



# Reglamento de Juego Vóley Nieve

## 2018 2020

Reglamento Temporal – Sujeto a cambios

Traducción Realizada por Joaquim Ventura

## **FILOSOFÍA DE REGLAS Y DEL ARBITRAJE**

### **Introducción**

Snow Volleyball es una disciplina joven y prometedora. Se espera que experimente un crecimiento constante y continuo en los años que vienen, lo que podría conducir a su inclusión en el programa de los Juegos Olímpicos de Invierno, siguiendo así un camino similar al que tuvo el Voleibol de Playa en la década de 1990.

El voleibol de nieve puede convertirse en un deporte popular, competitivo, entretenido y recreativo en una gran cantidad de países del mundo que tienen estaciones de invierno. Es rápido, es emocionante y la acción es explosiva. Sin embargo, el Vóley Nieve comprende diferentes elementos superpuestos cuyas interacciones complementarias lo hacen único entre los juegos de rally.

### **Características del juego**

El Vóley Nieve es un deporte jugado por dos equipos en una pista de nieve dividida por una red.

El objetivo del juego es enviar la pelota sobre la red con el objetivo de que caiga en el campo del oponente y evitar los intentos del oponente para hacer lo mismo. El equipo tiene tres toques para devolver el balón (además del de bloqueo).

La pelota se pone en juego con el servicio: golpeado por el sacador por encima de la red hacia los oponentes. La jugada continúa hasta que la pelota contacte con en el terreno de juego, vaya "fuera" o un equipo no la devuelva correctamente.

En el Vóley Nieve, el equipo que gana una jugada anota un punto (Rally Point System). Cuando el equipo receptor gana la jugada, obtiene un punto y el derecho a sacar. El jugador que sirve se alternará cada vez que esto ocurra.

### **El Árbitro dentro de este marco.**

La esencia de un buen funcionario radica en el concepto de equidad y consistencia:

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

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

- Siendo acertado en sus juicios,
- Comprendiendo por qué la regla está escrita
- Siendo un organizador eficiente,
- Permitiendo que la competición fluya y se dirija hacia su finalización,
- Siendo un educador; debe hacer uso de las reglas para penalizar la injusticia o amonestar la mala conducta,
- Promocionando el juego, es decir, permitiendo que brillen los elementos espectaculares del juego y que los mejores jugadores hagan lo que mejor saben hacer: 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 el estado actual de desarrollo de un gran juego, pero recuerden que estos pocos párrafos anteriores pueden ser de igual importancia para usted en su propia posición dentro del deporte

## CONTENIDO

Sección 1 El Juego.....	6
Capítulo 1 INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO.....	6
1. AREA DE JUEGO .....	6
1.1 DIMENSIONES.....	6
1.2 SUPERFICIE DE JUEGO.....	6
1.3 LÍNEAS DEL CAMPO.....	6
1.4 ZONAS Y AREAS .....	6
1.5 TIEMPO .....	6
2. RED Y POSTES.....	6
2.1 ALTURA DE LA RED.....	6
2.2 ESTRUCTURA.....	6
2.3 BANDAS LATERALES.....	7
2.4 ANTENAS .....	7
2.5 POSTES.....	7
3. BALONES .....	7
3.1 CARACTERISTICAS.....	7
3.2 UNIFORMIDAD DE LOS BALONES.....	7
Capítulo 2 PARTICIPANTES .....	8
4. EQUIPOS .....	8
4.1 COMPOSICION DE LOS EQUIPOS.....	8
4.2 LOCALIZACION DEL EQUIPO.....	8
4.3 INDUMENTARIA Y ACCESORIOS.....	8
4.4 CAMBIO DE INDUMENTARIA.....	8
4.5 OBJETOS PROHIBIDOS.....	8
5. LIDERES DEL EQUIPO.....	8
5.1 CAPITAN .....	8
Capítulo 3 FORMATO DE JUEGO .....	9
6. PARA ANOTAR UN PUNTO, PARA GANAR UN SET Y EL PARTIDO.....	9
6.1 PARA ANOTAR UN PUNTO.....	9
6.2 PARA GANAR UN SET.....	10
6.3 PARA GANAR EL PARTIDO.....	10
6.4 EQUIPO NO PRESENTADO Y EQUIPO INCOMPLETO.....	10
7. ESTRUCTURA DEL JUEGO.....	10
7.1 EL SORTEO.....	10
7.2 SESION DE CALENTAMIENTO OFICIAL.....	10
7.3 ALINEACION INICIAL.....	10
7.4 POSICIONES .....	11
7.5 FALTA DE POSICION.....	11
7.6 ORDEN AL SAQUE.....	11
7.7 FALTA EN EL ORDEN AL SAQUE.....	11
Capítulo 4 ACCIONES DE JUEGO.....	12
8. SITUACIONES DE JUEGO.....	12
8.1 BALON EN JUEGO.....	12
8.2 BALON FUERA DE JUEGO.....	12
8.3 BALON “DENTRO” .....	12
8.4 BALON “FUERA” .....	12
9. JUEGO CON EL BALON.....	11
9.1 TOQUES POR EQUIPO.....	12
9.2 CARACTERISTICAS DEL TOQUE.....	13
9.3 FALTAS EN EL JUEGO DEL BALON.....	13
10. BALON EN LA RED .....	13
10.1 BALON QUE CRUZA LA RED.....	13
10.2 BALON QUE TOCA LA RED.....	14
10.3 BALON EN LA RED.....	14

11. JUGADOR EN LA RED.....	14
11.1 PENETRACIÓN MÁS ALLÁ DE LA RED.....	14
11.2 PENETRACION EN EL ESPACIO, CANCHA Y/O ZONA LIBRE ADVERSARIA.....	14
11.3 CONTACTO CON LA RED.....	14
11.4 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED .....	14
12. SAQUE .....	15
12.1 PRIMER SAQUE EN UN SET.....	15
12.2 ORDEN DE SAQUE.....	15
12.3 AUTORIZACION PARA EL SAQUE.....	15
12.4 EJECUCION DEL SAQUE.....	15
12.5 FALTAS REALIZADAS DURANTE EL SERVICIO.....	16
13. GOLPE DE ATAQUE.....	16
13.1 CARACTERISISTICAS DEL GOLPE DE ATAQUE.....	16
13.2 FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE .....	16
14. BLOQUEO.....	16
14.1 ACCION DE BLOQUEO .....	16
14.2 CONTACTO EN EL BLOQUEO .....	17
14.3 BLOQUEO EN EL ESPACIO ADVERSARIO.....	17
14.4 BLOQUEO Y TOQUES DEL EQUIPO .....	17
14.5 BLOQUEAR EL SAQUE.....	17
14.6 FALTAS EN EL BLOQUEO.....	17
Capítulo 5 INTERRUPCIONES, DEMORAS E INTERVALOS.....	17
15. INTERRUPCIONES .....	17
15.1 NUMERO DE INTERRUPCIONES NORMALES.....	17
15.2 SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES.....	17
15.3 SOLICITUD DE INTERRUPCIONES NORMALES DE JUEGO.....	18
15.4 TIEMPOS MUERTOS.....	18
15.5 SUSTITUCIONES .....	18
15.6 LIMITACIONES A LAS SUSTITUCIONES .....	18
15.7 SUSTITUCION EXCEPCIONAL.....	18
15.8 SUSTITUCION POR EXPULSION O DESCALIFICACION.....	18
15.9 SUSTITUCION ILEGAL.....	18
15.10 PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCION.....	19
15.11 SOLICITUDES IMPROCEDENTES .....	19
16. DEMORAS DE JUEGO.....	19
16.1 TIPOS DE DEMORAS.....	19
16.2 SANCIONES POR DEMORA .....	19
17. INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO.....	20
17.1 LESION/ENFERMEDAD.....	20
17.2 INTERFERENCIA EXTERNA.....	20
17.3 INTERRUPCIONES PROLONGADAS.....	20
18. INTERRUPCIONES Y CAMBIO DE CAMPO.....	20
18.1 INTERVALOS .....	20
18.2 CAMBIOS DE CAMPO.....	20
Capítulo 6 CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES.....	21
19. REQUERIMIENTO DE CONDUCTA.....	21
19.1 CONDUCTA DEPORTIVA.....	21
19.2 JUEGO LIMPIO.....	21
20. CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES.....	21
20.1 CONDUCTA INCORRECTA MENOR.....	21
20.2 CONDUCTA INCORRECTA QUE CONLLEVA SANCION.....	21
20.3 ESCALA DE SANCIONES.....	21
20.4 APLICACION DE SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA.....	22
20.5 CONDUCTA INCORRECTA ANTES Y ENTRE LOS SET.....	22
20.6 5 RESUMEN DE CONDUCTAS INCORRECTAS Y EL USO DE LAS TARJETAS.....	22
Sección 2 Los árbitros, sus responsabilidades y señales manuales oficiales .....	23
Capítulo 7 ARBITROS.....	23
21. CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS.....	23
21.1 COMPOSCION .....	23
21.2 PROCEDIMIENTOS.....	23

22. 1er. ARBITRO .....	23
22.1 LOCALIZACION.....	23
22.2 COMPETENCIAS .....	24
22.3 RESPONSABILIDADES .....	24
23. 2do. ARBITRO (SI NO ESTÁ DESIGNADO – SUS COMPETENCIAS Y RESPONSABILIDADES SERAN ATRIBUIDAS AL 1ER ARBITRO) .....	24
23.1 LOCALIZACION.....	24
23.2 COMPETENCIAS .....	25
23.3 RESPONSABILIDADES .....	25
24. ANOTADOR .....	25
24.1 LOCALIZACION.....	25
24.2 RESPONSABILIDADES .....	25
25. SEÑALES OFICIALES.....	26
25.1 SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ARBITROS.....	26
Sección 3 DIAGRAMAS .....	27
1. AREA DE JUEGO.....	27
2. PISTA DE JUEGO.....	28
3. DISEÑO DE LA RED.....	29
4. BALON CRUZANDO EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA LA CANCHA DEL Oponente 30	
5. BALON CRUZANDO EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA LA ZONA LIBRE DEL Oponente.....	31
6. BLOQUEO COMPLETADO.....	32
7. ADVERTENCIAS Y ESCALAS DE SANCIONES Y SUS CONSECUENCIAS.....	32
7.1 AMONESTACION Y SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA.....	32
7.2 AMONESTACIONES POR DEMORA SIMBOLOS Y SANCIONES .....	32
8. LOCALIZACION DEL EQUIPO ARBITRAL Y SUS ASISTENTES.....	33
9. SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ARBITROS.....	34
9.1 AUTORIZACION PARA EL SAQUE.....	34
9.2 EQUIPO AL SAQUE.....	34
9.3 CAMBIO DE CAMPO.....	34
9.4 TIEMPO MUERTO.....	34
9.5 SUBSTITUCION .....	34
9.6 AMONESTACION POR CONDUCTA .....	34
9.7 CASTIGO POR CONDUCTA .....	34
9.8 EXPULSION .....	35
9.9 DESCALIFICACION .....	35
9.10 FINAL DE SET (O PARTIDO) .....	35
9.11 BALON NO SOLTADO O LANZADO AL SERVICIO .....	35
9.12 DEMORA AL SAQUE .....	35
9.13 FALTA DE BLOQUEO .....	35
9.14 FALTA EN EL ORDEN AL SAQUE .....	35
9.15 BALON “DENTRO” .....	36
9.16 BALON “FUERA” .....	36
9.17 RETENCION.....	36
9.18 DOBLES .....	36
9.19 CUATRO TOQUES.....	36
9.20 TOQUE DE RED POR UN JUGADOR – BALON DE SAQUE QUE TOCA LA RED ENTRE LAS ANTENAS Y NO PASA EL PLANO VERTICAL DE LA RED.....	36
9.21 REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED.....	36
9.22 FALTA EN EL GOLPE DE ATAQUE.....	37
9.23 REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED, BALON QUE CRUZA EL ESPACIO INFERIOR, O EL SACADOR TOCA EL CAMPO DE JUEGO (LINEA FINAL), O EL JUGADOR PISA FUERA DE SU CAMPO EN EL MOMENTO DEL GOLPE DE SAQUE.....	37
9.24 DOBLE FALTA Y REPETICION DE LA JUGADA.....	37
9.25 BALON TOCADO .....	37
9.26 AMONESTACION POR DEMORA / CASTIGO POR DEMORA.....	37
Sección 4 DEFINICIONES .....	38

# SECCION 1 EL JUEGO

## Capítulo 1 INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

### 1. AREA DE JUEGO

---

El área de juego incluye la cancha de juego y la zona libre. Debe ser rectangular y simétrica.

