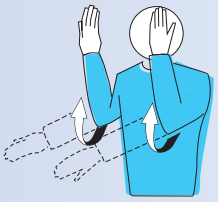


15 BALÓN FUERA"

Reglas relevantes: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7, 24.3.2.8

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

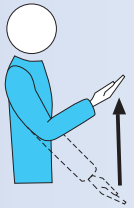
FS



dieciséis 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.

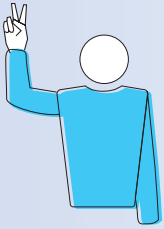


F

17 DOBLE CONTACTO

Reglas relevantes: 9.3.4, 23.3.2.3b

Levantar dos dedos, abrirlos

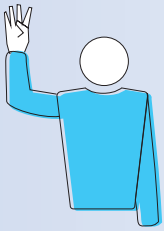


F

18 CUATRO HITS

Reglas relevantes: 9.3.1, 23.3.2.3b

Levantar cuatro dedos, abrirlos

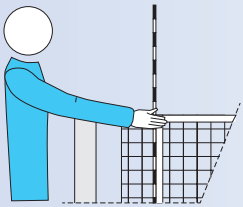


F

19 RED TOCADA POR EL JUGADOR - LA PELOTA 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

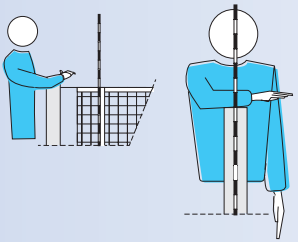
Indique el lado relevante de la red con la mano correspondiente



FS

20 LLEGANDO MÁS ALLÁ DE LA RED

Reglas relevantes: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3cColoque una mano sobre la red, con la palma hacia abajo.



F

21 ATAQUE GOLPE FALLO

Reglas relevantes:

- por un zaguero, por un líbero o en el saque del oponente:
  13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4
- en un pase de dedo por encima del líbero en su zona de frente o su extensión:
  13.3.6

Haz un movimiento hacia abajo con el antebrazo, la mano abierta.

FS

22 PENETRACIÓN ANTE EL TRIBUNAL OPONENTE BOLA QUE CRUZA EL ESPACIO INFERIOR O EL SERVIDOR TOCA LA CANCHA (FIN DE LÍNEA) O EL JUGADOR SALGA DE SU CANCHA EN EL MOMENTO DEL GOLPE DE SERVICIO

Reglas relevantes: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1

Señale la línea central o la línea relevante

FS

23 DOBLE FALLA Y REPETICIÓN

Reglas relevantes: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Levanta ambos pulgares verticalmente

F

24 BOLA TOCADA

Reglas relevantes: 23.3.2.3b, 24.2.2

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

F

25 ADVERTENCIA DE RETRASO / PENALIDAD DE RETRASO

Reglas relevantes: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Cubrir la muñeca con tarjeta amarilla (advertencia) y con tarjeta roja (penalización)

F

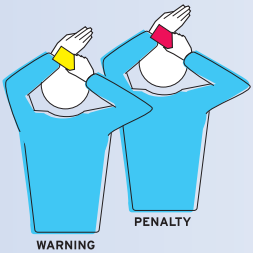


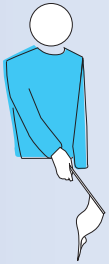
DIAGRAMA 12: SEÑALES DE BANDERA OFICIALES DE LOS JUECES DE LÍNEA

1 BOLA "EN"

Regla pertinente: 8.3, 29.2.1.1

Apunta hacia abajo con la bandera

L

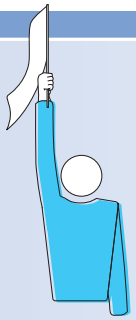


2 BALÓN FUERA"

Reglas relevantes: 8.4.1, 29.2.1.1Levantar la

bandera verticalmente

L



3 BOLA TOCADA

Regla pertinente: 29.2.1.2

Levantar la bandera y tocar la parte superior con la palma de la mano libre

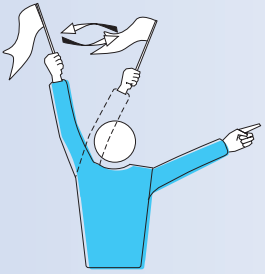
L

4 CRUCE DE FALLAS EN EL ESPACIO, BALÓN TOCADO UN OBJETO EXTERIOR O FALTA DE PIE DE CUALQUIER JUGADOR DURANTE EL SERVICIO

Reglas relevantes: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 29.2.1.3, 29.2.1.4, 29.2.1.6, 29.2.1.7

Ondear la bandera sobre la cabeza y señalar la antena o la línea respectiva

L



5 JUICIO IMPOSIBLE

Levanta y cruza ambos brazos y manos frente al pecho.

