



REGLAS DE Voleibol de Playa





INDICE

1. NORMAS APLICABLES.....	4
2. EVENTOS OFICIALES.....	4
3. CARÁCTERÍSTICAS DEL VOLEIBOL DE PLAYA.....	4
4. COMPOSICIÓN DEL EQUIPO.....	5
5. ADAPTACIONES A LA COMPETICIÓN.....	5
6. DIVISIONES.....	5
7. INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO.....	6
7.1 Área de Juego.....	6
7.2 La Red y Los Postes.....	8
7.3 Pelotas.....	10
8. PARTICIPANTES.....	10
8.1 Equipos.....	10
8.2 Líderes de Equipo.....	13
9. REGLAS DE COMPETICIÓN.....	15
9.1 Puntuación.....	15
9.2 Estructura del Juego.....	16
9.3 Acciones de Juego.....	18
9.4 Jugando la Pelota.....	19
9.5 Pelota en la Red.....	21
9.6 Jugadores en la Red.....	22
9.7 El Servicio.....	23
9.8 Remate/ Golpe de Ataque.....	25
9.9 Bloqueo.....	26
10. INTERRUCCIONES, RETARDOS E INTERVALOS.....	27
10.1 Interrucciones.....	27
10.2 Retraso en el Juego.....	30
10.3 Excepciones a las Interrucciones de Juego.....	31
10.4 Intervalos y Cambios de Cancha.....	32
11. CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES.....	32
11.1 Requerimiento de Conductas.....	32
11.2 Mal Comportamiento y sus Sanciones.....	33
12. ÁRBITROS.....	35
12.1 Cuerpo de Árbitros y Procedimientos.....	35



12.2 1er Árbitro.....	37
12.3 2do Árbitro.....	38
12.4 El Anotador.....	40
12.5 El Anotador Asistente.....	41
12.6 Jueces de Línea.....	41
12.7 Señales Oficiales.....	42
13. DEFINICIONES.....	43
13.2 Zonas.....	43
13.3 Áreas.....	43
13.4 Espacio Inferior.....	43
13.5 Espacio de Cruce.....	43
13.6 Espacio Externo.....	43
13.7 Zona de Sustitución.....	43
13.8 A Menos que por Acuerdo de la FIV B.....	43
13.9 Estándares de la FIV B.....	43
13.10 Áreas de Sanción/Penalización.....	44
13.11 Recuperadores de Pelotas y Niveladores de Arena (Rakers).....	44
13.12 Puntos en un Rally.....	44
13.13 Intervalos.....	44
13.14 Interferencia.....	44
13.15 Objeto Exterior.....	44
13.16 Sustitución.....	45
14. PRUEBAS DE EVALUACIÓN DE DESTREZAS.....	45



1. NORMAS APLICABLES

- 1.1. Las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales para Voleibol de Playa registrarán todas las competiciones de Olimpiadas Especiales. Como programa deportivo internacional, Special Olympics ha creado estas reglas basadas en las Reglas de la Federación Internacional de Voleibol (FIVB) para el voleibol de playa que se encuentran en <http://www.fivb.org/>.
- 1.2. Se aplicarán las reglas de la FIVB o del Cuerpo Rector Nacional (NGB), excepto cuando entren en conflicto con las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales para Voleibol de Playa o el Artículo I. En tales casos, se aplicarán las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales para Voleibol. Consulte el [Artículo 1](#), para obtener más información sobre códigos de conducta, normas de capacitación, requisitos médicos y de seguridad, División, premios, criterios para avanzar a niveles más altos de competencia y deportes unificados.

2. EVENTOS OFICIALES

- 2.1. La gama de eventos está destinada a ofrecer oportunidades de competición para atletas de todas las habilidades. Los programas pueden determinar los eventos ofrecidos y, si es necesario, las pautas para la gestión de dichos eventos. Los entrenadores son responsables de proporcionar entrenamiento y selección de eventos apropiados para la destreza e interés de cada atleta.
- 2.2. La siguiente es una lista de eventos oficiales disponibles en Olimpiadas Especiales:
 - 2.2.1. Competición de Equipo de Deportes Unificados ®.

3. CARACTERÍSTICAS DEL VOLEIBOL DE PLAYA

- 3.1. El voleibol de playa es un deporte jugado por dos equipos en una cancha dividida por una red y en una variedad de superficies naturales y no se limita a las áreas costeras. Hay diferentes versiones disponibles para circunstancias específicas con el fin de ofrecer la versatilidad del juego a todos.
- 3.2. El objetivo del juego es enviar el balón por encima de la red para hacer que toque el suelo en la cancha del oponente y evitar el mismo esfuerzo por parte del oponente. El equipo tiene tres toques para devolver el balón (el toque de bloqueo no cuenta).



- 3.3. La pelota se pone en juego con un servicio: golpeado por el servidor sobre la red a los oponentes. La jugada continúa hasta que la pelota toca el suelo en la cancha de juego, sale "fuera" o un equipo no la devuelve correctamente.
- 3.4. En Voleibol de playa, 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. El jugador que sirve debe rotar una posición en el sentido de las agujas del reloj cada vez que esto ocurra.

4. COMPOSICIÓN DEL EQUIPO

- 4.1. Todos los partidos deben comenzar con cuatro jugadores. En competiciones distintas de los Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales, en caso de lesión durante un partido en el que un equipo se haya reducido a tres jugadores, un equipo puede continuar la competición del torneo. Después de que comienza un partido, solo se permiten las siguientes alineaciones:
 - 4.1.1. 2 atletas y 2 Compañeros Unificados
 - 4.1.2. 2 atletas y 1 Compañero Unificados
- 4.2. Los equipos de Deportes Unificados deben estar conformados por dos atletas y dos compañeros. En circunstancias atenuantes, un Director de Torneo puede permitir más atletas que compañeros si considera que todavía está en el espíritu de los Deportes Unificados.
- 4.3. La lista del equipo, incluidos los sustitutos, no puede exceder de ocho jugadores.
- 4.4. Cada equipo tendrá un entrenador adulto que no juegue responsable de la alineación y la conducta del equipo durante la competencia.

5. ADAPTACIONES A LA COMPETICIÓN

- 5.1. Se puede establecer un límite de tiempo de 30 minutos para cada set (si el tiempo es limitado).
Nota: El Sistema Internacional de Puntuación de la FIVB (basado en partidos ganados, sets ganados y proporción de puntos) se utilizará para manejar todos los empates durante la competición.



6. DIVISIONES

- 6.1. Antes de la competición, el entrenador en jefe debe enviar los puntajes de las cuatro Pruebas de Evaluación de Destrezas de Voleibol de Playa (BVSAT), es decir, servicio, pase de antebrazo, remate y juego de golpes, para cada jugador en su lista. (Estas pruebas son solo para la evaluación del jugador/equipo y no son eventos de competición para medallas y cintas. La información sobre el BVSAT se encuentra a continuación en la Sección D).
- 6.2. El entrenador en jefe también debe identificar a sus cuatro mejores jugadores en términos de su capacidad de juego en la cancha colocando una estrella junto a sus nombres en la lista.
- 6.3. A continuación, se determinará un "puntaje de equipo" sumando los puntajes BVSAT de los ocho mejores jugadores y luego dividiendo ese total por ocho.
- 6.4. Los equipos se agrupan inicialmente en divisiones de acuerdo con la puntuación del equipo de BVSAT.
- 6.5. A continuación, se llevará a cabo un proceso de clasificación como medio para finalizar el proceso de división.

Las sugerencias para este proceso incluyen, pero no se limitan a:

- 6.5.1. a) Jugar rondas de clasificación donde los equipos jugarán uno o más sets, y cada set durará al menos cinco minutos o 10 puntos, lo que ocurra primero. Se requerirá que cada equipo juegue con todos los miembros del equipo.
- 6.5.2. b) Jugar rondas de "juego de grupo" para establecer divisiones.
- 6.5.3. c) Se alienta a los directores de torneo a exigir que todos los jugadores de una lista de equipo participen durante la ronda de división por un tiempo o puntos mínimos según lo establecido por el comité del torneo.

7. INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

- 7.1. Área de Juego
 - 7.1.1. El área de juego incluye la cancha de juego y la zona libre. Será rectangular y simétrica.
 - 7.1.1.1. DIMENSIONES
 - 7.1.1.1.1. El campo de juego es un rectángulo de 16 x 8 m, rodeado por una zona libre, que tiene un mínimo de 3 m de ancho en todos los lados. El espacio de juego libre es el espacio sobre el área de juego, que está libre de obstrucciones. El espacio de juego libre medirá un mínimo de 7 m de altura desde la superficie de juego.



- 7.1.1.1.2. Para los Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales, la zona libre es un mínimo de 5 m y un máximo de 6 m desde las líneas de fondo/ laterales. El espacio de juego libre medirá un mínimo de 12,5 m de altura desde la superficie de juego.
- 7.1.1.2. Superficie de Juego
- 7.1.1.2.1. La superficie debe estar compuesta de arena blanca fina nivelada, lo más plana y uniforme posible, libre de rocas, conchas y cualquier otra cosa que pueda representar riesgo de cortes o lesiones a los jugadores.
- 7.1.1.2.2. Para los Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales, la arena debe tener al menos 40 cm de profundidad y estar compuesta de granos finos y poco compactados (arena blanca y fina).
- 7.1.1.2.3. En las competiciones locales también se puede sustituir el césped, pero la superficie de juego no debe presentar ningún peligro de lesión para los jugadores.
- 7.1.1.2.4. Para los Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales, la arena también debe tamizarse a un tamaño aceptable, no demasiado gruesa y libre de piedras y partículas peligrosas. No debe ser demasiado fino para causar polvo y adherirse a la piel.
- 7.1.1.2.5. Para los Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales, se recomienda una lona para cubrir la cancha central en caso de lluvia.
- 7.1.1.3. Línea de la cancha
- 7.1.1.3.1. Todas las líneas tienen 5 cm de ancho. Las líneas deben ser de un color que contraste fuertemente con el color de la arena.
- 7.1.1.3.2. Líneas limítrofes
 - 7.1.1.3.2.1. Dos líneas laterales y dos líneas de fondo marcan el terreno de juego. No hay línea central. Tanto las líneas laterales como las de fondo se colocan dentro de las dimensiones del terreno de juego.
 - 7.1.1.3.2.2. Las líneas de la cancha deben ser cintas hechas de un material resistente y los anclajes expuestos deben ser de un material suave y flexible.
- 7.1.1.4. ÁREAS Y ZONAS – Línea de Servicio
- 7.1.1.4.1. La línea de servicio puede ser movida más cerca de la red pero no a menos de 4.5mts (14' 9")



Nota: No habrá modificaciones para los Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales

- 7.1.1.4.2. Zona de servicio: La zona de saque es un área de 8 m de ancho detrás de cada línea de fondo. Está limitado lateralmente por el borde externo de la extensión de las líneas laterales. En profundidad, la zona de servicio se extiende hasta el final de la zona libre.
- 7.1.1.4.3. Zona de sustitución: La zona de sustitución está limitada por la línea lateral y la mesa de anotadores y se extiende desde el poste de la red hasta una línea imaginaria trazada a 3 metros de distancia.
- 7.1.1.4.4. Área de calentamiento: Para los Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales, un área de calentamiento, de aproximadamente 2 x 2 m, está ubicada en ambas esquinas del lado del banco, fuera de la zona libre.
- 7.1.1.4.5. Área de penalización: Un área de penalización, de aproximadamente 1 x 1 m y equipada con dos sillas, está ubicada en el área de control, fuera de la prolongación de cada línea de fondo. Pueden ser limitados.
- 7.1.1.5. CLIMA
- 7.1.1.5.1. El clima no debe presentar ningún peligro o riesgo para los jugadores.
- 7.1.1.6. ILUMINACIÓN
- 7.1.1.6.1. Para los Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales, que se juegan de noche, la iluminación del área de juego debe ser de 1,000 a 1,500 lux medidos a 1 m por encima de la superficie del área de juego.

