

Reglas Oficiales de Voley Playa 2017-2020

Publicado por la FIVB en 2016 – www.fivb.org

Diseño y montaje: Samuel Chesaux

Ilustraciones: © FIVB 2016



REGLAS OFICIALES DE VOLEY PLAYA 2017-2020

Aprobado por el congreso 35º de la FIVB en 2016

Se aplicará en todas las competiciones a partir del 1° de enero de 2017



CONTENIDO

CA	RACT	ERÍSTICAS DEL JUEGO	7
PA	RTE 1:	FILOSOFÍA DE LAS REGLA Y ARBITRAJE	8
PA	RTE 2	- SECCIÓN 1: JUEGO	11
CA	PÍTUL	O 1: INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTOS	12
1	ÁREA	A DE JUEGO	12
	1.1	DIMENSIONES	
	1.2	SUPERFICIE DE JUEGO	12
	1.3	LÍNEAS DEL CAMPO	13
	1.4	ZONAS Y ÁREAS	13
	1.5	TIEMPO	13
	1.6	ILUMINACIÓN	13
2	REDE	ES Y POSTES	13
	2.1	ALTURA DE LA RED	13
	2.2	ESTRUCTURA	14
	2.3	BANDAS LATERALES	14
	2.4	ANTENAS	14
	2.5	POSTES	15
	2.6	EQUIPAMIENTO ADICIONAL	15
3	BALC	DNES	15
	3.1	CARACTERÍSTICAS	15
	3.2	UNIFORMIDAD DE LOS BALONES	15
	3.3	SISTEMA DE TRES BALONES	15
CA	PÍTUL	O 2: PARTICIPANTES	16
4		IPOS	16
	4.1	COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS	
	4.2	LOCALIZACIÓN DEL EQUIPO	
	4.3	INDUMENTARIA	
	4.4	CAMBIO DE INDUMENTARIA	
	4.5	OBJECTOS PROHIBIDOS	17
5	RESP	ONSABLE DEL EQUIPO	17
	5.1	CAPITÁN	17

CA	PÍTUL	O 3: FORMATO DE JUEGO	19
6	PARA	ANOTAR UN PUNTO, PARA GANAR UN SET Y PARTIDO	19
	6.1	PARA ANOTAR UN PUNTO	
	6.2	PARA GANAR UN SET	20
	6.3	PARA GANAR EL PARTIDO	20
	6.4	EQUIPO NO REPRESENTADO Y EQUIPO INCOMPLETO	20
7	ESTR	UCTURA DEL JUEGO	20
	7.1	EL SORTEO	20
	7.2	SESIÓN DE CALENTAMIENTO OFICIAL	21
	7.3	ALINEACIÓN INICIAL	21
	7.4	POSICIONES	21
	7.5	FALTA DE POSICIÓN	21
	7.6	ORDEN AL SAQUE	21
	7.7	FALTA DE ORDEN AL SAQUE	21
CA	PÍTULO	O 4: ACCIONES DE JUEGO	22
8	SITUA	CIONES EN JUEGO	22
	8.1	BALÓN EN JUEGO	22
	8.2	BALÓN FUERA DE JUEGO	22
	8.3	BALÓN "DENTRO."	22
	8.4	BALÓN "FUERA"	22
9	JUEG	O CON EL BALÓN	23
	9.1	TOQUES POR EQUIPO	23
	9.2	CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE	24
	9.3	FALTAS EN EL JUEGO DEL BALÓN	24
10	BALĆ	N EN LA RED	24
	10.1	BALÓN QUE CRUZA LA RED	24
	10.2	BALÓN QUE TOCA LA RED	25
	10.3	BALÓN EN LA RED	25
11	JUGA	DOR EN LA RED	25
	11.1	PENETRACIÓN MÁS ALLÁ DE LA RED	25
	11.2	PENETRACIÓN EN EL ESPACIO, CANCHA Y/O ZONA LIBRE ADVERSARIA	25
	11.3	CONTACTO EN LA RED	25
	11.4	FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED	26
12	SAQL	JE	26
	12.1	PRIMER SAQUE EN UN SET	26
	12.2	ORDEN DE SAQUE	26
		AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE	
		EJECUCIÓN DEL SAOUE	



	12.5	PANTALLA	27
	12.6	FALTAS REALIZADA DURANTE EL SAQUE	27
13	GOLPI	E DE ATAQUE	28
	13.1	CARACTERÍSTICAS DEL GOLPE DE ATAQUE	28
	13.2	FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE	28
14	BLOC	QUEO	28
	14.1	ACCIÓN DE BLOQUEO	28
	14.2	CONTACTO EN EL BLOQUEO	29
	14.3	BLOQUEO EN EL ESPACIO ADVERSARIO	29
	14.4	BLOQUEO Y TOQUES DE EQUIPQ	29
	14.5	BLOQUEAR EL SAQUE	29
	14.6	FALTAS EN EL BLOQUEO	29
CA	PÍTULO	O 5: INTERRUPCIONES, DEMORAS E INTERVALOS	30
15	INTER	RRUPCIONES	30
	15.1	NÚMERO DE INTERRUPCIONES NORMALES	30
	15.2	SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES	30
	15.3	SOLICITUD DE INTERRUPCIONES NORMALES DE JUEGO	30
	15.4	TIEMPOS MUERTOS Y TIEMPOS TÉCNICOS	30
	15.5	SOLICITUDES IMPROCEDENTES	31
16	DEMO	ORAS DE JUEGO	31
	16.1	TIPOS DE DEMORAS	31
	16.2	SANCIONES POR DEMORA	31
17	INTER	RRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO	32
	17.1	LESIÓN/ENFERMEDAD	32
	17.2	INTERFERENCIA EXTERNA	32
	17.3	INTERRUPCIONES PROLONGADAS	32
18	INTER	RRUPCIONES Y CAMBIO DE CAMPO	33
	18.1	INTERVALOS	33
	18 2	CAMBIO DE CAMPO	33

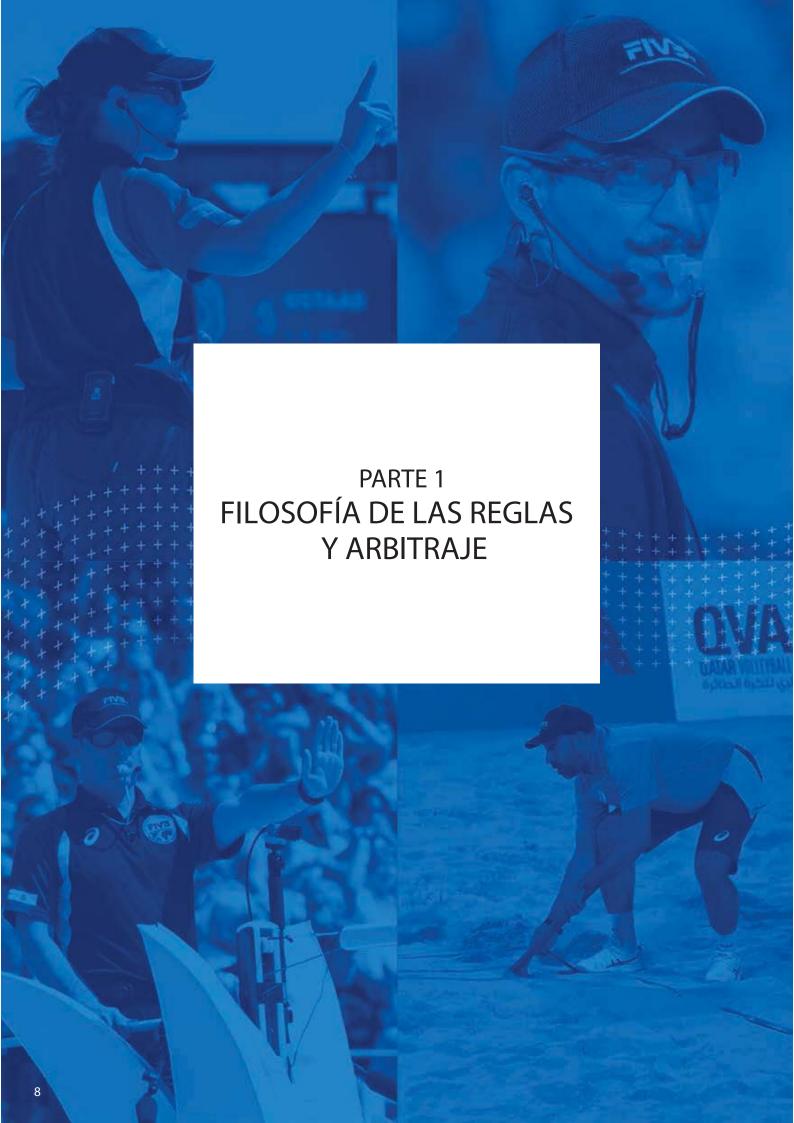
CA	PÍTULO	O 6: CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES	34
19	REQU	ERIMIENTOS DE CONDUCTA	34
	19.1	CONDUCTA DEPORTIVA	34
	19.2	JUEGO LIMPIO	34
20	CONI	DUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES	34
	20.1	CONDUCTA INCORRECTA MENOR	34
	20.2	CONDUCTA INCORRECTA QUE CONLLEVA SANCIÓN	35
	20.3	ESCALA DE SANCIONES	35
	20.4	CONDUCTA INCORRECTA ANTES Y ENTRE LOS SETS	35
	20.5	RESUMEN DE CONDUCTAS INCORRECTAS Y TARJETAS USADAS	36
PAF	RTE 2 - 1	SECCIÓN 2: LOS ÁRBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y LAS SEÑALES MANUALES OFICIALES	37
CA	PÍTULO	7: ÁRBITROS	38
21	CUER	PO ARBRITRAL Y PROCEDIMIENTOS	38
	21.1	COMPOSICIÓN	38
	21.2	PROCEDIMIENTO	38
22	PRIM	er árbitro	39
	22.1	LOCALIZACIÓN	39
	22.2	COMPETENCIAS	39
	22.3	RESPONSABILIDADES	40
23	SEGU	NDO ÁRBITRO	40
	23.1	LOCALIZACIÓN	40
	23.2	COMPETENCIAS	40
	23.3	RESPONSABILIDADES	41
24	ANO	ADOR	42
	24.1	LOCALIZACIÓN	42
		RESPONSABILIDADES	
25		ADOR ASISTENTE	
		LOCALIZACIÓN	
		RESPONSABILIDADES	
26		ES DE LÍNEA	
		LOCALIZACIÓN	
		RESPONSABILIDADES	
27		LES OFICIALES	
	27.1	SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS	
	27.2	SEÑALES OFICIALES CON EL BANDERÍN DE LOS JUECES EN LÍNEA	44



46 47 48 49
48
49
50
51
51
52
52
52
53
4-60
1-62
63
66







INTRODUCCIÓN

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



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

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

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

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

EL VOLEY PLAYA FIVB ES UN DEPORTE COMPETITIVO

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

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

- El saque
- Rotación (se sigue un turno al saque)
- Ataque
- Defensa

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



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

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

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

La imagen del voley playa cada vez es mejor.

EL ÁRBITRO DENTRO DE ESTA ESTRUCTURA

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

- **Ser** justo con cada participante,
- Ser visto como justo por los espectadores.

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

- Siendo acertado en sus juicios;
- Comprendiendo porqué la regla está escrita de esa manera;
- Siendo un organizador eficiente;
- Permitiendo que la competición fluya y se dirija a su fin;
- Siendo un educador, debe hacer uso de las reglas para penalizar la injusticia o amonestar la mala conducta.
- Promocionando el juego, es decir, permitir que destaquen las acciones espectaculares del juego y hacer que los mejores jugadores hagan lo mejor que saben hacer, que es entretener al público.

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

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

¡Participa!

¡Mantén el balón en juego!





CAPÌTULO 1 INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTOS

Ver reglas ÁREA DE JUEGO El área de juego incluye la cancha de juego y la zona libre. Debe ser 1.1, D1 rectangular y simétrica. **DIMENSIONES** 1.1.1 El campo de juego es un rectángulo que mide 16 x 8 metros, rodeado D2 por una zona libre que debe tener un mínimo de 3 metros de ancho en todos sus lados. El espacio de juego libre es el espacio por encima del área de juego, que está libre de todas las obstrucciones. El espacio libre de juego debe medir un mínimo de 7 metros de altura desde la superficie de juego. Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, la zona libre 1.1.2 debe medir un mínimo de 5 metros y un máximo de 6 metros desde las líneas de fondo/ laterales. El espacio libre de juego debe medir un mínimo de 12,5 metros de altura desde la superficie de juego. SUPERFICIE DE JUEGO 1.2.1 La superficie debe estar compuesta de arena nivelada, lo más pana y uniforme posible, libre de piedras, conchas y cualquier otra cosa que pueda representar riesgos de cortes o lesiones a los jugadores. Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, la arena debe 1.2.2 tener al menos 40 centímetros de profundidad y estará compuesta de granos finos ligeramente compactados. 1.2.3 La superficie de juego no debe presentar ningún peligro de lesión para los jugadores. 1.2.4 Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, la arena también debe ser desgranada a un tamaño aceptable, no demasiada gruesa, y libre de piedras y partículas peligrosas. No debe ser demasiada fina pues causaría polvo y se adheriría a la piel. 1.2.5 Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, se recomienda una lona que cubra la pista central en caso de lluvia.

1.3 LÍNEAS DEL CAMPO

D2

- 1.3.1 Todas las líneas serán de 5 centímetros de ancho. Las líneas deben ser de un color que contraste claramente con el color de la arena.
- 1.3.2 Líneas de delimitación

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

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

1.4 ZONAS Y ÁREAS

Estas son, la cancha propiamente dicha, la zona de servicio y la zona libre que rodea la cancha.

1.4.1 La zona de saque, es una zona de 8 metros de ancho detrás de la línea de fondo y se extiende hasta el borde de la zona libre.

1.5 TIEMPO

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

1.6 ILUMINACIÓN

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

2 RED Y POSTES

D3

2.1 ALTURA DE LA RED

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

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

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

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



2.2 ESTRUCTURA

La red es de 8,5 metros y 1 metro (+/- 3 centímetros) de ancho cuando esta tensada, situada verticalmente sobre el eje menor en el medio del campo.

D3

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

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

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

2.3 BANDAS LATERALES

Dos bandas coloreadas, de 5 centímetros de ancho (la misma anchura que las líneas del campo) y 1 metro de largo, se fijan verticalmente a la red y se sitúan sobre cada línea lateral. Son consideradas parte de la red.

14.1.1, D3

Se permite publicidad en las bandas laterales.