#### 1.1 DIMENSIONES

- 1.1.1 El campo de juego es un rectángulo que mide 16 x 8 m rodeado por una zona libre que debe tener un mínimo de 2 m de ancho en todos sus lados.

#### 1.2 SUPERFICIE DE JUEGO

- 1.2.1 La superficie debe estar compuesta de nieve, lo más plana y uniforme posible, libre de piedras 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 nieve debe tener al menos 30 cm de profundidad.

#### 1.3 LÍNEAS DEL CAMPO

- 1.3.1 Todas las líneas serán de 5cm de ancho. Las líneas deben ser de un color que contraste claramente con el color de la nieve

- 1.3.2 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 resistente, y cualquier anclaje al descubierto debe ser de un material blando, flexible.

#### 1.4 ZONAS Y AREAS

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

- 1.4.1 La zona de saque es una zona de ocho 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.

### 2. RED Y POSTES

---

#### 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 de 2,43 m para hombres y 2,24 m para mujeres.

La altura de la red puede tener variaciones para grupos específicos de edad.

- 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 exceder la altura oficial en más de 2 cm.

#### 2.2 ESTRUCTURA

La red es de 8,5m de largo y 1m (+/- 3 cm) de ancho cuando está tensada, situada verticalmente sobre el eje menor en el medio del campo.

Está hecha de una malla con cuadros de 10cm. En su parte superior e inferior hay dos bandas horizontales de 7-10 cm de anchura hechas de doble lona, preferiblemente en azul oscuro o colores brillantes, cosido a lo largo de toda su longitud.

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, una red de 8 m 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.

Dentro de las bandas, hay un cable flexible en la parte superior y un cable en la parte inferior para sujetar la red a los postes y mantener tensas su parte superior e inferior.

### 2.3 BANDAS LATERALES

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

### 2.4 ANTENAS

La antena es una varilla flexible de 1,80 m de largo y 10 mm. 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 cm. superiores de cada antena sobresalen de la red y están marcados con franjas de 10 cm. de colores que contrasten, preferiblemente rojo y blanco.

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

### 2.5 POSTES

- 2.5.1 Los postes que sostienen la red se colocan fuera de cada lateral y son preferiblemente ajustables.
- 2.5.2 Los postes son redondos y pulidos, fijados al suelo sin cables. No debe haber objetos peligrosos o que obstaculicen. Los postes deben acolcharse.
- 2.5.3 Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, los postes que sostienen la red se situarán a distancia de 1 m fuera de las líneas laterales.

## 3. BALONES

### 3.1 CARACTERÍSTICAS

El balón debe ser esférico hecho en material flexible (cuero, cuero sintético o similar que no absorba la humedad)

Color: Colores claros o una combinación de colores.

Circunferencia: 66 a 68 cm.

Peso: 260 a 280 gr.

### 3.2 UNIFORMIDAD DE LOS BALONES

Todos los balones usados en un encuentro deben tener las mismas características aprobadas por la FIVB.

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, deben jugarse con balones homologados por la FIVB, salvo autorización expresa de ésta.

## Capítulo 2 PARTICIPANTES

### 4. EQUIPOS

---

#### 4.1 COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

- 4.1.1 Un equipo consta de tres jugadores, más la posibilidad de un jugador sustituto.
- 4.1.2 Solo los jugadores inscritos en el acta del partido pueden ingresar al Área de Juego/Control y participar en el calentamiento oficial y en el partido.
- 4.1.3 Uno de los jugadores es el capitán del equipo que debe ser indicado en el acta.
- 4.1.4 Los jugadores no pueden recibir asistencia externa o indicaciones tácticas durante un partido.

#### 4.2 LOCALIZACION DEL EQUIPO

Las áreas del equipo deben estar a un mínimo de 1.5 m de la línea lateral y final.

#### 4.3 INDUMENTARIA Y ACCESORIOS

El equipo de un jugador consiste en zapatos con buen agarre en la nieve, que no representen una amenaza para la salud del jugador, camisetas ajustadas con mangas largas o cortas y pantalones largos y ajustados.

Los jugadores masculinos pueden usar pantalones cortos encima de los pantalones largos y ajustados. Los jugadores pueden usar guantes y una gorra / cabeza cubierta.

- 4.3.1 Los jugadores de un equipo deben usar uniformes del mismo color y estilo.
- 4.3.2 Las camisetas de los jugadores deben estar numeradas del 1 al 4.
  - 4.3.2.1 El número debe estar situado en el pecho.
  - 4.3.2.2 Los números deben contrastar con el color de la camiseta y tendrán un mínimo de 10cm de altura. La cinta que forma los números será como mínimo 1,5cm de ancho.
  - 4.3.2.3 Se pueden usar elementos de compresión, (cinta / banda compresiva para protección de lesiones) para protección o soporte.

#### 4.4 CAMBIO DE INDUMENTARIA

Si ambos equipos llegan a un partido vestidos con camisetas del mismo color, se debe realizar un sorteo para determinar qué equipo debe cambiar.

El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores:

- 4.4.1 a jugar con chaquetas o chubasqueros
- 4.4.2 a cambiar camisetas y zapatos mojados entre sets

#### 4.5 OBJETOS PROHIBIDOS

- 4.5.1 Está prohibido usar objetos que puedan causar lesiones o proporcionar una ventaja artificial al jugador.
- 4.5.2 Los jugadores pueden usar gafas o lentes de contacto bajo su propia responsabilidad.

### 5. LIDERES DEL EQUIPO

---

El capitán del equipo es responsable de mantener la conducta y disciplina de equipo.

#### 5.1 CAPITAN

- 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 está autorizado a hablar con 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 del reglamento;

5.1.2.2 Para pedir permiso:

- a. para cambiar uniformes o equipamiento;
- b. para verificar el número del jugador al saque;
- c. para comprobar la red, el balón, la superficie, etc.;
- d. para resituar una línea del campo.

5.1.2.3 Para solicitar los tiempos muertos.

Nota: Los jugadores deben tener autorización de los árbitros para abandonar el área de juego.

5.1.3 Al final del partido:

5.1.3.1 Todos los jugadores agradecen a los árbitros y a los rivales. El capitán firma el acta para ratificar el resultado.

## **Capítulo 3 FORMATO DE JUEGO**

### **6. PARA ANOTAR UN PUNTO, PARA GANAR UN SET Y EL PARTIDO**

---

#### **6.1 PARA ANOTAR UN PUNTO**

##### **6.1.1 Punto**

Un equipo anota un punto:

6.1.1.1 cuando exitosamente el balón toca la cancha del equipo contrario;

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 adversarios, se comete una doble falta y la jugada se repite.

##### **6.1.3 Jugada y jugada completada**

Una jugada es una secuencia de acciones de juego desde el momento en que se golpea el balón en el saque por el sacador hasta que el balón queda fuera de juego. Una jugada completada es la secuencia de acciones de juego cuyo resultado es la obtención de un punto

Esto incluye:

la aplicación de un castigo

la pérdida del saque por una falta de demora en la ejecución

6.1.3.1 Si el equipo que saca gana una jugada, anota un punto y continúa sacando.

6.1.3.2 Si el equipo receptor gana una jugada, anota un punto y efectúa el saque siguiente.

## 6.2 PARA GANAR UN SET

Un set lo gana el equipo que primero anota 15 puntos con una ventaja mínima de dos puntos. En caso de empate 14-14, el juego continúa hasta que se consigue una ventaja de dos puntos (16-14; 17-15; etc.).

## 6.3 PARA GANAR EL PARTIDO

6.3.1 El encuentro lo gana el equipo que gana dos sets. (al mejor de 3).

6.3.2 En caso de empate 1-1, el set decisivo se juega a 15 puntos con una ventaja mínima de dos puntos.

## 6.4 EQUIPO NO PRESENTADO 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 encuentro con resultado 0-2, y 0-21 en cada set.

6.4.2 Un equipo que no aparece en el área de juego a tiempo es declarado ausente.

6.4.3 Un equipo es considerado incompleto si hay menos de 3 jugadores registrados en el acta, por ejemplo 2 o 1 jugador.

6.4.4 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.

## 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 equipo, apropiadamente:

7.1.2 El ganador del sorteo elige:

Entre

7.1.2.1 el derecho a sacar o recibir el saque, o

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 primer set tiene la opción de 7.1.2.1 o 7.1.2.2.

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

### 7.2 SESION DE CALENTAMIENTO OFICIAL

Antes del partido, los equipos tienen un período de calentamiento oficial de 3 minutos en la red.

### 7.3 ALINEACION INICIAL

7.3.1 Debe haber siempre 3 jugadores por equipo en juego.

La formación inicial de los equipos indica el orden de rotación de los jugadores en la cancha. Este orden debe mantenerse a lo largo del set.

7.3.2 Antes de comenzar cada set, el capitán del equipo debe presentar la formación inicial de su equipo al segundo árbitro o al anotador.

7.3.3 El jugador no incluido en la formación inicial del set es el sustituto para ese set.

7.3.4 Una vez que la hoja de rotación ha sido entregada al segundo árbitro o al anotador, ningún cambio en la formación inicial puede ser autorizado, sin una sustitución regular.

