

FIVB
REGLAS
OFICIALES
DE VOLEIBOL
DE PLAYA

2002 – 2004

© **Fédération International de Volleyball, March 2002**

La FIVB quiere agradecer a todas las personas que colaboraron con la revisión de estas Reglas

REGLAS OFICIALES DE VOLEIBOL DE PLAYA

APROBADAS POR LA FIVB

*** CONTENIDO***

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

CAPITULO I

FACILIDADES Y EQUIPO

1. AREA DE JUEGO (DIAGRAMA 1)

- 1.1 Dimensiones
- 1.2 Superficie de Juego
- 1.3 Línea de la cancha
- 1.4 Zona de saque
- 1.5 Clima
- 1.6 Iluminación

2. RED Y POSTES (DIAGRAMA 2)

- 2.1 Red
- 2.2 Bandas laterales
- 2.3 Antenas
- 2.4 Altura de la red
- 2.5 Postes
- 2.6 Útiles complementarios

3. BALON

- 3.1 Características
- 3.2 Uniformidad de los balones
- 3.3 Sistema de tres balones

CAPITULO II

PARTICIPANTES

4. EQUIPOS

- 4.1 Composición y registro
- 4.2 Capitán

5. INDUMENTARIA DE LOS JUGADORES

- 3.1 Indumentaria
- 3.2 Cambios autorizados
- 3.3 Objetos y uniformes prohibidos

6. DERECHOS Y RESPONSABILIDADES DE LOS PARTICIPANTES

- 6.1 Ambos jugadores
- 6.2 Capitán
- 6.3 Ubicación de los participantes (Diagrama 1)

CAPITULO III

PUNTO, SET Y GANADOR DEL ENCUENTRO

7. SISTEMA DE ANOTACION

- 7.1 Para ganar un encuentro
- 7.2 Para ganar un set
- 7.3 Para ganar una jugada
- 7.4 No presentación y equipo incompleto

CAPITULO IV

PREPARACION DEL ENCUENTRO, ESTRUCTURA DEL JUEGO

8. PREPARACION DEL ENCUENTRO

- 8.1 Sorteo
- 8.2 Sesión de calentamiento

9. FORMACIONES DE LOS EQUIPOS

- 9.1 Jugadores
- 9.2 Sustituciones

10. POSICIONES DE LOS JUGADORES

- 10.1 Posiciones
- 10.2 Orden de saque
- 10.3 Falta en el orden de saque

CAPITULO V

ACCIONES DE JUEGO

11. SITUACIONES DE JUEGO

- 11.1 Balón en juego
- 11.2 Balón fuera de juego
- 11.3 Balón "dentro"
- 11.4 Balón "fuera"

12. FALTAS DE JUEGO

- 12.1 Definición
- 12.2 Consecuencias de una falta

13. JUEGO DEL BALON

- 13.1 Toques por equipo
- 13.2 Toques simultáneos
- 13.3 Toques con apoyo externo
- 13.4 Características del toque
- 13.5 Faltas en el juego del balón

14. BALON EN LA RED

- 14.1 Paso del balón por encima de la red (Diagrama 3)
- 14.2 Balón que toca la red
- 14.3 Balón en la red

15. JUGADOR EN LA RED

- 15.1 Rebasar con las manos el plano vertical de la red
- 15.2 Penetración al espacio, cancha y/o zona libre del adversario
- 15.3 Contacto con la red
- 15.4 Faltas del jugador en la red

16. SAQUE

- 16.1 Definición
- 16.2 Primer saque en un set
- 16.3 Orden de saque
- 16.4 Autorización para el saque
- 16.5 Ejecución del saque
- 16.6 Pantalla (Diagrama 4)
- 16.7 Faltas en el saque
- 16.8 Faltas en el saque después de golpear el balón

17. GOLPE DE ATAQUE

- 17.1 Definición
- 17.2 Faltas en el golpe de ataque

18. BLOQUEO

- 18.1 Definición (Diagrama 5)
- 18.2 Golpes del bloqueador
- 18.3 Bloqueo en el espacio adversario
- 18.4 Toque del bloqueo
- 18.5 Faltas en el bloqueo

CAPITULO VI

TIEMPO PARA DESCANSO Y DEMORAS DE JUEGO

19. TIEMPOS PARA DESCANSO

- 19.1 Definición
- 19.2 Número de tiempos para descanso
- 19.3 Solicitud para tiempo de descanso
- 19.4 Solicitudes improcedentes

20. DEMORAS DE JUEGO

- 20.1 Tipos de demora
- 20.2 Sanciones por demora

21. INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO

- 21.1 Lesiones
- 21.2 Interferencia externa
- 21.3 Interrupciones prolongadas

22. CAMBIOS DE CAMPO E INTERVALOS

- 22.1 Cambios de campo
- 22.2 Intervalos

CAPITULO VII

FALTAS DE CONDUCTA

23. CONDUCTA INCORRECTA

- 23.1 Categorías
- 23.2 Sanciones
- 23.3 Escala de sanciones (Diagrama 9)
- 23.4 Conducta incorrecta antes y entre los sets

CAPITULO VIII

CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS (DIAGRAMA 6)

24. CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

- 24.1 Composición
- 24.2 Procedimientos

25. PRIMER ARBITRO

- 25.1 Localización
- 25.2 Autoridad
- 25.3 Responsabilidades

26. SEGUNDO ARBITRO

- 26.1 Localización
- 26.2 Autoridad
- 26.3 Responsabilidades

27. ANOTADOR

- 27.1 Localización
- 27.2 Responsabilidades

28. JUECES DE LINEA

- 28.1 Localización
- 28.2 Responsabilidades

29. SEÑALES OFICIALES

- 29.1 Señales oficiales de los árbitros (Diagrama 7)
- 29.2 Señales oficiales de los jueces de línea (Diagrama 8)

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

El voleibol de playa es un deporte jugado por dos equipos de dos jugadores cada uno en una cancha de arena dividida por una red. Existen diferentes versiones disponibles para circunstancias específicas para así ofrecer la versatilidad del juego a todos.

El objetivo del juego para cada equipo es, enviar el balón regularmente sobre la red para que caiga al suelo en la cancha del oponente y evitar que el balón caiga al suelo en la cancha propia.

Un equipo puede golpear el balón tres veces para retornar el balón (incluyendo el bloqueo)

El balón es puesto en juego por el jugador que efectúa el saque. El jugador saca golpeando el balón con una mano o brazo, sobre la red hacia la cancha del oponente. La jugada continua hasta que el balón toca el piso, cae fuera y/o un equipo falla en retornar el balón propiamente.