2.4 ANTENAS

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

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

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

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

POSTES D2, D3 2.5 2.5.1 Los postes que sostienen la red se colocan a una distancia de 0,70 -1,00 metros desde cada línea lateral a la protección de poste. Tienen una altura de 2,55 metros y preferiblemente ajustables. Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, los postes que sostienen la red se situarán a distancia de un metro fuera de las líneas laterales. Los postes son redondos y pulidos, fijados al suelo sin cables. No debe 2.5.2 haber objetos peligrosos o que obstaculicen. Los postes deben acolcharse. **EQUIPAMIENTO ADICIONAL** 2.6 Cualquier útil complementario será determinado por las regulaciones de la FIVB. **BALONES** CARACTERÍSTICAS 3.2 3.1 El balón debe ser esférico hecho en material flexible (cuero, cuero sintético o similar que no absorba humedad, es decir, más apropiado a condiciones al aire libre desde partidos que pueden jugarse con la lluvia. El balón tiene una cámara interior hecha de caucho o material similar. La aprobación de cuero sintético está determinada por las regulaciones de la FIVB. Colores: colores claros o una combinación de colores. Circunferencia: 66 a 68 centímetros. Peso: 260 a 280 gramos. Presión interior: 0,175 a 0,225 kg/cm2 (171 a 221 mbar o hPa). UNIFORMIDAD DE LOS BALONES Todos los balones usados en un encuentro deben tener las mismas características en lo que se refiere a circunferencia, peso, presión, tipo, color, etc. 3.1, 26.2.7 Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, deben jugarse con balones homologados por la FIVB, salvo autorización expresa de esta. SISTEMA DE TRES BALONES 3.3 Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, se debe usar el D8 sistema de tres balones. En este caso, seis recogebalones se colocan uno en cada esquina de la zona libre y otro detrás de cada árbitro.



CAPÍTULO 2 PARTICIPANTES

Ver reglas

4	EQUIPOS
4.1	COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS
4.1.1	Un equipo se compone exclusivamente por dos jugadores.
4.1.2	Solamente los jugadores registrados en el acta tienen derecho de participar en el partido.
4.1.3	Uno de los jugadores es el capitán quien será indicado en el acta.
4.1.4	Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, no se permite a los jugadores recibir asistencia externa o instrucciones durante el partido. (Excepciones: ver las Regulaciones Específicas para Competiciones por Edad Para las fases 1 y 2 de la Copa Continental).
4.2	UBICACIÓN DEL EQUIPO
	Las áreas de los equipos (incluyendo dos sillas en cada una) deben estar a 5 metros de la línea lateral, y no más cerca de 3 metros desde la mesa del anotador.
4.3	INDUMENTARIA
	La indumentaria de un jugador se compone de un short corto o traje de baño. Una camiseta o "Tank-top" es opcional excepto cuando sea especificado por la Normativa de la Competición. Los jugadores pueden llevar gorra o cubrirse la cabeza.
4.3.1	Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, Los jugadores de un equipo determinado deben usar uniformes del mismo color y estilo de acuerdo a las regulaciones del torneo. Los uniformes deben estar limpios.
4.3.2	Los jugadores deben jugar descalzos excepto cuando sea autorizado por el primer árbitro.
4.3.3	Las camisetas de los jugadores (o shorts cortos si se juega en camiseta) deben estar enumeradas 1 y 2.
4.3.3.1	El número debe estar situado en el pecho (o en la parte frontal del short).
4.3.3.2	Los números deben contrastar con el color de la camiseta y tendrán un mínimo de 10 centímetros de altura. La cinta que forma los números será como mínimo 1.5 centímetros de ancho.

4.4 CAMBIOS DE INDUMENTARIA Si ambos equipos llegan al partido vistiendo uniformes del mismo color, se realizará un sorteo para determinar qué equipo deberá cambiarlo. El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores: 4.4.1 A jugar con calcetines o calzado. 4.4.2 A cambiar camisetas mojadas entre sets a condición de que las nuevas 4.3.3 también cumpla con las regulaciones del torneo y de la FIVB. 4.4.3 Si es requerido por un jugador, el primer árbitro puede autorizarle a jugar con camiseta interior y pantalones de entrenamiento. 4.5 **OBJETOS PROHIBIDOS** 4.5.1 Está prohibido usar objetos que puedan causar lesiones o proporcionar alguna ventaja artificial al jugador. 4.5.2 Los jugadores pueden usar gafas o lentes de contacto bajo su propia responsabilidad. 4.5.3 Se pueden utilizar almohadillas de compresión (dispositivos acolchados de protección contra lesiones) para protección o apoyo. Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB para personas mayores, estos dispositivos o ropa interior visible deben ser del mismo color del uniforme. CAPITÁN El capitán del equipo es responsable de mantener la conducta y disciplina del equipo. CAPITÁN 5.1.1 ANTES DEL ENCUENTRO, el capitán del equipo: a) Firma el acta. b) Representa su equipo en el sorteo. 5.1.2 Durante el partido, solo el capitán en pista está autorizado a hablar con 8.2 los árbitros mientras el balón no esté en juego en los siguientes tres casos: 5.1.2.1 Hablar para solicitar una explicación en la aplicación o interpretación de la regla; si la explicación no satisface al capitán, debe informar inmediatamente al primer árbitro su deseo de protestar. A pedir autorización: 5.1.2.2 a) para cambiar uniforme o equipamiento, b) para camiar el número del jugador, c) para comprobar la red, el balón, la superficie, etc., d) para re-acomodar la línea del campo.



5.1.2.3 para solicitar los tiempos muertos 15.2.1, 15.4.1 Nota: Los jugadores deben tener autorización de los árbitros para abandonar el área de juego. 5.1.3 AL FINAL DE ENCUENTRO: 5.1.3.1 Ambos jugadores agradecen a los árbitros y a los rivales. El capitán firma el acta para ratificar el resultado. 5.1.3.2 Si el capitán previamente solicito un Protocolo de protesta mediante el 5.1.2.1 primer árbitro y éste no ha sido exitosamente resuelto en ese momento e que ocurrió, tiene el derecho de confirmar con una protesta formal escrita, registrada en el acta final del partido.



CAPÍTULO 3 FORMATO DE JUEGO

		Ver reglas
6	PARA ANOTAR UN PUNTO, GANAR UN SET Y EL ENCUENTRO	
6.1	PARA ANOTAR UN PUNTO	
6.1.1	Punto	
	Un equipo anota un punto:	
6.1.1.1	cuando el balón toca con éxito la cancha del equipo contrario;	D9 (14)
6.1.1.2	cuando el equipo contrario comete una falta;	
6.1.1.3	cuando el equipo contrario recibe un castigo.	
6.1.2	Falta	
	Un equipo comete una falta realizando una acción contraria a las reglas (o violándolas de cualquier otra manera). Los árbitros juzgan las faltas y determinan las consecuencias de acuerdo a estas reglas.	
6.1.2.1	Si dos o más faltas son cometidas sucesivamente, solo se tiene en cuenta la primera.	
6.1.2.2	Si dos o más faltas son cometidas simultáneamente por dos adversa- rios, se comete una DOBLE FALTA y la jugada se repite.	D9 (23)
6.1.3	Jugada y jugada completa	
	Una jugada es la secuencia de acciones en el juego desde el momento que un saque es efectuado por el servidor hasta que el balón esté fuera de juego. Una jugada completa es la secuencia de acciones en el juego que resulta en la adjudicación de un punto. Esta incluye:	8.1, 8.2, 12.2.2.1, 12.4.4, 22.3.2.2
	La concesión de una penalidadPerder un servicio por un saque realizado después del tiempo.	
6.1.3.1	Si el equipo que anota una jugada, anota un punto y continua sacando.	
6.1.3.2	Si el equipo receptor gana una jugada, anota un punto y efectúa el saque siguiente.	



6.2	DADA CANADINICET	
6.2	PARA GANAR UN SET	
	Un set (excepto el decisivo 3º set) lo gana el equipo que anote los primeros 21 puntos con una ventaja mínima de dos puntos. En caso de empate 20-20, el juego continúa hasta que se consigue una ventaja de dos puntos (22-20; 23-21; etc).	D9 (9)
6.3	PARA GANAR EL ENCUENTRO	
6.3.1	El encuentro lo gana el equipo que gana dos set.	D9 (9)
6.3.2	En caso de empate 1-1, el set decisivo (el 3º) se juega a 15 minutos con una ventaja mínima de dos puntos.	
6.4	EQUIPO NO REPRESENTADO Y EQUIPO INCOMPLETO	
6.4.1	Si un equipo se niega a jugar después de haber sido requerido para ello, será declarado ausente y pierde el encuentre con 0-2 en el encuentro y 0-21 en cada set.	
6.4.2	Un equipo que no aparece en el área de juego a tiempo es declarado ausente.	6.4.1
6.4.3	Un equipo que es declarado incompleto para el set o para el encuentro pierde el set o el encuentro. Al equipo adversario se le otorgan los puntos, o los puntos y los sets necesarios para ganar el set o el encuentro. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sets.	6.2, 6.3, 7.3.1
	Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, cuando se desarrolla un sistema de grupos, la regla 6.4 arriba descrita puede ser sujeta a modificaciones según lo indicado en las Regulaciones de la Competición emitidas por la FIBV a su debido tiempo, estableciendo el modo a seguir para tratar los casos de los equipos no presentados e incompletos.	
7	ESTRUCTURA DEL JUEGO	
7.1	EL SORTEO	
	Antes del encuentro, el primer árbitro realiza un sorteo para decidir quién realiza el primer saque y el lado del campo que van a ocupar los equipos en el primer set.	
7.1.1	El sorteo se realiza en presencia de los dos capitanes de los equipos, apropiadamente.	
7.1.2	El ganador del sorteo elige entre:	
	ya sea	
7.1.2.1	El derecho a sacar o recibir el saque	
	0	

7.1.2.2 el lado del campo.

El perdedor se queda con la alternativa restante.

7.1.2.3 En el segundo set el perdedor del sorteo en el primero tendrá la opción de 7.1.2 o 7.1.2.2.

Se llevará a cabo un nuevo sorteo si se ha de jugar un set decisivo.

7.2 SESIÓN DE CALENTAMIENTO OFICIAL

Antes del comienzo del encuentro, si los dos equipos dispusieron otra cancha a su disposición, tendrán derecho a un calentamiento oficial en la red de 3 minutos. Sino, ellos dispondrán de 5 minutos.

7.3 ALINEACIÓN INICIAL

7.3.1 Ambos jugadores de cada equipo deben estar siempre jugando.

4.1.1

7.4 POSICIONES

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

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

7.5 FALTA DE POSICIÓN

7.5.1 NO hay faltas de posición.

7.6 ORDEN AL SAQUE

- 7.6.1 El orden del saque debe mantenerse a lo largo del set (determinado por el capitán del equipo inmediatamente tras el sorteo).
- 7.6.2 Cuando el equipo en recepción gane el derecho a sacar, los jugadores "rotarán" una posición.

7.7 FALTAS EN EL ORDEN AL SAQUE

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

D9 (13)

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



CAPÍTULO 4 ACCIONES DE JUEGO

		See Rules
8	SITUACIONES DEL JUEGO	
8.1	BALÓN EN JUEGO	
	El balón está en juego desde el momento que es golpeado en el saque autorizado por el primer árbitro.	12, 12.3
8.2	BALÓN FUERA DEL JUEGO	
	El balón está fuera del juego en el momento de la falta pitada por uno de los árbitros; en ausencia de una falta, en el pitido.	
8.3	BALÓN "DENTRO"	
	El balón se considera "dentro" cuando toca el suelo del campo, incluidas las líneas de delimitación.	D9 (14), D10 (1)
8.4	BALÓN "FUERA"	
	El balón se considera "fuera" cuando:	
8.4.1	Cae en el suelo completamente fuera de las líneas de delimitación (sin tocarlas).	1.3.2, D9 (15), D10 (2)
8.4.2	Toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona fuera del juego.	D9 (15), D10 (4)
8.4.3	Toca las antenas, cuerdas, postes de la red o de la propia red por fuera de las bandas laterales.	2.3, D3, D4a, D9 (15), D10 (4)
8.4.4	Cruza total o parcialmente el plano vertical de la red o la propia red por fuera de las bandas laterales.	2.3, 10.1.2, D4a, D9 (15), D10 (4)
8.4.5	Cruza completamente por el espacio inferior por debajo de la red.	D4a, D9 (22)

0	ILICANDO EL DALÓN	
9	JUGANDO EL BALÓN Cada equipo debe jugar dentro de su propio espacio y área de juego (excepto la regla 10.1.2).	10.1.2
	El balón puede, sin embargo, ser recuperado desde más allá de la zona libre.	
9.1	TOQUES POR EQUIPO	
	Un toque es cualquier contacto con el balón por un jugador en el juego.	
	El equipo tiene derecho a un máximo de tres toques para devolver el balón por encima de la red. Si se usan más toques, el equipo comete la falta de "CUATRO TOQUES".	
	Estos toques de equipo incluyen no sólo golpeos voluntarios por parte de un jugador, sino también contactos no intencionados con el balón.	
9.1.1	TOQUES CONSECUTIVOS	
	Un jugador no puede golpear el balón dos veces consecutivamente (excepciones, ver reglas: 9.2.2.2, 9.2.2.3, 14.2 y 14.4.2).	9.2.2.1, 14.2, 14.4.2, D9 (17)
9.1.2	TOQUES SIMULTÁNEOS	
	Dos jugadores pueden tocar el balón simultáneamente.	
9.1.2.1	Cuando dos compañeros tocan el balón simultáneamente, se cuenta como dos toques (con excepción).	14.2
	Si ellos tratan de alcanzar el balón, pero sólo uno lo toca, se cuenta un solo toque.	
	Un choque entre jugadores no constituye una falta.	
9.1.2.2	Cuando dos tocan el balón simultáneamente por encima de la red y el balón continúa en juego, el equipo que recibe el balón tiene derecho a otros tres toques. Si dicho balón se va "fuera" la falta es del equipo que se encuentra al otro lado de la red.	
9.1.2.3	Si ocurrieran contactos simultáneos por dos oponentes encima de la red, y el contacto con el balón se prolongara, la jugada continua.	9.1.2.2
9.1.2.4	Si el balón golpea la antena después de golpes simultáneos de dos oponentes sobre la red, la jugada debe ser repetida.	
9.1.3	TOQUE ASISTIDO	
	Dentro del área del juego no se permite a un jugador apoyarse en un compañero o en una estructura u objeto para golpear el balón.	
	Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta (tocar la red o interferir al oponente, etc) puede ser detenido o ayudado por un compañero.	



