



REGLAS OFICIALES DE BEACH VOLEIBOL 2021-2024

Aprobadas por el 37^{vo} Congreso Mundial de la FIVB 2021

Reglas Oficiales de Beach Voleibol 2021-2024

Publicadas por la FIVB en 2021 – www.fivb.com

Diseño, diagramación e ilustraciones: © FIVB 2021



REGLAS OFICIALES DE BEACH VOLEIBOL 2021-2024

Aprobadas por el 37^{vo} Congreso Mundial de la FIVB 2021

A ser implementadas en todas las competencias a partir del 1^o de Enero de 2022

CONTENID

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	7
PARTE 1: FILOSOFÍA DE LAS REGLAS Y EL ARBITRAJE	8
PARTE 2 - SECCIÓN 1: JUEGO	11
CAPÍTULO 1: INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO	12
1 AREA DE JUEGO.....	12
1.1 DIMENSIONES.....	12
1.2 SUPERFICIE DE JUEGO	12
1.3 LÍNEAS DE LA CANCHA.....	13
1.4 ZONAS Y ÁREAS.....	13
1.5 CLIMA.....	13
1.6 ILUMINACIÓN.....	13
2 RED 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 UTILES COMPLEMENTARIOS.....	15
3 BALONES.....	15
3.1 CARACTERÍSTICAS.....	15
3.2 UNIFORMIDAD DE LOS BALONES.....	15
3.3 SISTEMA DE CUATRO BALONES.....	15
CAPÍTULO 2: PARTICIPANTES	16
4 EQUIPOS.....	16
4.1 COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS.....	16
4.2 UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS.....	16
4.3 INDUMENTARIA.....	16
4.4 CAMBIO DE INDUMENTARIA.....	17
4.5 OBJETOS PROHIBIDOS.....	17
5 RESPONSABLES DE LOS EQUIPOS.....	17
5.1 CAPITÁN.....	17

CAPÍTULO 3: FORMATO DE JUEGO**19**

6	PARA ANOTAR UN PUNTO, GANAR UN SET Y EL PARTIDO	19
6.1	PARA ANOTAR UN PUNTO	19
6.2	PARA GANAR UN SET	20
6.3	PARA GANAR EL PARTIDO	20
6.4	NO PRESENTACIÓN Y EQUIPO INCOMPLETO.....	20
7	ESTRUCTURA DEL JUEGO	20
7.1	SORTEO.....	20
7.2	SESIÓN DE CALENTAMIENTO OFICIAL.....	21
7.3	FORMACIÓN INICIAL DE LOS EQUIPOS	21
7.4	POSICIONES.....	21
7.5	FALTAS DE POSICIÓN	21
7.6	ORDEN DE SAQUE	21
7.7	FALTA EN EL ORDEN DE SAQUE	21

CAPÍTULO 4: ACCIONES DE JUEGO**22**

8	SITUACIONES DE 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	JUEGO CON EL BALÓN.....	23
9.1	TOQUES POR EQUIPO	23
9.2	CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE	24
9.3	FALTAS EN EL TOQUE DEL BALÓN	24
10	BALÓN 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	JUGADOR EN LA RED	25
11.1	REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED	25
11.2	PENETRACION EN EL ESPACIO, CAMPO Y/O ZONA LIBRE ADVERSARIA.....	25
11.3	CONTACTO CON LA RED.....	25
11.4	FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED	26
12	SAQUE	26
12.1	PRIMER SAQUE EN UN SET	26
12.2	ORDEN DE SAQUE	26
12.3	AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE	27
12.4	EJECUCIÓN DEL SAQUE.....	27

12.5	PANTALLA.....	27
12.6	FALTAS COMETIDAS DURANTE EL SAQUE.....	27
13	GOLPE DE ATAQUE.....	28
13.1	CARACTERÍSTICAS DEL GOLPE DE ATAQUE.....	28
13.2	FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE.....	28
14	BLOQUEO.....	28
14.1	EL BLOQUEO.....	28
14.2	TOQUE DE BLOQUEO.....	29
14.3	BLOQUEO DENTRO DEL ESPACIO ADVERSARIO.....	29
14.4	BLOQUEO Y TOQUES DEL EQUIPO.....	29
14.5	BLOQUEO DEL SAQUE.....	29
14.6	FALTAS DE BLOQUEO.....	29

CAPÍTULO 5: INTERRUPCIONES, DEMORAS E INTERVALOS	30
---	-----------

15	INTERRUPCIONES.....	30
15.1	NUMERO DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO.....	30
15.2	SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO.....	30
15.3	SOLICITUD DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO.....	30
15.4	TIEMPOS DE DESCANSO Y TIEMPOS TECNICOS.....	30
15.5	SOLICITUDES IMPROCEDENTES.....	31
16	DEMORAS DE JUEGO.....	31
16.1	TIPOS DE DEMORAS.....	31
16.2	SANCCIONES POR DEMORA.....	31
17	INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO.....	32
17.1	LESIÓN / ENFERMEDAD.....	32
17.2	INTERFERENCIA EXTERNA.....	32
17.3	INTERRUPCIONES PROLONGADAS.....	32
18	INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO.....	33
18.1	INTERVALOS.....	33
18.2	CAMBIOS DE CAMPO.....	33

CAPÍTULO 6: CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES 34

19 REQUERIMIENTOS DE CONDUCTA.....	34
19.1 CONDUCTA DEPORTIVA	34
19.2 JUEGO LIMPIO	34
20 CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES.....	34
20.1 CONDUCTA INCORRECTA MENOR.....	34
20.2 CONDUCTA INCORRECTA QUE CONDUCE A SANCIONES.....	35
20.3 ESCALA DE SANCIONES	35
20.4 FALTAS DE CONDUCTA ANTES Y ENTRE SETS	35
20.5 RESUMEN DE FALTAS DE CONDUCTA Y USO DE TARJETAS	36

PARTE 2 - SECCIÓN 2: LOS ÁRBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y SEÑALES MANUALES OFICIALES 37

CAPÍTULO 7: LOS ÁRBITROS 38

21 EQUIPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS.....	38
21.1 COMPOSICIÓN	38
21.2 PROCEDIMIENTOS	38
22 1 ^{er} ÁRBITRO.....	39
22.1 UBICACIÓN	39
22.2 AUTORIDAD	39
22.3 RESPONSABILIDADES.....	40
23 2 ^{do} ÁRBITRO	40
23.1 UBICACIÓN	40
23.2 AUTORIDAD	40
23.3 RESPONSABILIDADES.....	41
24 ÁRBITRO CHALLENGE.....	42
24.1 UBICACIÓN	42
24.2 RESPONSABILIDADES.....	42
25 ÁRBITRO DE RESERVA	42
25.1 UBICACIÓN	42
25.2 RESPONSABILIDADES.....	42
26 ANOTADOR.....	43
26.1 UBICACIÓN	43
26.2 RESPONSABILIDADES.....	43
27 ANOTADOR ASISTENTE	44
27.1 UBICACIÓN	44
27.2 RESPONSABILIDADES.....	44

28	JUECES DE LÍNEA.....	44
28.1	UBICACIÓN	44
28.2	RESPONSABILIDADES.....	45
29	SEÑALES OFICIALES.....	45
29.1	SEÑALES MANUALES DE LOS ÁRBITROS	45
29.2	SEÑALES CON BANDERA DE LOS JUECES DE LINEA	45

PARTE 2 - SECCIÓN 3: DIAGRAMAS 47

D1	EL AREA DE JUEGO.....	48
D2	EL CAMPO DE JUEGO.....	49
D3	DISEÑO DE LA RED	50
D4a	BALÓN QUE CRUZA EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA EL CAMPO ADVERSARIO	51
D4b	BALÓN QUE CRUZA EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA LA ZONA LIBRE ADVERSARIA.....	52
D5	PANTALLA.....	53
D6	BLOQUEO COMPLETADO.....	53
D7	AMONESTACIONES Y SANCIONES.....	54
D7a	AMONESTACIONES Y SANCIONES, ESCALAS Y CONSECUENCIAS	54
D7b	SANCIONES POR DEMORA, ESCALA Y CONSECUENCIAS	54
D8	UBICACIÓN DEL EQUIPO ARBITRAL Y SUS ASISTENTES	55
D9	SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS	56-62
D10	SEÑALES OFICIALES CON BANDERA DE LOS JUECES DE LINEA.....	63-64