En el Voleibol de Playa, el equipo que gana la jugada anota un punto, Sistema de punto por jugada. Cuando el equipo que recibe gana la jugada, obtiene un punto y el derecho al saque. El jugador que efectúe el saque se debe alternar cada vez que esto sucede.

CAPITULO I FACILIDADES Y EQUIPO

1 AREA DE JUEGO (DIAGRAMA 1)

El área de juego incluye la cancha de juego y la zona libre.

1.1 DIMENSIONES

1.1.1 La cancha de juego es un rectángulo de 16m x 8m, rodeado por una zona libre, también rectangular simétrica de un mínimo de 3m de ancho. Un mínimo de 7m sobre la superficie de juego debe estar libre de cualquier obstáculo.

1.1.2 **Para las Competencias Mundiales de la FIVB la cancha de juego es un rectángulo de 16m x 8m, rodeado de una zona libre de un mínimo de 5m y un máximo de 6m desde las líneas de fondo / líneas laterales y con un espacio libre de toda obstrucción a un mínimo de 12.5 de altura a partir del piso.**

1.2 SUPERFICIE DE JUEGO

1.2.1 El terreno debe de estar compuesto de arena nivelada, lo mas plana y uniforme posible, libre de rocas, conchas y cualquier cosa que presente riesgo de cortaduras o lesiones a los jugadores.

1.2.2 **Para las Competencias Mundiales de la FIVB la arena debe tener como mínimo 40 cm de profundidad y debe estar compuesta de finos granos sueltos y no compactados.**

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

1.2.4 **Para las Competencias Mundiales de la FIVB la arena debe ser soltada (colada) hasta un tamaño aceptable, libre de rocas y partículas peligrosas. No debe ser tampoco muy fina para no causar polvo o que se adhiera a la piel.**

1.2.5 **Para las Competencias Mundiales de la FIVB es recomendable una lona o carpa para cubrir la cancha central en caso de lluvia.**

1.3 LINEAS DE LA CANCHA

1.3.1 Dos líneas laterales y dos líneas de fondo limitan la cancha de juego. Tanto las líneas laterales como las de fondo se marcan en el interior de la cancha.

1.3.2 NO existe la línea central.

1.3.3 Todas las líneas son de 5 - 8 cm de ancho.

1.3.4 Todas las líneas deben ser de un color marcadamente contrastante con el color de la arena.

1.3.5 Las líneas de la cancha deben ser cintas hechas de un material resistente y cualquier objeto para fijarlas que esté expuesto sobre la arena debe ser de un material flexible y suave.

1.4 ZONA DE SAQUE

El área de saque es el área detrás de la línea de fondo y limitada a los lados por la continuación de las dos líneas laterales. En profundidad, la zona de saque se extiende hasta el final de la zona libre.

1.5 CLIMA

El clima no debe presentar ningún peligro de lesión para los jugadores.

1.6 ILUMINACIÓN

Para competencias internacionales donde se juegue durante la noche, la iluminación en el área de juego debe ser de 1,000 a 1,500 luxes medidos a 1m sobre la superficie de juego.

Para Competencias Mundiales de la FIVB, el Supervisor Técnico, el Supervisor de Árbitros y el Director del Torneo deben decidir si algunas de las condiciones antes mencionada representan peligro de lesión para los jugadores.

2 RED Y POSTES (DIAGRAMA 2)

2.1 RED

La red mide 8.5m de largo y 1m (+/-3cm) de ancho cuando está tensada y se coloca verticalmente sobre el eje del centro de la cancha.

Está hecha de cuadros de 10cm por lado. A lo largo del borde superior e inferior una banda horizontal de 5 - 8 cm de ancho hecha de lona, preferible de azul oscuro o colores brillantes, está cosida a todo lo largo de la red.

A cada extremo la banda superior tiene una perforación y un cordón (cuerda) el cual se ata a los postes para tensar la parte superior de la red.

En el interior de la banda superior pasa un cable flexible y en el interior de la banda inferior pasa una cuerda. Ambos atan la red a los postes y mantienen tensas a todas sus partes. Es permitido colocar publicidad en las bandas horizontales de la red.

2.2 BANDAS LATERALES

Dos bandas de color de 5-8cm de ancho, (del mismo ancho de las líneas de la cancha) y 1m. de largo, se colocan verticalmente en la red sobre cada línea lateral. Se consideran parte de la red. Es permitido colocar publicidad en las bandas laterales.

2.3 ANTENAS

Una antena es una varilla flexible de 1.8m de largo y 10mm de diámetro. Están hechas de fibra de vidrio o material similar. Dos antenas se fijan en los costados opuestos de la red en el extremo exterior de cada banda lateral. (DIAGRAMA 2)

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

Las antenas se consideran parte de la red y delimitan lateralmente el espacio de paso (DIAGRAMA 3, Regla 14.1.1)

2.4 ALTURA DE LA RED

La altura de la red debe de ser 2.43 para hombres y 2.24 para mujeres.

Comentario: la altura de la red puede variar según la edad y el sexo como sigue:

Grupos de edades	Femenino	Masculino
16 años o menos	2.24m	2.24m
14 años o menos	2.12m	2.12m
12 años o menos	2.00m	2.00m

La altura de la red se mide desde el centro de la cancha con una varilla marcada. Ambos extremos de la red (sobre las líneas laterales), deben estar a la misma altura y no deben exceder en más de 2cm a la altura reglamentaria.

2.5 POSTES

Los postes que sostienen la red deben ser redondos y pulidos, con una altura de 2.55m y preferiblemente ajustables. Deben fijarse al piso a una distancia de 0.7 - 1m de cada línea lateral hasta la cubierta del poste. Está prohibido fijar los postes al piso por medio de cables. Toda instalación que represente peligro y obstáculo debe ser suprimida. Los postes deben ser cubiertos con material acojinado.

2.6 UTILES COMPLEMENTARIOS

Los útiles complementarios son determinados por los reglamentos de la FIVB.

3 BALON

3.1 CARACTERISTICAS

El balón debe ser esférico, hecho de un material flexible (cuero, cuero sintético, material similar) el cual no absorba humedad dado el caso de que algunos encuentros pueden ser jugados bajo la lluvia. En su interior lleva una cámara o vejiga de caucho o material similar. Aprobación de material de cuero sintético está determinada por las regulaciones de la FIVB.

Color: Colores brillantes (Ej. Naranja, amarillo, rosa, blanco, etc.).
Circunferencia: 66 a 68 cm para competencias internacionales de la FIVB
Peso: 260 a 280 g.
Presión interior: 171 a 221 mbar o hPa (0.175 a 0.225 Kg/cm²)

3.2 UNIFORMIDAD DE LOS BALONES

Todos los balones a utilizarse en un partido deben tener las mismas características de circunferencia, peso, presión, tipo, etc.