7.2. RED Y POSTES

7.2.1. ALTURA DE LA RED

- 7.2.1.1. Ubicada en la mitad de la cancha estará la red cuya altura tope estará a:
 - 7.2.1.1.1. Competición Masculino/Mixto: 2,43mts (7', 1 1/8")
 - 7.2.1.1.2. Competición Femenina: 2,24mts (7', 4 1/8)

Nota: La Red no debe estar nunca por debajo de 2,24mts (7', 4 1/8)

- 7.2.1.2. Su altura se mide en el centro de la red. La altura de la red (En ambos casos) no debe exceder la altura oficial en más de 2 cm.

7.2.2. ESTRUCTURA

- 7.2.2.1. La red mide 8,5 m de largo y 1 m (+/- 3 cm) de ancho cuando se cuelga tensa, colocada verticalmente sobre el eje estrecho en el centro del terreno de juego. Está hecho de malla cuadrada de 10 cm. En su parte



superior e inferior hay dos bandas horizontales de 7-10 cm de ancho hechas de lona doble, preferiblemente de color azul oscuro o colores brillantes, cosidas en toda su longitud. Cada extremo de la banda superior tiene un orificio a través del cual pasa un cordón que sujeta la banda superior a los postes para mantener tensa la parte superior de la red. Dentro de las bandas, hay un cable flexible en el superior y un cordón en el inferior para sujetar la red a los postes y mantener tensa su parte superior e inferior. Está permitido tener publicidad en las bandas horizontales de la red.

7.2.3. LÍNEAS DE BANDAS

7.2.3.1. Dos bandas de colores, de 5 cm de ancho (el mismo ancho que las líneas de la cancha) y 1 m de largo, se sujetan verticalmente a la red y se colocan directamente sobre cada línea lateral. Se consideran parte de la red. Se permite publicidad en las bandas laterales.

7.2.4. ANTENAS

7.2.4.1. 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. Las 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.

7.2.4.2. El terreno de juego con líneas laterales debe ser exacto.

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

7.2.5. POSTES

7.2.5.1. Los postes que sostienen la red se colocan a una distancia de 0,70-1,00 m fuera de cada línea lateral. Son de 2,55 m de altura y preferiblemente regulables. Para los Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales, los postes que sostienen la red se colocan a una distancia de 1 m fuera de las líneas laterales.

7.2.5.2. Los postes son redondeados y lisos, fijados al suelo sin cables. No habrá dispositivos peligrosos u obstructores. Los postes deben estar acolchados.

7.2.6. EQUIPAMIENTO ADICIONAL



- 7.2.6.1. Todo equipamiento adicional debe ser determinado por las reglas de la FIVB.

7.3. PELOTAS

7.3.1. ESTÁNDARES

- 7.3.1.1. El balón será esférico, de un material flexible (cuero, cuero sintético o similar) que no absorba la humedad, es decir, más adecuado a las condiciones exteriores ya que los partidos se pueden jugar cuando llueve. La pelota tiene una vejiga en el interior de goma o material similar.
- 7.3.1.2. Debe estar lo más cerca posible del voleibol de tamaño reglamentario. La pelota estándar especificada solo se utilizará en los Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales.
 - 7.3.1.2.1. Color: color uniforme claro o combinación de colores.
 - 7.3.1.2.2. Circunferencia: No más de 81 cm (32 pulgadas).
 - 7.3.1.3. Peso: No más de 226 g (8 oz).
 - 7.3.1.4. Presión interior: 0,175 a 0,225 kg / cm² (171 a 221 mbar o hPa).

Nota: Se puede usar una pelota de voleibol modificada de cuero más liviana. Este procedimiento no es obligatorio.

7.3.2. UNIFORMIDAD DE LAS PELOTAS

- 7.3.2.1. Todas las pelotas utilizadas en un partido deben tener los mismos estándares en cuanto a circunferencia, peso, presión, tipo, color, etc. ***Los Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales deben jugarse con pelotas aprobadas por la FIVB, a menos que haya un acuerdo de SOI.***

7.3.3. SISTEMA DE 5 PELOTAS

- 7.3.3.1. Para los Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales, se utilizarán cinco pelotas. En este caso, se colocan seis recogepelotas, uno en cada esquina de la zona libre y otro detrás de cada árbitro.

8. PARTICIPANTES

8.1. EQUIPOS

8.1.1. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

- 8.1.1.1. Para el partido, un equipo puede estar formado por hasta 6 jugadores, más un entrenador. 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.

- 8.1.1.2. Cualquier médico o terapeuta de equipo utilizado en los Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales debe ser parte de la Delegación oficial y estar acreditado previamente por SOI. Sin embargo, para los Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales deben sentarse contra la valla de delimitación, dentro del Área de Control de la Competición y solo pueden intervenir si los árbitros los invitan para tratar una emergencia de los jugadores.
- 8.1.1.3. Uno de los jugadores es el capitán del equipo, quien se indicará en la hoja de anotación.
- 8.1.1.4. 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.

Nota: En Voleibol de Playa no existe la opción del jugador "Liberó"

8.1.2. UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS

- 8.1.2.1. Los jugadores que no estén en juego deben sentarse en el banco de su equipo o estar en su área de calentamiento. El entrenador se sienta en el banco, pero puede dejarlo temporalmente. Los bancos de los equipos se encuentran al lado de la mesa de anotadores, fuera de la zona libre.
- 8.1.2.2. Solo los miembros del roster del equipo pueden sentarse en el banco durante el partido y participar en la sesión de calentamiento oficial.
- 8.1.2.3. Los jugadores que no están en juego pueden calentar sin balones de la siguiente manera:
 - 8.1.2.3.1.1. Durante el juego: en las áreas de calentamiento;
 - 8.1.2.3.1.2. Durante los tiempos fuera en la zona libre detrás de la cancha.
- 8.1.2.4. Durante los intervalos establecidos, los jugadores pueden calentar usando balones dentro de su propia zona libre. Durante cualquier descanso prolongado (si es necesario), los jugadores también pueden usar su propia cancha.



8.1.3. EQUIPAMIENTO

- 8.1.3.1. El equipamiento de un jugador consiste en pantalones cortos o un traje de baño; y una camiseta o camiseta sin mangas. Los jugadores pueden usar un sombrero /gorra que cubra la cabeza.
- 8.1.3.2. Para los Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales, los jugadores de un equipo determinado deben usar uniformes del mismo color y estilo de acuerdo con las regulaciones del torneo. Los uniformes de los jugadores deben estar limpios.
- 8.1.3.3. Los jugadores deben jugar descalzos excepto cuando sea autorizado por el 1er árbitro.
- 8.1.3.4. Las camisetas de los jugadores deben estar numeradas del 1 al 20.
 - 8.1.3.4.1.1. El número debe colocarse en el pecho, en la espalda y en la parte delantera de los pantalones cortos.
 - 8.1.3.4.1.2. El número debe ser de un color que contraste con la camiseta.
 - 8.1.3.4.1.3. Los números deben tener un mínimo de 10 centímetros (4 pulgadas) de altura en el pecho, un mínimo de 15 centímetros (6 pulgadas) de altura en la espalda y un mínimo de 10 centímetros (4 pulgadas) de altura en la parte delantera del pantalones cortos. La franja que forma el número tendrá un ancho mínimo de 1,5 cm.
 - 8.1.3.4.1.4. Se recomienda (pero no es obligatorio) que el capitán del equipo tenga una raya en su camiseta subrayando el número en el pecho. Independientemente que el capitán será designado en la lista.

8.1.4. CAMBIO DE EQUIPAMIENTO

- 8.1.4.1. Si ambos equipos llegan a un partido vestidos con camisetas del mismo color, se realizará un sorteo para determinar qué equipo cambiará.
- 8.1.4.2. El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores:
 - 8.1.4.2.1.1.1. Para jugar con calcetines y / o zapatos,
 - 8.1.4.2.1.1.2. Cambiar las camisetas mojadas entre sets siempre que las nuevas también sigan las regulaciones del torneo y de la FIVB.
 - 8.1.4.2.1.1.3. Si lo solicita un jugador, el primer árbitro puede autorizarlo a jugar con camiseta y pantalón de entrenamiento.



8.1.5. OBJETOS PROHIBIDOS

- 8.1.5.1. Está prohibido llevar objetos que puedan causar lesiones o dar una ventaja artificial al jugador.
- 8.1.5.2. Los jugadores pueden usar anteojos o lentes bajo su propio riesgo.
- 8.1.5.3. Se pueden usar almohadillas de compresión como rodilleras o coderas (dispositivos acolchados de protección contra lesiones) para protección o soporte. Para los Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales, estos dispositivos o ropa interior visible deben ser del mismo color que parte del uniforme.

8.2. LÍDERES DE EQUIPO

- 8.2.1. Tanto el Capitán del Equipo como el entrenador, son responsables por la conducta y disciplina de los demás miembros del equipo.

8.2.2. EL CAPITAN

- 8.2.2.1. ANTES DEL PARTIDO, el capitán del equipo firma la hoja de anotación y representa a su equipo en el sorteo.
- 8.2.2.2. 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 papel 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. Cuando el balón está fuera de juego, solo el capitán en juego está autorizado a hablar con los árbitros:
 - 8.2.2.2.1. Para solicitar una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas; si la explicación no satisface al capitán, el capitán debe informar inmediatamente al 1er árbitro de su deseo de protestar;
 - 8.2.2.2.2. Para pedir autorización:
 - 8.2.2.2.2.1. a) Para cambiar el uniforme o equipamiento
 - 8.2.2.2.2.2. b) Para verificar el número del jugador que sirve
 - 8.2.2.2.2.3. c) Para chequear la Red, pelota, superficie de juego, etc.
 - 8.2.2.2.2.4. d) Para realinear una de las líneas de juego.



- 8.2.2.2.3. En ausencia del entrenador puede pedir tiempos fuera y hacer sustituciones. Nota: Los jugadores requieren ser autorizados por los árbitros para dejar el área de la cancha de juego.
- 8.2.2.3. AL FINAL DEL JUEGO, el Capitán deberá:
- 8.2.2.3.1. Agradecer a los árbitros y firmar la planilla de juego ratificando el resultado.
- 8.2.2.3.2. Si el capitán solicitó previamente un Protocolo de protesta a través del 1er árbitro y esto no se ha resuelto con éxito en el momento del suceso, tiene derecho a confirmarlo como una protesta formal por escrito, registrada en la hoja de puntuación al final del partido.
- 8.2.3. EL ENTRENADOR
- 8.2.3.1. Se permite que un entrenador se levante del banco y se mueva siempre que el entrenador no afecte el progreso del juego.
- 8.2.3.2. Está prohibido dirigir desde detrás de la línea de fondo, pero el entrenador puede moverse dentro de la "zona de dirección" a lo largo de la línea lateral.
- 8.2.3.3. Un entrenador puede hacer una solicitud de sustitución. Esta solicitud será reconocida por el árbitro incluso si el jugador aún no ha ingresado a la zona de sustitución.
- 8.2.3.4. Se permite que un entrenador ayude al atleta a moverse en la posición para realizar sustituciones.
- 8.2.3.5. Los entrenadores de ambos equipos deben firmar la hoja de anotación después del partido para verificar los resultados.
- 8.2.3.6. 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 fuera. En estas funciones, su oficial de contacto es el 2º árbitro.
- 8.2.3.7. ANTES DEL PARTIDO, el entrenador registra o verifica los nombres y números de sus jugadores en la hoja de anotación del equipo y la debe firmar.
- 8.2.3.8. DURANTE EL PARTIDO, el entrenador debe:
- 8.2.3.8.1. Antes de cada set, entrega al 2º árbitro o al anotador la (s) hoja (s) de alineación debidamente completa y firmada;



- 8.2.3.8.2. Se sienta en el banco del equipo más cercano al anotador, excepto al cambiar de campo, durante los intervalos establecidos y mientras instruye a los jugadores durante los tiempos fuera.
- 8.2.3.8.3. Solicita tiempos fuera y sustituciones;
- 8.2.3.8.4. Puede dar instrucciones a los jugadores en la cancha solo durante el calentamiento, el cambio de set, entre jugadas, en el cambio de cancha y durante los tiempos fuera sin perturbar o retrasar el partido. Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIV B, el entrenador debe usar un uniforme que sea diferente al del equipo (por ejemplo, camiseta de polo/ chándal, que muestre el nombre / código / bandera del país)

9. REGLAS DE COMPETICIÓN

9.1. Puntuación

9.1.1. Para anotar un punto

9.1.1.1. Un equipo anota un punto:

- 9.1.1.1.1. Dejando caer con éxito la pelota en la cancha del oponente;
- 9.1.1.1.2. Cuando el equipo contrario comete una falta;
- 9.1.1.1.3. Cuando el equipo contrario recibe una sanción.