7.3.5 Las discrepancias entre la posición de los jugadores en la cancha y la que figura en la hoja de rotación, se resuelven de la siguiente manera:

7.3.5.1 Cuando tal discrepancia se descubre antes de comenzar el set, la posición de los jugadores debe ser rectificadas de acuerdo a lo que figura en la hoja de rotación. No habrá sanción;

7.3.5.2 Cuando, antes del comienzo del set, un jugador en el campo no está registrado en la hoja de rotación para ese set, ese jugador debe ser reemplazado conforme a la hoja. No habrá sanción;

7.3.5.3 No obstante, si el capitán desea mantener en el campo al jugador no registrado en la hoja de rotación, debe solicitar usando la señal manual correspondiente, la/s sustitución será registrada en el acta.

Si una discrepancia entre la posición de los jugadores en el campo y la ficha de posiciones se descubre tarde, el equipo en falta debe colocarse en las posiciones correctas. Todos los puntos anotados por el equipo en falta desde el momento exacto de la falta hasta su descubrimiento, serán cancelados. Los puntos del adversario permanecen válidos y, además, recibirá un punto y el derecho al próximo Servicio.

7.3.5.4 Si se encuentra un jugador en la cancha que no está registrado en la lista de jugadores, el equipo en falta perderá todos los puntos y/o sets (0-15 si fuera necesario) ganados desde el momento en que el jugador no registrado ingresó a la cancha y tendrá que entregar una nueva hoja de rotación colocando en la cancha al jugador registrado, en la posición del jugador no registrado. Los puntos del adversario permanecen válidos y, además, recibirá un punto y el derecho al próximo servicio.

## 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 POSICION

7.5.1 No hay faltas de posición.

## 7.6 ORDEN AL SAQUE

7.6.1 El orden al saque debe mantenerse al largo del set (determinado por el capitán del equipo inmediatamente después del sorteo).

7.6.2 Cuando el equipo en recepción gane el derecho a sacar, los jugadores "rotarán" una posición.

## 7.7 FALTA 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.

## Capítulo 4 ACCIONES DE JUEGO

### 8. SITUACIONES DE JUEGO

---

#### 8.1 BALON EN JUEGO

El balón está en juego desde el momento que es golpeado en el saque autorizado por el primer árbitro.

#### 8.2 BALON FUERA DE JUEGO

El balón está fuera de juego en el momento de la falta pitada por uno de los árbitros; en ausencia de una falta, en el momento del silbato.

#### 8.3 BALON "DENTRO"

El balón es "dentro" si en cualquier momento de su contacto con la superficie de juego alguna parte del balón toca el suelo del campo, incluyendo las líneas de delimitación.

#### 8.4 BALON "FUERA"

El balón es "fuera" cuando:

- 8.4.1 Cae en el suelo completamente fuera de las líneas de delimitación (sin tocarlas);
- 8.4.2 toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona fuera del juego;
- 8.4.3 toca las antenas, cuerdas, postes o la propia red por fuera de las bandas laterales;
- 8.4.4 cruza total o parcialmente el plano vertical de la red por fuera del espacio de paso durante el servicio o el tercer toque del equipo, (excepción Regla 10.1.2);
- 8.4.5 cruza completamente por el espacio inferior debajo de la red.

### 9. JUEGO CON EL BALON

Cada equipo debe jugar dentro de su propio espacio y área de juego (excepto la Regla 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 golpes 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: 9.2.3, 14.2 y 14.4.2).

##### 9.1.2 Toques simultáneos

Dos jugadores pueden tocar el balón simultáneamente.

Cuando dos (o tres) compañeros de equipo contactan con el balón simultáneamente, se contabiliza como dos (o tres) toques (con la excepción del bloqueo). 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.

9.1.2.1 Cuando dos contrarios 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 en el lado contrario

- . 9.1.2.2 Si ocurrieran un contacto simultáneo por dos oponentes encima de la red, y el contacto con el balón fuera prolongado, la jugada continua.

### 9.1.3 Toque asistido

Dentro del área de 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 CARACTERISTICAS DEL TOQUE

9.2.1 El balón puede contactar con cualquier parte del cuerpo.

9.2.2 Contactos simultáneos: El balón puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos sean simultáneos.

9.2.2.1 Contactos consecutivos: Durante la recepción de saque si la bola es jugada usando el toque de dedos, la pelota no puede contactar los dedos/manos/ consecutivamente, incluso si los contactos ocurren durante una acción (toque de dedos se refiere específicamente a una acción de colocación)

9.2.2.2 Contactos consecutivos: en el primer toque del equipo (excepto la recepción del saque) están permitidos los contactos consecutivos a condición que ocurran durante una sola acción y no se utilice una acción de "toque de dedos".

9.2.2.3 El balón no debe ser retenido o lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección.

9.2.2.4 Contactos prolongados:

En acción defensiva sobre un ataque duro. El contacto con el balón puede extenderse momentáneamente incluso si se utiliza en una acción de dedos

9.2.3 Excepciones:

9.2.3.1 Durante el bloqueo, uno o más bloqueadores pueden realizar contactos consecutivos siempre que ocurran durante una misma acción;

9.2.3.2 en el primer golpe del equipo, a menos que sea jugado de dedos (excepción a la Regla 9.2.2.1), la pelota puede contactar varias partes del cuerpo consecutivamente, siempre que los contactos ocurran durante una acción;

9.2.3.3 Si ocurriera un contacto simultáneo por dos oponentes encima de la red que conllevara un contacto prolongado con el balón, la jugada continua, (el equipo que recibe el balón tiene el derecho a tres toques).

## 9.3 FALTAS EN EL JUEGO 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 después del contacto. (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. BALON EN LA RED

### 10.1 BALON QUE CRUZA LA RED

10.1.1 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;

10.1.1.3 arriba, por el techo o estructura (si la hubiere).

10.1.2 El balón que ha cruzado la red hacia la zona libre del oponente total o parcialmente por el espacio externo de paso, puede ser recuperado dentro de los toques del equipo a condición que:

10.1.2.1 Cuando el balón regrese, cruce el plano de la red, total o parcialmente, por el D4b espacio externo de paso del mismo lado de la cancha.

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.

10.1.4 Un jugador, sin embargo, puede penetrar en el campo contrario para jugar el balón 10.1.3 antes que éste pase fuera del espacio de paso, o antes pase completamente el plano inferior de la red.

## 10.2 BALON QUE TOCA LA RED

El balón puede tocar la red mientras la cruza.

## 10.3 BALON EN LA RED

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

10.3.2 Si el balón rompe la red o la tira, la jugada se anula y se repite.

## 11. JUGADOR EN LA RED

---

### 11.1 PENETRACIÓN MÁS ALLÁ DE LA RED

11.1.1 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

11.1.2 Después del golpe de ataque le está permitido a un/a jugador/a pasar la mano por encima de la red, a condición que el contacto con el balón se haya realizado en su propio espacio de juego.

### 11.2 PENETRACION EN EL ESPACIO, CANCHA Y/O ZONA LIBRE ADVERSARIA

11.2.1 Un jugador puede penetrar en el espacio, campo y/o zona libre del adversario siempre que esto no interfiera en su juego.

### 11.3 CONTACTO CON LA RED

11.3.1 El contacto con la red por un jugador entre las antenas, durante la acción de jugar el balón, es falta

La acción de jugar el balón incluye (entre otros) despegue, golpe (o tentativa) y aterrizaje seguro, listo para una nueva acción.

11.3.2 Los jugadores pueden tocar los postes, cuerdas o cualquier otro objeto por fuera 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 esta 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 o durante el golpe de ataque del mismo

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 en el juego (entre otras):

- a) tocando la red entre las antenas o la antena durante su acción de jugar el balón
- b) utilizando la red entre las antenas como un apoyo o ayuda para lograr estabilización
- c) creando una ventaja injusta sobre el oponente tocando la red
- d) realizar acciones que dificultan un legítimo intento del oponente de jugar el balón
- e) cogiendo / sosteniendo la red

Cualquier jugador cerca del balón mientras es jugado y quien está tratando de jugarlo, es considerado en la acción de jugar el balón, aunque no hagan contacto con este.

Sin embargo, tocar la red fuera de la antena no debe ser considerado como una falta (a excepción de la regla 9.1.3.)

## 12. SAQUE

---

El saque es la acción de poner el balón en juego por el jugador correcto situado en la zona de servicio.

### 12.1 PRIMER SAQUE EN UN SET

12.1.1 El primer saque de un set lo realiza el equipo determinado por el sorteo.

### 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 que realizó el saque gana la jugada, el jugador que lo efectuó anteriormente saca nuevamente,

12.2.2.2 cuando el equipo receptor gana la jugada, obtiene el derecho a sacar y efectúa una rotación en el sentido horario antes del saque. El siguiente jugador en el orden al saque lo realizará.

### 12.3 AUTORIZACION PARA EL SAQUE

El 1er 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.

### 12.4 EJECUCION 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 mano(s).

12.4.2 Sólo es posible lanzar o soltar el balón al aire una vez. Está permitido mover el balón de una mano a otra.

12.4.3 El sacador puede moverse libremente dentro de la zona de saque. En el momento de, golpear el balón o impulsarse para un saque en salto, 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.

Después del golpe, 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 nieve empujada por el sacador, esto no se considera falta.

12.4.4 El sacador debe golpear el balón dentro de los 5 segundos siguientes al pitido del primer árbitro para el saque.

12.4.5 Un saque efectuado antes del silbato del árbitro es anulado y debe repetirse.

12.4.6 Si el balón, después de haber sido 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 FALTAS REALIZADAS DURANTE EL SERVICIO

### 12.5.1 Faltas en el saque

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

12.5.1.1 Infringe el orden de saque,

12.5.1.2 No ejecuta el saque apropiadamente.

### 12.5.2 Falta después del golpe de saque

Después de que el balón haya sido correctamente golpeado, el saque se convierte en falta si el balón:

12.5.2.1 Toca un jugador del equipo sacador o no cruza el plano vertical de la red completamente a través del espacio de paso;

12.5.2.2 Va "fuera".

## 13. GOLPE DE ATAQUE

---

### 13.1 CARACTERÍSTICAS DEL GOLPE DE ATAQUE

13.1.1 Todas las acciones para dirigir el balón al campo 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 (excepto Regla 13.2.4, 13.2.5 más abajo).

### 13.2 FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE

13.2.1 Un jugador golpea el balón en el espacio de juego del equipo adversario.

13.2.2 Un jugador golpea el balón y éste cae "fuera".

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 están juntos y rígidos.

13.2.4 Un jugador completa un golpe de ataque sobre el saque del adversario cuando el balón está completamente sobre el borde superior de la red

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

14.1.1 Bloquear es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar el balón que procede del oponente por encima del borde superior de la red, independientemente de la altura del contacto con el balón. En el momento del contacto con el balón, parte del cuerpo debe estar por encima del borde superior de la red.

### 14.1.2 Tentativa de bloqueo

Una tentativa de 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.

### 14.1.4 Bloqueo colectivo

El bloqueo colectivo es realizado por dos o tres jugadores, cercanos los unos a los otros, y se completa cuando uno de ellos toca el balón.

## 14.2 CONTACTO EN EL BLOQUEO

Uno o más bloqueadores pueden dar toques consecutivos (rápidos y continuos) 9.1.1; 9.2.3 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.

## 14.3 BLOQUEO EN EL ESPACIO ADVERSARIO

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.