9.2.1 El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo. 9.2.2 El balón no debe ser retenido o lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección. 9.2.2.1 Contactos simultáneos: La pelota puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos tengan lugar simultáneamente. 9.2.2.2 Contactos consecutivos: En el primer golpe del equipo, siempre que no se haga un toque de dedos, se permiten contactos consecutivos siempre que los contactos ocurran durante una acción. Durante el primer golpe del equipo si juegan con un toque de dedos, la pelota luego NO puede contactar con los dedos / manos consecutivamente, incluso si los contactos ocurren durante una acción. 9.2.2.3 Sin embargo, en el bloqueo, los contactos consecutivos pueden ser hechos por uno o más jugadores, siempre que se produzcan durante una acción. 9.2.2.4 Contactos extendidos: En la acción defensiva de un balón duro, el contacto de la pelota se puede extender momentáneamente, incluso si se utiliza una acción de toque de dedos. 9.3.1 CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo. 9.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto con la intención de golpear un balón dentro del área de juego. 9.3.3 RETENCIÓN: el balón es retenido y/o lanzado, no rebota del golpe. (excepciones 9.2.2.1, 9.2.2.2). 9.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma sucesiva. 10 BALÓN EN LA RED 10.1 BALÓN QUE CRUZA LA RED 10.1.1 El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red, dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera: 10.1.1.1.2 A los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria; 10.1.1.3 Arriba, por techo o estructura (si la hay).			
9.2.2 El balón no debe ser retenido o lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección. 9.2.2.1 Contactos simultáneos: La pelota puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos tengan lugar simultáneamente. 9.2.2.2 Contactos consecutivos: En el primer golpe del equipo, siempre que no se haga un toque de dedos, se permiten contactos consecutivos siempre que los contactos ocurran durante una acción. Durante el primer golpe del equipo si juegan con un toque de dedos, la pelota luego NO puede contactar con los dedos / manos consecutivamente, incluso si los contactos ocurren durante una acción. 9.2.2.3 Sin embargo, en el bloqueo, los contactos consecutivos pueden ser hechos por uno o más jugadores, siempre que se produzcan durante una acción. 9.2.2.4 Contactos extendidos: En la acción defensiva de un balón duro, el contacto de la pelota se puede extender momentáneamente, incluso si se utiliza una acción de toque de dedos. 9.3 FALTAS EN EL TOQUE DEL BALÓN 9.3.1 CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo. 9.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto con la intención de golpear un balón dentro del área de juego. 9.3.3 RETENCIÓN: el balón es retenido y/o lanzado, no rebota del golpe. (excepciones 9.2.2.1, 9.2.2.2). 9.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma sucesiva. 10 BALÓN EN LARED 10.1 BALÓN OUE CRUZA LA RED 10.1.1 El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red, dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera: 10.1.1.1 Abajo, por el borde superior de la red; 10.1.1.2 A los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria;	9.2	CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE	
dirección. 9.2.2.1 Contactos simultáneos: La pelota puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos tengan lugar simultáneamente. 9.2.2.2 Contactos consecutivos: En el primer golpe del equipo, siempre que no se haga un toque de dedos, se permiten contactos consecutivos siempre que los contactos ocurran durante una acción. Durante el primer golpe del equipo si juegan con un toque de dedos, la pelota luego NO puede contactar con los dedos / manos consecutivamente, incluso si los contactos ocurren durante una acción. 9.2.2.3 Sin embargo, en el bloqueo, los contactos consecutivos pueden ser hechos por uno o más jugadores, siempre que se produzcan durante una acción 9.2.2.4 Contactos extendidos: En la acción defensiva de un balón duro, el contacto de la pelota se puede extender momentáneamente, incluso si se utiliza una acción de toque de dedos. 9.3 FALTAS EN EL TOQUE DEL BALON 9.3.1 CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo. 9.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto con la intención de golpear un balón dentro del área de juego. 9.3.3 RETENCIÓN: el balón es retenido y/o lanzado, no rebota del golpe. (excepciones 9.2.2.1, 9.2.2.2). 9.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma sucesiva. 10 BALÓN EN LA RED 10.1 BALON QUE CRUZA LA RED 10.1.1 El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red, dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera: 10.1.1.1 Abajo, por el borde superior de la red; 10.1.1.2 A los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria;	9.2.1	El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.	
9.2.2.1 Contactos simultáneos: La pelota puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos tengan lugar simultáneamente. 9.2.2.2 Contactos consecutivos: En el primer golpe del equipo, siempre que no se haga un toque de dedos, se permiten contactos consecutivos siempre que los contactos ocurran durante una acción. Durante el primer golpe del equipo si juegan con un toque de dedos, la pelota luego NO puede contactar con los dedos / manos consecutivamente, incluso si los contactos ocurren durante una acción. 9.2.2.3 Sin embargo, en el bloqueo, los contactos consecutivos pueden ser hechos por uno o más jugadores, siempre que se produzcan durante una acción. 9.2.2.4 Contactos extendidos: En la acción defensiva de un balón duro, el contacto de la pelota se puede extender momentáneamente, incluso si se utiliza una acción de toque de dedos. 9.3 FALTAS ENEL TOQUE DEL BALÓN 9.3.1 CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo. 9.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto con la intención de golpear un balón dentro del área de juego. 9.3.3 RETENCIÓN: el balón es retenido y/o lanzado, no rebota del golpe. (excepciones 9.2.2.1, 9.2.2.2). 9.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma sucesiva. 10 BALÓN EN LA RED 10.1 BALÓN QUE CRUZA LA RED 10.1.1 El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red, dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera: 10.1.1.2 A los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria;	9.2.2	·	
9.2.2.2 Contactos consecutivos: En el primer golpe del equipo, siempre que no se haga un toque de dedos, se permiten contactos consecutivos siempre que los contactos ocurran durante una acción. Durante el primer golpe del equipo si juegan con un toque de dedos, la pelota luego NO puede contactar con los dedos / manos consecutivamente, incluso si los contactos ocurren durante una acción. 9.2.2.3 Sin embargo, en el bloqueo, los contactos consecutivos pueden ser hechos por uno o más jugadores, siempre que se produzcan durante una acción 9.2.2.4 Contactos extendidos: En la acción defensiva de un balón duro, el contacto de la pelota se puede extender momentáneamente, incluso si se utiliza una acción de toque de dedos. 9.3 FALTAS EN EL TOQUE DEL BALÓN 9.3.1 CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo. 9.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto con la intención de golpear un balón dentro del área de juego. 9.3.3 RETENCIÓN: el balón es retenido y/o lanzado, no rebota del golpe. (excepciones 9.2.2.1, 9.2.2.2). 9.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma sucesiva. 10 BALÓN EN LA RED 10.1.1 BALÓN QUE CRUZA LA RED 10.1.1.1 Abajo, por el borde superior de la red; dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera: 10.1.1.1.2 A los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria;	9.2.2.1	Contactos simultáneos:	9.2.1
En el primer golpe del equipo, siempre que no se haga un toque de dedos, se permiten contactos consecutivos siempre que los contactos ocurran durante una acción. Durante el primer golpe del equipo si juegan con un toque de dedos, la pelota luego NO puede contactar con los dedos / manos consecutivamente, incluso si los contactos ocurren durante una acción. 9.2.2.3 Sin embargo, en el bloqueo, los contactos consecutivos pueden ser hechos por uno o más jugadores, siempre que se produzcan durante una acción 9.2.2.4 Contactos extendidos: En la acción defensiva de un balón duro, el contacto de la pelota se puede extender momentáneamente, incluso si se utiliza una acción de toque de dedos. 9.3 FALTAS EN EL TOQUE DEL BALÓN 9.3.1 CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo. 9.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto con la intención de golpear un balón dentro del área de juego. 9.3.3 RETENCIÓN: el balón es retenido y/o lanzado, no rebota del golpe. (excepciones 9.2.2.1, 9.2.2.2). 9.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma sucesiva. 10 BALÓN ENLA RED 10.1 BALÓN QUE CRUZA LA RED 10.1.1.1 El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red, dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera: 10.1.1.1. Abajo, por el borde superior de la red; 10.1.1.2 A los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria;			
dedos, se permiten contactos consecutivos siempre que los contactos ocurran durante una acción. Durante el primer golpe del equipo si juegan con un toque de dedos, la pelota luego NO puede contactar con los dedos / manos consecutivamente, incluso si los contactos ocurren durante una acción. 9.2.2.3 Sin embargo, en el bloqueo, los contactos consecutivos pueden ser hechos por uno o más jugadores, siempre que se produzcan durante una acción 9.2.2.4 Contactos extendidos: En la acción defensiva de un balón duro, el contacto de la pelota se puede extender momentáneamente, incluso si se utiliza una acción de toque de dedos. 9.3.1 CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo. 9.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto con la intención de golpear un balón dentro del área de juego. 9.3.3 RETENCIÓN: el balón es retenido y/o lanzado, no rebota del golpe. (excepciones 9.2.2.1, 9.2.2.2). 9.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma sucesiva. 10 BALÓN EN LA RED 10.1.1 El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red, dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera: 10.1.1.1.1 Abajo, por el borde superior de la red; 10.1.1.2 A los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria;	9.2.2.2	Contactos consecutivos:	9.3.4
hechos por uno o más jugadores, siempre que se produzcan durante una acción 9.2.2.4 Contactos extendidos: En la acción defensiva de un balón duro, el contacto de la pelota se puede extender momentáneamente, incluso si se utiliza una acción de toque de dedos. 9.3 FALTAS EN EL TOQUE DEL BALÓN 9.3.1 CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo. 9.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto con la intención de golpear un balón dentro del área de juego. 9.3.3 RETENCIÓN: el balón es retenido y/o lanzado, no rebota del golpe. (excepciones 9.2.2.1, 9.2.2.2). 9.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma sucesiva. 10 BALÓN EN LA RED 10.1.1 El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red, dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera: 10.1.1.1 Abajo, por el borde superior de la red; 10.1.1.2 A los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria;		dedos, se permiten contactos consecutivos siempre que los contactos ocurran durante una acción. Durante el primer golpe del equipo si juegan con un toque de dedos, la pelota luego NO puede contactar con los dedos / manos consecutivamente, incluso si los contactos ocurren	
En la acción defensiva de un balón duro, el contacto de la pelota se puede extender momentáneamente, incluso si se utiliza una acción de toque de dedos. 9.3 FALTAS EN EL TOQUE DEL BALÓN 9.3.1 CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo. 9.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto con la intención de golpear un balón dentro del área de juego. 9.3.3 RETENCIÓN: el balón es retenido y/o lanzado, no rebota del golpe. (excepciones 9.2.2.1, 9.2.2.2). 9.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma sucesiva. 10 BALÓN EN LA RED 10.1.1 El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red, dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera: 10.1.1.1 Abajo, por el borde superior de la red; 10.1.1.2 A los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria;	9.2.2.3	hechos por uno o más jugadores, siempre que se produzcan durante	14.2
puede extender momentáneamente, incluso si se utiliza una acción de toque de dedos. 9.3 FALTAS EN EL TOQUE DEL BALÓN 9.3.1 CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo. 9.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto con la intención de golpear un balón dentro del área de juego. 9.3.3 RETENCIÓN: el balón es retenido y/o lanzado, no rebota del golpe. (excepciones 9.2.2.1, 9.2.2.2). 9.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma sucesiva. 10 BALÓN EN LA RED 10.1.1 El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red, dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera: 10.1.1.1 Abajo, por el borde superior de la red; 10.1.1.2 A los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria;	9.2.2.4	Contactos extendidos:	
 9.3.1 CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo. 9.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto con la intención de golpear un balón dentro del área de juego. 9.3.3 RETENCIÓN: el balón es retenido y/o lanzado, no rebota del golpe. (excepciones 9.2.2.1, 9.2.2.2). 9.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma sucesiva. 10 BALÓN EN LA RED 10.1.1 El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red, dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera: 10.1.1.1 Abajo, por el borde superior de la red; 10.1.1.2 A los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria; 		puede extender momentáneamente, incluso si se utiliza una acción de	
devolverlo. 9.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto con la intención de golpear un balón dentro del área de juego. 9.3.3 RETENCIÓN: el balón es retenido y/o lanzado, no rebota del golpe. (excepciones 9.2.2.1, 9.2.2.2). 9.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma sucesiva. 10 BALÓN EN LA RED 10.1.1 El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red, dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera: 10.1.1.1 Abajo, por el borde superior de la red; 10.1.1.2 A los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria;			
 9.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto con la intención de golpear un balón dentro del área de juego. 9.3.3 RETENCIÓN: el balón es retenido y/o lanzado, no rebota del golpe. (excepciones 9.2.2.1, 9.2.2.2). 9.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma sucesiva. 10 BALÓN EN LA RED 10.1.1 El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red, dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera: 10.1.1.1 Abajo, por el borde superior de la red; 10.1.1.2 A los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria; 	9.3	FALTAS EN EL TOQUE DEL BALÓN	
9.3.3 RETENCIÓN: el balón es retenido y/o lanzado, no rebota del golpe. (excepciones 9.2.2.1, 9.2.2.2). 9.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma sucesiva. 10 BALÓN EN LA RED 10.1.1 El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red, dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera: 10.1.1.1 Abajo, por el borde superior de la red; 10.1.1.2 A los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria;		CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de	, , ,
 9.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma sucesiva. 10 BALÓN EN LA RED 10.1.1 El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red, dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera: 10.1.1.1 Abajo, por el borde superior de la red; 10.1.1.2 A los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria; 	9.3.1	CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo. TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto con la intención de golpear un balón dentro del área	9.1.3
 10.1 BALÓN QUE CRUZA LA RED 10.1.1 El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red, dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera: 10.1.1.1 Abajo, por el borde superior de la red; 10.1.1.2 A los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria; 	9.3.1 9.3.2	CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo. TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto con la intención de golpear un balón dentro del área de juego. RETENCIÓN: el balón es retenido y/o lanzado, no rebota del golpe.	9.1.3 9.2.2, D9 (16)
 10.1.1 El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red, dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera: 10.1.1.1 Abajo, por el borde superior de la red; 10.1.1.2 A los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria; 	9.3.19.3.29.3.3	CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo. TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto con la intención de golpear un balón dentro del área de juego. RETENCIÓN: el balón es retenido y/o lanzado, no rebota del golpe. (excepciones 9.2.2.1, 9.2.2.2). DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el	9.1.3 9.2.2, D9 (16) 9.1.1, 9.2.2.2,
dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera: 10.1.1.1 Abajo, por el borde superior de la red; 10.1.1.2 A los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria;	9.3.19.3.29.3.39.3.4	CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo. TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto con la intención de golpear un balón dentro del área de juego. RETENCIÓN: el balón es retenido y/o lanzado, no rebota del golpe. (excepciones 9.2.2.1, 9.2.2.2). DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma sucesiva.	9.1.3 9.2.2, D9 (16) 9.1.1, 9.2.2.2,
10.1.1.2 A los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria;	9.3.19.3.29.3.39.3.410	CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo. TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto con la intención de golpear un balón dentro del área de juego. RETENCIÓN: el balón es retenido y/o lanzado, no rebota del golpe. (excepciones 9.2.2.1, 9.2.2.2). DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma sucesiva. BALÓN EN LA RED	9.1.3 9.2.2, D9 (16) 9.1.1, 9.2.2.2,
	9.3.19.3.29.3.39.3.41010.1	CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo. TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto con la intención de golpear un balón dentro del área de juego. RETENCIÓN: el balón es retenido y/o lanzado, no rebota del golpe. (excepciones 9.2.2.1, 9.2.2.2). DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma sucesiva. BALÓN EN LA RED BALÓN QUE CRUZA LA RED El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red, dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano	9.1.3 9.2.2, D9 (16) 9.1.1, 9.2.2.2, D9 (17)
10.1.1.3 Arriba, por techo o estructura (si la hay).	9.3.19.3.29.3.39.3.41010.110.1.1	CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo. TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto con la intención de golpear un balón dentro del área de juego. RETENCIÓN: el balón es retenido y/o lanzado, no rebota del golpe. (excepciones 9.2.2.1, 9.2.2.2). DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma sucesiva. BALÓN EN LA RED El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red, dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera:	9.1.3 9.2.2, D9 (16) 9.1.1, 9.2.2.2, D9 (17)
	9.3.1 9.3.2 9.3.3 9.3.4 10 10.1 10.1.1	CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo. TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto con la intención de golpear un balón dentro del área de juego. RETENCIÓN: el balón es retenido y/o lanzado, no rebota del golpe. (excepciones 9.2.2.1, 9.2.2.2). DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma sucesiva. BALÓN EN LA RED BALÓN QUE CRUZA LA RED El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red, dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera: Abajo, por el borde superior de la red;	9.1.3 9.2.2, D9 (16) 9.1.1, 9.2.2.2, D9 (17)