PARTE 3: DEFINICIONES 65

INDICE 68



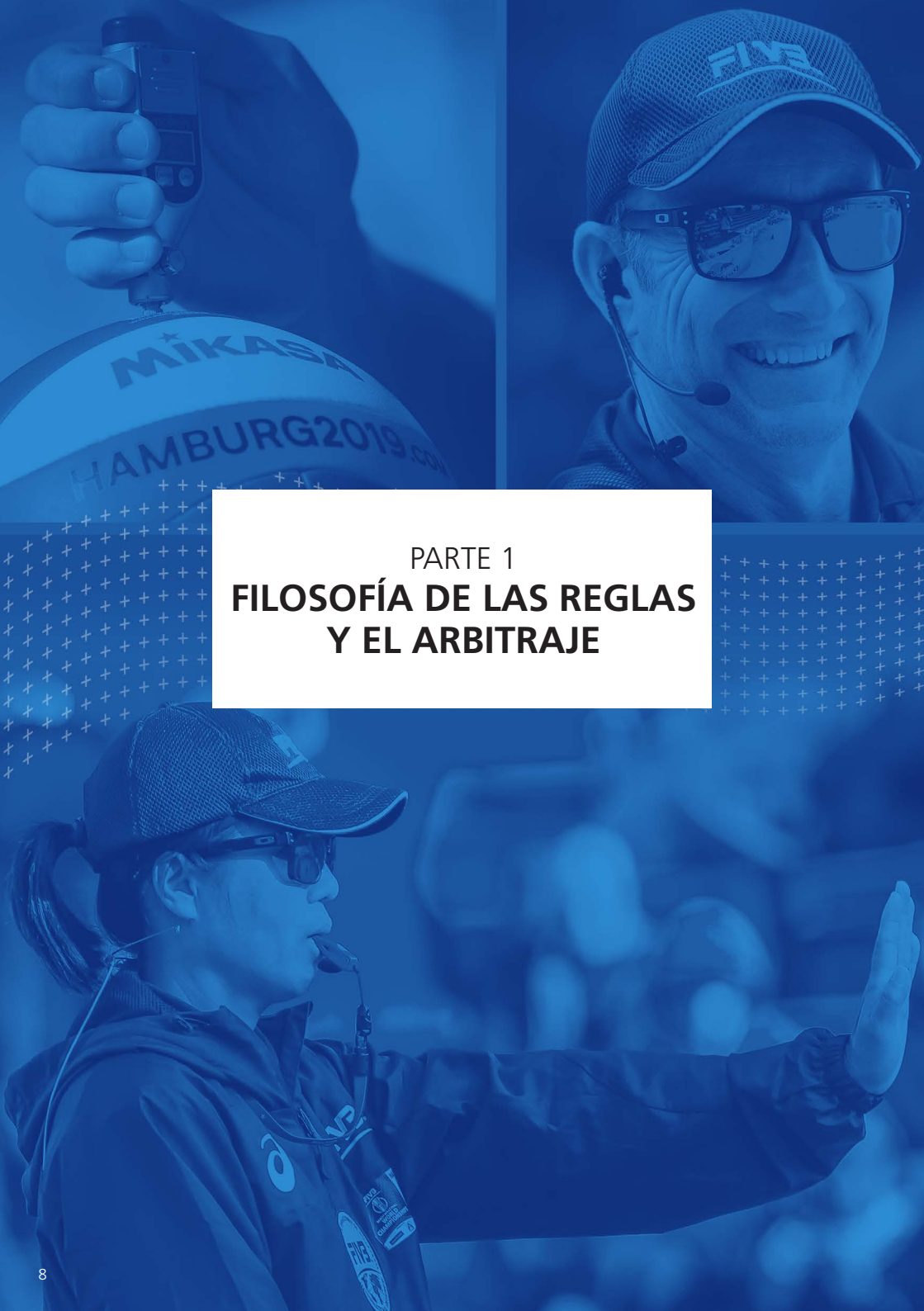


CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El Beach Voleibol es un deporte jugado por dos equipos en una cancha de arena dividida por una red.

El equipo tiene tres toques para devolver el balón (incluyendo el toque de bloqueo).

En el Beach Voleibol, el equipo que gana una jugada anota un punto (Sistema de Punto por Jugada). Cuando el equipo receptor gana una jugada, gana un punto y el derecho a sacar. El jugador que saca debe alternarse cada vez que esto ocurra.

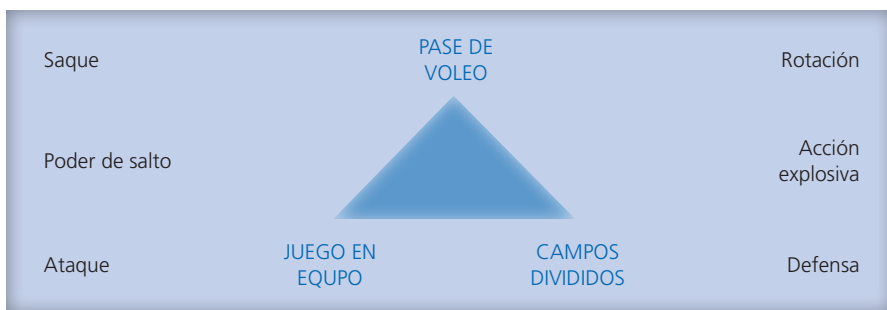


PARTE 1
**FILOSOFÍA DE LAS REGLAS
Y EL ARBITRAJE**

INTRODUCCIÓN

En todos los aspectos, el Beach Voleibol es uno de los deportes más exitosos y populares del mundo – tiene mayores cifras de audiencia de televisión, más seguidores en las redes sociales, mayor (y reciente) número de jugadores registrados y recreativos que casi cualquier otro deporte, y un imagen dinámica, limpia y colorida, que combina, sobre todo en los niveles competitivos, un festín visual y sonoro para satisfacer todos los paladares.

En pocas palabras, es **rápido**, es **emocionante** y la acción es **explosiva**. Sin embargo, la forma del beach voleibol comprende varios elementos cruciales superpuestos cuyas **interacciones** complementarias lo hacen único entre los juegos de jugada y crean un encanto especial para diferenciarlo de otras formas de este deporte.



EL BEACH VOLEIBOL DE LA FIVB ES UN DEPORTE COMPETITIVO

La competencia aprovecha las fuerzas latentes. Exhibe lo mejor en habilidad, espíritu, creatividad y estética. Las reglas están estructuradas para permitir **todas** estas cualidades. Los primeros exponentes del juego en las arenas de California aún lo reconocerían. Sin embargo, en los últimos años, la FIVB ha logrado grandes avances en la adaptación del juego a una audiencia moderna.

En este sentido, el Beach Voleibol ha conservado ciertos elementos distintivos y esenciales a lo largo de los años. Algunos de estos los comparte con otros juegos de red / balón / raqueta: Saque – Rotación (turnándose para sacar) – Ataque – Defensa – jugadores capaces de jugar en cualquier lugar de la cancha.

Pero el deporte ha avanzado. Hoy es más explosivo y más espectacular. Es rápido y fluido; tiene jugadores atléticos haciendo cosas sensacionales en la cancha en lugares llenos de gente. Además, el beach voleibol es único entre los juegos de red al insistir en que el balón esté en vuelo constante, un balón volador, y al permitir a cada equipo un grado de pase interno antes de que el balón deba ser devuelto a los adversarios, creando un intercambio amable del balón para producir igualdad de oportunidades para sumar puntos. En los últimos años, la FIVB ha realizado una inversión masiva en el uso de la tecnología, con su Sistema de Video Challenge que brinda equidad a los esfuerzos de los atletas y alienta filosofías que promueven el juego fluido para entretener al público, tanto en el lugar como en la pantalla. Los competidores utilizan este marco para disputar técnicas, tácticas y poder. El marco también permite a los jugadores una libertad de expresión para entusiasmar a los espectadores, y crear un espectáculo deportivo inigualable.