9.1.2. Faltas

- 9.1.2.1. 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:
- 9.1.2.2. Si se cometen dos o más faltas sucesivamente, solo se cuenta la primera
- 9.1.2.3. Si los oponentes cometen dos o más faltas simultáneamente, se sanciona una DOBLE FALTA y se repite la jugada.

9.1.3. Rally y rally completado

- 9.1.3.1. Una jugada es la secuencia de acciones de juego desde el momento en que el servidor golpea el servicio hasta que la pelota está fuera de juego. Una jugada completada es la secuencia de acciones de juego que resulta en la concesión de un punto. Esto incluye la adjudicación de una penalización: pérdida de servicio por un golpe de servicio realizado después del límite de tiempo.

- 9.1.3.1.1. Si el equipo que saca gana una jugada, anota un punto y continúa sirviendo.



9.1.3.1.2. Si el equipo receptor gana una jugada, anota un punto y debe servir a continuación.

9.1.4. PARA GANAR UN SET

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

9.1.5. PARA GANAR UN PARTIDO

9.1.5.1. Ganará el partido el equipo que gane 2 sets.

9.1.6. FORFAIT Y EQUIPOS INCOMPLETOS

9.1.6.1. Si un equipo se niega a jugar después de haber sido convocado para hacerlo, se declara ausente y pierde el partido con el resultado 0-2 para el partido y 0-21, 0-21 para cada set.

9.1.6.2. Un equipo que no llega a tiempo al terreno de juego perderá por forfait.

9.1.6.3. Un equipo que es declarado 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.

9.2. ESTRUCTURA DEL JUEGO

9.2.1. EL SORTEO

9.2.1.1. Antes del calentamiento oficial, el 1er árbitro realiza el sorteo para decidir sobre el primer saque y los lados de la cancha en el primer set.

9.2.1.2. El sorteo se realiza en presencia de los dos capitanes de equipo, esto es lo apropiado.

9.2.1.3. El ganador del sorteo elige:
YASEA

9.2.1.3.1. El derecho de servir o de recibir el servicio,
O,

9.2.1.3.2. El lugar de juego de la cancha. El perdedor tomará el otro lado.

9.2.1.3.3. En el segundo set, el perdedor del sorteo del primer set tendrá las opciones descritas en el 9.2.1.3.1 o 9.2.1.3.2

Nota: Si es necesario jugar un tercer y definitivo set, se deberá realizar un nuevo sorteo con las opciones descritas.



9.2.2. SESIÓN OFICIAL DE CALENTAMIENTO

9.2.2.1. Antes del partido, si los equipos han tenido previamente otra cancha de juego a su disposición, tendrán un período de calentamiento oficial de 3 minutos en la red; si no, pueden tener 5 minutos.

9.2.3. ROSTER DE INICIO DE LOS EQUIPOS

9.2.3.1. Siempre debe haber cuatro jugadores por equipo en juego. La alineación inicial del equipo indica el orden de rotación de los jugadores en la cancha. Este orden debe mantenerse durante todo el set.

9.2.3.2. 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 completada y firmada, al 2º árbitro o al anotador.

9.2.3.3. Los jugadores que no están en la alineación inicial de un set son los sustitutos de ese set.

9.2.3.4. Una vez que la hoja de alineación ha sido entregada al 2º árbitro o al anotador, no se puede autorizar ningún cambio en la alineación sin una sustitución regular.

9.2.3.5. Las discrepancias entre la posición de los jugadores en la cancha y en la hoja de alineación se tratan de la siguiente manera:

9.2.3.5.1. 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;

9.2.3.5.2. Cuando, antes del inicio 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 que se ajuste a la hoja de alineación - no habrá sanción;

9.2.3.5.3. Sin embargo, si el entrenador desea mantener en la cancha a tales jugadores no registrados, debe solicitar sustituciones regulares mediante el uso de una señal con la mano correspondiente, que luego se registrará en la hoja de puntuación. 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 en falta desde el momento exacto de la falta hasta el descubrimiento de la falta son cancelados.

- 9.2.3.5.4. 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 (0:21, 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 a la cancha el nuevo jugador inscrito, en la posición del jugador no registrado.

9.2.4. UBICACIÓN

- 9.2.4.1. En el momento en que la pelota es golpeada por el servidor, cada equipo debe estar en su propia cancha, excepto el servidor.

9.2.5. ORDEN DEL SERVICIO

- 9.2.5.1. El orden de servicio está determinado por la alineación inicial del equipo y debe mantenerse durante todo el set.
- 9.2.5.2. El orden de servicio y las posiciones en la cancha serán una alternancia de atletas y compañeros Unificados.
- 9.2.5.3. Cuando el equipo receptor ha obtenido el derecho a sacar, su servidor rota una posición en el sentido de las agujas del reloj.
- 9.2.5.4. El primer servidor de cada set es el indicado en el acta. A partir de entonces, el jugador del antero derecho rota a la posición de la última fila. El equipo que recibe los primeros servicios rotará con el primer lado fuera.
- 9.2.5.5. Un equipo continúa sirviendo hasta que comete una infracción o un servidor ha servido tres puntos consecutivos seguidos. Una vez que un servidor ha anotado tres puntos consecutivos, su equipo rotará al siguiente servidor y continuará sirviendo.

9.2.6. FALTA EN EL ORDEN DEL SERVICIO

- 9.2.6.1. Se comete una falta en la orden de servicio cuando el servicio no se realiza de acuerdo con la orden de servicio. El equipo es sancionado con un punto y servicio al oponente.



- 9.2.6.2. El (los) anotador (es) deben indicar correctamente el orden de servicio y corregir cualquier servidor incorrecto antes de que suene el silbato para el servicio.

9.3. ACCIONES DE JUEGO

9.3.1. ESTADO DE LAS JUGADAS

9.3.1.1. PELOTA EN JUEGO

- 9.3.1.1.1. La pelota está en juego al momento en que es golpeada por el servidor autorizado al saque por el 1er árbitro.

9.3.1.2. PELOTA FUERA DE JUEGO

- 9.3.1.2.1. La pelota estará fuera de juego al momento en que es sancionada una falta por uno de los árbitros, en ausencia de faltas, al momento en que suena el silbato.

9.3.1.3. PELOTA DENTRO

- 9.3.1.3.1. La pelota está "adentro" si en cualquier momento de su contacto con la superficie de juego, alguna parte de la pelota toca la cancha, incluyendo las líneas limítrofes.

9.3.1.4. PELOTA "FUERA"

La Pelota está "Fuera" cuando ella:

- 9.3.1.4.1. Cuando cae al suelo completamente fuera de las líneas limítrofes (sin tocar ninguna de ellas);
- 9.3.1.4.2. Cuando toca un objeto fuera de la cancha o a una persona que no está en juego;
- 9.3.1.4.3. Toca las antenas, cuerdas, postes de la red fuera de las líneas de banda.
- 9.3.1.4.4. Cruza el plano vertical de la red parcial o totalmente fuera del espacio de cruce durante el servicio o durante el tercer toque del equipo;
- 9.3.1.4.5. cruza completamente el espacio inferior debajo de la red.
- 9.3.1.4.6. Cada equipo debe jugar dentro de su propia área de juego y espacio de juego. Sin embargo, la pelota puede recuperarse más allá de la zona libre.

9.4. JUGANDO LA PELOTA

9.4.1. GOLPES POR EQUIPO

- 9.4.1.1. Un golpe es cualquier contacto con la pelota por un jugador en juego.



- 9.4.1.2. Cada equipo tiene derecho a un máximo de tres golpes para devolver el balón por encima de la red. Si se utilizan más, el equipo comete la falta de "CUATROTOQUES".
- 9.4.1.3. Estos golpes de equipo incluyen no solo golpes intencionales del jugador, sino también contactos no intencionales con el balón.
- 9.4.1.4. CONTACTOS CONSECUTIVOS
 - 9.4.1.4.1. Un jugador no puede golpear la pelota dos veces consecutivas, excepto en el bloqueo.
- 9.4.1.5. CONTACTOS SIMULTÁNEOS
 - 9.4.1.5.1. Dos jugadores pueden tocar la pelota al mismo tiempo
 - 9.4.1.5.1.1. Cuando dos compañeros de equipo tocan la pelota simultáneamente, se contará como dos golpes (excepto en el bloqueo) Si alcanzan la pelota pero solo uno de ellos la toca, se cuenta un toque. Si los jugadores chocan, no se comete falta.
 - 9.4.1.5.1.2. 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 ese balón sale "fuera", es culpa del equipo del lado opuesto.
 - 9.4.1.5.1.3. Si la pelota golpea la antena luego de dos golpes simultáneos por dos oponentes sobre la red, el Rally debe ser reanudado.
- 9.4.1.6. GOLPEO ASISTIDO
 - 9.4.1.6.1. Dentro del área de juego, un jugador no puede apoyarse en un compañero 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 interferir con un oponente, etc.) puede ser detenido o retenido por un compañero.
- 9.4.2. CARACTERÍSTICAS DEL GOLPE
 - 9.4.2.1. La pelota debe tocar cualquier parte del cuerpo
 - 9.4.2.2. La pelota no puede ser atrapada o lanzada. Puede rebotar en cualquier dirección
 - 9.4.2.2.1. Contactos simultáneos
 - 9.4.2.2.1.1. La pelota puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos se realicen simultáneamente.



9.4.2.2.2. Contactos consecutivos:

9.4.2.2.2.1. En el primer golpe del equipo, siempre que no se haga por encima de la cabeza con los dedos, se permiten contactos consecutivos siempre que los contactos ocurran durante una acción. Durante el primer golpe del equipo, si se juega con voleo por encima de la cabeza, la pelota NO puede tocar los dedos/ manos consecutivamente, incluso si los contactos ocurren durante una acción.

9.4.2.2.2.2. Sin embargo, al bloquear, uno o más jugadores pueden hacer contactos consecutivos, siempre que ocurran durante una acción;

9.4.2.2.3. Contactos extendidos:

9.4.2.2.3.1. En la acción defensiva de una pelota impulsada con fuerza, el contacto con la pelota se puede extender momentáneamente incluso si se usa una acción de voleo por encima de la cabeza.

9.4.3. FALTAS EN JUEGO

9.4.3.1. CUATRO TOQUES: un equipo golpea el balón cuatro veces antes de devolverlo.

9.4.3.2. TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura / objeto para golpear el balón dentro del área de juego.