10.1.2	El balón que ha cruzado la red hacia la zona libre del oponente total o parcialmente por el espacio de paso, puede ser recuperado dentro de los toques del equipo a condición de que:	9.1, D4b
10.1.2.1	Cuando el balón se reproduce en el cruce del plano vertical de la red nuevamente, total o parcialmente por el espacio extremo de paso del mismo lado de la cancha.	D4b
	El equipo contrario no puede impedir tal acción.	
10.1.3	El balón se considera "fuera" cuando atraviesa completamente el plano vertical debajo de la red.	10.1.3
10.1.4	Un jugador, sin embargo, puede penetrar en el campo contrario para jugar el balón antes de que éste cruce completamente el plano inferior de la red o pase fuera del espacio de paso.	
10.2	BALÓN QUE TOCA LA RED	
	El balón puede tocar la red al cruzarla.	10.1.1
10.3	BALÓN EN LA RED	
10.3.1	Un balón enviado a la red puede ser recuperado dentro de los tres toques del equipo	9.1
10.3.2	Un balón enviado a la red puede ser recuperado dentro de los tres	
	toques del equipo	
4.4		
11	JUGADOR EN LA RED	
11.1		
	JUGADOR EN LA RED	14.1, 14.3
11.1	JUGADOR EN LA RED PENETRACIÓN MÁS ALLÁ DE LA RED Durante el bloqueo, un(a) jugador(a) puede tocar el balón más allá de la red a condición de no interferir el juego del adversario antes o durante	14.1, 14.3
11.1	JUGADOR EN LA RED PENETRACIÓN MÁS ALLÁ DE LA RED Durante el bloqueo, un(a) jugador(a) puede tocar el balón más allá de la red a condición de no interferir el juego del adversario antes o durante el golpe de ataque de este último. Después del golpe le está permitido a un(a) jugador(a) por encima de la red, a condición de que el contacto con el balón se haya realizado en su	14.1, 14.3
11.1 11.1.1 11.1.2	Durante el bloqueo, un(a) jugador(a) puede tocar el balón más allá de la red a condición de no interferir el juego del adversario antes o durante el golpe de ataque de este último. Después del golpe le está permitido a un(a) jugador(a) por encima de la red, a condición de que el contacto con el balón se haya realizado en su propio espacio de juego.	14.1, 14.3
11.1 11.1.1 11.1.2	JUGADOR EN LA RED PENETRACIÓN MÁS ALLÁ DE LA RED Durante el bloqueo, un(a) jugador(a) puede tocar el balón más allá de la red a condición de no interferir el juego del adversario antes o durante el golpe de ataque de este último. Después del golpe le está permitido a un(a) jugador(a) por encima de la red, a condición de que el contacto con el balón se haya realizado en su propio espacio de juego. PENETRACIÓN EN EL ESPACIO, CAMPO Y/O ZONA LIBRE O RIVAL Un jugador puede penetrar en el espacio, campo y/o zona libre del	
11.1 11.1.1 11.1.2 11.2 11.2.1	Durante el bloqueo, un(a) jugador(a) puede tocar el balón más allá de la red a condición de no interferir el juego del adversario antes o durante el golpe de ataque de este último. Después del golpe le está permitido a un(a) jugador(a) por encima de la red, a condición de que el contacto con el balón se haya realizado en su propio espacio de juego. PENETRACIÓN EN EL ESPACIO, CAMPO Y/O ZONA LIBRE O RIVAL Un jugador puede penetrar en el espacio, campo y/o zona libre del adversario siempre que esto no interfiera en el juego de éste.	



11.3.2	Los jugadores no pueden tocar los postes, cuerdas o cualquier otro objeto por fueras de las antenas incluyendo la propia red, siempre que no interfieran en el juego.	
11.3.3	No se produce falta cuando el balón es lanzado contra la red y ocasiona que el mismo toque a un adversario.	
11.4	FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED	
11.4.1	Un jugador toca el balón o a un adversario en el espacio contrario antes durante el golpe de ataque del mismo.	D9 (20)
11.4.2	Un jugador penetra en el espacio contrario por debajo de la red interfiriendo la acción del adversario.	
11.4.3	Un jugador interfiere con el juego oponente, (entre otros):	11.3.1, D3
	 Tocando la red entre las antenas o la propia antena durante su acción de jugar el balón. 	
	Utilizando la red entre las antenas como soporte o ayuda estabilizadora.Creando una ventaja sobre el adversario tocando la red.	
	·	
	 Realizando acciones que obstaculicen el intento legítimo del adversario de jugar el balón. 	
	 Agarrar/aferrarse a la red. 	
	Cualquier jugador que este cercano al balón mientras este se juega, y quién esté tratando de jugarlo, se considera que está en la acción de jugar el balón, aunque no entre en contacto con el balón.	
	Sin embargo, tocar la red fuera de la antena no debe considerarse como una falta (excepción: ver la regla 9.1.3).	
12	SERVICIO	
	El servicio es la acción de poner el balón en juego por el jugador correcto al saque situado en la zona de servicio situado en la zona de servicio.	
12.1	PRIMER SAQUE EN UN SET	
12.1.1	El primer saque del set lo realiza un equipo determinado por el sorteo.	6.3.2, 7.1
12.2	ORDEN DE SAQUE	
12.2.1	Los jugadores deben seguir el orden al saque registrado en el acta.	
12.2.2	Después del primer saque en un set, el jugador al saque se determina como sigue:	

12.2.2.1 Cuando el equipo de servicio gana la jugada, el jugador que hizo el

12.2.2.2 Cuando el equipo receptor gana la jugada, gana el derecho de servir y

el jugador que no realizo el saque la útima vez, debe realizar el saque.

saque anterior, lo realiza nuevamente.

12.3	AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE	
	El primer árbitro autoriza el saque después de haber comprobado que los equipos están listos para jugar y que el sacador está en posesión de la pelota detrás de la línea de fondo.	D9 (1)
12.4	EJECUCIÓN DEL SAQUE	
12.4.1	El balón debe ser golpeado con una mano o cualquier parte del brazo después de ser lanzado o soltado de la(s) mano(s).	D9 (10)
12.4.2	Sólo es posible soltar o lanzar el balón al aire una vez. Es permitido mover el balón de una mano a otra.	
12.4.3	El sacador puede moverse libremente de una zona de saque. En el momento de golpear el balón o impulsarse para un saque en alto, el sacador no puede tocar el campo (la línea de fondo incluida) ni el terreno fuera de la zona de saque. Sus pies no pueden estar debajo de la línea.	1.4.2, D9 (22), D10 (4)
	Después de golpear, el sacador puede pisar o caer fuera de la zona de saque o dentro del campo. Si la línea se mueve a causa de la arena empujada por el sacador, esto no se considera falta.	/
12.4.4	El sacador debe golpear un balón dentro de los 5 segundos siguientes al pitido del primer árbitro para el saque.	D9 (11)
12.4.5	Un saque efectuado antes del silbato del árbitro es anulado y debe repetirse.	D9 (23)
12.4.6	Si el balón, después de haber lanzado o soltado por el sacador, cae al suelo sin ser golpeado o es retenido por sacador, se considera como un saque.	
12.4.7	No se permitirá otro intento de saque.	
12.5	PANTALLA	D9 (12)
12.5.1	Un jugador del equipo que saca no debe impedir a sus adversarios, por medio de una pantalla individual, la visión del sacador y la trayectoria del vuelo del balón.	D5
12.5.2	Un jugador del equipo que saca realiza pantalla moviendo los brazos, saltando o desplazándose hacia los lados durante la ejecución del saque para ocultar al sacador y la trayectoria del vuelo del balón.	D5
12.6	FALTAS COMETIDAS DURANTE EL SERVICIO	
12.6.1	Faltas en el saque	
	Las siguientes faltas conducen a un cambio de saque. El sacador:	
12.6.1.1	infringe el orden del saque,	12.2, D9 (13)
12.6.1.2	no ejecuta el saque apropiadamente	12.4



12.6.2	Faltas despues del golpe de saque	
	Después de que el balón haya sido completamente golpeado, el saque se convierte en falta si el balón:	
12.6.2.1	Toca a un jugador del equipo sacador o no cruza el plano vertical de la red completamente a través del espacio de paso;	D9 (19)
12.6.2.2	cae "fuera";	8.4, D9 (15)
12.6.2.3	pasa sobre una pantalla.	D5
13	GOLPE DE ATAQUE	
13.1	CARACTERÍSTICAS EN EL GOLPE DE ATAQUE	
13.1.1	Todas las acciones para dirigir el balón al adversario, excepto el servicio y el bloqueo, se consideran golpes de ataque.	
13.1.2	Un golpe de ataque se completa cuando el balón cruza completamente el plano vertical de la red o es tocado por un oponente.	
13.1.3	Cualquier jugador puede llevar a cabo un golpe de ataque a cualquier altura, a condición de que su contacto con el balón se haya hecho dentro de su propio espacio de juego (excepciones 13.2.4, 13.2.5).	13.2.4, 13.2.5
13.2	FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE	
13.2.1	Un jugador golpea el balón en el espacio de juego del equipo adversa- rio.	13.1.2, D9 (20)
13.2.2	Un jugador golpea el balón y éste cae "fuera".	8.4, D9 (15)
13.2.3	Un jugador completa un golpe de ataque usando una acción de dedos con la mano abierta ("finta") o si usando la punta de los dedos estos no	D9 (21)
	están juntos y rígidos.	D9 (21)
13.2.4	Un jugador completa un golpe de ataque sobre el saque del adversario cunado el balón está completamente sobre el borde superior de la red.	D9 (21)
13.2.5	Un jugador completa un golpe de ataque efectuando un toque de dedos cuya trayectoria no es perpendicular con la línea de sus hombros, excepto cuando el jugador trata de colocar a su compañero.	
14	BLOQUEO	
14.1	ACCIÓN DE BLOQUEO	
	ACCION DE BLOQUEO	

14.1.2	Tentativa de bloqueo	
	Una tentativa del bloqueo es la acción de bloquear sin tocar el balón.	
14.1.3	Bloqueo completado	
	Un bloqueo se completa cuando el balón es tocado por un bloqueador.	D6
14.1.4	Bloqueo colectivo	
	El bloqueo colectivo es realizado por dos situados una cerca del otro, y se completa cuando uno de ellos toca el balón.	
14.2	CONTACTOS EN EL BLOQUEO	
	Uno o más bloqueadores pueden dar toques consecutivos (rápidos y continuos) siempre que sean realizados durante la misma acción. Estos se contabilizan solamente como un toque de equipo. Estos contactos pueden realizarse con cualquier parte del cuerpo.	9.1.1, 9.2.3
14.3	BLOQUEO EN EL ESPACIO ADVERSARIO	
	En el bloqueo, el jugador puede pasar las manos y brazos más allá de la red a condición de que esta acción no interfiera con el juego del adversario. Por lo tanto, no se permite tocar el balón más allá de la red hasta que el adversario haya realizado un golpe de ataque.	13.1.1
14.4	BLOQUEO Y TOQUES DE EQUIPO	
14.4.1	El contacto con el balón en el bloqueo se contabiliza como un golpe de equipo. El equipo que bloqueo tendrá solo dos toques más después de tocarla en el bloqueo.	
14.4.2	El primer contacto después del bloqueo puede ser realizado por cualquier jugador, incluso el que haya tocado el balón durante el bloqueo.	
14.5	BLOQUEAR EL SAQUE	D9 (12)
	Está prohibido bloquear el saque del adversario.	
14.6	FALTAS EN EL BLOQUEO	
14.6.1	El bloqueador toca el balón en el espacio contrario antes o simultánea- mente al golpe del adversario.	14.3, D9 (20)
14.6.2	Bloquear el balón en el espacio contrario por fuera de las antenas.	
14.6.3	Un jugador bloquea el saque del adversario.	D9 (12)



CAPÍTULO 5 INTERRUPCIONES, DEMORAS E INTERVALOS

		Ver reglas
15	INTERRUPCIONES	
	Una interrupción es el tiempo entre una jugada completada y el pitido del primer árbitro para el siguiente saque.	
	Las únicas interrupciones normales del juego son los tiempos muertos.	D9 (4)
15.1	NÚMERO DE INTERRUPCIONES NORMALES	
	Cada equipo tiene derecho a un máximo de un tiempo para descanso en cada set.	
15.2	SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES	
15.2.1	La solicitud de tiempo para descanso de ambos equipos puede seguirse una a otra dentro de la misma interrupción.	
15.2.2	No hay sustituciones.	
15.3	SOLICITUD DE INTERRUPCIONES NORMALES DEL JUEGO	
	Las solicitudes para las interrupciones normales de juego pueden ser solicitadas únicamente por el capitán.	
15.4	TIEMPOS MUERTOS Y TIEMPOS TÉCNICOS	
15.4.1	La solicitud de tiempo muerto se realiza haciendo la señal corres- pondiente, cuando el balón esta fuera de juego y antes de que suene el silbato para el saque. Todos los tiempos muertos solicita- dos durarán treinta segundos.	D9 (4)
15.4.2	Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, en los sets 1 y 2 se aplica automáticamente un tiempo técnico de descanso de treinta segundos cuando la suma de los puntos anotados por los equipos totaliza 21 puntos.	
15.4.3	En el set decisivo (3°), no hay tiempos técnicos, solo un tiempo muerto de treinta segundos de duración, puede ser solicitado por cada equipo.	
15.4.4	En todas las interrupciones regulares e intervalos de sets, los jugadores deben ir al área designada para ellos.	