Y, como consecuencia, la imagen del Beach Voleibol es cada vez más buena.

EL TEXTO DE LAS REGLAS

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

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

Esta introducción se ha centrado en un principio en el Beach Voleibol como deporte competitivo, antes de comenzar a identificar las principales cualidades necesarias para un arbitraje exitoso.

EL ÁRBITRO DENTRO DE ESTE MARCO

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

Estar ubicado en el medio de ambas canchas de juego es un símbolo de equilibrio, que anima a los jugadores a confiar en las acciones del árbitro. Sin embargo, el árbitro debe ser un facilitador en lugar de un controlador, un director de orquesta en lugar de un dictador, un promotor eficiente en lugar de un castigador “eficiente”.

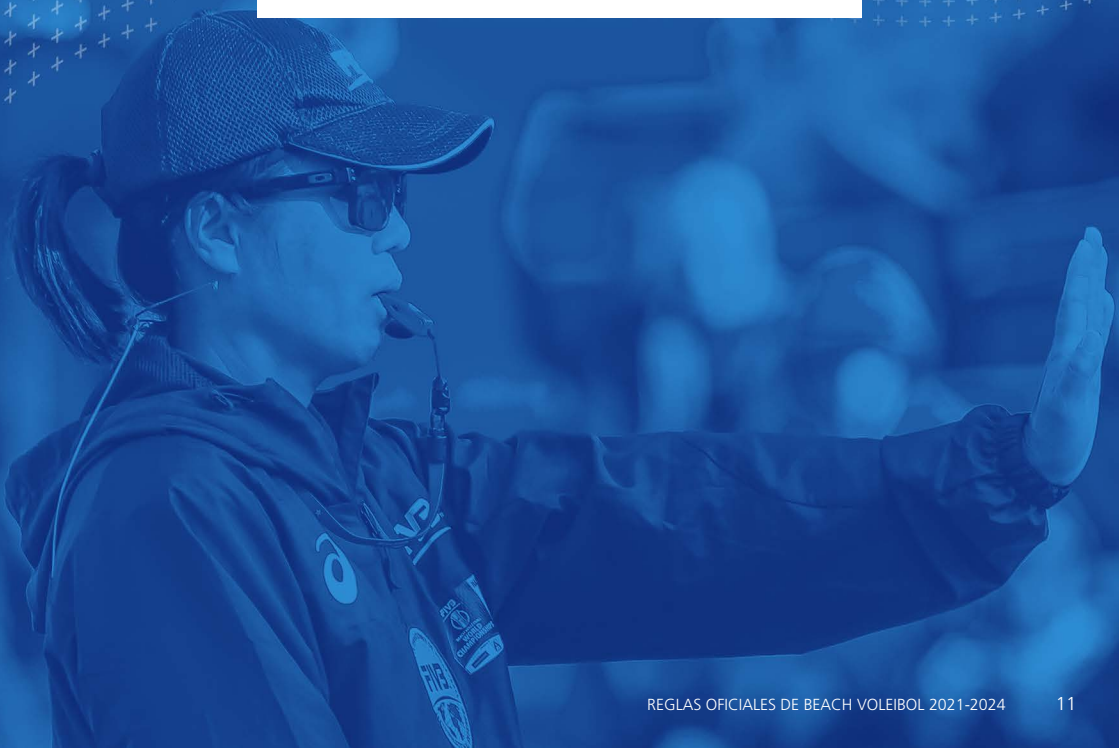
Al comprender la razón por la que se ha escrito una regla y al tener claro su propósito dentro del marco del “espectáculo”, el árbitro se convierte en una gran parte de la producción exitosa general, mientras permanece en gran parte en segundo plano e interviene solo cuando es necesario. Podemos decir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

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

Participe!
Mantenga el balón volando !
Entienda el juego !



PARTE 2
SECCIÓN 1: **JUEGO**



Capítulo 1 INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

Ver Reglas

1 AREA DE JUEGO

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

1.1, D1

1.1 DIMENSIONES

- 1.1.1 El campo de juego es un rectángulo de 16 x 8 m, rodeado por una zona libre de un mínimo de 3 m de ancho en todos sus lados.

El espacio de juego libre es el espacio sobre el área de juego, libre de todo obstáculo. El espacio de juego libre debe medir un mínimo de 7 m de altura a partir de la superficie de juego.

D2

- 1.1.2 **Para las Competencias Mundiales y oficiales de la FIVB, la zona libre debe medir un mínimo de 5 m y un máximo de 6 m desde las líneas laterales / de fondo. El espacio de juego libre debe medir un mínimo de 12.5 m de altura a partir de la superficie de juego.**

1.2 SUPERFICIE DE JUEGO

- 1.2.1 La superficie debe estar compuesta por arena nivelada, lo más plana y uniforme posible, libre de rocas, conchas y cualquier otra cosa que pueda representar riesgos de cortes o lesiones a los jugadores.

- 1.2.2 **Para las Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, la arena debe tener al menos 40 cm de profundidad y estar compuesta de granos finos poco compactados.**

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

- 1.2.4 **Para las Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, la arena también debe tamizarse a un tamaño aceptable, no demasiado gruesa, y libre de piedras y partículas peligrosas. No debe ser demasiado fina como para causar polvo y adherirse a la piel.**

- 1.2.5 **Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, se recomienda una lona para cubrir la cancha central en caso de lluvia.**

1.3 LÍNEAS DE LA CANCHA

1.3.1 Todas las líneas tienen 5 cm de ancho. Deben ser de un color que contraste fuertemente con el color de la arena.

1.3.2 Líneas de delimitación

Dos líneas laterales y dos líneas finales marcan la cancha de juego. No hay línea central. Tanto las líneas laterales como las de fondo están colocadas en el interior de las dimensiones del campo de juego.

Las líneas de la cancha deben ser cintas de un material resistente y los anclajes expuestos deben ser de un material suave y flexible.

1.4 ZONAS Y ÁREAS

Solo existe el campo de juego, la zona de saque y la zona libre que rodea el campo de juego.

1.4.1 La zona de saque es un área de 8 m de ancho detrás de la línea de fondo, que se extiende hasta el borde de la zona libre.

1.5 CLIMA

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

1.6 ILUMINACIÓN

Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, que se juegan de noche, la iluminación sobre el área de juego debe ser de 1.000 a 1.500 lux medidos a 1 m sobre la superficie del área de juego.

2 RED Y POSTES

2.1 ALTURA DE LA RED

2.1.1 Ubicada verticalmente sobre el medio de la cancha hay una red, cuyo borde superior se coloca a una altura de 2.43 m para los hombres y 2.24 m para las mujeres.

Nota: la altura de la red puede variar para grupos específicos de edad de la siguiente manera:

Grupos de edad	Mujeres	Varones
16 años y menores	2.24 m	2.24 m
14 años y menores	2.12 m	2.12 m
12 años y menores	2.00 m	2.00 m

2.1.2 Su altura se mide desde el centro de la cancha con una vara paramedir. La altura de la red (sobre las dos líneas laterales) debe ser exactamente la misma y no debe exceder en más de 2 cm la altura oficial.

2.2 ESTRUCTURA

La red mide 8.5 m de largo y 1 m de ancho (\pm 3 cm) cuando se cuelga tensa, colocada verticalmente sobre el eje en el centro del campo de juego.

Está hecha de mallas cuadradas de 10 cm En su parte superior e inferior hay dos bandas horizontales de 7-10 cm de ancho hechas de lona doblada, preferiblemente de color azul oscuro o colores brillantes, cosidas en toda su extensión. En cada extremo la banda tiene una perforación por la que pasa una cuerda para sujetarla a los postes y mantener su parte superior tensa.

Dentro de las bandas: pasa un cable flexible en la banda superior y una cuerda en la banda inferior que ajusta la red a los postes y mantiene tensada ambas partes. Está permitido tener publicidad en las bandas horizontales de la red.