Las Competencias Internacionales Oficiales deben jugarse con balones homologados por la FIVB.

3.3 SISTEMA DE TRES BALONES

En las Competencias Mundiales de la FIVB se utilizan tres balones. En este caso, deben ubicarse seis recoge balones, uno en cada esquina de la zona libre y uno detrás de cada árbitro (DIAGRAMA 6).

CAPITULO II

PARTICIPANTES

4 EQUIPOS

4.1 COMPOSICION Y REGISTRO

- 4.1.1 Un equipo se compone exclusivamente de dos jugadores.
- 4.1.2 Sólo los dos jugadores registrados en la hoja del encuentro pueden participar en el juego.
- 4.1.3 **Para las Competencias Mundiales de la FIVB, los entrenadores no pueden dar instrucciones durante un encuentro.**

4.2 CAPITAN

El capitán del equipo debe ser indicado en la hoja del encuentro.

5 INDUMENTARIA DE LOS JUGADORES

5.1 INDUMENTARIA

- 5.1.1 La indumentaria de los jugadores consiste de pantalón corto o traje de baño. Una camiseta o "tank top" es opcional excepto cuando se especifica en las Reglas del Torneo. Jugadores pueden usar gorra.
- 5.1.2 **Para las Competencias Mundiales de la FIVB los jugadores de un mismo equipo deben usar uniformes del mismo estilo y color.**
- 5.1.3 Los uniformes de los jugadores deben estar limpios.
- 5.1.4 Los jugadores deben jugar descalzos excepto cuando han sido autorizados por los árbitros.
- 5.1.5 Las camisetas de los jugadores (o los pantalones cortos cuando es permitido jugar sin camisetas) deben estar enumerados 1 y 2. El número debe estar colocado en el pecho (o en el frente del pantalón).
- 5.1.6 Los números deben ser de un color contrastante al de las camisetas y con un mínimo de 10cm de alto. La franja que forma los números será de un mínimo de 1.5cm de ancho.

5.2 CAMBIOS AUTORIZADOS

- 5.2.1 Si ambos equipos se presentan a un encuentro vestidos con camisetas del mismo color, un sorteo debe ser efectuado para determinar el equipo que se cambiara.
- 5.2.2 El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores a:
 - jugar con calcetines y/o zapatos
 - cambiar las camisetas sudadas o mojadas entre sets, a condición de que la nueva camiseta esté dentro de las Reglas del Torneo y de la FIVB. (Reglas 5.1.5 y 5.1.6).
- 5.2.3 A solicitud de un jugador, el primer árbitro puede autorizarlo a jugar con bajo camiseta y pantalón de abrigo.

5.3 OBJETOS Y UNIFORMES PROHIBIDOS

- 5.3.1 Se prohíbe utilizar cualquier objeto que pueda causar lesión a un jugador, por ejemplo: joyería, brazaletes etc.
- 5.3.2 Los jugadores podrán usar lentes o espejuelos a su propio riesgo.
- 5.3.3 Se prohíbe usar uniformes sin números reglamentarios (Reglas 5.1.5 y 5.1.6).

6 DERECHOS Y RESPONSABILIDADES DE LOS PARTICIPANTES

6.1 AMBOS JUGADORES

- 6.1.1 Los participantes deben conocer las Reglas Oficiales de Voleibol de Playa y acatarlas estrictamente.
- 6.1.2 Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con un comportamiento de total respeto, sin discutirlos. En caso de dudas, ambos jugadores pueden pedir una aclaración.
- 6.1.3 Los participantes deben comportarse respetuosa y cortésmente, a tenor con el espíritu de JUEGO LIMPIO, no solo con los árbitros y si también con los demás oficiales, compañeros de equipo, adversarios y espectadores.
- 6.1.4 Los participantes deben evitar acciones o actividades dirigidas a influenciar las decisiones de los árbitros o a encubrir faltas cometidas por su equipo.
- 6.1.5 Los participantes deben evitar acciones dirigidas a demorar el juego.
- 6.1.6 Se permite la comunicación entre miembros de equipo durante el juego.
- 6.1.7 Durante el partido, ambos jugadores están autorizados a hablar con los árbitros cuando el balón está fuera de juego (Reglas 6.1.2) en las siguientes tres situaciones:
 - a) Para pedir una explicación sobre la aplicación e interpretación de las Reglas. Si la explicación no satisface a los jugadores, cualquiera debe indicarle inmediatamente al primer árbitro su deseo para aplicar un Protocolo de Protesta.
 - b) Para pedir autorización:
 - para cambiar uniformes, útiles complementarios
 - para verificar el número del jugador en el saque
 - para inspeccionar la red, el balón, el terreno, etc.
 - para realinear las líneas de la cancha.
 - c) Para solicitar tiempos de descanso (Reglas 19.3)

Nota: Los jugadores deben tener autorización del árbitro para abandonar la cancha.
- 6.1.8 Al finalizar el encuentro:
 - a) Ambos jugadores agradecen a los árbitros y a los adversarios
 - b) Si anteriormente cualquiera de los jugadores solicitó un Protocolo de Protesta al primer árbitro, él / ella tiene el derecho de confirmar esto como una protesta siendo esto anotado en la hoja del encuentro. (Regla 6.1.7 a) anterior).

6.2 CAPITAN

6.2.1 Antes del comienzo del encuentro el capitán del equipo:

- a) Firma la hoja del encuentro
- b) Representa a su equipo durante el sorteo.

6.2.2 Al finalizar el encuentro el capitán del equipo firma la hoja del encuentro como verificación de los resultados.

6.3 UBICACION DE LOS PARTICIPANTES (DIAGRAMA 1)

Las sillas de los jugadores están ubicadas al lado de la mesa del anotador, aproximadamente a una distancia de 5m de la línea lateral de la cancha y a no menos de 3m de la mesa del anotador.

CAPITULO III

PUNTO, SET Y GANADOR DEL ENCUENTRO

7 SISTEMA DE ANOTACION

7.1 PARA GANAR UN ENCUENTRO

- 7.1.1 El encuentro es ganado por el equipo que gane dos sets
- 7.1.2 En caso de un empate de 1-1, el set decisivo (3ro) será jugado a 15 puntos y ganado por una ventaja mínima de 2 puntos.

7.2 PARA GANAR UN SET

- 7.2.1 Un set (excepto el decisivo 3er set) es ganado por el equipo que primero anote 21 puntos con una ventaja mínima de dos puntos. En caso de empate 20-20, el juego continúa hasta que una ventaja de 2 puntos es alcanzada (22-20, 23-21, etc.).
- 7.2.2 El set decisivo es jugado de acuerdo a la Regla 7.1.2 anterior.