9.4.3.3. RECOGIDA: la pelota es atrapada y / o lanzada; no se recupera del golpe.

9.4.3.4. DOBLE CONTACTO: un jugador golpea la pelota dos veces seguidas o la pelota toca sucesivamente varias partes de su cuerpo.

9.4.4. La devolución del servicio puede ocurrir por cualquier golpe legal. Los servicios no se pueden recibir con las dos manos "con las manos abiertas", o por encima de la cabeza, como se permite en el Voleibol de Cancha, a menos que las manos estén firmemente unidas.

Nota: Se sancionará el voleo ilegal de acuerdo al nivel de habilidad de los atletas.

9.5. PELOTA EN LA RED

9.5.1. PELOTA CRUZANDO LA RED

9.5.1.1. La pelota enviada a la cancha de los oponentes debe cruzar por encima de la red entre el espacio de cruce. El espacio de cruce es la parte del plano vertical de la red limitada como se describe a continuación:



- 9.5.1.1.1. Por debajo, por el tope de la red.
- 9.5.1.1.2. Por los lados, por las antenas y cualquier otra extensión imaginaria
- 9.5.1.1.3. Por arriba, por el techo o alguna estructura si existiese.
- 9.5.1.2. 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:
 - 9.5.1.2.1. El balón cuando se vuelve a jugar vuelve a cruzar el plano vertical de la red total o parcialmente a través del espacio exterior del mismo lado de la cancha.
 - 9.5.1.2.2. El equipo oponente no puede evitar tal acción.
- 9.5.1.3. La pelota está "fuera" cuando cruza completamente el espacio inferior debajo de la red.
- 9.5.1.4. Sin embargo, un jugador puede entrar en la cancha de los oponentes para jugar la pelota antes de que pase fuera del espacio de cruce, o antes de que cruce completamente el espacio inferior.
- 9.5.2. PELOTA TOCANDO LA RED
 - 9.5.2.1. La pelota puede tocar la red cuando está pasando por arriba.
- 9.5.3. PELOTA EN LA RED
 - 9.5.3.1. Una pelota ubicada en la red puede recuperarse dentro de los límites de los tres golpes de equipo.
 - 9.5.3.2. Si la pelota rasga la malla de la red o la derriba, la jugada se cancela y se vuelve a jugar.
- 9.6. JUGADORES EN LA RED
 - 9.6.1. SOBREPASANDO LA RED
 - 9.6.1.1. En el bloqueo, un jugador puede tocar el balón más allá de la red, siempre que no interfiera con el juego del oponente, antes o durante el golpe de ataque de este último.
 - 9.6.1.2. 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.



- 9.6.2. PENETRACIÓN DEL ESPACIO DEL Oponente, CANCHA Y/O ZONA LIBRE
- 9.6.2.1. Un jugador puede invadir el espacio, cancha y/o la zona libre del oponente siempre y cuando esta acción no interfiera con alguna jugada del oponente.
- 9.6.3. CONTACTO CON RED
- 9.6.3.1. El contacto con la red por parte de un jugador entre las antenas, durante la acción de jugar el balón, es una falta.
- 9.6.3.2. La acción de jugar la pelota incluye (entre otras) despegar, golpear (o intentar) y aterrizar con seguridad, listo para una nueva acción.
- 9.6.3.3. 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.
- 9.6.3.4. Cuando la pelota golpea en la red y hace que toque a un oponente, no se comete falta.
- 9.6.4. FALTA DE LOS JUGADORES EN LA RED
- 9.6.4.1. Un jugador toca la pelota o un oponente en el espacio del oponente antes o durante el golpe de ataque del oponente.
- 9.6.4.2. Un jugador interfiere con el juego del oponente mientras penetra en el espacio del oponente debajo de la red.
- 9.6.4.3. Un jugador interfiere con el juego por (entre otros):
- 9.6.4.3.1. Tocar la red entre las antenas o la propia antena durante su acción de jugar el balón;
- 9.6.4.3.2. Usar la red entre las antenas como soporte o ayuda estabilizadora;
- 9.6.4.3.3. Crear una ventaja injusta sobre el oponente tocando la red;
- 9.6.4.3.4. Realizar acciones que obstaculicen el intento legítimo de un oponente de jugar el balón;
- 9.6.4.3.5. 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 debe considerarse una falta.



9.7. EL SERVICIO

9.7.1. El Servicio es el acto de poner la pelota en juego por el jugador correcto ubicado en la zona de servicio.

9.7.2. PRIMER SERVICIO EN EL SET

9.7.2.1. El primer servicio en el set será ejecutado por el equipo que ganó el sorteo.

9.7.3. ORDEN DEL SERVICIO

9.7.3.1. Los jugadores deben seguir el orden del servicio establecido en la planilla alineación de inicio.

9.7.3.2. Luego del primer servicio en un set, el jugador a realizar el servicio se determinará cómo sigue:

9.7.3.2.1. Cuando el equipo que saca gana la jugada, el jugador (o su sustituto) que sirvió antes, saca de nuevo;

9.7.3.2.2. Cuando el equipo receptor gana la jugada, gana el derecho a sacar y rota una posición en el sentido de las agujas del reloj, antes de servir. El siguiente jugador en el orden de servicio registrado en la hoja de alineación hace el saque.

9.7.4. AUTORIZACIÓN PARA EL SERVICIO

9.7.4.1. El primer árbitro autoriza el servicio, después de chequear que ambos equipos están listo para jugar y el servidor está en posesión de la pelota.

9.7.5. EJECUCIÓN DEL SERVICIO

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

9.7.5.2. Solo se permite un lanzamiento o alzamiento de la pelota. Está permitido mover el balón en las manos.

9.7.5.3. El servidor puede moverse libremente dentro de la zona de servicio. 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 suelo fuera de la zona de servicio. Su pie no puede pasar por debajo de la línea de fondo. Después del golpe, puede dar un paso o aterrizar fuera de la zona de servicio o dentro de la cancha. Si la línea se mueve debido a la arena empujada por el servidor, no se considera una falta.



- 9.7.5.4. El servidor debe golpear la pelota dentro de los 8 (ocho) segundos después de que el primer árbitro pite para el servicio.
- 9.7.5.5. Un servicio ejecutado antes del silbato del árbitro se cancela y se repite.
- 9.7.5.6. Si la pelota, después de haber sido lanzada o alzada por el servidor, cae sin ser tocada o atrapada por el servidor, se considera un servicio.
- 9.7.5.7. No se permitirá ningún otro intento de servicio.
- Nota: Una pelota servida que toque la red y continúe sobre la red permanecerá en juego, y el equipo receptor tiene tres jugadas para devolver la pelota a los oponentes.***
- 9.7.6. PANTALLA/CORTINA
- 9.7.6.1. Los jugadores del equipo que saca no deben impedir que su oponente, a través de una cortina/pantalla individual o colectivo, vea el servidor y la trayectoria de vuelo del balón.
- 9.7.6.2. Un jugador o un grupo de jugadores del equipo que saca hace una pantalla moviendo los brazos, saltando o moviéndose hacia los lados durante la ejecución del servicio, o permaneciendo de pie agrupados, y al hacerlo oculta tanto al servidor como a la trayectoria de vuelo de la pelota hasta que la pelota alcance el plano vertical de la red.
- 9.7.7. FALTAS HECHAS DURANTE EL SERVICIO
- 9.7.7.1. Sirviendo faltas
- 9.7.7.2. Los siguientes fallos provocan un cambio de servicio. El servidor:
- 9.7.7.2.1. Viola la orden de servicio,
- 9.7.7.2.2. No ejecuta el servicio correctamente (es decir, pisa o sobrepasa la línea cuando se toca el balón).
- 9.7.7.3. Fallos después del golpe de servicio
- 9.7.7.4. Después de que la pelota ha sido golpeada correctamente, el servicio se convierte en falta si la pelota:
- 9.7.7.4.1. Toca a un jugador del equipo que saca o no cruza el plano vertical de la red completamente a través del espacio de cruce;
- 9.7.7.4.2. Sale "fuera"
- 9.7.7.4.3. Pasa sobre una pantalla/cortina



9.8. REMATE/GOLPE DE ATAQUE

9.8.1. CARACTERÍSTICAS DEL REMATE DE ATAQUE

- 9.8.1.1. Todas las acciones que dirigen el balón hacia el oponente, con la excepción del servicio y el bloqueo, se consideran golpes de ataque.
- 9.8.1.2. 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.
- 9.8.1.3. Cualquier jugador puede atacar la pelota, no hay restricciones de zona. Cualquier jugador puede realizar un golpe de ataque a cualquier altura, siempre que su contacto con el balón se haya realizado dentro del propio espacio de juego del jugador.
- 9.8.1.4. Durante un golpe de ataque, se permite matear la pelota solo si la pelota es golpeada limpiamente y no es atrapada o lanzada.
- 9.8.1.5. El jugador atacante puede usar el voleo por encima de la cabeza con los dedos sin restricción en cuanto a la relación entre la posición del cuerpo del atacante y la dirección de envío del balón.

9.8.2. FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE

- 9.8.2.1. Un jugador golpea la pelota invadiendo del espacio de juego del equipo contrario.
- 9.8.2.2. Un jugador golpea el balón "fuera".
- 9.8.2.3. Un jugador completa un golpe de ataque en el servicio del oponente, cuando el balón está completamente por encima del borde superior de la red.

9.9. BLOQUEO

9.9.1. BLOQUEAR

- 9.9.1.1. 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. En el momento del contacto con el balón, una parte del cuerpo debe estar por encima del borde superior de la red.
- 9.9.1.2. Intento de bloqueo
 - 9.9.1.2.1. Un intento de bloqueo es la acción de bloquear sin tocar la pelota.
 - 9.9.1.3. Bloque completado
 - 9.9.1.3.1. Un bloqueo se completa cada vez que un bloqueador toca la pelota.



- 9.9.1.4. Bloqueo Colectivo
- 9.9.1.4.1. Un bloqueo colectivo es ejecutado por dos o más jugadores cerca uno del otro y se completa cuando uno de ellos toca la pelota.
- 9.9.2. CONTACTO EN EL BLOQUEO
 - 9.9.2.1. Los contactos consecutivos (rápidos y continuos) pueden ocurrir por uno o más bloqueadores siempre que los contactos se realicen durante una acción. Estos contactos pueden ocurrir con cualquier parte del cuerpo.
- 9.9.3. BLOQUEO INVADIENDO EL ESPACIO DEL Oponente
 - 9.9.3.1. 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 hasta que un oponente haya ejecutado un golpe de ataque.
- 9.9.4. BLOQUEO Y GOLPE POR EQUIPO
 - 9.9.4.1. 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 (3) golpes para devolver la pelota.
 - 9.9.4.2. El primer golpe después del bloqueo puede ser ejecutado por cualquier jugador, incluido el que ha tocado el balón durante el bloqueo.
- 9.9.5. BLOQUEANDO EL SERVICIO
 - 9.9.5.1. Bloquear el servicio de un oponente está prohibido.
- 9.9.6. FALTAS EN EL BLOQUEO
 - 9.9.6.1. El bloqueador toca la pelota en el espacio del Oponente antes o simultáneamente con el golpe de ataque del oponente.
 - 9.9.6.2. Bloquear el balón en el espacio del oponente desde fuera de la antena.
 - 9.9.6.3. Un jugador bloquea el servicio del oponente.
 - 9.9.6.4. La pelota se envía "fuera" luego del bloqueo.

10. INTERRUPCIONES, RETRASOS E INTERVALOS

10.1. INTERRUPCIONES

- 10.1.1. Una interrupción es el tiempo entre una jugada completada y el silbato del primer árbitro para el siguiente servicio.
- 10.1.2. Las únicas interrupciones habituales del juego son los tiempos fuera y las sustituciones.