## 14.4 BLOQUEO Y TOQUES DEL EQUIPO

14.4.1 El toque de bloqueo no cuenta como un toque del equipo. Por consiguiente, después de un toque de bloqueo, el equipo tiene derecho a tres toques para devolver el balón.

14.4.2 El primer contacto después del bloqueo puede ser realizado por cualquier jugador, incluso por el que haya tocado el balón durante el bloqueo.

## 14.5 BLOQUEAR EL SAQUE

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 simultáneamente al golpe del adversario.

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.

14.6.4 El balón es enviado "fuera" por el bloqueo.

# Capítulo 5 INTERRUPCIONES, DEMORAS E INTERVALOS

## 15. INTERRUPCIONES

---

Una Interrupción es el tiempo entre una jugada completada y el silbato del primer árbitro para el siguiente saque.

Las únicas interrupciones del juego normales son los tiempos muertos.

### 15.1 NUMERO 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 Debe haber una jugada completada entre dos solicitudes diferentes de sustitución por el mismo equipo.

(Excepción: una sustitución forzada por una lesión o expulsión/descalificación (15.5.2, 15.7, 15.8)).

### 15.3 SOLICITUD DE INTERRUPCIONES NORMALES DE JUEGO

15.3.1 Las solicitudes para las interrupciones normales de juego pueden ser solicitadas únicamente por el capitán.

15.3.2 Una sustitución antes del inicio del set está permitida, y debe registrarse como una sustitución regular para ese set.

### 15.4 TIEMPOS MUERTOS

15.4.1 La solicitud de tiempo muerto se realiza haciendo la señal correspondiente, cuando el balón está fuera de juego y antes de que suene el silbato para el saque. Todos los tiempos muertos solicitados durarán 30 segundos.

15.4.2 En todas las interrupciones regulares e intervalos de sets, los jugadores deben ir al área designada para ellos.

### 15.5 SUSTITUCIONES

15.5.1 Una sustitución es el acto por el cual un jugador, luego de haber sido registrado por el anotador, entra al juego para ocupar la posición de otro jugador, que debe abandonar el campo de juego en ese momento

15.5.2 Cuando la sustitución es forzada por la lesión de un jugador en juego, puede estar acompañada por el capitán mostrando la señal manual correspondiente.

### 15.6 LIMITACIONES A LAS SUSTITUCIONES

15.6.1 El número máximo de sustituciones por equipo en cada set es 2.

15.6.2 Un jugador que aparece en la alineación inicial puede abandonar el juego, pero solo una vez en el set, y volver a entrar, pero solo una vez en el set. Puede entrar en la posición previa o en diferente posición del orden al saque.

15.6.3 Un jugador suplente puede entrar en el juego en el lugar de cualquier titular, pero solo una vez por set, y puede ser sustituido por el mismo jugador o uno diferente.

### 15.7 SUSTITUCION EXCEPCIONAL

Un jugador, que no puede continuar jugando, debido a una lesión o enfermedad debe ser sustituido legalmente. Si esto no es posible, el equipo está autorizado a realizar una sustitución excepcional, más allá de los límites de la Regla 15.6.

Una sustitución excepcional significa que cualquier jugador que no está en el campo de juego en el momento de la lesión/enfermedad, excepto el libero, segundo libero o su jugador regular reemplazado, puede ingresar al juego por el jugador lesionado/enfermo. El jugador lesionado/enfermo que es sustituido no tiene permitido reingresar al partido.

Una sustitución excepcional no puede ser contada en ningún caso como una sustitución regular, pero debe ser registrada en la hoja del encuentro como parte del total de sustituciones en el set y en el partido.

### 15.8 SUSTITUCION POR EXPULSION O DESCALIFICACION

Un jugador expulsado o descalificado debe ser sustituido inmediatamente a través de una sustitución legal. Si esto no es posible, el equipo es declarado incompleto.

### 15.9 SUSTITUCION ILEGAL

15.9.1 Una sustitución es ilegal si excede los límites indicados en la Regla 15.6 (excepto el caso de la Regla 15.7), o si se encuentra involucrado un jugador no registrado.

15.9.2 Cuando un equipo ha realizado una sustitución ilegal y el juego fue reanudado la siguiente secuencia de procedimiento debe ser aplicada:

15.9.2.1 el equipo es penalizado con un punto y el saque para el adversario,

15.9.2.2 la sustitución debe ser rectificadada,

15.9.2.3 los puntos anotados por el equipo en falta desde el momento en que la falta fue cometida deben ser cancelados. Los puntos del adversario permanecen válidos.

## 15.10 PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCION

15.10.1 La petición de una sustitución empieza con la señal manual de cambio por parte el capitán hacia el 1er. o 2do. árbitro.

15.10.2 Si el jugador no está listo, la sustitución no se otorga y el equipo es sancionado por demora.

15.10.3 La solicitud para sustitución es reconocida y anunciada por el 1er. o el 2do. árbitro mediante el uso del silbato. El 1er. o el 2do. árbitro autoriza la sustitución.

15.10.4 Una sustitución solo durará el tiempo necesario para registrar la sustitución en el acta y permitir la entrada y salida de los jugadores.

## 15.11 SOLICITUDES IMPROCEDENTES

15.11.1 Es impropcedente solicitar cualquier interrupción regular de juego:

15.11.1.1 durante una jugada o durante, o después/durante una jugada o durante, o después, que suene el silbato para el saque,

15.11.1.2 Por un miembro del equipo no autorizado,

15.11.1.3 Para una segunda sustitución del mismo equipo durante la misma interrupción, es decir, antes del final de la próxima jugada completada excepto en el caso de lesión/enfermedad de un jugador en juego.

15.11.1.4 después de haber agotado el número autorizado de tiempos de descanso y sustituciones.

15.11.2 Cualquier solicitud impropcedente que no afecte o demore el juego debe ser rechazada sin ninguna sanción a menos que se repita en el mismo partido.

15.11.3 Cualquier otra solicitud impropcedente posterior por el mismo equipo en el partido, constituye una demora.

## 16. DEMORAS DE JUEGO

---

### 16.1 TIPOS DE DEMORAS

Cualquier acción indebida de un equipo que impida la reanudación del juego es una demora e incluye, entre otras:

16.1.1 Demorando las interrupciones regulares del juego;

16.1.2 Prolongar los tiempos muertos, habiendo recibido indicaciones para reanudar el juego;

16.1.3 Solicitar un cambio ilegal;

16.1.4 Repetir una solicitud impropcedente;

16.1.5 Demorar el juego (15 segundos debe ser el tiempo máximo entre el final de una jugada y el pitido para el saque de la siguiente bajo condiciones de juego normales) por un miembro el equipo.

### 16.2 SANCIONES POR DEMORA

16.2.1 La "amonestación por demora" y el "castigo por demora" son sanciones para el equipo.

16.2.1.1 Las sanciones por demora permanecen en vigor por todo el partido.

16.2.1.2 todas las sanciones por demora son registradas en la hoja del encuentro.

16.2.2 La primera demora en el partido por un miembro de un equipo es sancionada con “amonestación por demora”.

16.2.3 La segunda y subsiguientes demoras de cualquier tipo por cualquier miembro del mismo equipo en el mismo partido constituyen una falta y son sancionadas con un “CASTIGO POR DEMORA”: un punto y el saque para el adversario.

16.2.4 Las sanciones por demora impuestas antes o entre sets se aplicarán en el set siguiente.

## 17. INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO

---

### 17.1 LESION/ENFERMEDAD

17.1.1 Si ocurre un accidente serio mientras el balón está en juego, el árbitro debe detener el juego inmediatamente y permitir a la asistencia médica ingresar al campo.

La jugada debe repetirse.

17.1.2 Si un jugador lesionado/enfermo no puede ser sustituido legalmente o en forma excepcional, se le otorga al jugador un tiempo de recuperación de 3 minutos, pero solamente una vez en el partido para el mismo jugador.

En ausencia de un médico, el primer árbitro tiene derecho a comenzar los 3 minutos.

Si el jugador no se recupera su equipo es declarado incompleto.

### 17.2 INTERFERENCIA EXTERNA

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

### 17.3 INTERRUPCIONES PROLONGADAS

17.3.1 Cuando circunstancias imprevistas interrumpen un encuentro el 1er. árbitro, el organizador y el Comité de Control, en caso de haber alguno, decidirán las medidas a tomar para restablecer las condiciones normales.

17.3.2 De ocurrir una o varias interrupciones cuya duración no exceda de 4 horas en total, el partido se reanuda con la puntuación obtenida, independientemente de si continúa en la misma cancha u otra cancha.

17.3.3 Si se producen una o varias interrupciones, que exceden las 4 horas en total, se debe volver a jugar todo el partido.

## 18. INTERRUPCIONES Y CAMBIO DE CAMPO

---

### 18.1 INTERVALOS

18.1.1 Un intervalo es el tiempo entre sets. Todos los intervalos duran un minuto.

18.1.2 Durante este período de tiempo, el cambio de campo y el orden al saque de los equipos se registran en el acta.

18.1.3 Durante el intervalo previo al set decisivo, 1er. o 2do. árbitro llevan a cabo un sorteo de acuerdo a la Regla 7.1.

### 18.2 CAMBIOS DE CAMPO

18.2.1 Los equipos cambiarán de campo cada 5 puntos en todos los sets.

18.2.2 Si el cambio de campo no se realiza en el momento apropiado, deberá efectuarse tan pronto el error es detectado.

La puntuación en el momento de realizarse el cambio de campo se mantendrá igual.

## Capítulo 6 CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

### 19. REQUERIMIENTO DE CONDUCTA

---

#### 19.1 CONDUCTA DEPORTIVA

19.1.1 Los participantes deben conocer las "Reglas Oficiales del 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.

19.1.3 Los participantes deben evitar acciones o actitudes dirigidas a influenciar las decisiones de los árbitros o a encubrir faltas cometidas por sus equipos.

#### 19.2 JUEGO LIMPIO

19.2.1 Los participantes deben comportarse respetuosa y cortésmente en el espíritu del juego limpio, no sólo hacia los árbitros, sino también hacia los demás oficiales, adversarios, compañeros de equipo y espectadores.

19.2.2 Se permite la comunicación entre miembros del equipo durante el encuentro.

### 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 al nivel de sanción.

Esto se hace en dos pasos:

- i. Paso 1: formulando una advertencia verbal a través del capitán;
- ii. 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 el equipo) ha alcanzado el nivel de sanción para el partido. Se registra en el acta del encuentro, pero no tiene consecuencias inmediatas

#### 20.2 CONDUCTA INCORRECTA QUE CONLLEVA SANCION

La conducta incorrecta de algún miembro del equipo hacia oficiales, adversarios, compañeros de equipo o espectadores, se clasifica en tres categorías de acuerdo con el grado de la ofensa.

20.2.1 Conducta grosera: acción contraria 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 Agresión: 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.

##### 20.3.1 Castigo

La primera conducta grosera en el partido por cualquier miembro de un equipo se sanciona con un punto y el saque para el adversario.