7.3 PARA GANAR UNA JUGADA

Siempre que un equipo falle en ejecutar el saque o en devolver el balón o cometa otra cualquier falta, el equipo adversario gana la jugada con uno de los siguientes efectos:

- 7.3.1 Si el equipo adversario realizó el saque, éste marca un punto y sigue sacando.
- 7.3.2 Si el equipo adversario recibió el saque, este obtiene el derecho al saque y también marca un punto.

7.4 NO PRESENTACION Y EQUIPO INCOMPLETO

- 7.4.1 Si un equipo se niega a jugar después de haber sido requerido para ello, se le declara ausente y pierde el encuentro con el resultado de 0-2 para el encuentro y 0-21, 0-21 para los sets.
- 7.4.2 El equipo que no se presenta a tiempo en la cancha es declarado ausente con los mismos resultados de la Regla 7.4.1, antes mencionada.
- 7.4.3 Un equipo declarado INCOMPLETO para el set o para el encuentro pierde el set o el encuentro (Regla 9.1). Al equipo adversario se le otorgan los puntos y los sets necesarios para ganar el set o el encuentro. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sets.

CAPITULO IV

PREPARACION DEL ENCUENTRO, ESTRUCTURA DEL JUEGO

8 PREPARACION DEL ENCUENTRO

8.1 SORTEO

Antes del calentamiento, el primer árbitro realiza un sorteo en presencia de los dos capitanes. El ganador del sorteo escoge ya sea:

- a) el derecho a efectuar o recibir el primer saque
- b) el lado de la cancha

El perdedor toma la alternativa restante.

En el segundo set el perdedor del sorteo en el primer set tendrá el derecho a escoger entre las alternativas a) o b) antes mencionadas. Un nuevo sorteo se efectuará para el set decisivo.

8.2 SESION DE CALENTAMIENTO

Antes del encuentro los equipos pueden calentar en la red 3 minutos si previamente dispusieron de otra cancha, o durante 5 minutos si no tuvieron dicha facilidad.

9 FORMACIONES DE LOS EQUIPOS

9.1 JUGADORES

Ambos jugadores de cada equipo (Regla 4.1.1) deben estar en juego siempre.

9.2 SUSTITUCIONES

NO existen sustituciones o reemplazos de jugadores.

10 POSICIONES DE LOS JUGADORES

10.1 POSICIONES

10.1.1 En el momento que el balón es golpeado por el sacador, salvo este cada equipo debe estar colocado en su propio campo.

10.1.2 Los jugadores son libres de colocarse en cualquier posición. NO hay posiciones determinadas en la cancha.

10.1.3 NO existen faltas de posición.

10.2 ORDEN DE SAQUE

El orden de saque debe mantenerse durante todo el set como fue determinado por el capitán inmediatamente después del sorteo.

10.3 FALTA EN EL ORDEN DE SAQUE

10.3.1 Una falta en el orden de saque es cometida cuando el saque no es efectuado en el orden de saque.

10.3.2 El anotador deberá correctamente indicar el orden de saque y corregir a cualquier jugador infractor.

10.3.3 Una falta en el orden de saque se castiga con la perdida de la jugada (Regla 12.2.1).

CAPITULO V

ACCIONES DE JUEGO

11 SITUACIONES DE JUEGO

11.1 BALON EN JUEGO

La jugada comienza con el silbato del árbitro. Sin embargo, el balón está en juego desde el momento del golpe de saque.

11.2 BALON FUERA DE JUEGO

La jugada termina con el silbato del árbitro. Sin embargo, si el silbato se debe a una falta cometida en juego, el balón queda fuera de juego en el momento en que se comete la falta (Regla 12.2.2).

11.3 BALON "DENTRO"

El balón está "dentro" cuando toca el terreno de la cancha incluyendo las líneas de limitación (Regla 1.3).

11.4 BALON "FUERA"

El balón está "fuera" cuando:

- a) toca el terreno completamente fuera de las líneas sin tocar estas;
- b) toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona que no está en juego;
- c) toca las antenas, cuerdas, postes o la propia red fuera de las bandas laterales y antenas;
- d) atraviesa completamente el plano vertical de la red, total o parcialmente fuera del espacio de paso durante el saque (Reglas 14.1.2, 14.1.3, DIAGRAMA 3) o en continuación del tercero toque del equipo.

12 FALTAS DE JUEGO

12.1 DEFINICION

12.1.1 Cualquier acción contraria a las Reglas es una falta de juego.

12.1.2 Los árbitros juzgan las faltas y determinan los castigos de acuerdo con estas Reglas.

12.2 CONSECUENCIAS DE UNA FALTA

12.2.1 La consecuencia de una falta siempre será la pérdida de la jugada: el adversario del equipo que comete una falta gana la jugada de acuerdo con la Regla 7.3.

12.2.2 Si dos o más faltas son cometidas sucesivamente, solo se contará la primera de ellas.

12.2.3 Si dos o más faltas son cometidas simultáneamente por dos adversarios se declara DOBLE FALTA y se repite la jugada.

13 JUEGO DEL BALON

13.1 TOQUES POR EQUIPO

13.1.1 Cada equipo tiene derecho a un máximo de tres toques para regresar el balón por encima de la red.

13.1.2 Los toques por equipo incluyen no solo los toques intencionales por el jugador, sino, también los contactos accidentales con el balón.

13.1.3 Un jugador no debe tocar el balón dos veces consecutivas (excepciones, ver Reglas: 13.4.3 a), b) y 18.2).

13.2 TOQUES SIMULTANEOS

- 13.2.1 Dos jugadores pueden tocar el balón simultáneamente.
- 13.2.2 Cuando dos compañeros de equipo tocan el balón simultáneamente, se cuentan dos toques (excepto en el bloqueo, Regla 18.4.2).
Si dos compañeros buscan el balón, pero solo un jugador la toca se cuenta un solo toque.
Si los jugadores chocan entre ellos, no cometen falta.
- 13.2.3 Si el toque simultáneo es dado encima de la red por dos adversarios y el balón sigue en juego, el equipo receptor del balón tiene derecho a otros tres toques.
Si dicho balón es declarado "fuera", la falta es del equipo que está en el lado contrario.
Si los contactos simultáneos por los dos adversarios constituyen "balón detenido", NO se considera falta.

13.3 TOQUES CON APOYO EXTERNO

Dentro del área de juego no se permite a un jugador apoyarse de un compañero o en una estructura u objeto para alcanzar el balón. Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta (tocar la red, interferir con el adversario, etc.), puede ser detenido o aguantado por su compañero.

13.4 CARACTERISTICAS DEL TOQUE

- 13.4.1 El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.
- 13.4.2 El balón debe ser golpeado, no cargado ni tirado. Puede rebotar en cualquier dirección.