L

PARTE 3

DEFINICIONES

AREA DE COMPETENCIA / CONTROL

El Área de Competencia / Control es un corredor alrededor de la cancha de juego y la zona libre, que incluye todos los espacios hasta las barreras exteriores o valla de delimitación. Ver diagrama / fig 1a.

ZONAS

Estas son secciones dentro del área de juego (es decir, la cancha de juego y la zona libre) según se definen para un propósito específico (o con restricciones especiales) dentro del texto de la regla. Estos incluyen: Zona de Frente, Zona de Servicio, Zona de Sustitución, Zona Libre, Zona de Atrás y Zona de Reemplazo de Líbero.

AREAS

Son secciones del piso FUERA de la zona franca, identificadas por las reglas como con una función específica. Estos incluyen: área de calentamiento.

ESPACIO INFERIOR

Es el espacio delimitado en su parte superior por el fondo de la red y el cordón que lo une a los postes, en los laterales por los postes y en la parte inferior por la superficie de juego.

ESPACIO DE CRUCE

El espacio de cruce está definido por:

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

La pelota debe cruzar a la CANCHA del oponente a través del espacio de cruce.

ESPACIO EXTERNO

El espacio exterior está en el plano vertical de la red fuera del cruce y los espacios inferiores.

ZONA DE SUSTITUCIÓN

Esta es la parte de la zona franca por la que se realizan las sustituciones.

A MENOS QUE POR ACUERDO DE LA FIVB

Esta declaración reconoce que si bien existen regulaciones sobre los estándares y especificaciones de equipos e instalaciones, hay ocasiones en las que la FIVB puede hacer arreglos especiales para promover el juego de Voleibol o para probar nuevas condiciones.

ESTÁNDARES FIVB

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

CULPA

a) Una acción de juego contraria a las reglas.

b) Una violación de una regla que no sea una acción de juego.

REGATE

Regate significa botar la pelota (generalmente como preparación para lanzar y servir). Otras acciones preparatorias podrían incluir (entre otras) mover el balón de una mano a otra.

RECUPERADORES DE BOLAS Y MOPPERS RÁPIDOS

Este es el personal cuyo trabajo es mantener el flujo del juego haciendo rodar la pelota hacia el servidor entre jugadas.

Moppers rápidos: son personas cuya labor consiste en mantener el suelo limpio y seco si es necesario, después de cada rally utilizando pequeñas toallas.

PUNTO DE REUNIÓN

Este es el sistema de anotar un punto cada vez que se gana un rally.

INTERVALO

El tiempo entre series. El cambio de canchas en el 5th El conjunto (decisivo) no debe considerarse como un intervalo.

RE-DESIGNACIÓN

Este es el acto por el cual un Líbero, que no puede continuar o es declarado por el equipo "incapaz de jugar", hace que su rol sea asumido por cualquier otro jugador (excepto el jugador regular de reemplazo) que no esté en la cancha en el momento de la re-designación.

REEMPLAZO

Este es el acto por el cual un jugador regular abandona la cancha y el Líbero (si hay más de uno) toma su lugar. Esto incluso puede incluir Libero para intercambios de Libero. El jugador regular puede entonces reemplazar a cualquiera de los Libero. Debe haber una jugada completa entre reemplazos que involucren a cualquier Libero.

ENTROMETIDO

Cualquier acción que cree una ventaja contra el equipo oponente o cualquier acción que impida que un oponente juegue el balón.

O-2bis

Un formulario oficial de la FIVB que registra a los jugadores y oficiales de equipo. Debe presentarse durante la investigación preliminar.

OBJETO EXTERIOR

Un objeto o una persona que, estando fuera del terreno de juego o cerca del límite del espacio libre de juego, obstaculiza el vuelo de la pelota. Por ejemplo: luces del techo, la silla del árbitro, el equipo de televisión, la mesa de anotadores y los postes de la red. Los objetos externos no incluyen las antenas, ya que se consideran parte de la red.

SUSTITUCIÓN

Este es el acto por el cual un jugador regular abandona la cancha y otro jugador regular toma su lugar.

PRIMER GOLPE DEL EQUIPO

Hay cuatro casos en los que la acción de juego se considera el primer golpe del equipo:

- servicio de recepcion
- recibir un ataque del equipo oponente
- jugando la pelota rebotando desde el propio bloque
- jugar la pelota rebotando del bloqueo del oponente

PROTOCOLO

La serie de eventos antes del inicio del partido, incluido el sorteo, la sesión de calentamiento, la presentación de los equipos y árbitros descritos en el Manual de Competencia Específico.