##### 20.3.2 Expulsión

20.3.2.1 Un miembro del equipo que es sancionado con expulsión no podrá jugar durante el resto del set; debe ser sustituido legalmente e inmediatamente si está en el campo de juego y debe permanecer sentado en el área de castigo sin otras consecuencias.

20.3.2.2 La primera conducta injuriosa por un miembro del equipo se sanciona con expulsión sin otras consecuencias.

20.3.2.3 La segunda conducta grosera en el mismo partido por un mismo miembro del equipo se sanciona con expulsión sin otras consecuencias.

#### 20.3.3 Descalificación

20.3.3.1 Un miembro del equipo que es sancionado con descalificación debe ser sustituido legalmente e inmediatamente si está en el campo de juego y debe abandonar el Área de Control de la Competencia por el resto del partido sin otras consecuencias. El primer ataque físico o intento o amenaza de agresión se sanciona con descalificación sin otras consecuencias.

20.3.3.2 La segunda conducta injuriosa en el mismo partido por un mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin otras consecuencias.

20.3.3.3 La tercera conducta grosera en el mismo partido por un mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin otras consecuencias.

### 20.4 APLICACION DE SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA

20.4.1 Todas las sanciones por faltas de conducta son sanciones individuales, tienen validez para todo el partido y se registran en el acta.

20.4.2 La repetición de una falta de conducta por el mismo miembro de un equipo en el mismo partido es sancionada progresivamente (el miembro del equipo recibe una sanción mayor por cada falta de conducta sucesiva).

20.4.3 Una expulsión o descalificación debida a una conducta injuriosa o agresión no requiere de una sanción previa.

### 20.5 CONDUCTA INCORRECTA ANTES Y ENTRE LOS SETS

Cualquier falta de conducta que haya ocurrido antes o entre sets se sanciona de acuerdo a la Regla 20.3 y las sanciones se aplican en el set siguiente.

### 20.6 RESUMEN DE CONDUCTAS INCORRECTAS Y EL USO DE LAS TARJETAS

Amonestación: no es sanción– Paso 1: advertencia verbal

Paso 2: se muestra Tarjeta Amarilla

Castigo: es sanción – se muestra Tarjeta Roja.

Expulsión: es sanción – se muestran las Tarjetas Roja y Amarilla juntas

Descalificación: es sanción – se muestran las Tarjetas Roja y Amarilla separadas

## SECCION 2 LOS ARBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y SEÑALES MANUALES

### Capítulo 7 ARBITROS

#### 21. CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

---

##### 21.1 COMPOSICION

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

- a. el 1er. árbitro,
- b. el 2do. árbitro (si lo hay),
- c. el anotador.

Su ubicación se muestra en el Diagrama 8.

##### 21.2 PROCEDIMIENTOS

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

21.2.1.1 el 1er. árbitro hace la señal para autorizar el saque que inicia la jugada

21.2.1.2 el 1er. ó 2do. árbitro señalan el fin de una jugada, a condición que estén seguros que una falta fue cometida y conocen su naturaleza.

21.2.2 pueden pitar durante una interrupción de juego para indicar que autorizan o rechazan alguna petición de los equipos.

21.2.3 inmediatamente después que los árbitros pitan señalando que una jugada ha sido completada, deben indicar con las señas manuales oficiales:

21.2.3.1 si la falta es pitada por el 1<sup>st.</sup> árbitro, indicará en el siguiente orden:

- a. el equipo que saca,
- b. la naturaleza de la falta,
- c. el/los jugador/es causante/s de la falta (cuando sea necesario).

21.2.3.2 Si la falta es pitada por el 2do. árbitro, indicará:

- a. la naturaleza de la falta,
- b. el/los jugador/es causante/s de la falta (cuando sea necesario),
- c. el equipo que saca, siguiendo la señal manual del 1er. árbitro.

En este caso, el 1er. árbitro no indica ni la naturaleza de la falta ni el jugador en falta, sino sólo el equipo que saca.

21.2.3.3 En el caso de una doble falta, ambos árbitros señalarán en orden:

- a. la naturaleza de la falta,
- b. os jugadores en falta (si es necesario).

El próximo equipo que saca es entonces determinado por el 1er. árbitro.

#### 22. 1er. ARBITRO

---

##### 22.1 LOCALIZACION

El primer árbitro lleva a cabo sus funciones de pie, en la silla del árbitro situada a un extremo de la red en el lado opuesto al anotador.

Su visión debe estar aproximadamente a 50 cm sobre el borde superior de la red.

## 22.2 COMPETENCIAS

22.2.1 El 1er. árbitro dirige el encuentro de principio a fin. Tiene autoridad sobre todos los miembros del cuerpo arbitral y miembros de los equipos.

Durante el partido sus decisiones son finales. Tiene autoridad para revocar las decisiones de los demás miembros del cuerpo arbitral si estima que son equivocadas.

Puede incluso sustituir a un miembro del cuerpo arbitral si considera que no está desempeñando correctamente sus funciones.

22.2.2 También controla el trabajo de los recoge balones.

22.2.3 Tiene facultad para decidir toda cuestión sobre el juego, inclusive aquellas no previstas en las Reglas.

22.2.4 No debe permitir ninguna discusión respecto a sus decisiones.

No obstante, a solicitud del capitán en juego, el 1er. árbitro ofrecerá una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas en las que haya basado su decisión.

Si el capitán en juego está en desacuerdo con la explicación y opta por protestar contra tal decisión, debe reservarse inmediatamente el derecho a registrar la protesta al finalizar el partido. El 1er. árbitro debe autorizar este derecho del capitán en juego.

22.2.5 El 1er. árbitro es responsable de determinar antes y durante el encuentro, si los útiles del área de juego y las condiciones satisfacen los requisitos para jugar.

## 22.3 RESPONSABILIDADES

22.3.1 Antes del comienzo del partido, el 1er. árbitro:

22.3.1.1 inspecciona las condiciones del área de juego, los balones y otros útiles de juego;

22.3.1.2 realiza el sorteo con los capitanes de los equipos;

22.3.1.3 controla el calentamiento de los equipos.

22.3.2 Durante el encuentro, está autorizado a:

22.3.2.1 efectuar advertencias a los equipos;

22.3.2.2 sancionar faltas de conducta y

demoras;

22.3.2.3 Decidir sobre:

- a. las faltas del sacador;
- b. las faltas en el toque del balón;
- c. las faltas por encima de la red y las faltas de toque de red de los jugadores, principalmente en el lado del atacante;
- d. el balón que atraviesa completamente el espacio inferior por debajo de la red;
- e. el balón que cruza la red total o parcialmente por fuera del espacio de paso hacia el campo adversario o toca la antena sobre su lado del campo de juego;
- f. el balón de saque o el 3er toque que pasa por encima o por fuera de la antena en su lado del campo.

22.3.3 Al final del partido, controla la hoja del encuentro y la firma.

## 23. 2do. ARBITRO (SI NO ESTÁ DESIGNADO – SUS COMPETENCIAS Y RESPONSABILIDADES SERAN ATRIBUIDAS AL 1ER ARBITRO)

### 23.1 LOCALIZACION

El 2do. árbitro cumple sus funciones de pie fuera de la cancha, cerca del poste, del lado opuesto y de frente al 1er. árbitro.

## 23.2 COMPETENCIAS

23.2.1 El 2do. árbitro es el asistente del 1er. árbitro, pero también posee su propio ámbito de jurisdicción.

Si el 1er. árbitro no puede continuar con su trabajo, el 2do. árbitro puede reemplazarlo.

23.2.2 Puede, sin tocar el silbato, señalar también faltas que no sean de su rango de jurisdicción, pero no debe insistir con ellas al 1er. árbitro.

23.2.3 Controla el trabajo de/los anotador/es.

23.2.4 Controla los jugadores en las áreas de calentamiento.

23.2.5 Autoriza las interrupciones regulares de juego, controla su duración y rechaza las solicitudes improcedentes.

23.2.6 Controla el número de tiempos de descanso y sustituciones usadas por cada equipo, y avisa de la 2da sustitución al 1er. árbitro y al capitán correspondiente

23.2.7 En el caso de lesión de un jugador, autoriza una sustitución excepcional u otorga los 3 minutos de tiempo de recuperación.

23.2.8 Verifica el estado de la nieve. También comprueba durante el partido que los balones conserven las condiciones reglamentarias requeridas.

## 23.3 RESPONSABILIDADES

23.3.1 Al comienzo de cada set, en los cambios de campo durante el set decisivo y cada vez que sea necesario, el 2do. árbitro verifica que las posiciones de los jugadores en la cancha coincidan con la hoja de rotación inicial

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

23.3.2.1 la interferencia debido a la penetración dentro del campo adversario, y el espacio por debajo de la red;

23.3.2.2 las faltas de posición del equipo receptor;

23.3.2.3 las faltas de toque de red del jugador, principalmente del lado del bloqueador y el contacto con la antena de su lado del campo;

23.3.2.4 El contacto del balón con un objeto externo;

23.3.2.5 El contacto del balón con la nieve cuando el 1er. árbitro no está en posición de ver tal contacto;

23.3.2.6 El balón que cruza la red total o parcialmente por fuera del espacio de paso hacia el campo contrario o toca la antena en su lado del campo;

23.3.2.7 el balón de saque o el 3er toque que pasa por encima o por fuera de la antena sobre su lado del campo.

23.3.3 Al final del partido, controla y firma la hoja del encuentro.

## 24. ANOTADOR

---

### 24.1 LOCALIZACION

El anotador desempeña sus funciones sentado ante la mesa del anotador, en el lado opuesto y de frente al 1er. árbitro.

### 24.2 RESPONSABILIDADES

Completa el acta del encuentro de acuerdo con las Reglas, cooperando con el 1er. o 2do. árbitro.

Realiza señales a los árbitros en cumplimiento de sus responsabilidades.

#### 24.2.1 Antes del comienzo del partido y del set, el anotado:

24.2.1.1 Registra los datos del partido y de los equipos conforme al procedimiento vigente y obtiene las firmas de los capitanes;

24.2.1.2 registra la formación inicial de cada equipo de acuerdo con la hoja de rotación inicial;

Si no recibe a tiempo las hojas de rotación iniciales, debe inmediatamente notificar este hecho al 2do. árbitro.

#### 24.2.2 Durante el partido, el anotador:

24.2.2.1 opera el marcador manual en la tabla de anotadores;

24.2.2.2 registra los puntos marcados;

24.2.2.3 controla el orden de saque de cada equipo e indica cualquier error a los árbitros inmediatamente después del golpe de saque;

24.2.2.4 notifica a los árbitros si una solicitud de interrupción regular de juego es improcedente;

24.2.2.5 Anuncia a los árbitros los cambios de campo y la finalización de los sets;

24.2.2.6 registra las amonestaciones por faltas de conducta, las sanciones y solicitudes improcedentes;

24.2.2.7 registra todo otro hecho, bajo instrucción del 1er. o 2do. árbitro, por ejemplo: sustituciones excepcionales, tiempo para recuperación, interrupciones prolongadas, interferencias externas, etc.