- 10.1.3. Número de interrupciones del juego
 - 10.1.3.1. Cada equipo puede solicitar un máximo de un tiempo fuera y cuatro sustituciones por set.
- 10.1.4. SECUENCIA DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO
 - 10.1.4.1. La solicitud de un tiempo fuera y una solicitud de sustitución por parte de cualquiera de los equipos pueden seguirse, dentro de la misma interrupción.
 - 10.1.4.2. Sin embargo, un equipo no está autorizado a realizar solicitudes consecutivas de sustitución durante la misma interrupción. Dos jugadores pueden ser sustituidos al mismo tiempo dentro de la misma solicitud.
 - 10.1.4.3. Debe haber una jugada completada entre dos solicitudes de sustitución separadas por parte del mismo equipo. (Excepción: sustitución forzada debido a lesión o expulsión/descalificación).
- 10.1.5. SOLICITUDES DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO
 - 10.1.5.1. Las interrupciones pueden ser solicitadas por el entrenador y en ausencia del entrenador por el Capitán del equipo, sólo por ellos.
 - 10.1.5.2. Las sustituciones antes de iniciar el set son permitidas y deben anotarse cómo una sustitución formal en ese set.
- 10.1.6. TIEMPO MUERTO/TIEMPO FUERA
 - 10.1.6.1. Las solicitudes de tiempo fuera 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 fuera solicitados duran 30 segundos.
 - 10.1.6.2. Durante todos los tiempos fuera e intervalos establecidos, los jugadores en juego deben ir a la zona libre cerca de su banca.
- 10.1.7. SUSTITUCIONES
 - 10.1.7.1. Una sustitución es el acto por el cual un jugador o su jugador sustituto, luego de ser registrado por el anotador, ingresa al juego para ocupar la posición de otro jugador, quien debe abandonar la cancha en ese momento.
 - 10.1.7.2. 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.



10.1.8. LIMITE DE SUSTITUCIONES

- 10.1.8.1. Entradas individuales ilimitadas por un sustituto dentro de las 4 sustituciones permitidas del equipo.
- 10.1.8.2. Máximo 4 sustituciones de equipo por set.
- 10.1.8.3. Un número ilimitado de jugadores puede sustituir en una sola posición.
- 10.1.8.4. Un jugador en la alineación inicial puede comenzar un set y volver a ingresar, pero solo en la misma posición en la que comenzó el set. Asimismo, un suplente que haya abandonado el set podrá reingresar, pero solo en la posición que acababa de jugar anteriormente.

10.1.9. EXCEPCIONES EN LAS SUSTITUCIONES

- 10.1.9.1. Un jugador que no pueda seguir jugando debido a una lesión o enfermedad, debe ser sustituido legalmente. Si esto no es posible, el equipo tiene derecho a realizar una sustitución EXCEPCIONAL, más allá de los límites de las Reglas Oficiales. Una sustitución excepcional significa que cualquier jugador que no esté en la cancha en el momento de la lesión/enfermedad puede ser sustituido en el juego por el jugador lesionado/enfermo. El jugador lesionado/enfermo sustituido 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.

10.1.10. SUSTITUCIÓN ILEGAL

- 10.1.10.1. Una sustitución es ilegal si excede las limitaciones indicadas en la Regla Oficial o si está involucrado un jugador no registrado.
- 10.1.10.2. Cuando un equipo ha realizado una sustitución ilegal y el juego se ha reanudado, se aplicará el siguiente procedimiento, en secuencia:
 - 10.1.10.2.1. El equipo es penalizado con un punto y servicio al oponente,
 - 10.1.10.2.2. La sustitución debe rectificarse,
 - 10.1.10.2.3. Los puntos anotados por el equipo culpable desde que se cometió la falta son cancelados; los puntos del oponente siguen siendo válidos.

10.1.11. PROCEDIMIENTO PARA SUSTITUCIONES

- 10.1.11.1. Las sustituciones deben realizarse dentro de la zona de sustitución (cerca de la línea lateral cerca del poste en el lado del 2º árbitro).



- 10.1.11.2. 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.
- 10.1.11.2.1. En el momento de la solicitud de sustitución, el jugador o jugadores sustitutos deben estar sentados en la posición o posiciones además del asiento del entrenador en el banco del equipo.
- 10.1.11.2.2. Si el jugador o los jugadores no están preparados, no se concede la sustitución y se sanciona al equipo por una demora.
- 10.1.11.2.3. La solicitud de sustitución es reconocida y anunciada por el anotador o el 2° árbitro, mediante el uso del timbre o el silbato, respectivamente. El 2° árbitro autoriza la sustitución. Para los Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales, se utilizan paletas numeradas para facilitar la sustitución.
- 10.1.11.3. Si un equipo tiene la intención de hacer simultáneamente dos sustituciones, los dos jugadores suplentes deben estar sentados en la posición apropiada en el banco del equipo para ser considerados en la misma solicitud. En este caso, las sustituciones deben realizarse sucesivamente, un par de jugadores tras otro. Si uno es ilegal, el legal se otorga y el ilegal se rechaza y está sujeto a una advertencia/sanción por demora.
- 10.1.12. SOLICITUDES INAPROPIADAS
 - 10.1.12.1. Es incorrecto solicitar una interrupción regular del juego:
 - 10.1.12.1.1. durante una jugada o en el momento o después del silbato para el saque,
 - 10.1.12.1.2. Por un miembro del equipo no autorizado,
 - 10.1.12.1.3. Para una segunda sustitución por parte del mismo equipo durante la misma interrupción (es decir, antes del final de la siguiente jugada completada), excepto en el caso de lesión/enfermedad de un jugador en juego.
 - 10.1.12.1.4. Después de haber agotado el número autorizado de tiempos fuera y sustituciones.
 - 10.1.12.2. 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.



- 10.1.12.3. Cualquier otra solicitud indebida en el partido por parte del mismo equipo constituye una demora.

10.2. RETRASO EN EL JUEGO

10.2.1. TIPOS DE DEMORA

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

- 10.2.1.1.1. Retrasar las interrupciones regulares del juego;

- 10.2.1.1.2. Prolongar las interrupciones, después de haber recibido instrucciones de reanudar el juego;

- 10.2.1.1.3. Solicitar una sustitución ilegal;

- 10.2.1.1.4. Repetir una solicitud incorrecta;

- 10.2.1.1.5. Retrasar el juego (12 segundos será el tiempo máximo desde el final de una jugada hasta el pitido para el saque en condiciones normales de juego);

- 10.2.1.1.6. Retrasar el juego por parte de un miembro del equipo.

10.2.2. SANCIONES POR DEMORA

- 10.2.2.1. "Advertencias por Demora" y "Castigo por Demora" son las sanciones.

- 10.2.2.1.1. Las sanciones por demora permanecen vigentes durante todo el partido.

- 10.2.2.1.2. Todas las sanciones por demora se registran en la hoja de puntuación.

- 10.2.2.2. La primera demora del partido realizada por un miembro del equipo será una "ADVERTENCIA POR DEMORA"

- 10.2.2.3. El segundo y subsiguientes retrasos de cualquier tipo por cualquier miembro del mismo equipo en el mismo partido constituyen una falta y son sancionados con una "PENALIDAD POR DEMORA": un punto y servicio al oponente.

- 10.2.2.4. Las sanciones por demora impuestas antes o entre sets se aplican en el siguiente set.

10.3. EXCEPCIONES A LAS INTERRUCCIONES DE JUEGO

10.3.1. LESIONES/ENFERMEDAD

- 10.3.1.1. 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.



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

10.3.2. INTERFERENCIA EXTERNA

10.3.2.1. Si ocurre alguna interferencia externa durante el juego, este deberá detenerse y el Rally volverse a jugar.

10.3.3. INTERRUPCIONES PROLONGADAS

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

10.3.3.2. En caso de que se produzcan una o varias interrupciones que no superen las 4 horas en total, el partido se reanudará con la puntuación adquirida, los jugadores (excepto los expulsados o descalificados) y el mismo orden de saque, independientemente de que continúe en el mismo terreno de juego o en otro terreno de juego.

10.3.3.3. Si se produce una o varias interrupciones, que superen las 4 horas en total, se repetirá todo el partido.

10.4. INTERVALOS Y CAMBIOS DE CANCHA

10.4.1. INTERVALOS

10.4.1.1. Un intervalo es el tiempo entre sets. Todos los intervalos duran 1 minuto.

10.4.1.2. Durante este período de tiempo, se realizan los cambios de lado de cancha y el registro de la alineación inicial en la planilla de anotación.

10.4.1.3. Durante el intervalo antes del set decisivo el árbitro realiza un nuevo sorteo.

10.4.2. CAMBIO DE CANCHA

10.4.2.1. Para los primeros 2 (dos) sets, los equipos cambian de cancha después de cada 7 (siete) puntos jugados. En el caso de un empate 1-1 set, el tercer set decisivo se juega como un desempate con procedimientos de anotación de puntos de rally a 15 puntos con una ventaja mínima de 2 puntos y sin límite de puntos. En el tercer set, los equipos cambian de lado cada 5 (cinco) puntos combinados.



- 10.4.2.2. Durante los cambios de cancha, los equipos deben cambiar inmediatamente sin demora. Si el cambio de cancha no se realiza en el momento adecuado, tendrá lugar tan pronto como se note el error. La puntuación en el momento en que se realiza el cambio de campo sigue siendo la misma.

11. CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

11.1. REQUERIMIENTOS DE CONDUCTAS

11.1.1. CONDUCTA DEPORTIVA

- 11.1.1.1. Los participantes deben conocer las "Reglas de Voleibol de Playa de Olimpiadas Especiales" y apegarse a ellas.
- 11.1.1.2. Los participantes deben abstenerse de acciones o actitudes destinadas a influir en las decisiones de los árbitros o encubrir faltas cometidas por su equipo.

11.1.2. JUEGO LIMPIO/FAIR PLAY

- 11.1.2.1. 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.
- 11.1.2.2. Generalmente se permite la comunicación entre los miembros del equipo durante el partido.

11.2. MAL COMPORTAMIENTO Y SANCIONES

11.2.1. MALA CONDUCTA MENOR

- 11.2.1.1. Las infracciones leves de mala conducta no están sujetas a sanciones. Es deber del 1er árbitro evitar que los equipos se acerquen al nivel de sanción.
- 11.2.1.2. Esto se hace en dos etapas:
 - 11.2.1.2.1. Etapa 1: mediante la emisión de una advertencia verbal a través del capitán;
 - 11.2.1.2.2. 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.