Excepciones:

- a) En acción defensiva de un remate fuerte. En este caso el balón puede ser retenido momentáneamente con los dedos hacia arriba.
- b) Cuando contactos simultáneos sobre la red por dos oponentes constituyen un "balón detenido".

- 13.4.3 El balón puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos sean simultáneos.

Excepciones:

- a) En el bloqueo, contactos consecutivos (Regla 18.4.2) entre uno o más bloqueadores están autorizados, siempre que los contactos sean realizados durante una misma acción.
- b) En el primer toque de un equipo, excepto si el balón es jugado con las manos hacia arriba usando los dedos, (excepto Regla 13.4.2 a), el balón puede hacer contacto consecutivamente con varias partes del cuerpo, siempre que los contactos sean realizados durante una misma acción.

13.5 FALTAS EN EL JUEGO DEL BALON

- 13.5.1 **CUATRO TOQUES:** un equipo toca el balón cuatro veces antes de regresarlo (Regla 13.1.1).
- 13.5.2 **TOQUE CON APOYO EXTERNO:** un jugador se apoya en un compañero o en una estructura u objeto para alcanzar el balón dentro del área de juego (Regla 13.3).
- 13.5.3 **BALON DETENIDO:** un jugador no golpea en balón (Regla 13.4.2) a excepción de una acción defensiva de un remate fuerte (Regla 13.4.2 a) o cuando un contacto simultáneo por dos adversarios sobre la red constituye "balón detenido" (Regla 13.4.2 b).
- 13.5.4 **DOBLE GOLPE:** un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca sucesivamente varias partes de su cuerpo (Regla 13.1.3, 13.4.3).

14 BALON EN LA RED

14.1 PASO DEL BALON POR ENCIMA DE LA RED

14.1.1 El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red dentro del espacio de paso (DIAGRAMA 3). El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera:

- a) abajo, por el borde superior de la red
- b) a los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria
- c) arriba, por el techo o estructura (si lo hubiera).

14.1.2 Un balón que cruza el plano vertical de la red hacia la zona libre del oponente (Regla 15) total o parcialmente por fuera del espacio de paso, puede ser jugada de vuelta dentro de los toques del equipo a condición de que:

- El balón cuando sea jugado de vuelta cruce el plano vertical de la red de nuevo por fuera, o parcialmente por fuera, del espacio de paso del mismo lado de la cancha.

El equipo opositor no podrá interferir en esta acción.

14.1.3 El balón se considera "fuera" cuando atraviesa completamente el plano vertical debajo de la red (DIAGRAMA 3).

14.1.4 Un jugador sin embargo, pudiera penetrar (entrar) al campo contrario para jugar el balón antes de que este cruce completamente el plano vertical de la red por debajo o fuera del espacio de paso (Regla 15.2).

14.2 BALON QUE TOCA LA RED

Un balón que cruza la red puede tocarla (Regla 14.1.1).

14.3 BALON EN LA RED

14.3.1 Un balón enviado a la red puede ser recuperado dentro de los tres toques del equipo.

14.3.2 Si el balón rompe las mallas de la red o la tira, la jugada se anula y se repite.

15 JUGADOR EN LA RED

Cada equipo debe ejecutar sus acciones sobre su propio espacio y área de juego. Sin embargo, el balón puede ser recuperado más allá de la zona libre.

15.1 REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED

15.1.1 Durante el bloqueo, un/a bloqueador/a puede tocar el balón por encima de la red, a condición de no interferir el juego del adversario antes o durante la acción de este último, (Regla 18.3).

15.1.2 Después del golpe de ataque está permitido a un/a jugador/a pasar la mano por encima de la red, a condición de que el toque del balón se haya realizado en el espacio propio.

15.2 PENETRACIÓN AL ESPACIO, CANCHA Y/O ZONA LIBRE DEL ADVERSARIO

Un jugador puede penetrar en el espacio, cancha y/o zona libre del adversario a condición de no interferir con el juego de este.

15.3 CONTACTO CON LA RED

- 15.3.1 Está prohibido tocar cualquier parte de la red o las antenas. (excepción: Regla 15.3.4).
- 15.3.2 Después de golpear el balón un/a jugador/a puede tocar los postes, cuerdas o cualquier objeto fuera de la longitud de la red, a condición de que ello no interfiera con el juego.
- 15.3.3 No hay falta cuando el balón es lanzado contra la red y ocasiona que la misma red toque un adversario.
- 15.3.4 El contacto incidental del cabello con la red no es falta.

15.4 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED

- 15.4.1 Un jugador toca el balón o un adversario en el espacio contrario antes o durante el golpe de ataque del mismo (Regla 15.1.1).
- 15.4.2 Un jugador penetra el espacio, la cancha y/o la zona libre del adversario interfiriendo con el juego de este último (Regla 15.2).
- 15.4.3 Un jugador toca la red (Regla 15.3.1).

16 SAQUE

16.1 DEFINICION

El saque es la puesta en juego del balón por el correcto sacador, quien, en la zona de saque golpea el balón con una mano o brazo.

16.2 PRIMER SAQUE EN UN SET

El primer saque de un set lo realiza el equipo determinado por el sorteo (Regla 8.1).

16.3 ORDEN DE SAQUE

Después del primer saque en un set, el jugador que efectúa el servicio se determina como sigue:

- a) Cuando el equipo que realizó el saque gana la jugada, el jugador que lo efectuó anteriormente tiene derecho al saque nuevamente;
- b) Cuando el equipo que recibió el saque gana la jugada, obtiene el derecho al saque y este es ejecutado por el jugador que no lo ejecutó la vez anterior.

16.4 AUTORIZACION PARA EL SAQUE

El primer árbitro autoriza el saque después de verificar que el correcto sacador está en posesión del balón, detrás de la línea de fondo y que los equipos están listos para jugar. (DIAGRAMA 7, Fig. 1).

16.5 EJECUCION DEL SAQUE

- 16.5.1 El sacador puede moverse libremente dentro de la zona de servicio. Al momento de golpear el balón o elevarse para un saque en salto, el sacador no puede tocar la cancha (ni la línea de fondo) ni el terreno fuera de la zona de saque. Sus pies no deben estar debajo de la línea. Después de golpear el balón, el sacador puede pisar o caer fuera de la zona de saque o dentro de la cancha de juego.
- 16.5.2 Si la línea es movida a causa de la arena empujada por el sacador, esto NO se considera falta.

- 16.5.3 El sacador debe golpear el balón dentro de los cinco segundos siguientes al toque del silbato del primer árbitro.
- 16.5.4 Un saque efectuado antes del toque del silbato es nulo y debe repetirse.
- 16.5.5 El balón debe ser golpeado con una mano o cualquier parte del brazo, después de ser lanzado al aire o soltado y antes de que toque el suelo.
- 16.5.6 Se considera saque efectuado si el balón, después de haber sido lanzado o soltado por el sacador, cae al suelo o es retenido por este.
- 16.5.7 Otro intento de saque no será permitido.