24.2.2.8 Controla el intervalo entre sets.

#### 24.2.3 Al final del partido, el anotador:

24.2.3.1 registra el resultado final;

24.2.3.2 en el caso de una protesta, con la autorización previa del 1er. árbitro, escribe o permite escribir al capitán del equipo, en el acta una declaración de los hechos protestados;

24.2.3.3 Después de firmar el acta, obtiene las firmas de los capitanes de los equipos y la de los árbitros.

## 25. SEÑALES OFICIALES

---

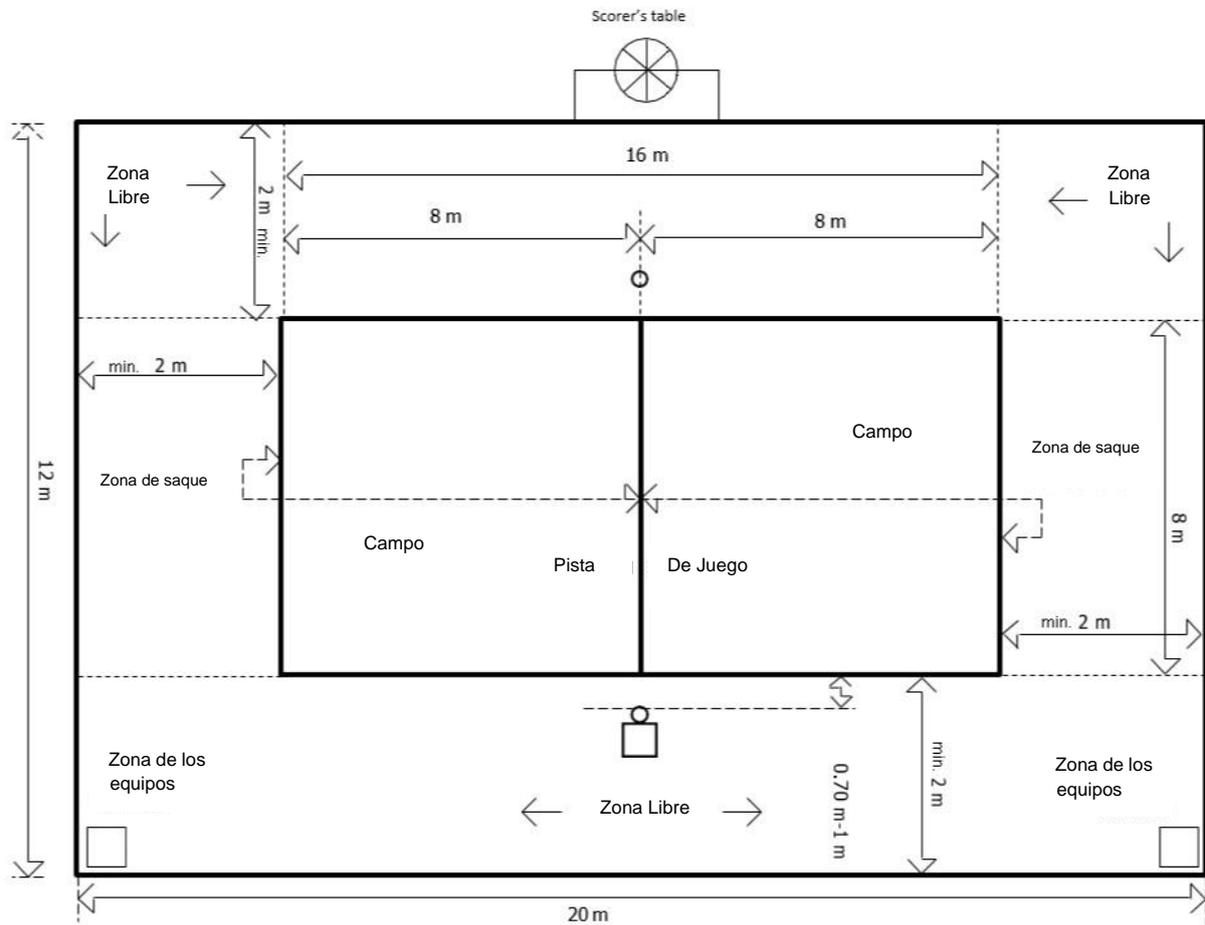
### 25.1 SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ARBITROS

Los árbitros deben indicar, mediante las señas manuales oficiales, la razón de haber usado el silbato (la naturaleza de la falta pitada o el propósito de la interrupción autorizada). La seña debe ser mantenida por un momento y, si es realizada con una mano, debe ser la correspondiente al lado del equipo que cometió la falta o efectuó la solicitud