- 11.2.1.3. Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con una conducta deportiva, sin cuestionarlas.
- 11.2.1.4. En caso de duda, solo se podrá solicitar una aclaración a través del entrenador.
- 11.2.1.5. La conducta incorrecta de un miembro del equipo hacia oficiales, oponentes, compañeros o espectadores se clasifica en tres categorías según la gravedad de la infracción.
 - 11.2.1.5.1. Conducta grosera: acción contraria a las buenas costumbres o principios morales.
 - 11.2.1.5.2. Conducta ofensiva: palabras o gestos difamatorios o insultantes o cualquier acción que exprese desprecio.
 - 11.2.1.5.3. Agresión: ataque físico real o comportamiento agresivo o amenazante.
- 11.2.2. ESCALA DE SANCIONES
 - 11.2.2.1. A juicio del 1er árbitro y dependiendo de la gravedad de la infracción, las sanciones a aplicar y anotar en el acta son:
Penalización, expulsión o descalificación.
 - 11.2.2.2. Penalización: La primera conducta grosera en el partido por parte de cualquier miembro del equipo es penalizada con un punto y servicio al oponente.
 - 11.2.2.3. Expulsión
 - 11.2.2.3.1. Un miembro del equipo que sea sancionado con expulsión no jugará por el resto del set, debe ser sustituido legal e inmediatamente si está en la cancha y debe permanecer sentado en el área de penalización sin otras consecuencias. Un entrenador expulsado pierde su derecho a intervenir en el set y debe permanecer sentado en el área de penalti.
 - 11.2.2.3.2. La primera conducta ofensiva de un miembro del equipo es sancionada con expulsión sin otras consecuencias.
 - 11.2.2.3.3. La segunda conducta grosera en el mismo partido por parte del mismo miembro del equipo es sancionada con expulsión sin otras consecuencias.
 - 11.2.2.4. Descalificaciones
 - 11.2.2.4.1. Un miembro del equipo sancionado con descalificación debe ser sustituido legal e inmediatamente si está en la cancha y debe abandonar



- el Área de Control de Competición por el resto del partido sin otras consecuencias.
- 11.2.2.4.2. El primer ataque físico o agresión implícita o amenazada se sanciona con descalificación sin más consecuencias.
- 11.2.2.4.3. La segunda conducta ofensiva en el mismo partido por parte del mismo miembro del equipo es sancionada con descalificación sin otras consecuencias.
- 11.2.2.4.4. La tercera conducta grosera en el mismo partido por parte del mismo miembro del equipo es sancionada con descalificación sin otras consecuencias.
- 11.2.3. APLICACIÓN DE SANCIONES POR MALA CONDUCTA
- 11.2.3.1. Todas las sanciones por mala conducta son sanciones individuales, permanecen vigentes durante todo el partido y se registran en la hoja de puntuación.
- 11.2.3.2. 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).
- 11.2.3.3. La expulsión o descalificación por conducta ofensiva o agresión no requiere sanción previa.
- 11.2.4. MALA CONDUCTA ANTES Y ENTRE LOS SETS
- 11.2.4.1. Cualquier mal comportamiento ocurrido antes o entre los sets, será sancionado según las reglas de Voleibol de Playa de Olimpiadas Especiales y aplicadas en el siguiente set.
- 11.2.5. SUMARIO DE ACCIONES POR MALA CONDUCTAS Y TARJETAS USADAS
- 11.2.5.1. Advertencia: Sin sanción.
- 11.2.5.2. Etapa 1: Advertencia verbal
- 11.2.5.3. Etapa 2: Tarjeta amarilla
- 11.2.5.4. Penalidad: Sanción- Tarjeta Roja.
- 11.2.5.5. Expulsión: Sanción- Tarjeta Roja + Tarjeta Amarilla juntas
- 11.2.5.6. Descalificaciones: Sanciones – Tarjeta Roja + Tarjeta Amarilla separadas.



12. s ÁRBITROS

12.1. CUERPO DE ÁRBITROS Y PROCEDIMIENTOS

12.1.1. COMPOSICIÓN

12.1.1.1. El cuerpo de árbitros para todos los partidos estará compuesto de la siguiente manera: - 1er árbitro, - 2do árbitro, - Anotador, - 2 (dos) jueces de línea. Para Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales un asistente de anotador es obligatorio.

12.1.2. ACREDITACIÓN DEL PERSONAL TÉCNICO (cómo Árbitros, etc)

12.1.2.1. Habrá un requisito mínimo para que un Oficial Técnico sea considerado en cada nivel de competencia. Los Oficiales Técnicos con calificaciones más altas son aceptables en cada nivel de competencia.

12.1.2.1.1. Juegos Mundiales: Requisito mínimo: Certificación nacional o calificación de competencia equivalente más alta otorgada por un NGB de voleibol. Se prefiere la calificación de arbitraje internacional de la FIVB.

12.1.2.1.2. Juegos Regionales: Requisito mínimo: Certificación nacional o calificación de competencia equivalente más alta otorgada por un NGB de voleibol.

12.1.2.1.3. Juegos Nacionales.: Requisito mínimo: Certificación nacional o calificación de competencia equivalente otorgada por una NGB de voleibol. También es aceptable una calificación de competencia Junior Nacional o equivalente otorgada por una NGB de Voleibol.

12.1.2.1.4. Competición por debajo del nivel de los Juegos Nacionales.
Requisito Mínimo: Todos los Oficiales Técnicos deberán estar certificados (cualquier nivel) por su NGB de Voleibol.

12.1.3. PROCEDIMIENTOS

12.1.3.1. Sólo el 1er y 2do árbitro pueden hacer sonar un silbato durante el partido

12.1.3.1.1. El 1er árbitro da la señal para hacer el servicio que inicia el Rally.

12.1.3.1.2. El 1er y el 2do árbitro dan la señal para terminar el Rally, seguros de que ha cometido una falta y han identificado su naturaleza.

12.1.3.2. Pueden hacer sonar el silbato cuando el balón está fuera de juego para indicar que autorizan o rechazan una solicitud de equipo.

12.1.3.3. Inmediatamente después de que el árbitro haga sonar el silbato para señalar la finalización de la jugada, debe indicar con las señales manuales oficiales:



- 12.1.3.3.1. Si la falta es pitada por el 1er árbitro, indicará en orden:
 - 12.1.3.3.1.1. a) el equipo que sacará;
 - 12.1.3.3.1.2. b) La naturaleza de la falta.
 - 12.1.3.3.1.3. c) El(los) jugador (jugadores) que cometieron la falta (si es necesario)
- 12.1.3.3.2. Si la falta es pitada por el 2do árbitro, este indicará:
 - 12.1.3.3.2.1. a) La naturaleza de la falta.
 - 12.1.3.3.2.2. b) El(los) jugador (jugadores) que cometieron la falta (si es necesario)
 - 12.1.3.3.2.3. c) El equipo que sacará siguiendo la señal con la mano del primer árbitro. En este caso, el 1er árbitro no muestra ni la naturaleza de la falta ni el jugador que cometió la falta, sino solo el equipo que saca.
- 12.1.3.3.3. En caso de doble falta ambos árbitros señalarán en orden:
 - 12.1.3.3.3.1. a) la naturaleza de la falta;
 - 12.1.3.3.3.2. b) los jugadores en falta (si es necesario). El primer árbitro indicará el equipo que sacará a continuación.

12.2. 1ER ÁRBITRO

12.2.1. UBICACIÓN

- 12.2.1.1. El 1er árbitro lleva a cabo sus funciones de pie en la silla o plataforma de árbitros 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.

12.2.2. AUTORIDAD

- 12.2.2.1. Los árbitros tendrán plena autoridad para interpretar las reglas. Si tiene más preguntas, se consultará al Equipo de Gestión de la Competición.
- 12.2.2.2. El 1er árbitro dirige el partido desde el inicio hasta el final. Tiene autoridad sobre todos los miembros del cuerpo arbitral y los miembros de los equipos. Durante el partido sus decisiones son definitivas. Está autorizado a anular las decisiones de otros miembros del cuerpo arbitral, si se advierte que están equivocados. Incluso podrá reemplazar a un miembro del cuerpo arbitral que no esté desempeñando sus funciones correctamente.
- 12.2.2.3. También controla el trabajo de los recogepelotas.



- 12.2.2.4. Él /ella tiene el poder de decidir cualquier asunto relacionado con el juego, incluidos aquellos no previstos en las Reglas.
- 12.2.2.5. No permitirá ninguna discusión sobre sus decisiones. Sin embargo, a petición del capitán, el 1er árbitro dará una explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas en las que ha basado su decisión. Si el capitán no está de acuerdo con la explicación y protesta formalmente, el 1er árbitro debe autorizar el comienzo de un Protocolo de protesta.
Nota: El 1er árbitro es responsable de determinar antes y durante el partido si el área de juego y las condiciones cumplen con los requisitos de juego.

12.2.3. RESPONSABILIDADES

- 12.2.3.1. Antes del partido, el 1er árbitro deberá:
 - 12.2.3.1.1. Inspeccionar las condiciones del área de juego, las pelotas y el resto del equipamiento.
 - 12.2.3.1.2. Realizar el sorteo con los capitanes de equipo
 - 12.2.3.1.3. Controlar el calentamiento de los equipos
- 12.2.3.2. Durante el partido está autorizado para:
 - 12.2.3.2.1. Emitir advertencias a los equipos;
 - 12.2.3.2.2. Sancionar faltas y retrasos;
 - 12.2.3.2.3. Decidir sobre: a) las fallas del servidor y la pantalla del equipo que sirve; b) las faltas en el juego del balón; c) las faltas por encima de la red y el contacto defectuoso del jugador con la red, principalmente del lado del atacante; d) la pelota cruza completamente el espacio inferior debajo de la red; e) 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.) la pelota servida y el tercer golpe pasa por encima o fuera de la antena de su lado de la cancha.
- 12.2.3.3. Al finalizar el partido deberá revisar y firmar la planilla de anotación.

12.3. 2DO ÁRBITRO

12.3.1. UBICACIÓN

- 12.3.1.1. El segundo árbitro realizará sus funciones de pie fuera del área de juego cerca del poste, en el lado opuesto al 1er árbitro y de frente a él/ella.



12.3.2. AUTORIDAD

- 12.3.2.1. El segundo árbitro es el asistente del primer árbitro, pero también tiene su propio rango de jurisdicción.
- 12.3.2.2. Si el primer árbitro no puede continuar con su trabajo, el segundo árbitro puede reemplazarlo.
- 12.3.2.3. También puede, sin usar el silbato, señalar faltas fuera de su rango de jurisdicción, pero no debe insistir en ellas al 1er árbitro.
- 12.3.2.4. Controla el trabajo de los anotadores.
- 12.3.2.5. Supervisa a los miembros del equipo en la banca del equipo e informa de su mala conducta al 1er árbitro.
- 12.3.2.6. Controla a los jugadores en las áreas de calentamiento.
- 12.3.2.7. Autoriza las interrupciones regulares del juego y los cambios de cancha, controla su duración y rechaza las solicitudes indebidas.
- 12.3.2.8. Él /ella controla el número de tiempos fuera y sustituciones utilizados por cada equipo e informa el 1er tiempo muerto y la 3ª y 4ª sustituciones al 1er árbitro y al entrenador correspondiente.
- 12.3.2.9. En caso de lesión de un jugador, autoriza una sustitución excepcional o concede un tiempo de recuperación de 3 minutos.
- 12.3.2.10. Comprueba durante el partido que los balones siguen cumpliendo los requisitos del reglamento.
- 12.3.2.11. Supervisa a los miembros del equipo en las áreas de penalización e informa de su mala conducta al 1er árbitro.
- 12.3.2.12. Realiza el sorteo entre los sets 2 y 3 si el 1er Árbitro no puede hacerlo. Luego debe pasar toda la información relevante al anotador.

12.3.3. RESPONSABILIDADES

- 12.3.3.1. Al comienzo de cada set, el segundo árbitro verifica que los jugadores reales en la cancha se correspondan con los de las hojas de alineación. Siempre que sea necesario, el 2º árbitro controla el trabajo del anotador y verifica que el servidor correcto tenga el balón.
- 12.3.3.2. Durante el partido, el 2º árbitro decide, pita y señala lo siguiente:
 - 12.3.3.2.1. Interferencia debida a la penetración en la cancha del oponente y el espacio debajo de la red;



- 12.3.3.2.2. El contacto defectuoso del jugador con la red principalmente en el lado del bloqueador y con la antena en su lado de la cancha;
- 12.3.3.2.3. El contacto de la pelota con un objeto externo; el balón que cruza la red total o parcialmente fuera del espacio de cruce hacia la cancha del oponente o toca la antena en su lado de la cancha, incluso durante el servicio;
- 12.3.3.2.4. El contacto de la pelota con la arena cuando el 1er árbitro no está en posición de ver el contacto;
- 12.3.3.2.5. el balón se recuperó completamente en el lado del oponente debajo de la red.
- 12.3.3.2.6. La pelota servida y el tercer golpe pasan por encima o fuera de la antena de su lado de la cancha.
- 12.3.3.3. Al finalizar el partido deberá revisar y firmar la planilla de anotación.