Para las Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, se puede usar una red de 8.0 m con mallas y marcas más pequeñas exhibidas entre los extremos de la red y los postes, siempre que se preserve la visibilidad de los atletas y oficiales. La publicidad puede imprimirse en los artículos anteriores según las regulaciones de la FIVB.

2.3 BANDAS LATERALES

Dos bandas de color, de 5 cm de ancho (mismo ancho que las líneas de la cancha) y 1 m de largo se ajustan verticalmente en la red y se ubican directamente sobre cada línea lateral. Se consideran parte de la red.

Se permite publicidad en las bandas laterales.

2.4 ANTENAS

Una antena es una varilla flexible, de una longitud de 1.80 m y un diámetro de 10 mm hecha de fibra de vidrio o material similar.

Una antena se fija en el borde exterior de cada banda lateral. Las antenas están ubicadas en los lados opuestos de la red.

Los 80 cm superiores de cada antena sobresalen por encima de la red y se marcan con franjas de 10 cm de colores contrastantes, preferiblemente rojo y blanco.

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

D3

14.1.1, D3

2.5 POSTES

D2, D3

- 2.5.1 Los postes que sostienen la red se ubican a una distancia de 0.70 a 1 m hacia afuera de las líneas laterales. Tienen una altura de 2.55 m y deben ser preferiblemente ajustables.

Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, los postes que sostienen la red se ubican a una distancia de 1 m hacia afuera de las líneas laterales.

- 2.5.2 Los postes deben ser redondos y pulidos y se fijan al piso sin cables. No debe haber dispositivos peligrosos u obstructores. Los postes deben estar protegidos.

2.6 UTILES COMPLEMENTARIOS

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

3 BALONES

3.1 CARACTERÍSTICAS

3.2

El balón debe ser esférico, hecho de un material flexible (cuero, cuero sintético o similar) que no absorba humedad, es decir, más adecuado a las condiciones exteriores ya que los partidos se pueden jugar cuando llueve. El balón tiene una cámara en su interior, hecha de caucho o un material similar. La aprobación del material de cuero sintético está determinada por las regulaciones de la FIVB.

Color: uniforme y claro o una combinación de colores.

Circunferencia: 66 a 68 cm

Peso: 260 a 280 g.

Presión interior: 0.175 a 0.225 kg/cm² (171 a 221 mbar o hPa).

3.2 UNIFORMIDAD DE LOS BALONES

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

Las Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB deben ser jugadas con balones aprobados por la FIVB, excepto que la FIVB determine lo contrario.

3.1, 23.2.8

3.3 SISTEMA DE CUATRO BALONES

Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, deben ser usados cuatro balones. En este caso, deben ubicarse seis recogebalones, uno en cada esquina de la zona libre y uno detrás de cada árbitro.

D8

Capítulo 2 PARTICIPANTES

Ver Reglas

4 EQUIPOS

4.1 COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

- 4.1.1 El equipo está compuesto exclusivamente por dos jugadores.
- 4.1.2 Solo los dos jugadores registrados en la hoja de anotación tienen derecho a participar en el partido.
- 4.1.3 Uno de los jugadores es el capitán del equipo, quien debe estar indicado en la hoja de anotación.
- 4.1.4 **Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB los jugadores no pueden recibir asistencia externa o indicaciones durante un partido (Excepciones: ver Regulaciones Específicas para Competencias por edad y para las Fases 1 y 2 de la Copa Continental).**

4.2 UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS

Las áreas del equipo (incluidas dos sillas cada una) deben estar a 5 m de la línea lateral y no más cerca de 3 m de la mesa de anotación.

4.3 INDUMENTARIA

La indumentaria de un jugador consiste en pantalón corto o traje de baño. Una camiseta o "camiseta sin mangas" es opcional, excepto cuando se especifica en las Regulaciones del Torneo. Los jugadores pueden usar sombrero / cobertor de cabeza.

- 4.3.1 **Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, los jugadores de un equipo determinado deben usar uniformes del mismo color y estilo de acuerdo con las regulaciones del torneo. Los uniformes de los jugadores deben estar limpios.**
- 4.3.2 Los jugadores deben jugar descalzos, exceptos cuando sea autorizado por el 1^{er} árbitro.
- 4.3.3 Las camisetas de los jugadores (o pantalones cortos si los jugadores tienen permitido jugar sin camiseta) deben estar numeradas 1 y 2.
- 4.3.3.1 Los números deben estar ubicados en el pecho (o en el frente de los pantalones cortos).

4.1.1

- 4.3.3.2 El número debe ser de un color que contraste con la camiseta y debe tener un mínimo de 10 cm de altura. La franja que forma el número tendrá un ancho mínimo de 1.5 cm

4.4 CAMBIO DE INDUMENTARIA

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

El 1^{er} árbitro puede autorizar a uno o más jugadores:

- 4.4.1 A jugar con calcetines y/o zapatos;
- 4.4.2 A cambiar uniformes sudados entre sets, a condición de que los nuevos sigan las regulaciones del torneo y de la FIVB;
- 4.4.3 Si lo solicita un jugador, el primer árbitro puede autorizarlo a jugar con camiseta y pantalón de entrenamiento.

4.3.3

4.5 OBJETOS PROHIBIDOS

- 4.5.1 Se prohíbe utilizar objetos que puedan causar lesiones o proveer una ventaja artificial para el jugador.
- 4.5.2 Los jugadores pueden usar anteojos o lentes a su propio riesgo.
- 4.5.3 Artículos de compresión (auxiliares de protección de lesiones) pueden utilizarse para ayuda y protección.

Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, de Mayores, estos artículos o la ropa interior visible deben ser del mismo color, como parte del uniforme. Colores negro, blanco o neutrales también pueden ser utilizados, siempre que todos los jugadores que los utilizan, usen el mismo color.

5 RESPONSABLES DE LOS EQUIPOS

El Capitán del equipo es responsable por la conducta y disciplina de su equipo.

5.1 CAPITÁN

- 5.1.1 ANTES DEL PARTIDO, el capitán del equipo:
- a) Firma la hoja de anotación.
- b) Representa a su equipo en el sorteo.
- 5.1.2 Durante el partido, sólo el capitán está autorizado para hablar con los árbitros, cuando el balón está fuera de juego, en los siguientes tres casos:
- 5.1.2.1 para pedir una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas; si la explicación no satisface al Capitán, el mismo debe informar inmediatamente al 1^{er} árbitro de su deseo de protestar;

8.2

5.1.2.2 Para pedir autorización:

- a) para cambiar la indumentaria o el equipamiento,
- b) para verificar el número del jugador que saca,
- c) para verificar la red, el balón, la superficie, etc.,
- d) para acomodar una línea de la cancha.

5.1.2.3 Para solicitar tiempos de descanso.

15.2.1, 15.4.1

Nota: los jugadores deben tener la autorización de los árbitros para dejar el área de juego.

5.1.3 AL FINAL DEL PARTIDO:

5.1.3.1 Ambos jugadores agradecen a los árbitros y a los adversarios. El Capitán firma la hoja de anotación para ratificar el resultado;

5.1.3.2 Si el capitán solicitó previamente un protocolo de protesta a través del 1^{er} árbitro y esto no ha sido resuelto con éxito en el momento del suceso, tiene derecho a confirmarlo como una protesta formal por escrito, registrada en la hoja de anotación al final del partido.

5.1.2.1



Capítulo 3 FORMATO DE JUEGO

[Ver Reglas](#)

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

6.1 PARA ANOTAR UN PUNTO

6.1.1 Punto

Un equipo anota un punto:

- 6.1.1.1 por hacer tocar exitosamente el balón en el piso del campo de juego adversario; D9 (14)
- 6.1.1.2 cuando el equipo adversario comete una falta;
- 6.1.1.3 cuando el equipo adversario recibe un castigo.