15.5	SOLICITUDES IMPROCEDENTES	
	Entre otras, es improcedente solicitar un tiempo:	
15.5.1	Durante una jugada, en el tiempo muerto o después de que suene el silbato para el saque.	6.1.3
15.5.2	Por un miembro no autorizado del equipo,	
15.5.3	Después de haber agotado el tiempo muerto autorizado.	15.1
15.5.4	Durante todas las interrupciones regulares (incluyendo tiempo técnico de espera) e intervalos establecidos, los jugadores deben ir al área designada para jugar.	15.5, 16.1 D9 (25)
15.5.5	Cualquier solicitud improcedente en el mismo partido por el mismo equipo constituirá una demora.	DJ (23)
16	DEMORAS DEL JUEGO	
16.1	TIPOS DE DEMORA	
	Cualquier acción indebida de un equipo que impida la reanudación del juego es una demora e incluye, entre otras:	
16.1.1	Prolongar los tiempos muertos, habiendo recibido indicaciones para reanudar el juego;	
16.1.2	Repetir una solicitud improcedente;	15.5
16.1.3	Retrasando el juego (bajo condiciones normales de juego 12 segundos debe ser el tiempo máximo desde el final de una jugada hasta el pitido para el saque);	
16.1.4	Retrasar el juego por un miembro del equipo.	
16.2	SANCIONES POR DEMORA	
16.2.1	La "amonestación por demora" y el "castigo por demora" son sanciones al equipo.	
16.2.1.1	Las sanciones por demora permanecen en vigor para todo el partido.	
16.2.1.2	Todas las sanciones por demora son registradas en el acta.	
16.2.2	La primera demora en el encuentro ocasionada por un miembro de un equipo se sanciona con una "AMONESTACIÓN POR DEMORA".	D9 (25), D7b
16.2.3	La segunda y siguientes demoras de cualquier tipo realizadas por cualquier miembro en el encuentro constituyen una falta y se sancionan con "CASTIGO POR DEMORA": un punto y saque para el equipo contrario.	D9 (25), D7b
16.2.4	Las sanciones por demora impuestas antes o entre los sets se aplican en el siguiente set.	



17 INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DEL JUEGO

17.1 LESIÓN/ENFERMEDAD

17.1.1 Si ocurre un accidente serio muetnras el balon está en juego, el árbitro debe interrumpir el juego inmediatamente y permitir que la asistencia médica entre al campo.

La jugada se repite.

17.1.2 A un jugador lesionado/enfermo se le otorga un tiempo máximo de 5 minutos de recuperación, una sola vez en un partido. El árbitro debe autorizar al personal médico debidamente acreditado para entar en área de juego para atender al jugador. Sólo el primero árbitro puede autorizar a un jugador salir del área de juego sin sanción. Cuando el tratamiento se ha completado o ningún tratatamiento puede ser proporcionado, debe reanudarse el juego. El segundo árbitro hará sonar su silbato y solicitará al jugador continuar. En este momento, sólo el jugador puede juzgas si él/ella esta en condiciones de jugar.

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

6.4.3, 7.3.1

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

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

17.2 INTERFERENCIA EXTERNA

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

17.3 INTERUPCIONES PROLONGADAS

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

18 **INTERVALOSY CAMBIOS DE CAMPO INTERVALOS** 18.1 Un intervalo es el tiempo entre sets. Todos los intervalos durán un 18.1.1 minuto. Durante ese período de tiempo, el cambio de campo si se requiere y el D9 (3) orden al saque de los equipos se registran en el acta. Durante el intervalo previo al set decisivo, los árbitros llevan a cabo un sorteo de acuerdo a la regla 7.1. 18.2 CAMBIOS DE CAMPO Los equipos cambiarán de campo después de cada 7 puntos (set 1 y 2) 18.2.1 D9 (3) y 5 puntos (set 3) jugados. 18.2.2 Durante los cambios de campo, los equipos deben cambiar inmediatamente sin demora. Si el cambio de campo no se realiza en el momento apropiado, deberá efectuarse tan pronto el error sea detectado. La puntuación en el momento de realizarse el cambio se mantendrá igual.





CAPÍTULO 6 CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

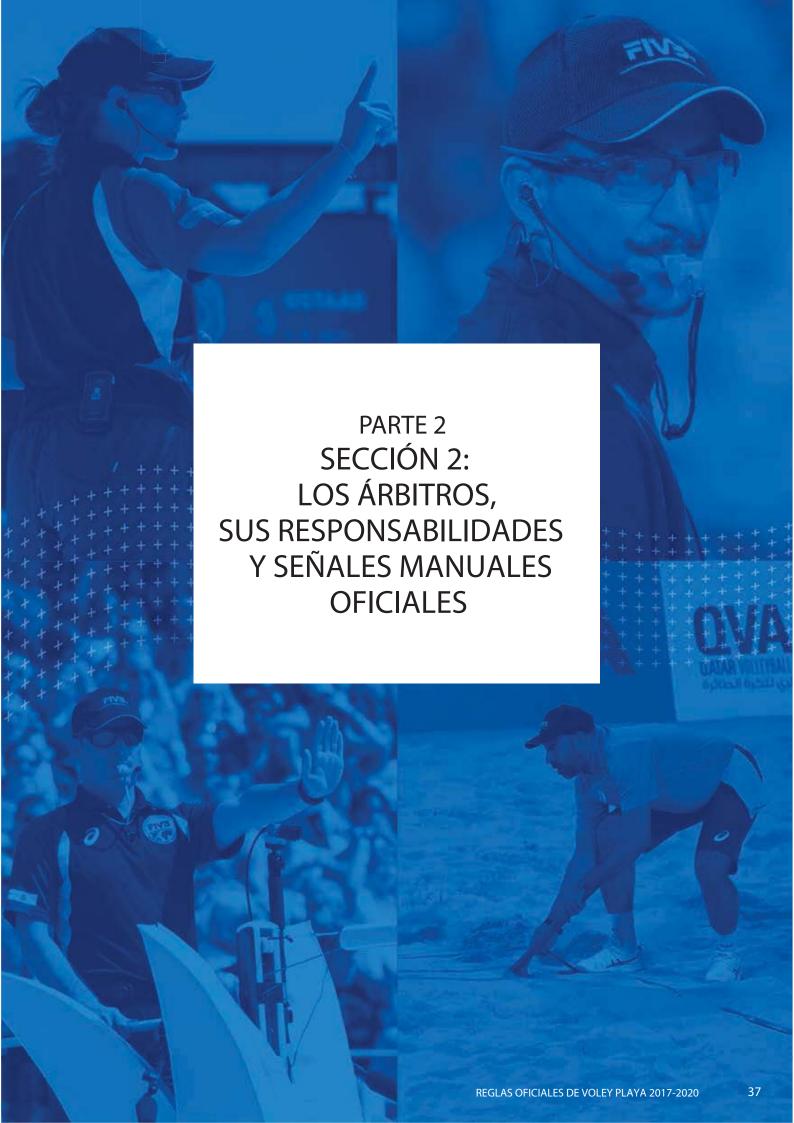
		Ver reglas
19	REQUERIMIENTO DE CONDUCTA	
19.1	CONDUCTA DEPORTIVA	
19.1.1	Los participantes deben conocer las "Reglas Oficiales de Voley Playa" y regirse por ellas.	
19.1.2	Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con deportividad, sin discusiones.	
	En caso de duda, se puede solicitar una aclaración, sólo a través del capitán.	5.1.2.1
19.1.3	Los participantes deben evitar acciones o actitudes dirigidas a influenciar las decisiones de los árbitros o a encubrir faltas cometidas por su equipo.	
19.2	JUEGO LIMPIO	
19.2.1 19.2.2	Los participantes deben comportarse de manera respetuosa y cortés en el espíruto del JUEGO LIMPIO, no sólo hacia los árbitros, sino también hacia los demás oficiales, adversarios, compañeros de equipo y espectadores. Se permite la comunicación entre miembros del equipo durante el	5.2.3.4
19.2.2	encuentro.	3.2.3.1
20	CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES	
20.1	CONDUCTA INCORRECTA MENOR	
	Las ofensas por conductas incorrectas menores no están sujetas a sanción. Es labor del primer árbitro evitar que el equipo llegue a nivel de sanción.	5.1.2, 21.3
	Esto se hace en dos pasos:	
	Paso 1: formulando una advertencia verbal a través del capitán.	
	Paso 2: mediante el uso de una TARJETA AMARILLA a un miembro del equipo. Esta advertencia formal no es en sí misma una sanción, sino un símbolo de que el miembro del equipo (y por extensión del equipo) ha alcanzado el nivel de sanción para el partido, pero no tiene consecuencias inmediatas.	D9 (5)

000	CONDUCTA INCORDECTA QUE CONTUENA CANCIÓN	
20.2	CONDUCTA INCORRECTA QUE CONLLEVA SANCIÓN	
	La conducta incorrecta de algún miembro del equipo hacia oficiales, adversarios compañeros de equipos o espectadores, se clasifica en tres categorías de acuerdo con el grado de la ofensa.	4.1.1
20.2.1	Conducta grosera: acción contaria a las buenas costumbres o principios morales.	
20.2.2	Conducta ofensiva: palabras o gestos difamatorios o insultantes, incluyendo cualquier acción que exprese desprecio.	
20.2.3	Aggresión: ataque físico o comportamiento agresivo o amenazante.	
20.3	ESCALA DE SANCIONES	
	De acuerdo al juicio del primer árbitro y dependiendo del grado de la ofensa, las sanciones a aplicar y registrar en el acta son: castigo, expulsión y descalificación.	D7a
20.3.1	Castigo	
	Por conducta grosera o una sola repetición de esta conducta en el mismo set por el mismo jugador. En cada una de las dos primeras oasiones, el equipo es sancionado con un punto y saque para los adversarios. Una tercera conducta grosera por un jugador en el mismo set será sancionada con expulsión. Las sanciones por conducta grosera pueden, sin embargo, ser dadas al mismo jugador en posteriores sets.	D9 (6)
20.3.2	Expulsión	
	La primera conducta ofensiva se sanciona con expulsión. El jugador que es sanconado con la expulsión debe abandonar el área de juego y su equipo es declarado incompleto por el set.	6.4.3, 7.3.1, D9 (7)
20.3.3	Descalificación	
	El primer ataque físico o amenaza implícita, o intento de agresión, se sanciona con descalificación. El jugador debe abandonar el área de juego y su equipo es declarado incompleto por el partido.	6.4.3, 7.3.1, D9 (8)
	La CONDUCTA INCORRECTA se sanciona como se muestra en la escala de sanciones.	D7a
20.4	CONDUCTA INCORRECTA ANTES Y ENTRE LOS SETS	
	Cualquier conducta incorrecto ocurrida antes y entre los sets, es sancionada de acuerdo a la escala de sanciones y la sanción se aplicará en el siguiente set.	D7a



20.5	RESUMEN DE CONDUCTAS INCORRECTAS Y USO DE TARJETAS	D9 (5, 6, 7, 8)
	Amonestación: no sanción – Paso 1: advetencia verbal Paso 2: tarjeta amarilla	20.1
	Castigo: sanción – tarjeta roja.	20.3.1, D7a
	Expulsión: sanción – tarjeta roja y amarilla juntas	20.3.2, D7a
	Descalificación: sanción – tarjeta roja y amarillas separadas	20.3.3, D7a







CAPÍTULO 7 ÁRBITROS

Ver reglas **CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS** 21.1 COMPOSICIONES El cuerpo arbitral para un partido se compone de los siguientes: - el primer árbitro, el segundo árbitro, - anotador, - cuatro (dos) jueces en línea. Su localización se muestra en el diagrama 8. Para las Competiciones Mundiales y oficiales de la FIVB un/a anotador/a asistente es obligatorio. 21.2 PROCEDIMIENTOS 21.2.1 Solamente el primero y segundo árbitro harán sonar su silbato durante el partido: D9 (1) 21.2.1.1 el primer árbitro realiza la señal de saque y así dar inicio a la jugada, 21.2.1.2 el primer o segundo árbitro señala el final de una jugada, cuando esté o estén seguros de que se ha cometido una falta y han identificado su naturaleza. 21.2.2 Deberán hacer sonar el silbato cuando el balón no esté en juego para indicar que autorizan o rechazan la solicitud de un equipo. 22.2.1.2, 28.1 21.2.3 Immediatamente que el árbitro pite para indicar el fin de la jugada, ellos deben indicar la falta cometida usando la señales manuales oficiales: 21.2.3.1 Si la falta es pitada por el primer árbitro, él/ella indicará el siguiente orden: a) el equipo que gana el saque, D9 (2) b) la naturaleza de la falta,

c) el/los jugador(es) causantes de la falta (si es necesario).

21.2.3.2 Si la falta es pitada por el segundo árbitro, él/ella indicará el siguiente orden: a) la naturaleza de la falta, b) el o los jugadores causantes de la falta (si es necesario), D9 (2) c) el equipo que va a sacar siguiendo la señal del primer árbitro. En este caso, el primer árbitro no señalizará ni la naturaleza de la falta ni el jugador causante solamente indicará el equipo al saque. D9 (23) 21.2.3.3 En caso de doble falta, ambos árbitros indican en el siguiente orden: a) la naturaleza de la falta, b) el o los jugadores causantes de la falta (si es necesario), D9 (2) El equipo que va a sacar es indicado por el primer árbitro. 22 PRIMER ÁRBITRO LOCALIZACIÓN El primer árbitro lleva a cabo sus funciones de pie, en la plataforma del D1, D8 árbitro situada a un extremo de la red en el lado opuesto al anotador. Su visión debe estar aproximadamente a 50 cm del borde superior de la red. COMPETENCIAS 22.2 22.2.1 El primer árbitro dirige el partido desde el inicio hasta el final. Él/ella posee autoridad sobre todos los miembros del equipo arbitral y los componentes de los equipos. Durante el partido las decisiones del primer árbitro son definitivas. Él/ella está autorizado para revocar las decisiones de los otros miembros del equipo arbitral si estiman que están equivocados. Puede también sustituir a cualquiera del equipo arbitral que no esté realizando sus funciones adecuadamente. 22.2.2 Él/ella también supervisan el trabajo de los recoge balones. 22.2.3 Él/ella tienen la potestad para decidir sobre cualquier asunto referente al juego, incluso en aquellos casos que no esten previstos en las reglas. 22.2.4 No permitirá ninguna discusión sobre sus decisiones. Sin embargo, a petición del capitán, el primer árbitro dará una explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas sobre las cuales ha basado su decisión. Si el capitán no está de acuerdo con la explicación y protesta formalmente, el primer árbitro debe autorizar el inicio de un Protocolo de Protesta.