16.6 PANTALLA

El compañero del jugador que efectúa el saque no podrá interferir, mediante pantalla, a la visión del sacador o de la trayectoria del balón por parte de cualquier de los adversarios que reciben el saque. A requerimiento de estos deberá moverse hacia cualquier lado (DIAGRAMA 4).

16.7 FALTAS EN EL SAQUE

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

- a) viola el orden de saque (Regla 16.3)
- b) no ejecuta el saque apropiadamente (Regla 16.5).

16.8 FALTAS EN EL SAQUE DESPUES DE GOLPEAR EL BALON

Después de que el balón haya sido correctamente golpeado, el saque puede convertirse en falta si el balón:

- a) toca un jugador del equipo sacador o no cruza el plano vertical de la red
- b) cae "fuera" (Regla 11.4).

17 GOLPE DE ATAQUE

17.1 DEFINICION

- 17.1.1 Todas las acciones para dirigir el balón al adversario, excepto el servicio y el bloqueo, se consideran golpes de ataque.
- 17.1.2 Un golpe de ataque es completado cuando el balón cruza completamente el plano vertical de la red o es tocado por el bloqueador.
- 17.1.3 Cualquier jugador puede completar un golpe de ataque, a cualquier altura, a condición de que su contacto con el balón sea hecho dentro de su propio espacio de juego (excepto Regla 17.2.4).

17.2 FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE

- 17.2.1 Un jugador golpea el balón en el espacio de juego del equipo adversario (Regla 15.1.2).
- 17.2.2 Un jugador golpea el balón y éste cae "fuera" (Regla 11.4).
- 17.2.3 Un jugador completa un golpe de ataque con un "toque de mano abierta" dirigiendo el balón con los dedos.

- 17.2.4 Un jugador efectúa (completa) un golpe de ataque sobre el saque del adversario cuando el balón está completamente sobre el borde superior de la red.
- 17.2.5 Un jugador completa un golpe de ataque efectuando un "voleo" (pase con las manos arriba), cuya trayectoria no es perpendicular con la línea de sus hombros, excepto cuando pasa a su compañero.

18 BLOQUEO

18.1 DEFINICION

Bloqueo es la acción de los jugadores cercanos a la red para interceptar, por encima del borde superior de la red, el balón procedente del campo contrario (DIAGRAMA 5).

18.2 CONTACTOS DEL BLOQUEADOR

El primer contacto después del bloqueo puede realizarlo cualquier jugador, incluso el que ha tocado el balón durante el bloqueo.

18.3 BLOQUEO EN EL ESPACIO ADVERSARIO

En el bloqueo, el jugador puede pasar las manos y brazos más allá de la red a condición de que esta acción no interfiera con el juego del adversario. Por lo tanto, no se permite tocar el balón más allá de la red hasta que el adversario haya realizado un golpe de ataque.

18.4 TOQUE DEL BLOQUEO

- 18.4.1 Contacto con el balón en el bloqueo equivale a un golpe de equipo. El equipo que bloqueó tendrá dos toques más después del contacto en el bloqueo.
- 18.4.2 Toques consecutivos (rápidos y sucesivos) pueden ser realizados por uno o más bloqueadores a condición de que sean realizados durante una misma acción. Estos toques son contados como un solo golpe del equipo. (Regla 18.4.1).
- 18.4.3 Estos toques pueden realizarse con cualquier parte del cuerpo.

18.5 FALTAS EN EL BLOQUEO

- 18.5.1 El bloqueador toca el balón en el espacio contrario antes o simultáneamente al golpe del adversario. (Regla 18.3).
- 18.5.2 Un jugador bloquea el balón en el espacio contrario por fuera de las antenas.
- 18.5.3 Un jugador bloquea el saque del adversario.
- 18.5.4 El balón es enviado "fuera" por el bloqueo.

CAPITULO VI

TIEMPO PARA DESCANSO Y DEMORAS DE JUEGO

19 TIEMPOS PARA DESCANSO

19.1 DEFINICION

Un tiempo de descanso es una interrupción regular de juego y tiene una duración de 30 segundos.

Para el Circuito Mundial de la FIVB y Competencias Oficiales, en los sets 1 y 2 un tiempo de descanso técnico de 30 segundos es concedido cuando la suma de los puntos anotados por los equipos totaliza 21 puntos.

19.2 NUMERO DE TIEMPOS DE DESCANSO

Cada equipo tiene derecho a un máximo de un tiempo de descanso por set.

19.3 SOLICITUD PARA TIEMPO DE DESCANSO

Tiempos de descanso son solicitados por los jugadores realizando la señal correspondiente, y solamente cuando el balón está fuera de juego y antes de que el primer árbitro suene el silbato para el saque (DIAGRAMA 7, Fig. 4). Tiempos de descanso pueden seguirse uno a otro sin necesidad de reanudar el juego.

19.4 SOLICITUDES IMPROCEDENTES

Entre otras, es impropio solicitar un tiempo de descanso:

- a) durante una jugada o en el momento de, o después de que suene el silbato para ejecución del saque (Regla 19.3)
- b) después de haber agotado el tiempo de descanso autorizado (Regla 19.2). Toda solicitud impropia que no afecte o retrase el juego debe ser rechazada sin ninguna sanción a menos que se repita en el mismo set (Regla 20.1 b).

20 DEMORAS DE JUEGO

20.1 TIPOS DE DEMORA

Se considera demora toda acción impropia de un equipo que difiera la reanudación del juego incluyendo, entre otras:

- a) prolongar tiempos de descanso a pesar de haberse ordenado reanudar el juego
- b) repetir una solicitud impropia en el mismo set (Regla 19.4)
- c) demorar el juego (*en condiciones normales de juego 12 segundos deben ser el tiempo máximo desde que finaliza la jugada hasta que suena el silbato del próximo saque*).

20.2 SANCIONES POR DEMORAS

20.2.1 La primera demora de un equipo en un set se sanciona con una **AMONESTACIÓN POR DEMORA**.

20.2.2 La segunda y siguientes demoras de cualquier tipo cometidas por el mismo equipo en el mismo set constituyen una falta que se sanciona con un **CASTIGO POR DEMORA**: pérdida de una jugada.