12.4. EL ANOTADOR

12.4.1. UBICACIÓN

- 12.4.1.1. El anotador realiza sus funciones sentado en la mesa de anotadores en el lado opuesto de la cancha y frente al 1er árbitro.

12.4.2. RESPONSABILIDADES

- 12.4.2.1. El anotador completa la hoja de anotación de acuerdo con las Reglas, cooperando con el 2º árbitro. Utiliza un timbre u otro dispositivo de sonido para notificar irregularidades o dar señales a los árbitros sobre la base de sus responsabilidades.
- 12.4.2.2. Antes del partido y del set, el anotador:
 - 12.4.2.2.1. Registra los datos del partido y de los equipos de acuerdo con los procedimientos vigentes, y obtiene las firmas de los capitanes y los entrenadores;
 - 12.4.2.2.2. Registra la alineación inicial de cada equipo de la hoja de alineación (o verifica los datos enviados electrónicamente). Si no recibe las hojas de alineación a tiempo, notifica inmediatamente este hecho al 2º árbitro.
- 12.4.2.3. Durante el partido, el anotador:
 - 12.4.2.3.1. Registra los puntos anotados;
 - 12.4.2.3.2. Controla el orden de saque de cada equipo e indica cualquier error antes del golpe de servicio;



- 12.4.2.3.3. Está facultado para reconocer y anunciar las solicitudes de sustitución de jugadores mediante el uso del timbre, controlando su número, y registra las sustituciones y los tiempos fuera, informando al 2º árbitro;
- 12.4.2.3.4. Notifica a los árbitros de una solicitud de interrupción regular del juego que está fuera de servicio;
- 12.4.2.3.5. Anuncia a los árbitros los cambios de cancha y el final de los sets;
- 12.4.2.3.6. Registra advertencias de mala conducta, sanciones y solicitudes inapropiadas;
- 12.4.2.3.7. Registra todos los demás eventos según las instrucciones del segundo árbitro, es decir, sustituciones excepcionales, tiempo de recuperación, interrupciones prolongadas, interferencia externa, etc.
- 12.4.2.3.8. Controla el intervalo entre series. Al final del partido, el anotador;
- 12.4.2.3.9. Registra el resultado final;
- 12.4.2.3.10. En el caso de una protesta, con la autorización previa del 1er árbitro, escribe o permite que el capitán en cuestión escriba en la hoja de anotación una declaración sobre el incidente que se protesta;
- 12.4.2.3.11. Firma la planilla, antes de obtener las firmas de los capitanes de los equipos y luego de los árbitros.

12.5. EL ANOTADOR ASISTENTE

12.5.1. UBICACIÓN

- 12.5.1.1. El asistente del anotador realizará sus funciones sentado al lado del anotador en la mesa técnica.

12.5.2. RESPONSABILIDADES

- 12.5.2.1. Asiste con las tareas administrativas del trabajo del anotador.
- 12.5.2.2. Si el anotador no puede continuar con su trabajo, el anotador asistente sustituye al anotador.
- 12.5.2.3. Antes del partido y del set, el anotador asistente:
 - 12.5.2.3.1. Comprueba que toda la información que se muestra en los marcadores es correcta,
- 12.5.2.4. Durante el partido, el anotador asistente:
 - 12.5.2.4.1. Indica el orden de saque de cada equipo mostrando un letrero numerado del 1 al 6 que corresponde al jugador a sacar e,



- 12.5.2.4.2. Indica mediante el uso del zumbador cualquier error a los árbitros inmediatamente; Opera el marcador manual en la mesa del anotador; comprueba que los marcadores concuerden; inicia y finaliza el cronometraje de los tiempos fuera técnicos;
- 12.5.2.5. Si es necesario, actualiza la hoja de puntuación de reserva y se la da al anotador; Al final del partido, el anotador asistente: firma la hoja de anotación.

12.6. JUECES DE LÍNEA

12.6.1. UBICACIÓN

- 12.6.1.1. 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.
- 12.6.1.2. Cada uno de ellos controla tanto la línea de fondo como la línea lateral de su lado.
- 12.6.1.3. ***Para los Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales, cuando es obligatorio tener cuatro jueces de línea, se ubican en la zona libre a 1 a 3 m de cada esquina de la cancha, en la extensión imaginaria de la línea que controlan.***

12.6.2. RESPONSABILIDADES

- 12.6.2.1. Los jueces de línea realizan sus funciones utilizando banderas (40 x 40 cm), para señalar:
 - 12.6.2.1.1. La pelota "entra" y "sale" cada vez que la pelota cae cerca de su (s) línea (s). (Nota: es principalmente el juez de línea más cercano a la trayectoria de la pelota el responsable de la señal);
 - 12.6.2.1.2. Los toques de balones "fuera" por parte del equipo que recibe el balón;
 - 12.6.2.1.3. El balón tocando la antena, el balón servido y el tercer golpe del equipo que cruza la red fuera del espacio de cruce, etc.;
 - 12.6.2.1.4. Las faltas de pie del servidor;
 - 12.6.2.1.5. Cualquier contacto con los 80 cm superiores de la antena en su lado de la cancha por parte de cualquier jugador durante su acción de jugar la pelota o interferir con el juego;
 - 12.6.2.1.6. La pelota que cruza la red fuera del espacio de cruce hacia la cancha del oponente o toca la antena en su lado de la cancha;



12.6.2.1.7. El bloque toca durante el rally. A petición del primer árbitro, un juez de línea debe repetir su señal.

12.7. SEÑALES OFICIALES

12.7.1. SEÑALES MANUALES DE LOS ÁRBITROS

12.7.1.1. Los árbitros indicarán con la señal de mano oficial el motivo de su accionar del 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.

12.7.2. SEÑALES DE LAS BANDERAS DE LOS JUECES DE LÍNEA

12.7.2.1. Los Jueces de Línea deben indicar con las banderas la naturaleza de la falta sancionada y mantener la señal por un momento.

13. DEFINICIONES

13.1. El Área de Competición/ Control es un corredor al rededor de la cancha de juego y la zona libre, que incluye todos los espacios hasta las barreras exteriores o valla de delimitación.

13.2. ZONAS

13.2.1. 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 las reglas. Estos incluyen: Zona de servicio, Zona de sustitución y Zona libre.

13.3. AREAS

13.3.1. Estas son secciones del área de competencia / control, fuera de la zona libre, identificadas por las reglas como con una función específica. Estos incluyen: área de calentamiento y área de penalizaciones.

13.4. ESPACIO INFERIOR

13.4.1. 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.

13.5. ESPACIO DE CRUCE

13.5.1. El espacio de cruce está definido por:

13.5.1.1. La banda horizontal en la parte superior de la red.

13.5.1.2. Las antenas y su extensión



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

13.6. ESPACIO EXTERNO

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

13.7. ZONA DE SUSTITUCIÓN

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

13.8. A MENOS QUE POR ACUERDO DE LA FIV B

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

13.9. ESTÁNDARES FIV B

13.9.1. Las especificaciones técnicas o límites definidos por la FIV B a los fabricantes de equipos.

13.10. ÁREA DE SANCIÓN/PENALIZACIÓN

13.10.1. En cada mitad del área de competencia / control, hay un Área de Penalización ubicada detrás de la prolongación de la línea de fondo, fuera de la zona libre, que debe colocarse a un mínimo de 1,5 metros detrás del borde trasero del banco.

FAULT

13.10.2. a) Una acción de juego contraria a las reglas. b) Una infracción de una regla que no sea una acción de juego.

13.11. RECUPERADORES DE PELOTAS Y NIVELADORES DE ARENA (RAKERS)

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

13.11.2. Niveladores de arena: estos asistentes de la cancha usan rastrillos largos o palos largos con extremos aplanados para suavizar la arena, especialmente al rededor de las líneas de la cancha y a través del eje central de la cancha entre los postes. Suavizan la arena antes del partido, durante los tiempos fuera y entre sets.

13.12. PUNTOS EN UN RALLY

13.12.1. Este es el sistema de anotación de puntos cuando un Rally es ganado.

13.13. INTERVALOS

13.13.1. Es el tiempo entre los sets. El cambio de lado de cancha cada cierta sumatoria de puntos no se considera un intervalo.



13.14. INTERFERENCIA

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

13.15. OBJETO EXTERIOR

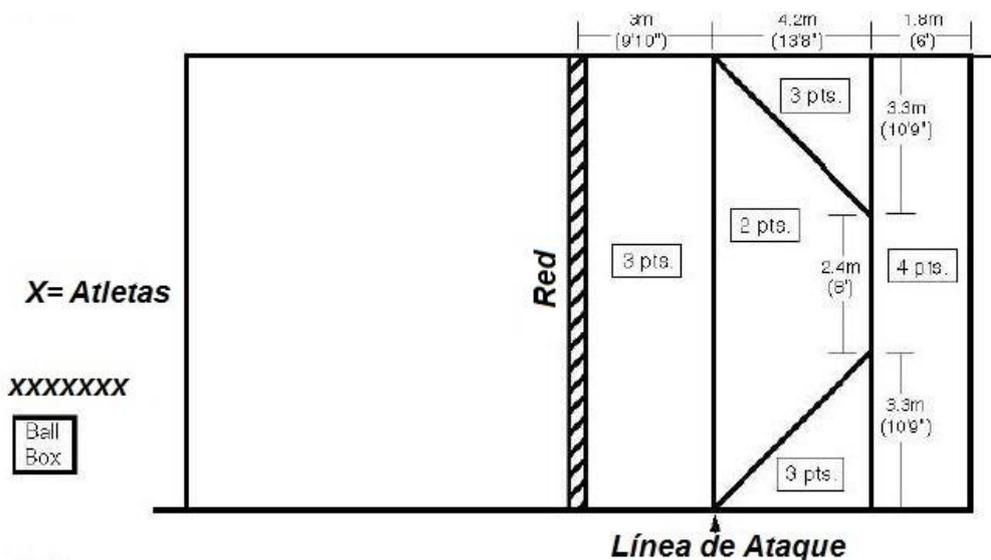
- 13.15.1. Un objeto o una persona que, estando fuera del terreno de juego o cerca del límite del espacio libre de juego, obstaculiza el vuelo de la pelota. Por ejemplo: luces del techo, la silla del árbitro, el equipo de televisión, la mesa de anotadores y los postes de la red. Los objetos externos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

13.16. SUSTITUCIÓN

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

14. PRUEBAS DE EVALUACIÓN DE DESTREZAS (PED)

14.1. Servicio



14.1.1. Preparación

- 14.1.1.1. Utilice una cancha de tamaño reglamentario de 16 metros de largo y 8 metros de ancho, 10 pelotas de voleibol, una altura de red de 2,24 metros (7 pies, 4 1/8 pulgadas) para mujeres y 2,43 metros (7 pies, 11 5/8 pulgadas) para hombres, estandartes, antenas, cinta métrica, cinta y caja de pelotas.



14.1.2. Prueba

14.1.2.1. El atleta tiene 10 intentos desde el área de servicio.

14.1.2.2. El atleta puede servir por encima o por debajo.

14.1.2.3. Las líneas grabadas o con cinta o tiza marcan la cancha delineando las áreas objetivo que tienen un valor de dos a cuatro puntos.