## SECCION 3 DIAGRAMAS

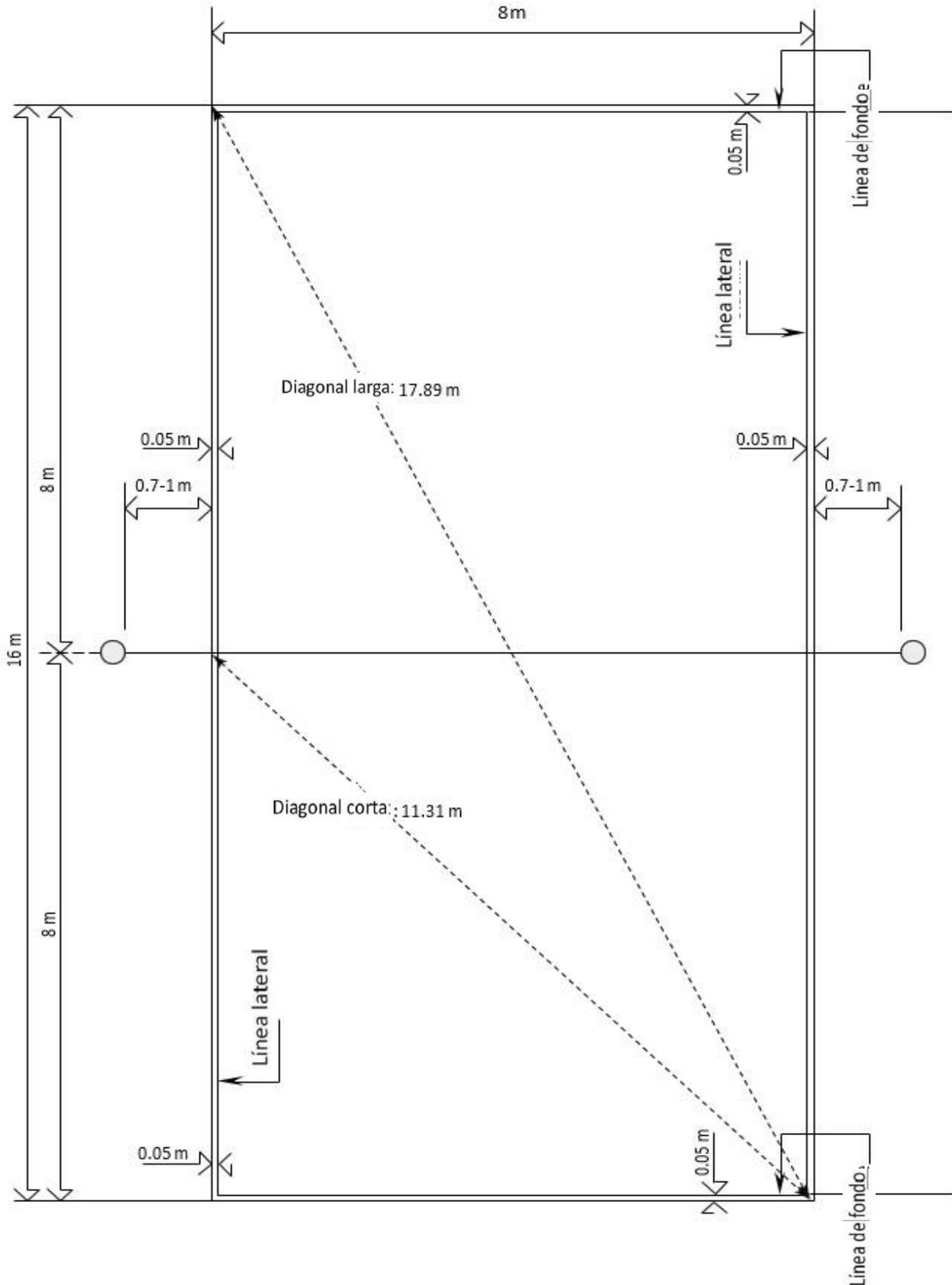
### 1. EI AREA DE JUEGO

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



## 2. PISTA DE JUEGO

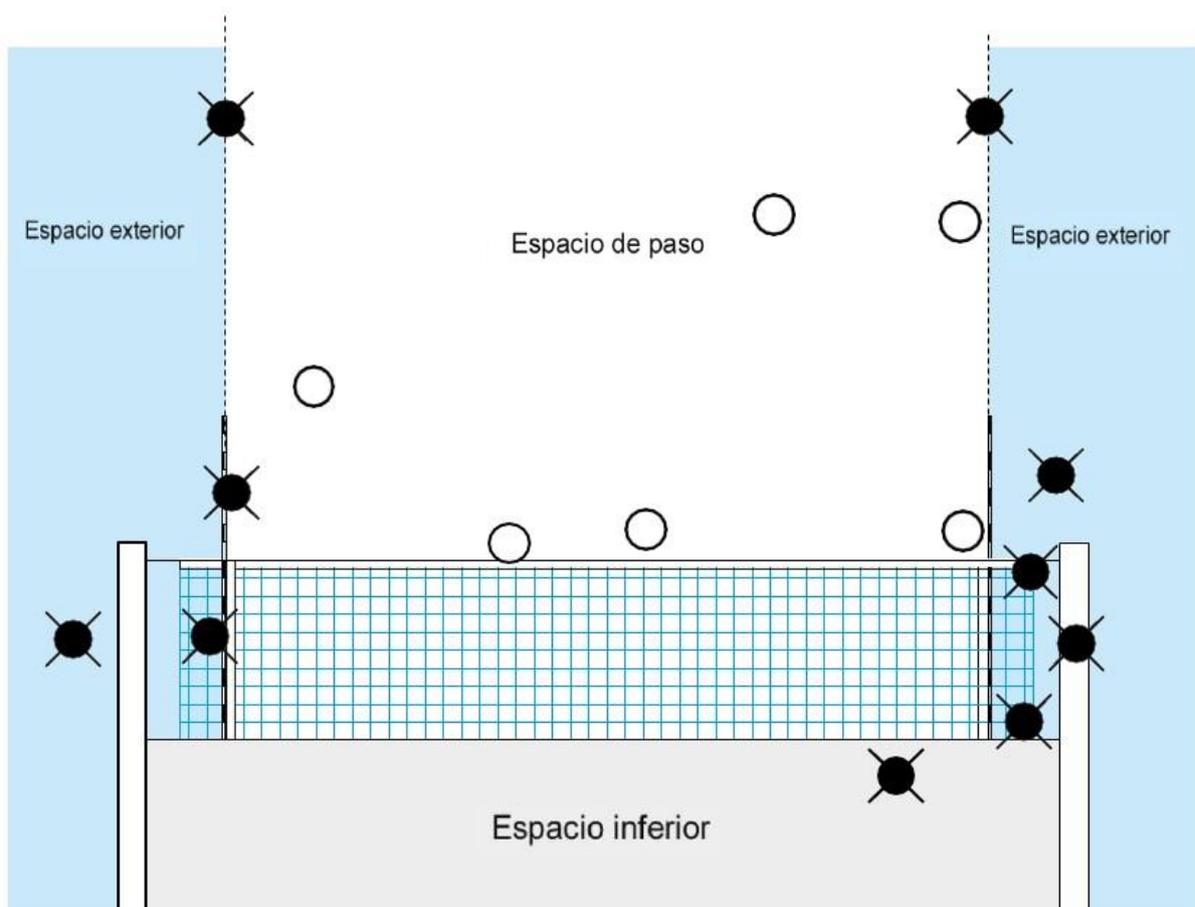
Reglas relacionadas: 1.1, 1.3, 2.5





#### 4. BALON CRUZANDO EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA LA CANCHA DEL Oponente

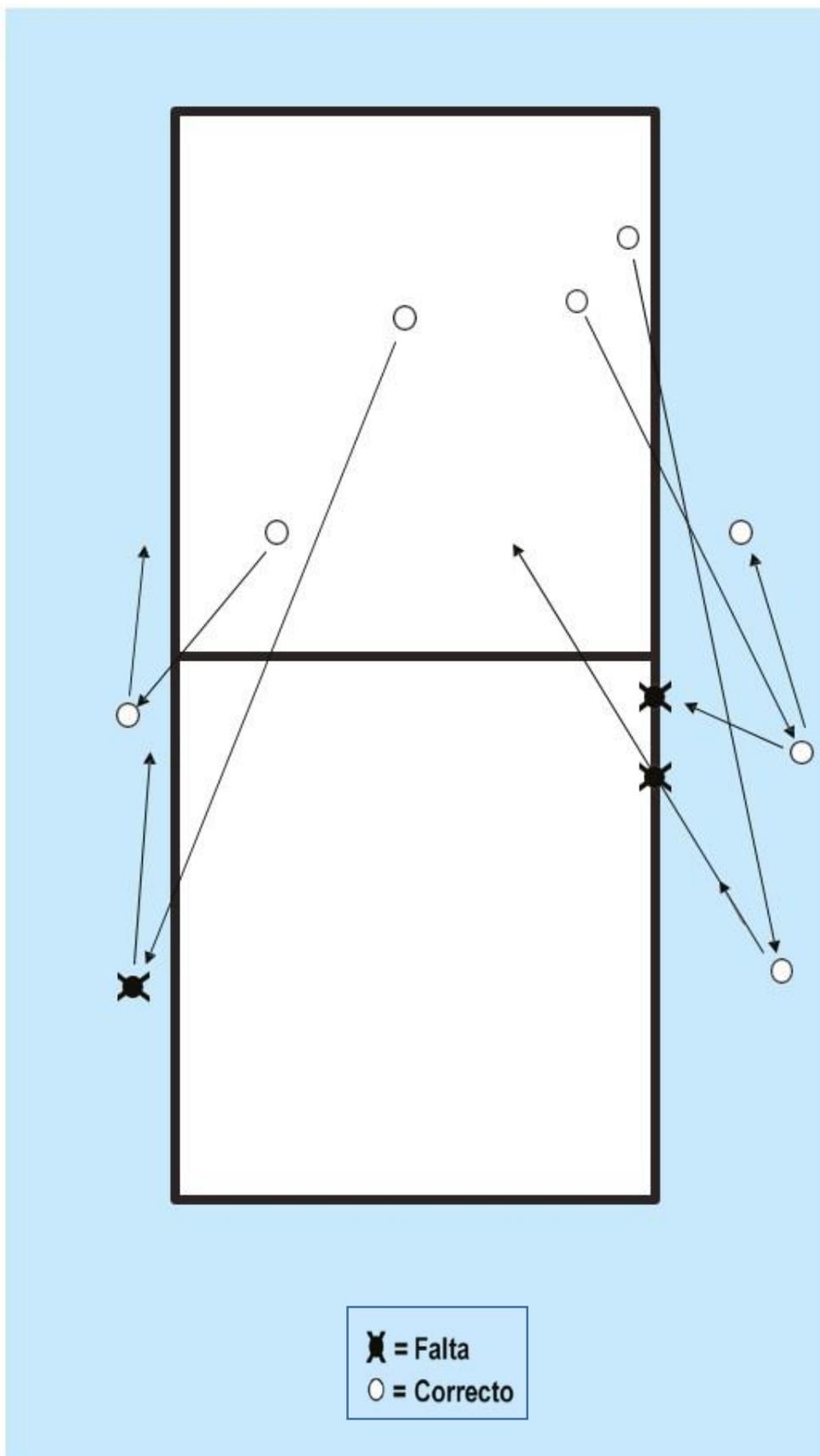
Reglas relacionadas: 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 23.3.2.4, 26.2.1.3, 26.2.1.7



● = Falta  
○ = Paso correcto

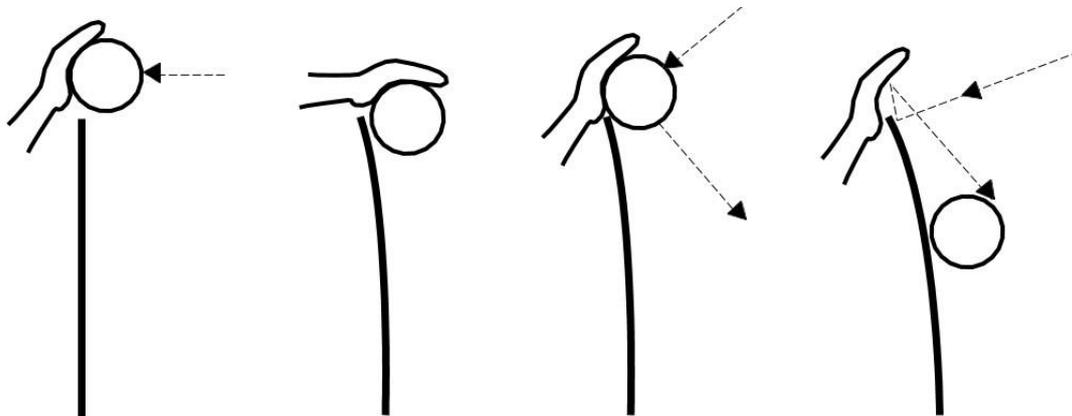
## 5. BALON CRUZANDO EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA LA ZONA LIBRE DEL Oponente ZONE

Reglas relacionadas: 10.1.2, 10.1.2.1



6. BLOQUEO COMPLETADO

Regla relacionada: 14.1.3



El balón está encima de la red

El balón está por debajo del borde superior de la red

El balón toca la red

El balón rebota en la red

7. ADVERTENCIAS Y ESCALAS DE SANCIONES Y SUS CONSECUENCIAS

7.1 AMONESTACION Y SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA

Regla relacionada: 20

CATEGORÍAS	OCURENCIA	IMPUTADO	SANCIÓN	TARJETAS	CONSECUENCIA
<b>CONDUCTA INCORRECTA MENOR</b>	Paso 1	Cualquier miembro	No se considera una sanción	Ninguna	Prevención solamente
	Paso 2			Amarilla	
	Reiteración en cualquier momento		Castigo	igual que abajo	Igual que abajo
<b>CONDUCTA GROSERA</b>	Primera	Cualquier miembro	Castigo	Roja	Un punto y el saque para el adversario
	Segunda	Mismo miembro	Expulsión	Roja y Amarilla juntas	El jugador debe dejar el área de juego y permanecer en el área de castigo por el resto del set
	Tercera	Mismo miembro	Descalificación	Roja y amarilla separadas	El jugador debe dejar el área de Control de la Competencia por el resto del partido
<b>CONDUCTA INJURIOSA (OFENSIVA)</b>	Primera	Cualquier miembro	Expulsión	Roja y Amarilla juntas	El jugador debe dejar el área de juego y permanecer en el área de castigo por el resto del set
	Segunda	Mismo miembro	Descalificación	Roja y amarilla separadas	El jugador debe dejar el área de Control de la Competencia por el resto del partido
<b>AGRESIÓN</b>	Primera	Cualquier miembro	Descalificación	Roja y amarilla separadas	El jugador debe dejar el área de Control de la Competencia por el resto del partido

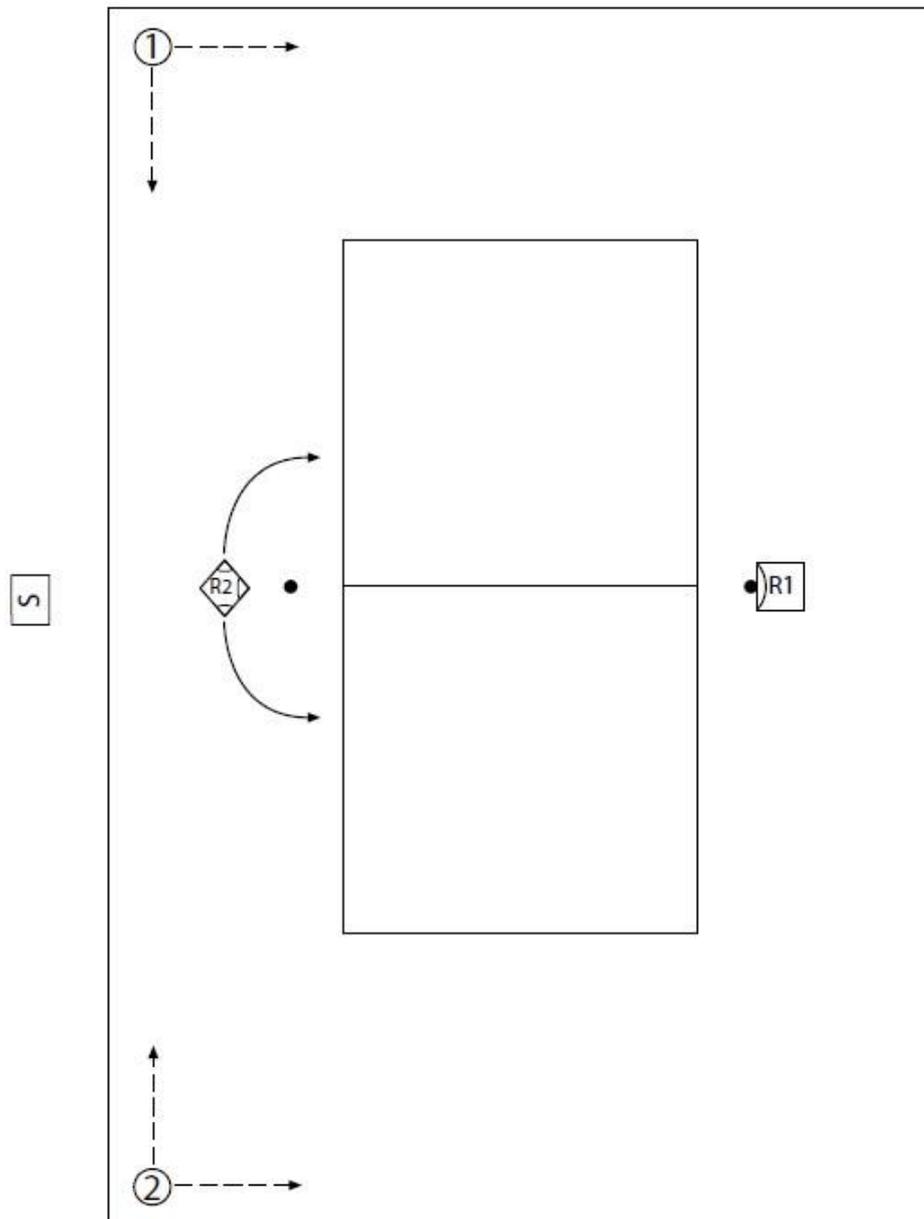
7.2 AMONESTACIONES POR DEMORA SIMBOLOS Y SANCIONES

Regla relacionada: 16.2

CATEGORÍAS	OCURENCIA	IMPUTADO	ADEVERTENCIA/SANCIÓN	TARJETAS	CONSECUENCIA
DEMORA	Primera	Cualquier miembro	Amonestación por Demora	Señal manual No. 25 con Tarjeta Amarilla	Prevención – sin Castigo
	Segunda y siguientes	Cualquier miembro	Castigo por Demora	Señal manual No.25 con Tarjeta Roja	Un punto y el saque para el adversario