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

22.3	RESPONSABILIDADES
22.3.1	Antes del partido, él primer árbitro:
22.3.1.1	inspecciona las condiciones del área de juego, los balones y otros útiles de juego;
22.3.1.2	efectúa el sorteo con los capitanes de los equipos;
22.3.1.3	controla el calentamiento de los equipos.
22.3.2	Durante el partido, él/ella esta autorizado:
22.3.2.1	a amonestar a los equipos;
22.3.2.2	a sancionar faltas de conductas y demoras;
22.3.2.3	a decidir sobre:
	a) las faltas del sacador y la pantalla del equipo sacador;
	b) las faltas en el toque del balón;
	c) las faltas por encima de la red, y el contacto ilegal del jugador con la red principalmente en el lado atacante;
	d) el balón que cruza completamente sobre el espacio inferior bajo la red.
	e) el balón servido y el tercer golpe que pasa sobre o fuera de la antena en su lado de la cancha.
22.3.3	Al final de partido, comprueba y firma el acta.
23	SEGUNDO ÁRBITRO
23.1	LOCALIZACIÓN
	El segundo árbitro realiza sus funciones de pie, fuera del campo de juego cerca del poste, en el lado opuesto y frente al primer árbitro.
23.2	COMPETENCIAS
23.2.1	El segundo árbitro es el asistente del primer árbitro pero también tiene su propio ámbito de jurisdicción.
	Si el primer árbitro no pudiera seguir con sus funciones éste podría reemplazarlo.

23.2.2	Él/ella puede, sin pitar, también señalar las faltas de sus jurisdicción, pero no debe insistirle con estas señales al primer árbitro.	
23.2.3	Él/ella supervisa el trabajo del anotador.	
23.2.4	Él/ella debe informar al primer árbitro de cualquier conducta incorrecta.	
23.2.5	Autoriza los tiempos muertos y cambios de campo, controla la duración de estos y rechaza las solicitudes improcedentes.	D9 (3, 4)
23.2.6	Él/ella verifica el número de tiempos usados por cada equipo y informa al primer árbitro y a los jugadores correspondientes tras la finalización de su tiempo.	
23.2.7	En caso de lesión de un jugador, el segundo árbitro autoriza y asiste en la gestión del tiempo de recuperación.	17.1.2
23.2.8	Él/ella verifica durante partido que los balones conserven las condiciones reglamentarias requeridas.	
23.2.9	Él/ella dirige el sorteo entre el segundo y tercer set, si se diera esta circunstancia. Después debe dar toda la información relevante al anotador.	
23.3	RESPONSABILIDADES	
23.3.1	Al principio de cada set y cuando se necesario, el segundo árbitro controla el trabajo anotador y verifica que el sacador correcto tiene el balón.	
23.3.2	Durante el partido, el segundo árbitro decide, pita y señala:	
23.3.2.1	la interferencia causada por una penetración en el campo y/o espacio contrario bajo la red;	11.2, D9 (22)
23.3.2.2	la falta del jugador por haber hecho contacto con la red, principalmente en el lado del bloqueo y con la antena que esta a su lado;	11.3.1
23.3.2.3	el contacto con el balón con un objeto externo;	8.4.2, 8.4.3 D9 (15),
		D9 (13), D10 (4)
23.3.2.4	el balón cruza el plano vertical de la red hacia el campo contrario totalmente o parcialmente por fuera del espacio de paso o toca la antena en su lado, incluyendo el servicio;	
	totalmente o parcialmente por fuera del espacio de paso o toca la	D10 (4) 8.4.3, 8.4.4, D3, D4a,
23.3.2.5	totalmente o parcialmente por fuera del espacio de paso o toca la antena en su lado, incluyendo el servicio; el contacto del balón con la arena cuando el primer árbitro no se	D10 (4) 8.4.3, 8.4.4, D3, D4a,
23.3.2.5 23.3.2.6	totalmente o parcialmente por fuera del espacio de paso o toca la antena en su lado, incluyendo el servicio; el contacto del balón con la arena cuando el primer árbitro no se encuentra en buena posición para apreciarlo. el balón recuperado completamente del lado contario por debajo de	D10 (4) 8.4.3, 8.4.4, D3, D4a, D9 (15)



24	ANOTADOR	
24.1	LOCALIZACIÓN	
	El anotador realiza sus funciones sentado en la mesa del anotador enfrente de la corte y frente al pirmer árbitro.	D1, D8
24.2	RESPONSABILIDADES	
	El anotador rellena el acta del encuentro de acuerdo a la reglas, en cooperación con el segundo árbitro. Usa un zumbador "buzzer" u otro aparato de sonido similar para notificar irregularidades, para hacer señales a los árbitros en cumplimiento de sus responsabilidades.	
24.2.1	Antes del encuentro y de set, el anotador:	
24.2.1.1	registra los datos del partido y de los equipos conforme al procedimiento vigente y obtiene la firma de los capitanes;	
24.2.1.2	registra el orden de saque de cada equipo.	
24.2.2	durante el partido, el anotador:	
24.2.2.1	registra los puntos marcados;	
24.2.2.2	controla el orden de saque de cada equipo e indica cualquier error antes del golpe del saque;	
24.2.2.3	anota los tiempos muertos controlando su número, e informa de ello al segundo árbitro;	
24.2.2.4	informa a los árbitros sobre las solicitudes de tiempo muerto improcedente;	15.5
24.2.2.5	anuncia a los árbitros los cambios de campo y la finalización de los sets;	
24.2.2.6	anota cualquier sanción y solicitud improcedente;	
24.2.2.7	registra cualquier otro acontecimiento cuando le indique el segundo árbitro, como tiempo de recuperación, interrupciones prolongadas, interferencia externa, etc;	
24.2.2.8	controla el intervalo entre sets.	
24.2.3	Al final de partido, el anotador:	
24.2.3.1	registra el resultado final;	
24.2.3.2	en caso de protesta con la previa autorización del primer árbitro, escribe o permite al capitán involucrado que escriba en el acta sus observaciones referentes al incidente que se proteste;	5.1.2.1, 5.1.3.2
24.2.3.3	firma el acta del partido, antes obtiene la firma de los capitanes de los capitanes de los equipos y luego la de los árbitros.	

25 ANOTADOR ASISTENTE

25.1 LOCALIZACIÓN

D1, D8

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

25.2 RESPONSABILIDADES

Él/ella asiste con las tareas administrativas de la función del anotador. En caso de que el anotador no pueda continuar realizando sus funciones, lo reemplaza.

- 25.2.1 Antes del encuentro y en cada set, el anotador asistente:
- 25.2.1.1 comprueba que toda la información que aparece en el marcador es correcta.
- 25.2.2 Durante el partido, el anotador asistente:
- 25.2.2.1 indica el orden del servicio de cada equipo enseñando la tabla numerada con el 1 o con el 2 que corresponde al jugador que saca y;
- 25.2.2.2 indica mediante el uso del "buzzer" cualquier incidencia a los árbitros inmediatamente:
- 25.2.2.3 maneja el marcador manual en la mesa del anotador;
- 25.2.2.4 comprueba la corcondancia de los marcadores;
- 25.2.2.5 da inicio y finaliza el tiempo muerto;
- 25.2.2.6 si es necesario actualiza el acta de reserva y se la entrega al anotador.
- 25.2.3 Al final del partido, el anotador asistente:
- 25.2.3.1 firma el acta.

26 JUECES DE LÍNEA

26.1 LOCALIZACIÓN

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

D1, D8

Cada uno controla las líneas de fondos y laterales de su lado.

Para las Competiciones Oficiales y Mundiales de la FIVB, es obligatorio contar con cuatro jueces de línea en las semifinales y finales. Se colocan de pie en la zona libre de 1 a 3 metros de distancia de cada esquina de la cancha, sobre la prolongación imaginaria de la línea bajo su responsabilidad.



26.2	RESPONSABILIDADES	
26.2.1	Los jueces de línea llevan a cabo sus funciones usando banderines (40x40 cm), para señalar:	D10
26.2.1.1	Balón "dentro" y "fuera" cuando el balón cae cerca de su línea(s). (Nota: principalmente el juez de línea más cercano a la trayectoria del balón es el responsable de dar la señal);	8.3, 8.4 D10 (1, 2)
26.2.1.2	señalan el toque del balón "fuera" por el equipo receptor del balón;	8.4, D10 (3)
26.2.1.3	señala cuando el balón toca las antenas, el balón de saque y el tercer toque del equipo que cruza la red por fuera del espacio, etc;	8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, D4a, D10 (4)
26.2.1.4	cualquier jugador (excepto el sacador) se encuentra pisando fuera de su campo en el momento del golpe de saque.	7.4, 12.4.3, D10 (4)
26.2.1.5	las falta de pie del sacador;	12.4.3, D10 (4)
26.2.1.6	cualquier contacto con los 80 cm superiores de la antena en su lado de la cancha por cualquier jugador durante la acción de jugar el balón o si interfiere con el juego;	11.3.1, 11.4.4, D3, D10 (4)
26.2.1.7	el balón que cruza la red por fuera del espacio de paso hacia el campo contrario o toca la antena en su lado de la cancha.	10.1.1, D4a, D10 (4)
26.2.1.8	el toque de bloque durante el juego.	
26.2.2	Cuando el primer árbitro solicite, el juez de línea deberá repetir la señal.	
27	SEÑALES OFICIALES	
27.1	SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS	D9
	Los árbitros deben indicar con las señales manuales oficiales, la razón por la que la pitaron (naturaleza de la falta pitada o el propósito de la interrupción autorizada). La señal debe ser mantenida un momento y, si se hace con una mano, será la correspondiente al lado del equipo que ha cometido la falta o realizado una solicitud.	
27.2	SEÑALES OFICIALES CON EL BANDERÍN DE LOS JUECES DE LÍNEA	D10
	Los jueces de línea deben indicar la naturaleza de la falta señalada por medio de la señal oficial con el banderín y mantenerla un momento.	