ÍNDICE

A

Acciones que involucran al Líbero 42
Equipo adicional 16
Antenas 15
Aplicación de sanciones por mala conducta 48
Entrenador asistente ... 21
Asistente de anotador 57
- Localización ..... .57
- Responsabilidades 57
Golpe de ataque 33
Autorización del servicio 32

B

Balón en la red 29
Balón cruzando la red 29
Bola "adentro" 27, 76, 80
Bola en juego 27
Balón en la red ... 30
Bola "fuera" 27, 76, 80
Bola fuera jugar 27
Sistema de recuperación de balones 16
Balón tocando la red 30
Pelotas .... dieciséis
Cuadra..... ... 34, 69
Bloquear contacto 35
Bloqueo 34, 76
Bloqueos y golpes de equipo ... 35
Bloqueo de fallas 35
Bloqueo del servicio 35
Bloqueo dentro del espacio del oponente ... 35

C

Capitán..... 19
Árbitro de desafío 54
- Localización ..... .54
- Responsabilidades 54
Cambio de cancha 41, 73
Cambio de equipo 19
Características del golpe de ataque 33
Características del golpe 28
Entrenador 20
Contacto con la red 31

D

Equipo por defecto e incompleto 23
Sanciones por demora 39
Designación del Libero 42
Dimensiones 12

mi

Equipo ..... 18, 42 Interrupción excepcional del juego 40
Sustitución excepcional 37
Ejecución del servicio 32
Interferencia externa 40

F

Juego limpio 46
Fallos en el juego del balón 29
Fallos cometidos durante el servicio 33
Fallos del golpe de ataque 34
Primer árbitro 51
- Autoridad..... 51
- Localización ..... .51
- Responsabilidades 52
Primer servicio de un conjunto 31
Objetos prohibidos 19

GRAMO

Retrasos en el juego 39
Interrupciones del juego 36, 40

H

Altura de la red 14

I

Sustitución ilegal 38
Solicitud incorrecta 39
Lesión / Enfermedad 40
Interrupciones 36
Intervalos 41
Intervalos y cambio de juzgados 41

L

Encendiendo..... 14
Limitación de sustituciones 37
Jueces de línea ..... 58, 80-81 Señales de bandera de los jueces de línea 59, 80-81
- Localización ..... .58
- Responsabilidades 58
Líneas en la cancha 13
Ubicación del equipo 18

METRO

Mala conducta leve 46
Conducta indebida y sus sanciones 46
Mala conducta antes y entre series ... 48
Conducta indebida que dio lugar a sanciones ... 47

norte
Red y postes 14
Número de interrupciones regulares del juego ... 36

O
Señales oficiales ... 59, 73-79, 80-81 Sesión oficial de calentamiento 23

PAG
Penetración debajo de la red 30
Jugador en la red ... 30
Faltas del jugador en la red 31
Área de juego 12, 63
Superficie de juego. 12
Jugando la pelota 28
Posiciones 25
Fallo de posición 25
Publicaciones 15
Interrupciones prolongadas 40

R
Llegar más allá de la red ... 30, 78 Equipo de arbitraje 50, 72
- Composición 50
- Procedimientos 50
- Responsabilidades ... 52, 54, 55, 56, 57, 58 Señales manuales de los árbitros ... 58, 73-79 Solicitud de interrupciones regulares del juego ... 36
Requisitos de conducta 46
Árbitro de reserva 55
- Localización ..... .55
- Responsabilidades 55
Restricciones del golpe de ataque 33
Rotación..... 26
Fallo rotacional 26, 76

S
Tarjetas de sanción ... 48, 71, 74, 75 Escalas de sanción 47, 71
Goleador 56
- Localización ..... .56
- Responsabilidades 56
Proyección 32, 76
segundos Árbitro 53
- Autoridad..... 53
- Localización 53
- Responsabilidades 54
Servicio 31
Orden de servicio 32
Secuencia de interrupciones regulares del juego ... 36
Servicio de averías y averías posicionales 33
Bandas laterales 15
Conducta deportista 46
Estándares .... dieciséis
Estados de juego 27
Estructura 15
Estructura del juego 23
Sustitución 37
Sustitución por expulsión o descalificación. 38
Procedimiento de sustitución 38

T
Equipos 17
Composición del equipo 17
Líderes de equipo 19
Golpes de equipo 28, 35
Formación inicial del equipo 24
Temperatura 14
El jugador Libero 42
El lanzamiento 23
Se acabó el tiempo 37
Para anotar un punto 22
Para anotar un punto, gana un set y el partido ... 22
Para ganar un set 22
Para ganar el partido 23
Tipos de retrasos 39

U
Uniformidad de bolas 16

Z
Zonas y áreas 13

MEMORÁNDUM

MEMORÁNDUM

vb.com