6.1.2 Falta

Un equipo comete una falta cuando realiza una acción de juego contraria a las reglas (o las viola de alguna otra manera). Los árbitros juzgan las faltas y determinan las consecuencias de acuerdo con las reglas:

- 6.1.2.1 si dos o más faltas son cometidas sucesivamente, sólo la primera de ellas es tenida en cuenta;
- 6.1.2.2 si dos o más faltas son cometidas simultáneamente por jugadores adversarios, se sanciona DOBLE FALTA y se repite la jugada. D9 (23)

6.1.3 Jugada y jugada completada

Una **jugada** es una secuencia de acciones de juego, desde el momento del golpe de 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: 8.1, 8.2,
12.2.2.1,
12.4.4,
22.3.2.2

- **la sanción de un Castigo**
- **la pérdida del saque por un golpe de saque hecho después del tiempo límite.**

- 6.1.3.1 si el equipo que está sacando gana una jugada, anota un punto y continúa sacando;
- 6.1.3.2 si el equipo que está recibiendo gana una jugada, anota un punto y debe realizar el próximo saque.

6.2 PARA GANAR UN SET

Un set (excepto el decisivo – 3^{er} set) es ganado por el equipo que primero anota 21 puntos, con una ventaja mínima de 2 puntos. En caso de un empate 20-20, el juego continúa hasta conseguir una ventaja de 2 puntos (22-20, 23-21; etc.).

D9 (9)

6.3 PARA GANAR EL PARTIDO

6.3.1 El partido es ganado por el equipo que gana dos sets. D9 (9)

6.3.2 En el caso de empate 1-1, el decisivo 3^{er}. set se juega a 15 puntos con una diferencia mínima de 2 puntos.

6.4 NO PRESENTACIÓN Y EQUIPO INCOMPLETO

6.4.1 Si un equipo se niega a jugar después de haber sido convocado para ello, éste es declarado ausente y pierde el partido con un resultado de 0-2 para el partido y 0-21 para cada set.

6.4.2 Un equipo que no se presenta a tiempo en la cancha es declarado ausente. 6.4.1

6.4.3 Un equipo que es declarado INCOMPLETO para el set o para el partido, pierde el set o el partido. Al equipo adversario se le otorgan los puntos, o los puntos y set necesarios para ganar el set o el partido. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sus sets. 6.2, 6.3, 7.3.1

Para las Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, siempre que se implemente el formato de juego por grupos, la Regla 6.4 puede estar sujeta a modificaciones como se establece en las Regulaciones Específicas de la Competencia emitidas por la FIVB a su debido tiempo, estableciendo la modalidad a seguir para tratar el incumplimiento y casos de equipos incompletos.

7 ESTRUCTURA DEL JUEGO

7.1 SORTEO

Antes del calentamiento oficial, el primer árbitro realiza un sorteo para determinar a quién le corresponde el primer saque y que lados de la cancha ocuparán en el primer set.

7.1.1 El sorteo es realizado en presencia de los dos capitanes de los equipos, donde corresponda.

7.1.2 El ganador del sorteo elige:

YA SEA

7.1.2.1 El derecho a sacar o a recibir el saque,

O

7.1.2.2 El lado de la cancha.

El perdedor toma la alternativa restante.

7.1.2.3 En el segundo set, el perdedor del sorteo en el primer set tendrá la opción de 7.1.2.1 o 7.1.2.2.

Se realizará un nuevo sorteo para el set decisivo.

7.2 SESIÓN DE CALENTAMIENTO OFICIAL

Antes del comienzo del partido, si los equipos tuvieron previamente una cancha a su disposición, tienen derecho a un período de calentamiento oficial de 3 minutos en la red; si no, pueden disponer de 5 minutos.

7.3 FORMACIÓN INICIAL DE LOS EQUIPOS

7.3.1 Ambos jugadores de cada equipo siempre deben estar en juego.

4.1.1

7.4 POSICIONES

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

7.4.1 Los jugadores son libres de posicionarse. NO hay posiciones determinadas en la cancha.

7.5 FALTAS DE POSICIÓN

7.5.1 NO hay faltas en el orden de posición.

7.6 ORDEN DE SAQUE

7.6.1 El orden de saque debe mantenerse durante todo el set (según lo determine el capitán del equipo inmediatamente después del sorteo).

7.6.2 Cuando el equipo receptor gana el derecho a sacar, sus jugadores "rotan" una posición.

7.7 FALTA EN EL ORDEN DE SAQUE

7.7.1 Se comete una falta de orden de saque cuando el SAQUE no es efectuado de acuerdo al orden de saque. El equipo es sancionado con un punto y saque para el adversario.

D9 (13)

7.7.2 El anotador debe indicar el orden de saque correcto y corregir cualquier sacador incorrecto antes del silbato para el saque.

Capítulo 4 ACCIONES DE JUEGO

Ver Reglas

8	SITUACIONES DE JUEGO	
8.1	BALÓN EN JUEGO	
	El balón está en juego desde el momento del golpe de saque autorizado por el primer árbitro.	12, 12.3
8.2	BALÓN FUERA DE JUEGO	
	El balón está fuera de juego en el momento en que se comete una falta pitada por uno de los árbitros; en ausencia de una falta, está fuera de juego al momento del silbato.	
8.3	BALÓN "DENTRO"	
	El balón está "dentro" si en cualquier momento de su contacto con la superficie de juego, alguna parte del balón toca el campo de juego, incluyendo las líneas de delimitación.	D9 (14), D10 (1)
8.4	BALÓN "FUERA"	
	El balón está "fuera" cuando:	
8.4.1	Cae en el piso 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, o una persona que no está en juego;	D9 (15), D10 (4)
8.4.3	toca las antenas, cuerdas, postes, o la propia red fuera de las bandas laterales;	2.3, D3, D4a, D9 (15), D10 (4)
8.4.4	atraviesa el plano vertical de la red completa o parcialmente por fuera del espacio de paso durante el saque o durante el tercer golpe del equipo, excepto en el caso de la Regla 10.1.2.	2.3, 10.1.2, D4a, D9 (15), D10 (4)
8.4.5	crucza completamente el espacio inferior por debajo de la red.	D4a, D9 (22)

9 JUEGO CON EL BALÓN

Cada equipo debe ejecutar sus acciones dentro de su propio espacio y área de juego (excepto Regla 10.1.2).

10.1.2

Sin embargo, el balón puede ser recuperado desde más allá de su propia zona libre y por sobre la mesa de anotación en su extensión completa.

9.1 TOQUES POR EQUIPO

Un toque es cualquier contacto con el balón por parte de un jugador en juego.

Cada equipo tiene derecho a un máximo de tres toques para regresar el balón. Si utiliza más de tres toques, el equipo comete la falta de "CUATRO TOQUES".

Estos toques del equipo no incluyen solamente los golpes intencionales del jugador, sino también los contactos no intencionales con el balón.

9.1.1 TOQUES CONSECUTIVOS

Un jugador no puede golpear el balón dos veces en forma consecutiva (excepto 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 al mismo momento.

9.1.2.1 Cuando dos compañeros tocan el balón simultáneamente se cuentan dos toques (con excepción del bloqueo).

14.2

Si ellos buscan el balón pero sólo un jugador lo toca, se cuenta un solo toque.

El choque de los jugadores entre sí no constituye una falta.

9.1.2.2 Cuando dos adversarios tocan simultáneamente el balón por encima de la red y éste continúa en juego, el equipo receptor del balón tiene derecho a otros tres toques. Si dicho balón sale "fuera", la falta es del equipo que está del lado contrario.

9.1.2.3 Si contactos simultáneos por dos adversarios sobre la red llevan a un contacto extendido con el balón, el juego continúa.

9.1.2.2

9.1.2.4 Si el balón toca la antena después de contactos simultáneos de dos adversarios sobre la red, la jugada debe repetirse.

9.1.3 TOQUE ASISTIDO

Dentro del área de juego no se permite a un jugador apoyarse en un compañero o en una estructura/objeto con el fin de golpear el balón.

Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta (tocar la red, interferir con un adversario, etc.) puede ser detenido o rescatado por un compañero de equipo.