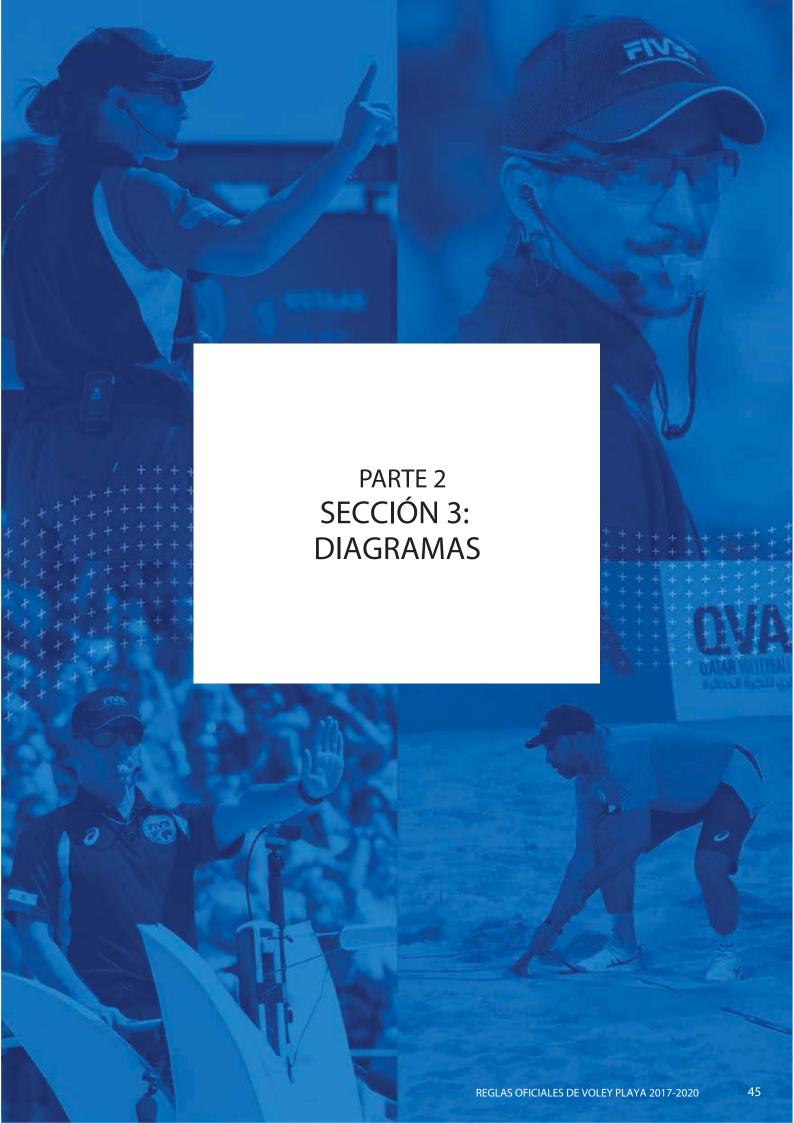




DIAGRAMA 1: ÁREA DE JUEGO

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

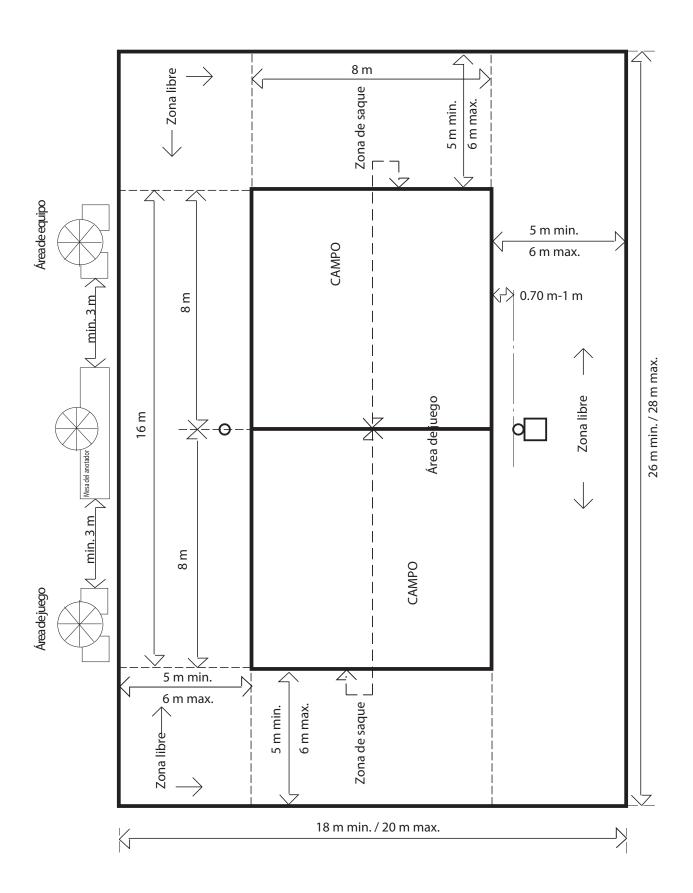


DIAGRAMA 2: EL CAMPO DE JUEGO

Reglas relacionadas: 1.1, 1.3, 2.5

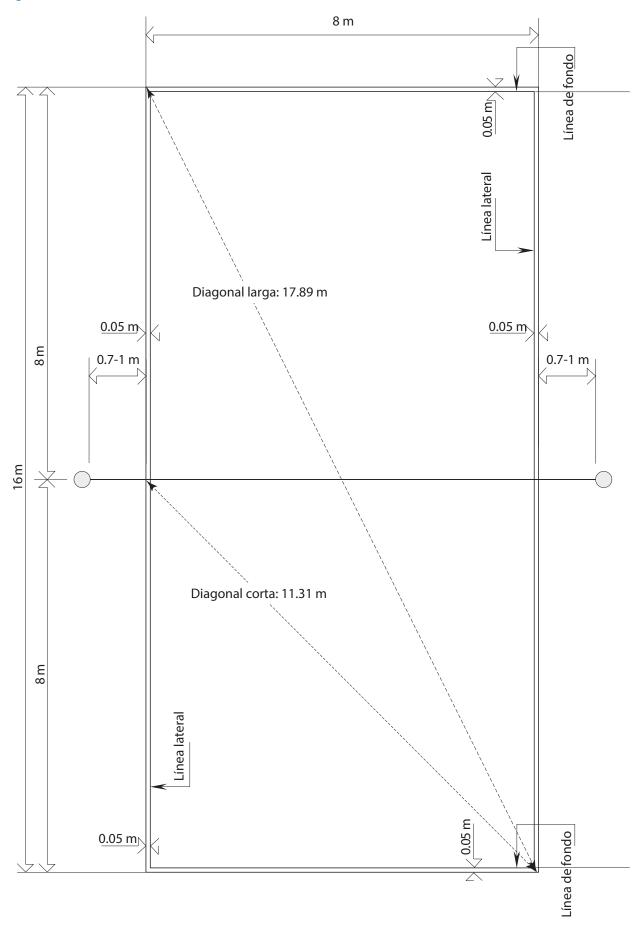
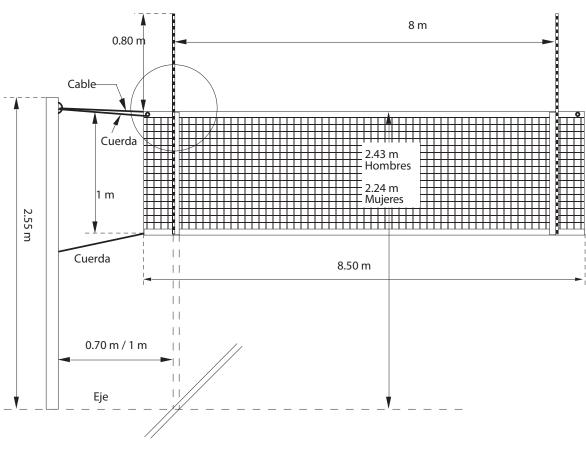




DIAGRAM 3: DISEÑO DE LA RED

Reglas relacionadas: 2, 8.4.3



Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, la regla puede ser ajustada de acuerdo a la regla 2.1

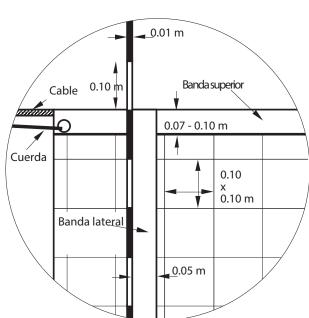
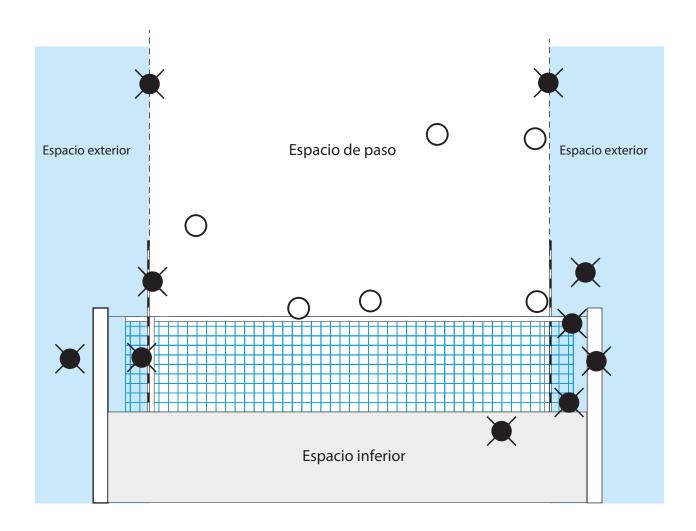


DIAGRAMA 4a: BALÓN QUE CRUZA EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA EL CAMPO CONTRARIO

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



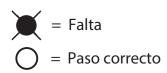




DIAGRAMA 4 b: BALÓN QUE CRUZA EL PLANO VERTICAL HACIA LA RED HACIA LA ZONA LIBRE CONTRARIA

Reglas relacionadas: 10.1.2, 10.1.2.1

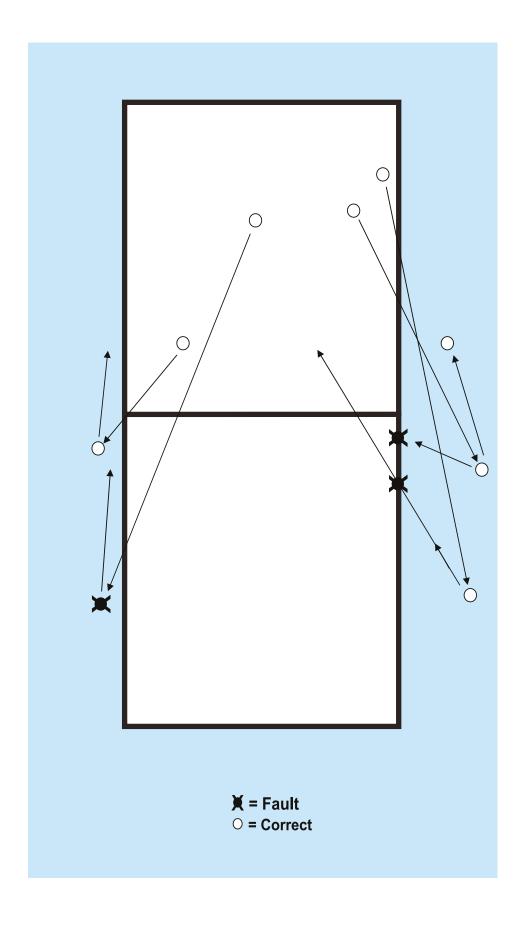


DIAGRAMA 5: PANTALLA

Reglas relacionadas: 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3

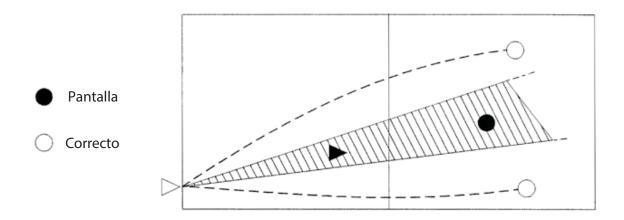


DIAGRAMA 6: BLOQUEO COMPLETADO

Reglas relacionadas: 14.1.3

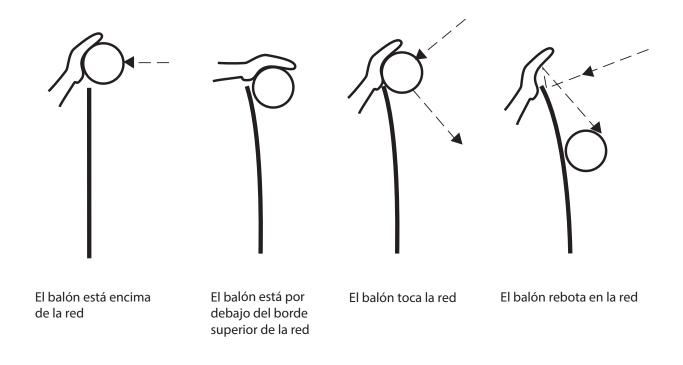




DIAGRAMA 7: MEDIDAS DISUASORIAS Y SANCIONES

7a: ESCALA DE SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA

Reglas relacionadas: 20.3, 20.4, 20.5

CATEGORIAS	FRECUENCIA	INFRACTOR	SANCIÓN	TARJETAS	CONSECUENCIA	
CONDUCTA	Paso 1	Cualquier	No es considerado	Ninguna	Solo prevención	
GROSERA	Paso 2 miembro	sanción	Amarilla			
	repetición en cualquier momento		Considerado como una conducta ofensiva	como siempre	como siempre	
CONDUCTA GROSERA	Primera	Cualquier miembro	Penalidad	Roja	Un punto y saque para el adversario	
(mismo set)	Segunda	Mismo miembro	Penalidad	Roja	Un punto y saque para el adversario	
	Tercera	Mismo miembro	Expulsión	Roja + Amarilla separadas	Equipo declarado incompleto para un set	
CONDUCTA OFENSIVA (nuevo set)	Primera	Cualquier miembro	Penalidad	Roja	Un punto y saque para el adversario	
CONDUCTA OFENSIVA	Primera	Cualquier miembro	Expulsión	Roja + Amarilla juntas	Equipo declarado incompleto para un set	
	Segunda	Mismo miembro	Descalificación	Roja + Amarilla separadas	Equipo declarado incompleto para el partido	
AGRESIÓN	Primera	Cualquier miembro	Descalificación	Roja + Amarilla separadas	Equipo declarado incompleto para el partido	

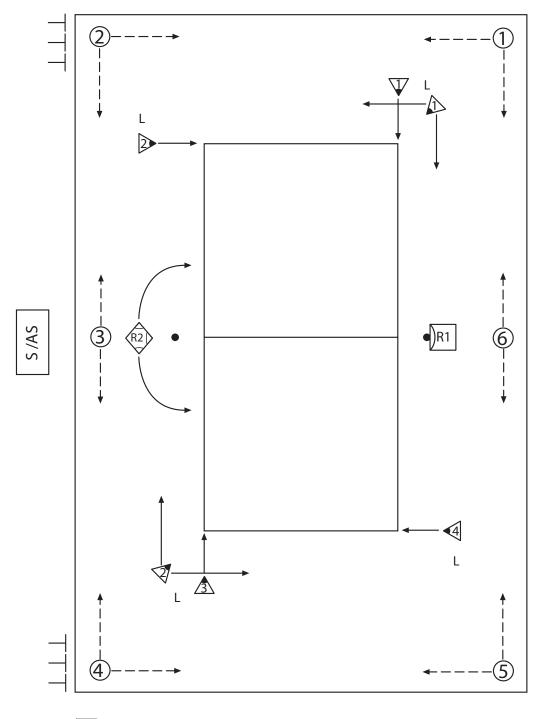
7b:ESCALA DE SANCIONES POR DEMORA Y CONSECUENCIAS

Reglas relacionadas: 16.2.2, 16.2.3

CATEGORIAS	FRECUENCIA	INFRACTOR	MEDIDAS DISUASORIAS O SANCIÓN	TARJETAS	CONSECUENCIA
DEMORA	Primera	Cualquier miembro del equipo	Aviso de demora	Señal manual nº25 con tarjeta amarilla	Prevención - sin penalidad
	Segunda y sucesivas	Cualquier miembro del equipo	Penalidad por demora	Señal manual nº25 con tarjeta roja	Un punto y saque para el adversario

DIAGRAMA 8: LOCALIZACIÓN DEL CUERPO ARBITRAL Y SUS ASISTENTES

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



• R1 = Primer árbitro

R2 = Segundo árbitro

S/AS = Anotador/Anotador asistente

= Jueces de línea (números 1-4 o 1-2)

(4) = Recoge balones (números 1-6)

= Rastrilladores



DIAGRAMA 9: SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS

Leyenda: FS

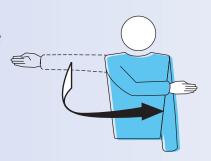
Los árbitros deben mostrar la señal de acuerdo con sus responsabilidades regulares

(F) (S) Los árbitros que muestran la señal en situaciones especiales

1 AUTORIZACIÓN AL SAQUE

Reglas relacionadas: 12.3, 21.2.1.1

Mover la mano para indicar la dirección del saque

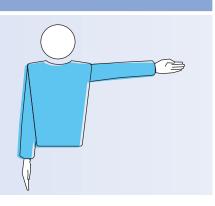


F

2 EQUIPO AL SAQUE

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

Extender el brazo del lado del equipo que deberá sacar

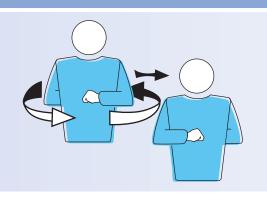


FS

3 CAMBIO DE CAMPO

Relevant Rules: 18.2, 23.2.5

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

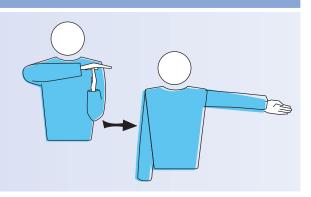


FS

4 TIEMPO MUERTO

Reglas relacionadas: 15, 23.2.5

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



FS

5 AMONESTACIÓN POR CONDUCTA INCORRECTA

Reglas relacionadas: 20.1, 20.5

Muestra la tarjeta amarilla para advertir



F

6 CASTIGO POR CONDUCTA INCORRECTA

Reglas relacionadas: 20.3.1, 20.5

Muestra una tarjeta roja para penalizar



F

7 EXPULSIÓN

Reglas relacionadas: 20.3.2, 20.5

Muestra tarjeta amarilla y roja juntas para expulsión

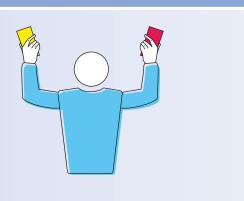


F

8 DESCALIFICACIÓN

Reglas relacionadas: 20.3.3, 20.5

Muestra tarjeta amarilla y roja separadas para descalificar





9 FINAL DEL SET (O PARTIDO)

Reglas relacionadas: 6.2, 6.3

Cruzar los antebrazos frente al pecho con las manos abiertas



F

10 BALÓN NO LANZADO O SOLTADO DURANTE LA ACCIÓN DE SAQUE

Regla relacionada: 12.4.1

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



F

11 RETRASO EN EL SAQUE

Regla relacionada: 12.4.4

Levantas los cinco dedos separados, extendidos y abiertos



F

12 FALTA EN EL BLOQUEO O PANTALLA

Reglas relacionadas 12.5, 14.5, 14.6.3

Levantar verticalmente los dos brazos, con las palmas al frente



13 FALTA DE POSICIÓN O ROTACIÓN

Reglas relacionadas 7.7.1, 12.6.1.1

Realizar un movimiento circular con el dedo índice



FS

14 BALÓN "DENTRO"

Reglas relacionadas: 6.1.1.1, 8.3

Apuntar con el brazo y los dedos hacia el suelo



F S

15 BALÓN "FUERA"

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

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



FS

16 RETENCIÓN

Reglas relacionadas: 6.1.2, 9.3.3, 22.3.2.3b

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





17 DOBLE COLPE

Reglas relacionadas: 6.1.2, 9.1.1, 9.3.4, 22.3.2.3b

Levantar dos dedos separados, extendidos y abiertos



F (S)