14.1.3. Puntuación

14.1.3.1. Las pelotas que golpean en una línea obtienen el valor de puntos más alto.

14.1.3.2. Las pelotas que toquen la red, las antenas o caigan fuera de los límites no reciben puntos.

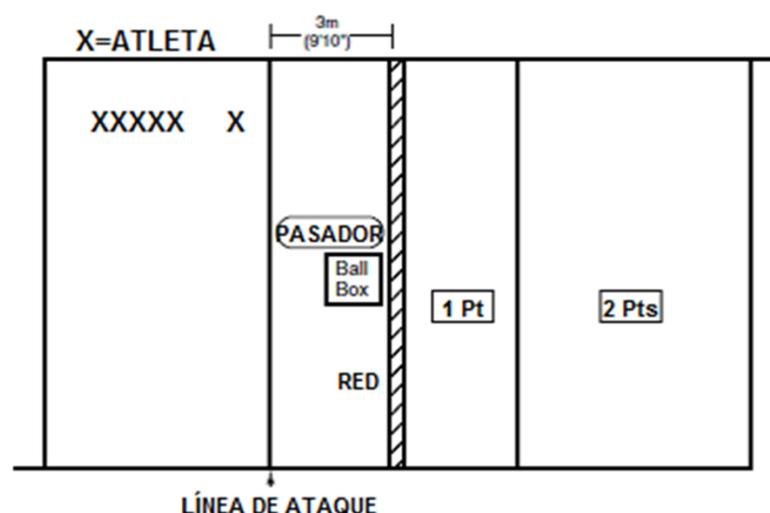
14.1.3.3. La puntuación final del atleta se determina sumando los puntos otorgados por cada uno de los 10 intentos

14.1.4. Puesta en Escena

14.1.4.1. Los voluntarios administran la prueba y no interfieren con el atleta que interviene en la prueba.

14.1.4.2. El Voluntario "A" dará instrucciones al grupo participando en esta prueba, mientras el Voluntario "B" demuestra en que consiste la prueba. El Voluntario "C" le lanzará la pelota de voleibol al atleta que va a intervenir en la prueba. Los Voluntarios retirarán las pelotas de voleibol después que ellas lleguen al sitio donde caen para luego pasárselas a otro Voluntario que está parado cerca de la caja de pelotas. Cuando el atleta ha finalizado, el Voluntario "A" le dará la puntuación al Voluntario "D", que es el anotador. Cada Voluntario está para administrar la prueba y supervisar su área solamente.

14.2. Pase (recepción) de Antebrazos/ Golpe bajo





14.2.1. Preparación

- 14.2.1.1. Utilice una cancha de tamaño reglamentario de 16 metros de largo y 8 metros de ancho, cinco pelotas de voleibol, una altura de red de 2,24 metros (7 pies, 4 1/8 pulgadas) para mujeres y 2,43 metros (7 pies, 11 5/8 pulgadas) para hombres, estandartes, antenas, cinta métrica, cinta de suelo o tiza y caja de pelotas.

14.2.2. Prueba

- 14.2.2.1. El atleta recibe 10 pelotas a dos manos lanzadas por encima de la cabeza del lanzador que está ubicado a través de la red en el medio de la cancha. El atleta recibe cinco intentos desde la posición trasera derecha, tres metros (9 pies, 10 pulgadas) desde la línea lateral derecha y un metro (3 pies, 3 1/3 pulgadas) desde la línea de fondo y cinco intentos desde la posición de trasera izquierda, tres metros de la línea lateral izquierda y un metro de la línea de fondo. Los malos lanzamientos se repiten. El atleta pasa la pelota lanzada hacia un objetivo, una persona que tiene los brazos por encima de la cabeza y que está de pie del mismo lado y a dos metros (6 pies, 6 3/4 pulgadas) de la red y a dos metros de la red. La línea lateral. Las áreas objetivo tienen valores de uno a cinco puntos. El pico del arco de cada pelota pasada debe estar por encima de la altura de la red.

14.2.3. Puntuación

- 14.2.3.1. Lo siguiente resultará en una puntuación de 0 puntos:
- 14.2.3.1.1. Contacto ilegal
 - 14.2.3.1.2. Las pelotas que pasen por debajo de la red
 - 14.2.3.1.3. Las pelotas que son lanzadas más allá de la línea central
- 14.2.3.2. Una pelota que pega en la línea entre dos valores se otorgará la puntuación más alta.
- 14.2.3.3. La puntuación final del atleta será determinada sumando todos los puntos obtenidos en cada uno de los 10 intentos.

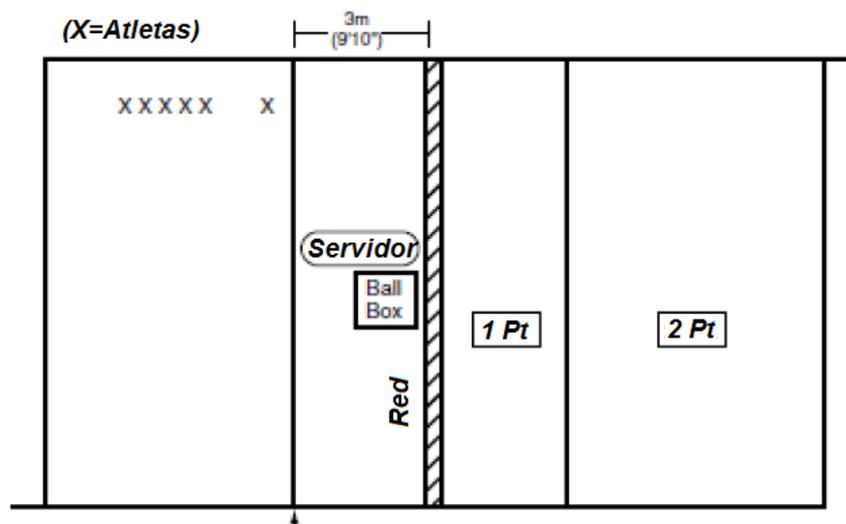
14.2.4. Puesta en Escena

- 14.2.4.1. Los voluntarios administran la prueba y no interfieren con el atleta que interviene en la prueba. El Voluntario "A" dará instrucciones al grupo participando en esta prueba, mientras el Voluntario "B" demuestra en que consiste la prueba. El Voluntario "C" le lanzará la pelota de voleibol al



atleta que va a intervenir en la prueba. Los Voluntarios retirarán las pelotas de voleibol después que ellas lleguen al sitio donde caen para luego pasárselas a otro Voluntario que está parado cerca de la caja de pelotas. Cuando el atleta ha finalizado, el Voluntario "A" le dará la puntuación al Voluntario "D", que es el anotador. Cada Voluntario está para administrar la prueba y supervisar su área solamente.

14.3. Remate



14.3.1. Preparación

- 14.3.1.1. Utilice una cancha de tamaño reglamentario de 16 metros de largo y 8 metros de ancho, cinco pelotas de voleibol, una altura de red de 2,24 metros (7 pies, 4 1/8 pulgadas) para mujeres y 2,43 metros (7 pies, 11 5/8 pulgadas) para hombres, estandartes, antenas, cinta métrica, cinta de suelo o tiza y caja de pelotas.

14.3.2. Prueba

- 14.3.2.1. Un lanzador lanzará la pelota frente al atleta y 2 metros (6 pies, 6 3/4 pulgadas) por encima de la red. Se repiten los lanzamientos que no están a la altura adecuada. El atleta se para en la cancha, a tres o cuatro metros de la red, realiza una aproximación de remate y lanza la pelota por encima de la red dentro de los límites de la cancha delantera del oponente. Cada atleta recibe 10 intentos.



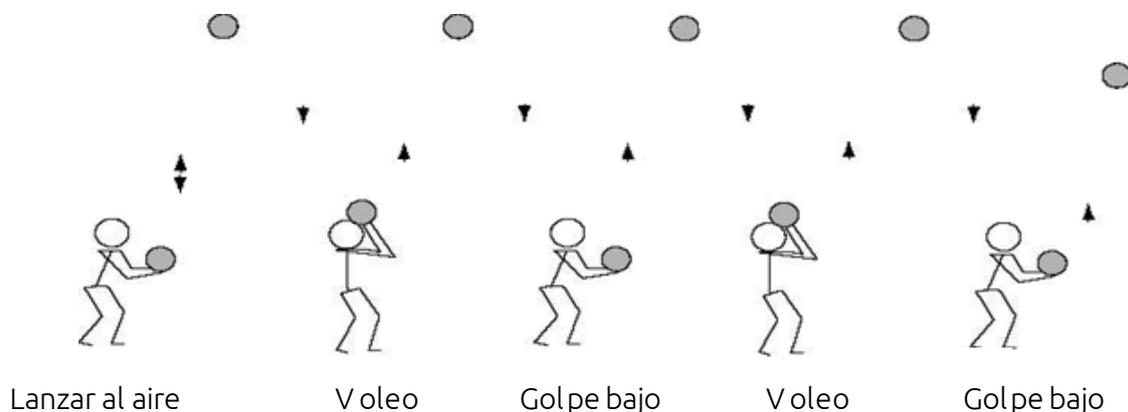
14.3.3. Puntuación

14.3.3.1. El atleta recibe dos puntos por cada remate que aterriza más allá de la línea de ataque en la cancha contraria y un punto por cada remate que aterriza entre la red y la línea de ataque dentro de la cancha del oponente. Un tiro de punta (dink) o de media velocidad no se registra como un remate. La puntuación final del atleta será el total de los 10 intentos.

14.3.4. Puesta en escena

14.3.4.1. Los voluntarios administran la prueba y no deben interferir con ningún atleta que esté realizando la prueba. El voluntario "A" instruirá al grupo que realiza esta prueba en particular, mientras que el voluntario "B" demuestra la prueba real. El voluntario "C" lanzará una pelota de voleibol al atleta que actuará. Los voluntarios recuperarán las pelotas de voleibol después de que caigan y las llevarán a un voluntario que esté parado cerca de la caja de pelotas. Cuando el atleta haya terminado, el voluntario "A" le dará la puntuación al voluntario "D", quien es el anotador. Cada voluntario debe administrar la prueba y administrar el área únicamente.

14.4. Voleo y Recepción de antebrazo



14.4.1. Preparación

14.4.1.1. Utilice la mitad de una cancha regular de Voleibol con la red/malla a una altura de 2.24 metros (7',41/8") y tres pelotas de voleibol.



14.4.2. Prueba

- 14.4.2.1. El Atleta debe alternar los voleos y los pases de antebrazo /golpe bajo acomodándose la pelota para el mismo.
- 14.4.2.2. El Atleta primero lanza la pelota al aire y luego hace un pase o recepción de antebrazo/golpe bajo.
- 14.4.2.3. Luego el Atleta debe moverse debajo del balón para realizar movimientos intercalados de voleo - golpe bajo - voleo - golpe bajo, etc.
- 14.4.2.4. El Atleta debe permanecer entre las líneas de la mitad de la cancha.

14.4.3. Puntuación

- 14.4.3.1. A los atletas se le darán tres recorridos para realizar su mejor puntuación.
- 14.4.3.2. La puntuación máxima es 50 (25 voleas y 25 golpes bajo).
Cada golpe bien realizado cuenta como un punto, siempre y cuando la pelota tenga una altura mínima del alto de la red.
- 14.4.3.3. Un recorrido en particular termina cuando el atleta volean la pelota o hace pases de antebrazo /golpe bajo dos veces seguidas, golpea ilegalmente la pelota, sale de la cancha para jugar la pelota o alcanza una puntuación de 50.

14.4.4. Puesta en Escena

- 14.4.4.1. Los voluntarios administran la prueba y no interfieren con el atleta que interviene en la prueba. El Voluntario "A" dará instrucciones al grupo participando en esta prueba, mientras el Voluntario "B" demuestra en que consiste la prueba. El Voluntario "A" le entregará la pelota al atleta quien empezará a demostrar su habilidad en esta prueba; otros voluntarios retirarán las pelotas de voleibol después que ellas salgan fuera de las líneas de la zona de juego. Cuando el atleta ha finalizado, el Voluntario "A" le dará la puntuación al Voluntario "C", que es el anotador. Cada Voluntario está para administrar la prueba y supervisar su área solamente.