9.2 CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE		
9.2.1	El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.	
9.2.2	El balón no puede ser retenido ni conducido. Puede rebotar en cualquier dirección.	9.3.3
9.2.2.1	Contactos simultáneos	9.2.1
	El balón puede tocar varias partes del cuerpo, a condición que los contactos sean realizados simultáneamente.	
9.2.2.2	Contactos consecutivos	9.3.4
	En el primer toque del equipo, siempre que no se haga por encima de la cabeza con los dedos, se permiten contactos consecutivos siempre que los contactos ocurran durante una acción. Durante el primer golpe del equipo, si se juega por encima de la cabeza con los dedos, el balón NO puede tocar los dedos / las manos consecutivamente, incluso si los contactos ocurren durante una acción.	
9.2.2.3	Sin embargo, durante el bloqueo se permiten contactos consecutivos por uno o más jugadores a condición que los contactos ocurran en una misma acción;	14.2
9.2.2.4	Contactos extendidos	
	En una acción defensiva de un balón impulsado / atacado con fuerza, el contacto con el balón se puede extender momentáneamente, incluso si se usa una acción de dedos por encima de la cabeza.	
9.3 FALTAS EN EL TOQUE DEL BALÓN		
9.3.1	CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de regresarlo.	9.1, D9 (18)
9.3.2	TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en una estructura/objeto con el fin de golpear el balón dentro del área de juego.	9.1.3
9.3.3	RETENCION: el balón es retenido y/o conducido; no rebota del toque. (Excepciones: 9.2.2.1, 9.2.2.2).	9.2.2, D9 (16)
9.3.4	DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces en forma consecutiva o el balón toca sucesivamente varias partes de su cuerpo.	9.1.1, 9.2.2.2, D9 (17)
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:	D4a
10.1.1.1	abajo, por el borde superior de la red;	
10.1.1.2	a los lados, por las antenas y sus prolongaciones imaginarias;	
10.1.1.3	arriba, por el techo o la estructura (si hubiera).	

10.1.2 Un balón que ha cruzado el plano de la red hacia la zona libre adversaria total o parcialmente a través del espacio exterior, puede ser recuperado dentro de los toques del equipo, a condición que: **9.1, D4b**

10.1.2.1 al ser recuperado, el balón cruce el plano de la red nuevamente total o parcialmente por el espacio exterior del mismo lado de la cancha. **D4b**

El equipo adversario no puede interferir la acción.

10.1.3 El balón está "afuera" cuando cruza completamente el espacio inferior por debajo de la red.

10.1.4 Sin embargo, un jugador puede ingresar al campo adversario para jugar el balón antes de que pase fuera del espacio de paso, o antes de que cruce completamente el espacio inferior. **10.1.3**

10.2 BALÓN QUE TOCA LA RED

Un balón que cruza la red puede tocarla. **10.1.1**

10.3 BALÓN EN LA RED

10.3.1 Un balón enviado a la red puede ser recuperado dentro del límite de los tres toques del equipo. **9.1**

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

11 JUGADOR EN LA RED

11.1 REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED

11.1.1 Durante el bloqueo, un jugador puede tocar el balón por encima y más allá de la red, a condición de no interferir el juego del adversario antes del golpe de ataque de este último. **14.1, 14.3**

11.1.2 Después de un golpe de ataque está permitido a un jugador pasar la mano más allá de la red, a condición de que el contacto con el balón se haya realizado dentro de su propio espacio de juego.

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

11.2.1 Un jugador puede entrar en el espacio, el campo y/o la zona libre adversaria siempre que no interfiera con el juego del adversario. **10.1.4**

11.3 CONTACTO CON LA RED

11.3.1 El contacto de un jugador con la red, entre las antenas y durante la acción de jugar el balón, es una falta. **11.4.3, 22.3.2.3.c, 26.3.2.2, D3**

La acción de jugar el balón incluye (entre otras) el despegue, el golpe (o el intento) y el aterrizaje estable, pronto para una nueva acción.

- 11.3.2 Los jugadores pueden tocar los postes, cuerdas, o cualquier otro objeto fuera de las antenas, incluyendo la red misma, siempre que esto no interfiera con el juego. (excepto Regla 9.1.3).
- 11.3.3 No hay falta cuando el balón es lanzado contra la red y ocasiona que la misma toque a un adversario.

11.4 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED

- 11.4.1 Un jugador toca el balón en el espacio adversario antes del golpe de ataque del mismo.
- 11.4.2 Un jugador interfiere con el juego del adversario mientras penetra dentro del espacio adversario debajo de la red.
- 11.4.3 Un jugador interfiere con el juego por (entre otras cosas):
 - tocar la red entre las antenas o la antena misma durante su acción de jugar el balón,
 - usar la red entre las antenas como un apoyo o una ayuda para estabilizarse
 - crear una injusta ventaja sobre el adversario al tocar la red
 - realizar acciones que impidan al adversario intentar legítimamente jugar el balón
 - aferrarse / sostenerse de la red

Cualquier jugador cercano al balón que se está jugando, y que está tratando de jugarlo, es considerado en acción de jugar el balón aunque no haga contacto con el mismo.

No obstante, tocar la red fuera de las antenas no es considerado una falta (excepto por la Regla 9.1.3).

D9 (20)

11.3.1, D3

12 SAQUE

El saque es el acto de poner en juego el balón por el jugador sacador correcto, ubicado en la zona de saque.

12.1 PRIMER SAQUE EN UN SET

- 12.1.1 El primer saque de un set es ejecutado por el equipo determinado por el sorteo.

6.3.2, 7.1

12.2 ORDEN DE SAQUE

- 12.2.1 Los jugadores deben seguir el orden de saque registrado en la hoja de anotación.
- 12.2.2 Después del primer saque en el set, el jugador que saca se determina como sigue:
 - 12.2.2.1 cuando el equipo sacador gana la jugada, saca de nuevo el jugador que efectuó el saque anterior.
 - 12.2.2.2 cuando el equipo receptor gana la jugada, obtiene el derecho a sacar, y el jugador que no sacó la última vez sacará.

12.3 AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE

El primer árbitro autoriza el saque después de verificar que los dos equipos están listos para jugar y el sacador está en posesión del balón.

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 Se permite solo un lanzamiento al aire del balón. Se permite mover el balón de una mano a otra.

12.4.3 El sacador puede moverse libremente dentro de la zona de saque. Al momento de golpear el balón o elevarse para ejecutar un saque en salto, el/la sacador/a no puede tocar la cancha (línea de fondo incluida) o el terreno fuera de la zona de saque. Su pie no puede pasar por debajo de la línea de fondo.

1.4.2, D9 (22),
D10 (4)

Después del golpe, puede dar un paso o aterrizar fuera de la zona de saque o dentro de la cancha. Si la línea se mueve debido a la arena empujada por el sacador, no se considera una falta.

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

D9 (11)

12.4.5 Un saque efectuado antes del toque de silbato del árbitro es nulo y debe repetirse.

D9 (23)

12.4.6 Si el balón, después de haber sido lanzado o soltado por el sacador, cae sin ser tocado o agarrado por el sacador, se considera un saque.

12.4.7 No se permitirá ningún otro intento de saque.

12.5 PANTALLA

D9 (12)

12.5.1 Un jugador del equipo que saca no debe impedir a sus adversarios ver el golpe de saque Y la trayectoria del balón por medio de una pantalla individual.

D5

12.5.2 Un jugador del equipo que saca realiza una pantalla si mueve sus brazos, salta o se desplaza lateralmente, durante la ejecución del saque, y al hacerlo oculta el golpe de saque y la trayectoria del balón hasta que el mismo alcanza el plano vertical de la red. Si cualquiera de los dos es visible para el equipo que recibe, esto no es una pantalla.

D5

12.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE EL SAQUE

12.6.1 Faltas en el saque

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

12.6.1.1 viola el orden de saque,

12.2, D9 (13)

12.6.1.2 no ejecuta el saque apropiadamente.