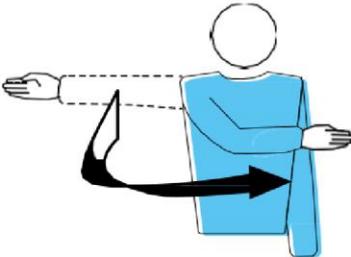
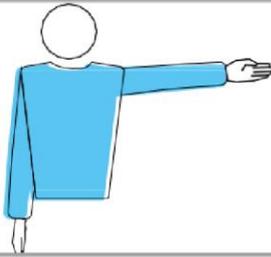
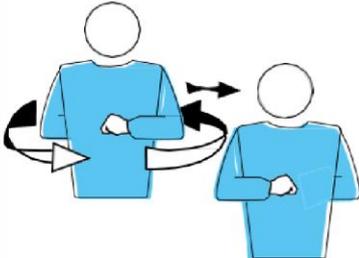
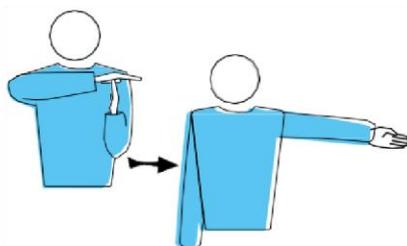
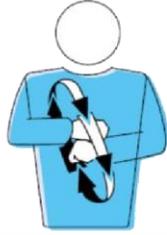
## 8. LOCALIZACION DEL EQUIPO ARBITRAL Y SUS ASISTENTES

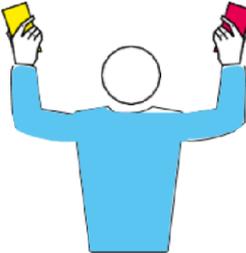
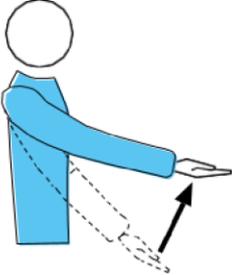
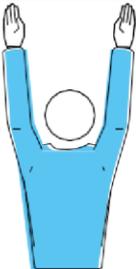
Reglas relacionadas: 3.3, 21.1, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

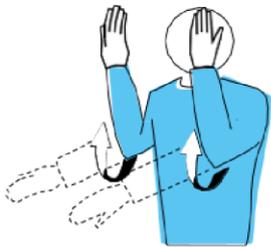
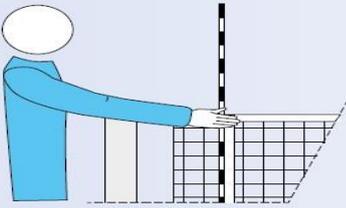
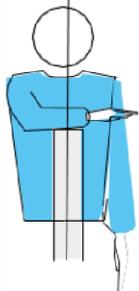


- R1 = Primer Arbitro
- ◊ R2 = Segundo Arbitro
- S = Anotador
- ① = Recogebalones (números 1-2)

## 9. SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ARBITROS

- 9.1 **AUTORIZACION PARA EL SAQUE**  
Reglas Relevantes: 12.3, 22.2.1.1  
Mover la mano para indicar la dirección del saque
- 
- 
- 9.2 **EQUIPO QUE SACO**  
Reglas relacionadas : 12.3, 21.2.3.1a, 21.2.3.2c, 21.2.3.3  
Extender el brazo del lado del equipo que deberá sacar
- 
- 
- 9.3 **CAMBIO DE CAMPO**  
Regla Relevante: 18.2  
Levantar los antebrazos sobre el pecho y espalda y girarlos alrededor del cuerpo
- 
- 
- 9.4 **TIEMPO DE DESCANSO**  
Regla Relevante: 15.4.1  
Colocar la palma de una mano sobre los dedos de la otra, mantener verticalmente (formando una T) e indicar el equipo solicitante
- 
- 
- 9.5 **SUSTITUCION**  
Reglas Relevantes: 15.5.1, 15.8  
Movimiento circular de los antebrazos uno alrededor del otro
- 
- 
- 9.6 **AMONESTACION POR CONDUCTA INCORRECTA**  
Regla Relevante: 20.1, 20.5  
Mostrar una tarjeta amarilla para amonestar
- 
- 
- 9.7 **CASTIGO POR CONDUCTA INCORRECTA**  
Reglas Relevantes: 20.3.1, 20.5  
Mostrar una tarjeta roja para el castigo
- 

9.8	<p><b>EXPULSION</b></p> <p>Reglas Relevantes: 20.3.2, 20.5</p> <p>Mostrar ambas tarjetas juntas para la expulsión</p>	
9.9	<p><b>DESCALIFICACION</b></p> <p>Reglas Relevantes: 20.3.3, 20.5</p> <p>Mostrar ambas tarjetas separadas para la descalificación</p>	
9.10	<p><b>FIN DE SET (O PARTIDO)</b></p> <p>Reglas Relevantes: 6.2, 6.3</p> <p>Cruzar los antebrazos sobre el pecho, con las manos abiertas</p>	
9.11	<p><b>BALON NO SOLTADO O LANZADO PARA EL GOLPE DE SAQUE</b></p> <p>Regla Relevante: 12.4.1</p> <p>Levantar el brazo extendido, con la palma de la mano hacia arriba</p>	
9.12	<p><b>DEMORA EN EL SAQUE</b></p> <p>Regla Relevante: 12.4.4</p> <p>Levantar ocho dedos, abiertos y desplegados</p>	
9.13	<p><b>FALTA DE BLOQUEO</b></p> <p>Reglas Relevantes: 12.5, 14.5, 14.6.3</p> <p>Levantar ambos brazos verticalmente, con las palmas hacia adelante</p>	
9.14	<p><b>FALTA DE ROTACION</b></p> <p>Reglas Relevantes: 7.7, 1</p> <p>Hacer un movimiento circular con el dedo indice</p>	

9.15	<p><b>BALON "DENTRO"</b></p> <p>Regla Relevante: 8.3 6.1.1.1</p> <p>Apuntar el brazo y los dedos hacia el piso</p>	
9.16	<p><b>BALON "FUERA"</b></p> <p>Reglas Relevantes: 8.4.1, 13.2.2</p> <p>Levantar los antebrazos verticalmente, con las manos abiertas y las palmas hacia el cuerpo</p>	
9.17	<p><b>RETENCION</b></p> <p>Reglas Relevantes: 6.1.2, 9.3.3, 23.3.2.3b</p> <p>Levantar lentamente el antebrazo, con la palma de la mano hacia arriba</p>	
9.18	<p><b>DOBLE GOLPE</b></p> <p>Reglas Relevantes: 6.1.2, 9.1.1, 9.3.4, 22.3.2.3b</p> <p>Levantar dos dedos abiertos y desplegados</p>	
9.19	<p><b>CUATRO GOLPES</b></p> <p>Reglas Relevantes: 9.3.1,</p> <p>Levantar cuatro dedos abiertos y desplegados</p>	
9.20	<p><b>TOQUE DE RED POR UN JUGADOR – BALON DE SAQUE QUE TOCA LA RED ENTRE LAS ANTENAS Y NO PASA EL PLANO VERTICAL DE LA RED</b></p>	
	<p>Reglas Relevantes: 15.2.1</p> <p>Indicar el lado correspondiente de la red con la mano respectiva</p>	
9.21	<p><b>REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED</b></p>	
	<p>Reglas Relevantes: 11.4.1, 13.2.1</p> <p>Colocar una mano sobre la red, con la palma hacia abajo</p>	

9.22 FALTA EN EL GOLPE DE ATAQUE ATTACK

- 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 están 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



9.23 PENETRACION EN EL ESPACIO RIVAL  
BALON QUE CRUZA EL ESPACIO INFERIOR DE PASO O  
EL JUGADOR AL SAQUE TOCA LA PISTA (LINEA DE FONDO) O  
EL SACADOR PISA FUERA DE LA PISTA EN EL MOMENTO DEL GOLPEO EN EL SAQUE

Reglas relacionadas: 8.4.5, 11.2.1, 12.4.3, 23.3.2.1

Apuntar a la pista debajo de la red o la respectiva línea de fondo



9.24 DOBLE FALTA Y REPETICION

Reglas relacionadas: 6.1.2.2, 12.4.5

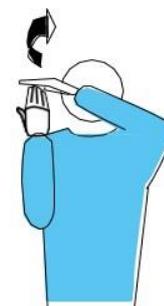
Levantar ambos pulgares verticalmente



9.25 BALON TOCADO

Reglas relacionadas: 15.5.5, 16.2.2, 16.2.3

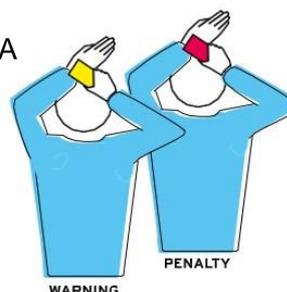
Frotar con la palma de la mano los dedos de la otra sostenida verticalmente.



9.26 AMONESTACION POR DEMORA / CASTIGO POR DEMORA

Reglas relacionadas: 14.6.4

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



## SECCION 4 DEFINICIONES

### AREA DE CONTROL/COMPETICION

El Área de Competición/Control es un pasillo alrededor del área de juego y la zona libre, que incluye todos los espacios más allá 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: Zona 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

El espacio externo es en el plano vertical de la red fuera del espacio de paso y el espacio inferior.

### FALTA

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

### RECOGEBALONES

Hay un personal cuyo trabajo es permitir que fluya el juego, lanzando el balón al sacador entre jugadas.

### JUGADA- PUNTO

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

### INTERVALO

Es el tiempo entre sets.

### 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.