21 INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO

21.1 LESIONES

- 21.1.1 Si ocurre un accidente serio mientras el balón está en juego, el árbitro debe interrumpir el juego inmediatamente. La jugada se repite.
- 21.1.2 Un jugador lesionado tiene derecho a 5 minutos de recuperación una sola vez en el encuentro. El árbitro debe autorizar al personal médico propiamente acreditado a entrar a la cancha de juego para atender al jugador. Sólo el árbitro puede autorizar al jugador a abandonar el área de juego sin ser penalizado. Al finalizar los 5 minutos de recuperación, el árbitro sonará el silbato requiriendo al jugador continuar el encuentro. En este momento, solamente el jugador debe decidir si está capacitado para continuar.

Si el jugador no se recupera o no regresa al área de juego al concluir el tiempo de recuperación, su equipo es declarado incompleto (Reglas 7.4.3, y 9.1).

En casos extremos, el doctor de la competencia y el supervisor técnico de la FIVB pueden oponerse al regreso del jugador lesionado.

Nota: el tiempo de recuperación comenzará cuando el personal médico propiamente acreditado de la competencia arribe a la cancha de juego para atender al jugador. En el evento que no haya personal médico acreditado disponible, el tiempo de recuperación comenzará en el momento que fue autorizado por el árbitro.

21.2 INTERFERENCIA EXTERNA

Si ocurre una interferencia externa durante el juego, éste debe detenerse y la jugada repetirse.

21.3 INTERRUPCIONES PROLONGADAS

Cuando circunstancias imprevistas interrumpen un encuentro, el primer árbitro, el organizador y el Comité de Control, en caso de existir alguno, debe decidirse las medidas necesarias para reestablecer la normalidad.

- 21.3.1 De ocurrir una o varias interrupciones cuya duración no exceda 4 horas en total, el encuentro es reanudado desde el momento de la interrupción sin importar si es en la misma cancha o en otra. Los sets ya terminados mantienen los resultados.
- 21.3.2 De ocurrir una o varias interrupciones que excedan 4 horas en total, el encuentro debe jugarse de nuevo.

22 CAMBIOS DE CAMPO E INTERVALOS

22.1 CAMBIOS DE CAMPO

- 22.1.1 Los equipos cambiarán de campo después de cada 7 puntos anotados (Set 1 y 2) y 5 puntos (Set 3) anotados.

22.2 INTERVALOS

- 22.2.1 El intervalo entre cada set tiene una duración de 1 minuto. Durante el intervalo anterior a un set decisivo, el primer árbitro realiza un sorteo de acuerdo con la Regla 8.1.
- 22.2.2 Durante los cambios de campo (Regla 22.1) los equipos deben cambiar inmediatamente sin demora alguna.
- 22.2.3 Si el cambio de campo no se realiza en el momento apropiado, debe efectuarse tan pronto alguien se percate del error. La anotación permanece igual.

CAPITULO VII

FALTAS DE CONDUCTA

23 CONDUCTA INCORRECTA

Conducta incorrecta de algún miembro del equipo hacia los oficiales, adversarios, compañero de equipo o espectadores es clasificada en cuatro categorías de acuerdo al grado de la ofensa.

23.1 CATEGORIAS

23.1.1 **Conducta antideportiva:** argumentación, intimidación, etc.

23.1.2 **Conducta ruda:** actuar contrario a las buenas costumbres o los principios morales, expresar desprecio.

23.1.3 **Conducta ofensiva:** palabras o gestos difamatorios o insultantes.

23.1.4 **Agresión:** ataque físico o tentativa de agresión.

23.2 SANCIONES

Según la gravedad de la conducta incorrecta a juicio del primer árbitro, las sanciones aplicables son (deben ser registradas en la hoja del encuentro):

23.2.1 **AMONESTACION POR CONDUCTA INCORRECTA:** una conducta antideportiva no representa castigo pero el miembro del equipo es advertido contra una repetición durante el resto del set.

23.2.2 **CASTIGO POR CONDUCTA INCORRECTA:** por conducta ruda o la repetición de una conducta antideportiva, el equipo es sancionado con la pérdida de una jugada.

23.2.3 **EXPULSION:** conducta ruda repetida o conducta ofensiva son sancionadas con expulsión. Aquel miembro del equipo que sea sancionado con expulsión deberá abandonar el área de juego y su equipo es declarado incompleto por el set (Reglas 7.5.3, 9.1).

23.2.4 **DESCALIFICACION:** por agresión, el jugador debe abandonar el área de juego y su equipo es declarado incompleto por el encuentro (Regla 7.5.3, 9.1).

23.3 ESCALA DE SANCIONES

CONDUCTA INCORRECTA es sancionada como se ilustra en la escala de sanciones (DIAGRAMA 9).

Un jugador puede recibir más de un **CASTIGO POR CONDUCTA INCORRECTA** en un set.

La acumulación de sanciones solo se aplica dentro de cada set.

DESCALIFICACIÓN por una agresión no requiere de una sanción previa.

23.4 CONDUCTA INCORRECTA ANTES Y ENTRE LOS SETS

Cualquier conducta incorrecta que ocurra antes o entre sets se sanciona de acuerdo al (DIAGRAMA 9) y la sanción se aplica en el set siguiente.

CAPITULO VIII

CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

24 CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

24.1 COMPOSICION

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

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

24.2 PROCEDIMIENTOS

24.2.1 Solamente el primer y el segundo árbitro sonarán su silbato durante el partido:

- a) El primer árbitro lo hará para hacer la señal del saque y así dar inicio a la jugada
- b) El primer y segundo árbitro para terminar la jugada, esto se hará cuando esté o estén seguros de que una falta se cometió y la han identificado.

24.2.2 Deberán sonar el silbato durante una interrupción del juego para indicar la autorización o el rechazo de un pedido del equipo.

24.2.3 Inmediatamente después de sonar el silbato indicando el fin de la jugada el árbitro debe hacer la señal de la falta cometida usando las señales oficiales (Regla 29.1):

- a) El equipo que gana el saque
- b) La naturaleza de la falta (cuando es necesario)
- c) El jugador causante de la falta (cuando es necesario).

25 PRIMER ÁRBITRO

25.1 LOCALIZACION

El primer árbitro lleva a cabo sus funciones sentado o de pie en la plataforma o tarima de árbitro localizada a un extremo de la red. Su visión debe de estar a cincuenta 50 cm aproximados sobre el nivel superior de la red. (DIAGRAMA 6).

25.2 AUTORIDAD

25.2.1 El árbitro dirige el partido desde su comienzo hasta su final. Su autoridad es sobre todos los oficiales y los componentes de los equipos.

Durante el partido las decisiones del primer árbitro son finales. Está autorizado para revocar las decisiones de los otros oficiales si entienden que estos han cometido un error. Puede también sustituir a cualquiera de los oficiales que no ejecuten sus funciones apropiadamente.