18 CUATRO TOQUES

Regla relacionada: 9.3.1

Levantar cuatro dedos separados, extendidos y abiertos

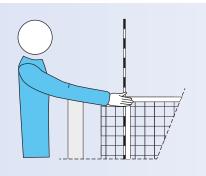


F

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

Regla relacionada: 12.6.2.1

Indicate the relevant side of the net with the corresponding hand

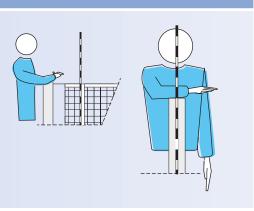


FS

20 REACHING BEYOND THE NET

Reglas relacionadas: 11.4.1, 13.2.1

Indicar el lado adecuado de la red con la mano correspondiente



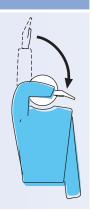
21 FALTA EN EL GOLPE DE ATAQUE

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

Reglas relacionadas: 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5

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

F



22 INTERFERENCIA DEBIDO A UNA PENETRACIÓN EN CAMPO CONTRARIO Y ESPACIO BAJO LA RED
BALÓN QUE CRUZA COMPLETAMENTE EL ESPACIO INFERIOR BAJO LA RED
EL SACADOR TOCA EL CAMPO (LÍNEA DE FONDO INCLUIDA) O LA PISTA FUERA DE LA ZONA DE SERVICIO
EXCEPTUANDO EL SACADOR, EL JUGADOR PISA FUERA DE SU CAMPO EN EL MOMENTO DEL
GOLDE DE SAQUE

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

Señalar el campo bajo la red o la respectiva línea

FS



23 DOBLE FALTA Y REPETICIÓN

Reglas relacionadas 6.1.2.2, 12.4.5

Levantar verticalmente los dedos pulgares



FS

24 BALÓN TOCADO

Regla relacionada: 14.6.4

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





25 AMONESTACIÓN POR DEMORA/PENALIDAD POR DEMORA

Reglas relacionadas: 15.5.5, 16.2.2, 16.2.3

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



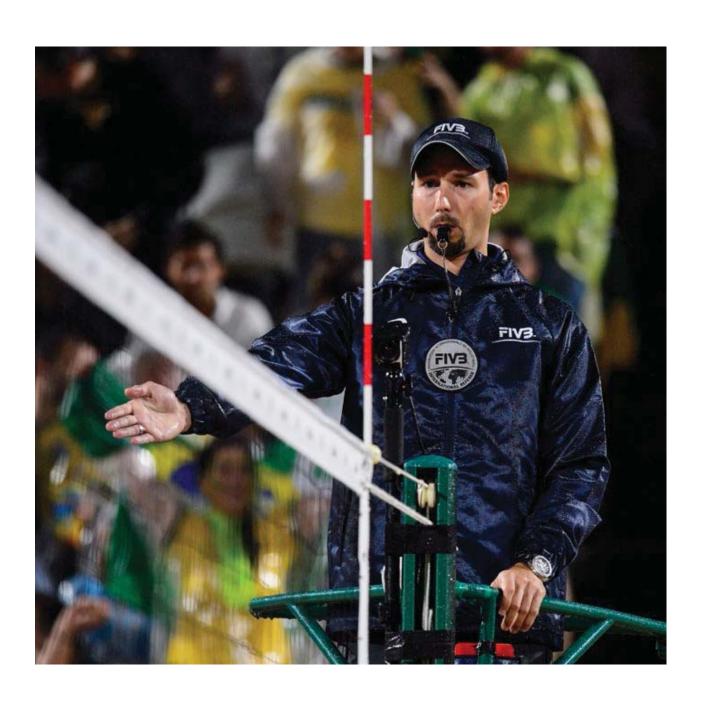


DIAGRAMA 10: JUECES DE LÍNEA, SEÑALES OFICIALES CON EL BANDERÍN

1 BALÓN "DENTRO"

Reglas relacionadas: 8.3, 26.2.1.1

Señalar hacia abajo con el banderín



П

2 BALÓN "FUERA"

Reglas relacionadas: 8.4.1, 26.2.1.1

Levantar el banderín verticalmente



L

3 BALÓN TOCADO

Regla relacionada: 26.2.1.2

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



П

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

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

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



L

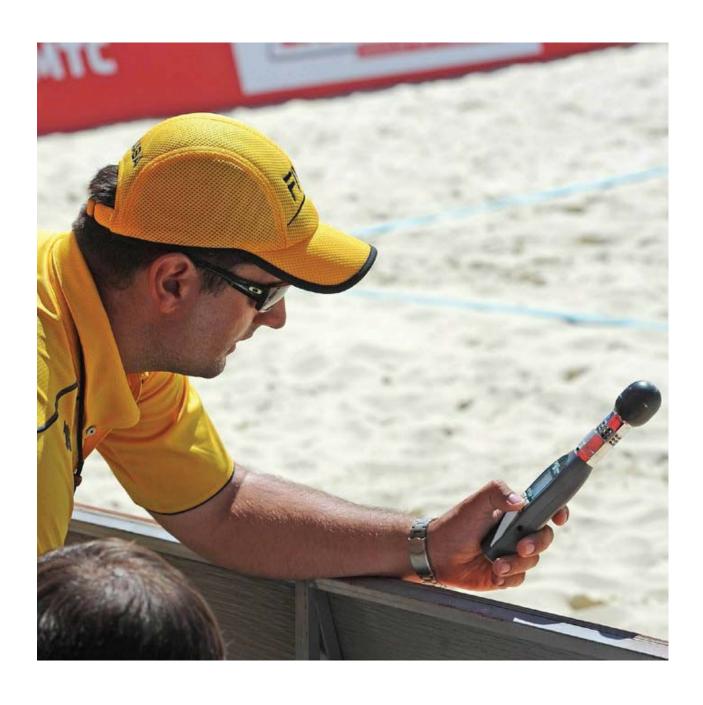


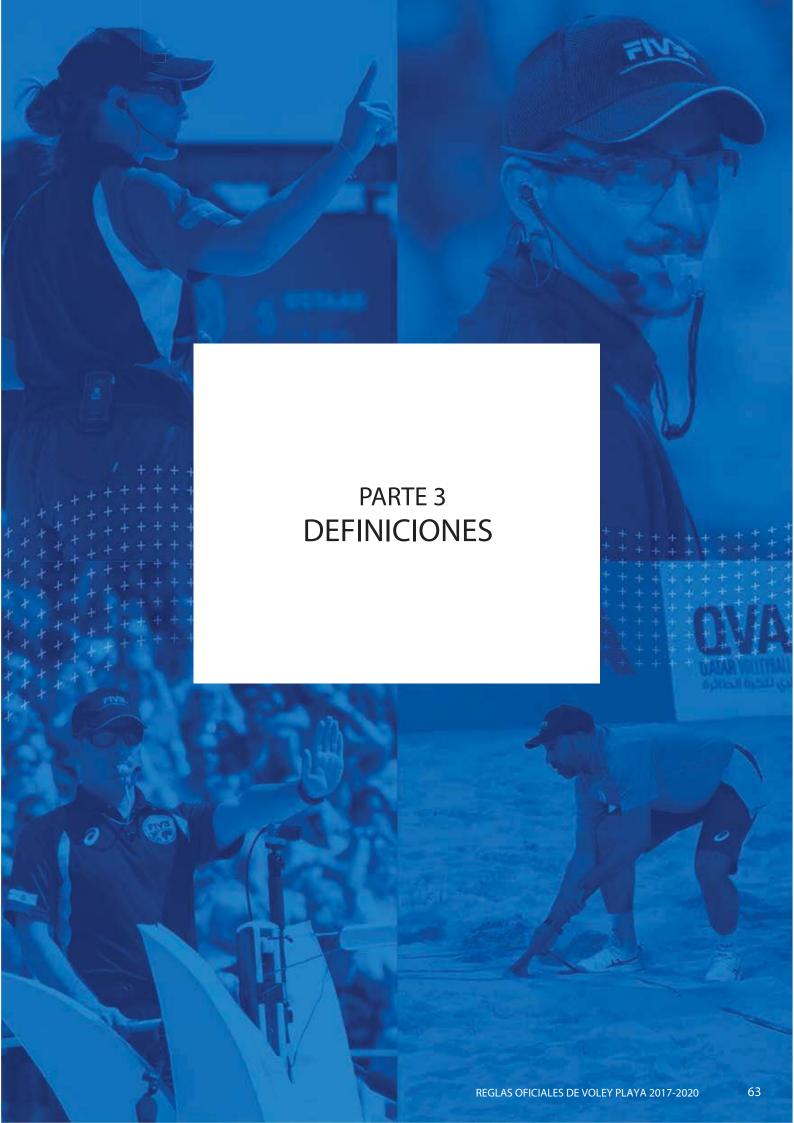
5 JUICIO IMPOSIBLE

Levantar y cruzar los brazos frente al pecho



L







ÁREA DE CONTROL/COMPETICIÓN

El área de control/competición es un pasillo alrededor del área de juego a la zona libre, que incluye todos los espacios más alla de las barreras de delimitación. (ver diagrama, figura 1)

ZONAS

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

ESPACIO INFERIOR

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

ESPACIO DE PASO

El espacio de paso se define:

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

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

ESPACIO EXTERNO

The external space is in the vertical plane of the net outside of the crossing and lower spaces.

A MENOS QUE POR ACUERDO DE LA FIVB

Esta declaración reconoce que si bien hay normas sobre las normas y especificaciones de equipos e instalaciones, hay ocasiones en que la FIVB puede hacer arreglos especiales para promover el juego del Voley Playa o probar nuevas condiciones.

FIVB STANDARDS

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

FALTA

- a) Una acción de juego contraria a las reglas.
- b) Violación de una regla fuera de una acción de juego.

TIEMPO TÉCNICO

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

RECOGE BALONES

Éstos son el personal cuyo trabajo es mantener el flujo del juego pasando el balón al servidor entre las jugadas.

JUGADA - PUNTO

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

INTERVALO

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

INTERFERENCIA

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

OBJETO EXTERNO

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

NIVELADORES DE ARENA (RASTRILLADORES)

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



Α Ε Acción de bloqueo......28,56 Ejecución del saque......27 Equipamiento.....16 Altura de la red.....13 Equipos......16 Anotador......28 -Localización.....42 El sorteo......20 Equipo no presentado o incompleto.....20 -Responsabilidades......42 Escalas de sanciones......35,52 Antena.....14 Estados del juego......22 Área de juego.....12,46 Éstandar......15 Autorización del saque......27 Estructura......14 Estructura del juego......20 Balón "dentro"......22,57,61 Balón "fuera"......22,57,61 Faltas de rotación.....57 Balón a la red......24 Balón cruzando la red.....24 Faltas de posición.....21 Faltas del jugador a la red......26 Balón juego......22 Faltas en el bloqueo.....29 Balón en la red......25 Balón fuera de juego.....22 Faltas en el golpe de ataque.....28 Faltas jugando el balón.....24 Balón tocando la red......25 Faltas en el orden al saque.....27 Balones......15 Bandas laterales.....14 Faltas realizadas durante el saque......27 Formación de los equipos.....21 Bloqueo.....28,51 Bloqueo del saque.....29 Bloqueo en el espacio adversario.....29 G Golpe de ataque.....28 Bloqueo y toques de equipo.....29 П C lluminación......13 Cambio de campo......33,54 Cambio de equipamiento.....17 Interferencia externa.....32 Capitán.....17 Interrupción excepcional del juego.....32 Interrupciones......30 Características del golpe.....24 Interrupciones en el juego.....30 Características del golpe de ataque......28 Interrupciones prolongadas.....32 Clima......13 Composición del equipo.....16 Intervalos......30 Intervalos y cambios de campo......33 Conducta deportiva.....34 Conducta incorrecta antes y entre sets.....35 Conducta incorrecta menor.....34 J Jueces de línea.....43,61-62 Conducta incorrecta que conlleva sanción.....35 Conducta incorrecta y sanciones.....34 -Localización......43 Contacto con la red......25 -Responsabilidades......44 Jueces de línea y señales con el banderín...44,61 Contactos de bloqueo.....29 Juego limpio.....34 Cuerpo arbitral......38,53 Jugando el balón.....23 -Procedimientos......38 -Resposabilidades......40,41,42,43,44 L Lesión/enfermedad......32 D Demoras del juego.....31 Líneas del campo......13 Localización del equipo.....16 Dimensiones......12

INDICE

M Más allá de la red	25,58
N Número de interrupciones regulares de juego	30
O Objetos prohibidos Orden al saque	
P Pantalla Para anotar un punto Para anotar un punto, ganar el set y el	19
partido	
Para ganar un partido	
Para ganar un set Posiciones	
Postes	
Primer árbitro	
-Autoridad	
-Localización	
-Responsabilidades	40
Primer saque en un set	29
R Red y postes Responsables del equipo	
S	
Sanciones por demora	31
Saque	
Secuencias de interrupciones regulares o	lel
juego	
Segundo árbitro	
-Autoridad	
-Localización	
-Resposabilidades	
Señales manuales de los árbitros44	
Señales oficiales44,54-60,	
Sesión oficial de calentamieto	
Sistema de tres balones	
Solicitudes improcedentes	
Superficie de juego	12

Т	
Tarjetas	.36,52,55
Tiempo muerto y tiempo técnico	30
Tipos de demoras	31
U Uniformidad de los balones	15
Z Zonas y áreas	13





MEMO	