12.4

12.6.2 Faltas después del golpe de saque

Después que el balón ha sido correctamente 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 DEL GOLPE DE ATAQUE

- 13.1.1 Todas las acciones para dirigir el balón hacia el adversario, con excepción del saque y el bloqueo, se consideran golpes de ataque.
- 13.1.2 Se completa un golpe de ataque en el momento en que el balón cruza completamente el plano vertical de la red o es tocado por un adversario.
- 13.1.3 Cualquier jugador puede completar un golpe de ataque a cualquier altura, a condición que el contacto con el balón sea hecho dentro de su propio espacio de juego. (Excepto Regla 13.2.4 y 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 dentro del espacio de juego del equipo adversario. 13.1.2, D9 (20)
- 13.2.2 Un jugador envía el balón “fuera”. 8.4, D9 (15)
- 13.2.3 Un jugador completa un golpe de ataque utilizando una acción de dedos con la mano abierta o utilizando un toque de dedos que no están rígidos y juntos. D9 (21)
- 13.2.4 Un jugador completa un golpe de ataque sobre el saque adversario, cuando el balón se encuentra totalmente por encima del borde superior de la red. D9 (21)
- 13.2.5 Un jugador completa un golpe de ataque utilizando un golpe de manos altas que no tiene una trayectoria perpendicular a la línea de los hombros. Excepción: cuando el jugador intenta acomodar el balón a su compañero de equipo. D9 (21)

14 BLOQUEO

14.1 EL BLOQUEO

- 14.1.1 El bloqueo es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar, ubicándose por encima del borde superior de la red, el balón proveniente del adversario, sin importar la altura del contacto con el balón. Al momento del contacto con el balón, una 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 es completado siempre que el balón es tocado por un bloqueador.

D6

14.1.4 Bloqueo Colectivo

Un bloqueo colectivo es ejecutado por dos jugadores colocados uno cerca del otro y se completa cuando uno de ellos toca el balón.

14.2 TOQUE DE BLOQUEO

Toques consecutivos (rápidos y continuos) del balón pueden ser realizados por uno o más bloqueadores a condición que los contactos ocurran durante una misma acción. Estos se cuentan como un solo toque del equipo. Estos contactos pueden ocurrir con cualquier parte del cuerpo.

9.1.1, 9.2.3

14.3 BLOQUEO DENTRO DEL ESPACIO ADVERSARIO

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

13.1.1

14.4 BLOQUEO Y TOQUES DEL EQUIPO

14.4.1 El toque de bloqueo cuenta como un toque del equipo. El equipo que bloquea tiene derecho a dos toques para regresar el balón.

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

14.5 BLOQUEO DEL SAQUE

Está prohibido bloquear el saque adversario.

D9 (12)

14.6 FALTAS DEL BLOQUEO

14.6.1 El bloqueador toca el balón en el espacio ADVERSARIO antes del golpe de ataque del adversario.

14.3, D9 (20)

14.6.2 Bloquear el balón en el espacio adversario por fuera de la antena.

14.6.3 Bloquear el saque adversario.

D9 (12)

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

D9 (24)

Capítulo 5

INTERRUPCIONES, DEMORAS E INTERVALOS

Ver Reglas

15 INTERRUPCIONES

Una interrupción es el tiempo entre una jugada completada y el silbato del 1^{er} árbitro para el próximo saque.

Las únicas interrupciones **regulares de juego** son los TIEMPOS DE DESCANSO.

D9 (4)

15.1 NÚMERO DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO

Cada equipo puede solicitar un máximo de un tiempo de descanso por set.

15.2 SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO

15.2.1 La solicitud de un tiempo de descanso hecha por cualquiera de los equipos puede seguirse a otra dentro de la misma interrupción.

15.2.2 No hay sustituciones.

15.2.3 No está permitido solicitar ninguna interrupción regular del juego después de haber tenido una solicitud rechazada y sancionada con una amonestación por demora durante la misma interrupción (es decir, antes del final de la siguiente jugada completada).

15.3 SOLICITUD DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO

Las interrupciones regulares de juego solamente pueden ser solicitadas por el capitán.

15.4 TIEMPOS DE DESCANSO Y TIEMPOS TECNICOS

15.4.1 La solicitud de un tiempo de descanso debe ser realizada efectuando la señal manual correspondiente, cuando el balón está fuera de juego y antes que suene el silbato para el saque. Todos los tiempos de descanso que son solicitados duran 30 segundos.

D9 (4)

15.4.2 **Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, en los sets 1 y 2, se aplica automáticamente un "Tiempo Técnico" adicional de 30 segundos cuando la suma de los puntos anotados por los equipos es igual a 21 puntos. La duración de los tiempos de descanso y los tiempos técnicos podría ajustarse si la FIVB aprueba dicha solicitud en base a la solicitud del organizador.**

- 15.4.3 En el set decisivo (3^{ro}) no hay "Tiempos Técnicos"; cada equipo solo podrá solicitar un tiempo de descanso de 30 segundos de duración.
- 15.4.4 Durante todas las interrupciones regulares (incluyendo los Tiempos Técnicos) y los intervalos entre sets, los jugadores deben ir al área designada para jugadores. 15.5, 16.1

15.5 SOLICITUDES IMPROCEDENTES

Entre otras, es impropio solicitar un tiempo de descanso:

- 15.5.1 durante una jugada o en el momento de, o después, que suene el silbato para el saque, 6.1.3
- 15.5.2 Por un miembro del equipo no autorizado,
- 15.5.3 después de haber agotado el número autorizado de tiempos de descanso. 15.1
- 15.5.4 Cualquier otra solicitud impropia posterior por el mismo equipo en el partido, constituye una demora. D9 (25)

16 DEMORAS DE JUEGO

16.1 TIPOS DE DEMORAS

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

- 16.1.1 prolongar interrupciones regulares del juego, luego de haberse ordenado reanudar el juego;
- 16.1.2 repetir una solicitud impropia; 15.5
- 16.1.3 Demorar el juego (12 segundos será el tiempo máximo desde el final de una jugada hasta el silbato para el saque en condiciones normales de juego);
- 16.1.4 demorar el juego por un miembro del equipo.

16.2 SANCIONES POR DEMORA

- 16.2.1 "Amonestación por demora" y "castigo por demora" son sanciones para el equipo.
- 16.2.1.1 Las sanciones por demora permanecen en vigencia por todo el partido.
- 16.2.1.2 Todas las sanciones por demora son registradas en la hoja de anotación.
- 16.2.2 La primera demora en el partido por un miembro de un equipo es sancionada con "AMONESTACION POR DEMORA". D9 (25), D7b
- 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 "CASTIGO POR DEMORA": un punto y el saque para el adversario. D9 (25), D7b

- 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 LESIÓN / ENFERMEDAD

- 17.1.1 Si ocurre un accidente serio mientras el balón está en juego, el árbitro debe detener el juego inmediatamente y permitir al auxilio médico ingresar al campo.

La jugada debe repetirse.

- 17.1.2 A un jugador lesionado / enfermo se le otorga un tiempo máximo de recuperación de 5 minutos. El árbitro debe autorizar al personal médico debidamente acreditado a ingresar al campo de juego para atender al jugador. Solo el 1^{er} árbitro puede autorizar a un jugador a abandonar el área de juego sin penalización. Cuando se haya completado el tratamiento o si no se puede administrar ningún tratamiento, se debe reanudar el juego. El 1^{er} árbitro pitará y le pedirá al jugador que continúe. En este momento, solo el jugador puede juzgar si está apto para jugar.

Si el jugador no se recupera o no regresa al área de juego al finalizar el tiempo de recuperación, su equipo es declarado incompleto.

En casos extremos, el médico de la competencia puede oponerse al regreso de un jugador lesionado.

Nota: el tiempo de recuperación comenzará cuando los miembros del personal médico de la competencia, debidamente acreditados, lleguen al terreno de juego para atender al jugador. En el caso de que no se disponga de personal médico acreditado o en los casos en los que el jugador opte por ser tratado por su propio personal médico, el tiempo comenzará desde el momento en que el árbitro autorizó el tiempo de recuperación.

6.4.3, 7.3.1

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 1^{er} 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 reanudará con la puntuación alcanzada, independientemente de que se continúe en el mismo campo de juego o en otro campo de juego.
- 17.3.3 Si ocurrieran una o más interrupciones que excedan las cuatro horas en total el partido deberá jugarse completamente de nuevo.