- 25.2.2 El primer árbitro también supervisa el trabajo de los baloneros.
- 25.2.3 El primer árbitro tiene poder decisonal sobre cualquier asunto con respecto al encuentro, aún aquellos no previstos en las Reglas.
- 25.2.4 El primer árbitro no debe permitir discusión alguna a cerca de sus decisiones. Sin embargo, a solicitud de un jugador debe explicar sobre la aplicación o interpretación de la regla en la cual se basa su decisión.

Si el jugador no está de acuerdo a la explicación ofrecida y protesta formalmente, el primer árbitro debe autorizar el comienzo de uno Protocolo de Protesta.

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

25.3 RESPONSABILIDADES

- 25.3.1 Previo al partido el primer árbitro:

- a) inspecciona las condiciones del área de juego, los balones y otros útiles de juego
- b) ejecuta el sorteo con los capitanes de los equipos
- c) controla el calentamiento de los equipos.

- 25.3.2 Durante el partido solo el primer árbitro está autorizado:

- a) a sancionar faltas de conducta y demoras
- b) a decidir sobre:
 - las faltas del sacador
 - pantalla del equipo sacador
 - faltas en el toque del balón
 - las faltas por encima de la red y en su parte superior

26 SEGUNDO ÁRBITRO

26.1 LOCALIZACION

El segundo árbitro ejecuta sus funciones de pie ante el poste, fuera de la cancha de juego en el lado opuesto y de frente al primer árbitro (DIAGRAMA 6).

26.2 AUTORIDAD

- 26.2.1 El segundo árbitro es el asistente del primer árbitro, pero también tiene su propio ámbito de jurisdicción (Regla 26.3). Si el primer árbitro no pudiera seguir con sus funciones este podría reemplazarlo.
- 26.2.2 El segundo árbitro tiene la facultad de señalar al primer árbitro, sin tocar su silbato, faltas fuera de su jurisdicción, pero no debe insistir con estas señales hacia el o al primer árbitro.
- 26.2.3 Supervisa el trabajo del anotador.
- 26.2.4 Autoriza y controla la duración de los tiempos de descanso y cambios de campo y rechaza los pedidos impropios.

26.2.5 Verifica y reporta al primer árbitro y al equipo concernido los tiempos de descanso utilizados por cada equipo.

26.2.6 En caso de una lesión de un jugador, el segundo árbitro autoriza el tiempo de recuperación (Regla 21.1.2).

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

26.3 RESPONSABILIDADES

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

- a) el contacto de un jugador con parte inferior de la red y con la antena de su lado (Regla 15.3.1)
- b) la interferencia causada por una penetración en el campo y espacio contrario debajo de la red (Regla 15.2)
- c) el balón que cruza el plano vertical de la red fuera del espacio de paso o toca la antena de su lado (Regla 11.4) ;
- d) el contacto del balón con un objeto extraño (Regla 11.4).

27 ANOTADOR

27.1 LOCALIZACION

El anotador desempeña sus funciones sentado en la mesa del anotador en el lado opuesto y de frente al primer árbitro (DIAGRAMA 6).

27.2 RESPONSABILIDADES

El anotador llena la hoja del encuentro de acuerdo a las Reglas, en cooperación con el segundo árbitro.

27.2.1 Antes del encuentro y del set, el anotador registra los datos del partido y de los equipos de acuerdo al procedimiento vigente y obtiene las firmas de los capitanes.

27.2.2 Durante el partido, el anotador:

- a) registra los puntos marcados por cada equipo y vigila su concordancia con el tablero marcador
- b) monitorea el orden de saque mientras cada jugador ejecuta su saque en el set
- c) indica el orden de saque de cada equipo mostrando una tarjeta numerada con el número 1 o 2 correspondiente al jugador que efectúa el saque. El anotador indica a los árbitros cualquier error de inmediato
- d) registra los tiempos de descanso controlando su número e informa de ello al segundo árbitro
- e) notifica a los árbitros las solicitudes de tiempos de descanso improcedentes (Regla 19.4)
- f) anuncia a los árbitros la terminación del set y los cambios de campo.

27.2.3 Al finalizar el encuentro, el anotador:

- a) registra el resultado final
- b) firma la hoja del encuentro, obtiene las firmas de los capitanes de los equipos y finalmente de los árbitros

- c) en caso de una protesta (Regla 6.1.7 a) escribe o permite a la persona concernida escribir sus anotaciones en la hoja del encuentro relacionados al incidente que sé esta protestando.

28 JUECES DE LINEA

28.1 LOCALIZACION

- 28.1.1 Es compulsorio tener dos jueces de línea en encuentros internacionales oficiales. Se ubican de pie en esquinas diagonalmente opuestas de la cancha y a una distancia de 1 a 2 m de la esquina correspondiente. Cada uno controla las líneas de fondo y lateral de su sector (DIAGRAMA 6).
- 28.1.2 Si se utilizan cuatro jueces de línea, se colocan de pie en la zona libre de 1 a 3 m de distancia de cada esquina de la cancha, sobre la prolongación imaginaria de la línea bajo su responsabilidad (DIAGRAMA 6).

28.2 RESPONSABILIDADES

- 28.2.1 Los jueces de línea llevan a cabo sus funciones por medio de señales hechas con un banderín (30 x 30 cm) en la forma que muestra el DIAGRAMA 8:
- a) señalan balón "dentro" y "fuera" cuando el balón cae cerca de las líneas bajo su responsabilidad
 - b) señalan el toque de balones "fuera" por el equipo receptor del balón
 - c) señalan cuando el balón cruza la red fuera del espacio de paso, toca las antenas, etc. (Regla 14.1.1)
Es la responsabilidad prioritaria del juez de línea más cercano a la trayectoria del balón hacer la señal correspondiente.
 - d) los jueces de línea a cargo de las líneas de fondo señalan las faltas de pie del sacador (Regla 16.5.1)
Cuando el primer árbitro lo solicita un juez de línea deberá repetir la señal.

29 SEÑALES OFICIALES

29.1 SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS (DIAGRAMA 7)

Los árbitros y jueces de línea deben usar las señales oficiales para indicar el propósito de la interrupción del partido, de la siguiente manera:

- 29.1.1 El árbitro indica el equipo que gana el saque.
- 29.1.2 Cuando es necesario, el árbitro indica en seguida la naturaleza de la falta pitada o el propósito de la interrupción autorizada. La señal se durante unos instantes y si es a una mano, esta debe ser la mano del lado del equipo en falta o que ha hecho la solicitud.
- 29.1.3 Cuando es necesario, al final el árbitro indica al jugador que cometió la falta o al equipo que hizo la solicitud.

29.2 SEÑALES OFICIALES DE LOS JUECES DE LINEA (DIAGRAMA 8)

Los jueces de línea indican la naturaleza de las faltas por si señaladas por medio de señales oficiales hechas con su banderín y debe mantener la señal por un momento.