18 INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO

18.1 INTERVALOS

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

Durante este período de tiempo, se realiza el cambio de campo (si se solicita) y el orden de saque en la hoja de anotación. **D9 (3)**

Durante el intervalo antes de un set decisivo, los árbitros realizan un sorteo de acuerdo con la Regla 7.1.

18.2 CAMBIOS DE CAMPO

18.2.1 Los equipos cambian después de cada 7 puntos jugados (sets 1 y 2) y 5 puntos jugados (set 3). **D9 (3)**

18.2.2 Durante los campos de campo los equipos deben cambiar inmediatamente sin demorar.

Si el cambio de campo no se realiza en el momento adecuado, debe efectuarse tan pronto se descubra el error.

El marcador alcanzando en el momento del cambio se mantiene igual.



Capítulo 6

CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

Ver Reglas

19 REQUERIMIENTOS DE CONDUCTA

19.1 CONDUCTA DEPORTIVA

19.1.1 Los participantes deben conocer las “Reglas Oficiales de Beach Voleibol” y cumplir con ellas.

19.1.2 Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con conducta deportiva, sin discutirlos.

En caso de duda, pueden pedir una aclaración únicamente 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 encubrir faltas cometidas por su equipo.

19.2 JUEGO LIMPIO

19.2.1 Los participantes deben comportarse respetuosa y cortésmente, a tenor con el espíritu de JUEGO LIMPIO no sólo con los árbitros, sino también con los demás oficiales, los adversarios, compañeros de equipo y espectadores.

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

5.2.3.4

20 CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES

20.1 CONDUCTA INCORRECTA MENOR

Las conductas incorrectas menores no están sujetas a sanciones. Es deber del 1^{er} árbitro, prevenir a los equipos de la aproximación al nivel de sanciones.

5.1.2, 21.3

Esto se hace en dos pasos:

Paso 1: emitiendo una advertencia verbal, por intermedio del capitán;

Paso 2: mostrando la TARJETA AMARILLA al miembro del equipo correspondiente. Esta advertencia formal no es una sanción en sí misma, sino una indicación de que el miembro del equipo (y por extensión todo el equipo) han alcanzado el nivel de sanciones para el partido. Esto se registra en la hoja de anotación pero no tiene consecuencias inmediatas.

D9 (5)

20.2	CONDUCTA INCORRECTA QUE CONDUCE A SANCIONES	4.1.1
	La conducta incorrecta por parte de un miembro del equipo hacia los oficiales, adversarios, compañeros de equipo o espectadores es clasificada en tres categorías de acuerdo a la seriedad de la ofensa.	
20.2.1	Conducta Grosera: acción contraria a las buenas costumbres o principios morales.	
20.2.2	Conducta ofensiva: gestos o palabras difamatorias o insultantes, o cualquier acción que exprese desprecio.	
20.2.3	Agresión: ataque físico o conducta agresiva o amenazante.	
20.3	ESCALA DE SANCIONES	D7a
	De acuerdo al juicio del 1 ^{er} árbitro y dependiendo del grado de seriedad de la ofensa, las sanciones a aplicarse y que se registran en la hoja de anotación son: Castigo, Expulsión o Descalificación.	
20.3.1	Castigo	D9 (6)
	Por conducta grosera o la repetición de conducta grosera en el mismo set por el mismo jugador. En cada una de las dos primeras ocasiones, el equipo es sancionado con un punto y saque a los adversarios. Una tercera conducta grosera de un jugador en el mismo set es sancionada con expulsión. Sin embargo, se pueden aplicar sanciones por conducta grosera al mismo jugador en sets posteriores.	
20.3.2	Expulsión	6.4.3, 7.3.1, D9 (7)
	La primera conducta ofensiva se sanciona con expulsión. El jugador sancionado con expulsión debe abandonar el área de juego y su equipo es declarado incompleto para el set.	
20.3.3	Descalificación	6.4.3, 7.3.1, D9 (8)
	El primer ataque físico, o intento, o amenaza de agresión se sanciona con descalificación. El jugador debe abandonar el área de juego y su equipo es declarado incompleto para el partido.	
	La FALTA DE CONDUCTA se sanciona como se muestra en la escala de sanciones.	D7a
20.4	FALTAS DE CONDUCTA ANTES Y ENTRE SETS	D7a
	Cualquier falta de conducta que haya ocurrido antes o entre sets se sanciona de acuerdo a la escala de sanciones y las sanciones se aplican en el set siguiente.	

20.5 RESUMEN DE FALTAS DE CONDUCTA Y USO DE TARJETAS	D9 (5, 6, 7, 8)
Amonestación: no es sanción – Paso 1: advertencia verbal Paso 2: se muestra Tarjeta Amarilla	20.1
Castigo: es sanción – se muestra Tarjeta Roja	20.3.1, D7a
Expulsión: es sanción – se muestran las Tarjetas Roja y Amarilla juntas	20.3.2, D7a
Descalificación: es sanción – se muestran las Tarjetas Roja y Amarilla separadas	20.3.3, D7a



PARTE 2
SECCIÓN 2:
**LOS ÁRBITROS, SUS
RESPONSABILIDADES
Y SEÑALES MANUALES
OFICIALES**

Capítulo 7 LOS ÁRBITROS

Ver Reglas

21 EQUIPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

21.1 COMPOSICIÓN

El equipo arbitral para un partido se compone de los siguientes fiil

- El 1^{er} árbitro, 22
- El 2^{do} árbitro, 23
- El árbitro challenge (si aplica), 24
- El árbitro de reserva (si aplica), 25
- El anotador, 26
- cuatro (dos) jueces de línea. 28

Su ubicación se muestra en el Diagrama 8.

Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB es obligatorio un anotador asistente. 27

21.2 PROCEDIMIENTOS

21.2.1 Sólo el 1^{er} y 2^{do} árbitro pueden hacer sonar un silbato durante el partido:

21.2.1.1 el 1^{er} árbitro hace la señal para autorizar el saque que inicia la jugada; D9 (1)

21.2.1.2 el 1^{er} ó 2^{do} 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: 21.2.1.2, 29.1

21.2.3.1 Si la falta es pitada por el 1^{er} árbitro, indicará en el siguiente orden:

- a) el equipo que D9 (2)
- b) la naturaleza de la falta,
- c) el/los jugador/es en falta (si es necesario).

21.2.3.2 Si la falta es pitada por el 2^{do} árbitro, indicará:

- a) la naturaleza de la falta,
- b) el jugador en falta (si es necesario),
- c) el equipo que saca, siguiendo la señal manual del 1^{er} árbitro.

D9 (2)

En este caso, el 1^{er} 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:

D9 (23)

- a) La naturaleza de la falta,
- b) los jugadores en falta (si es necesario),

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

D9 (2)

22 1^{er} ÁRBITRO

22.1 UBICACIÓN

El 1^{er} árbitro desempeña sus funciones de pie en una plataforma de árbitro colocada en uno de los extremos de la red en el lado opuesto al del anotador. Su vista debe estar aproximadamente 50 cm sobre el borde superior de la red.

D1, D8

22.2 AUTORIDAD

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

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

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

22.2.2 También controla el trabajo de los recoge balones, y niveladores de arena.

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, el 1^{er} árbitro ofrecerá una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas en las que haya basado su decisión.

Si el capitán está en desacuerdo con la explicación y protesta formalmente, el 1^{er} árbitro debe autorizar el comienzo de un Protocolo de Protesta.

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

22.2.6 Dependiendo de las circunstancias que condujeron a una eventual lesión/enfermedad de un jugador, el 1^{er} árbitro autoriza la asistencia médica e inicia el tiempo de recuperación.

17.1.2

22.3 RESPONSABILIDADES

22.3.1 Antes del comienzo del partido, el 1^{er} 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 y la pantalla en el equipo sacador;

D5

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 (pero no exclusivamente) en el lado del atacante;

d) el balón que atraviesa completamente el espacio inferior por debajo de la red;

D9 (22)

e) el balón de saque y el 3^{er} toque que pasa por encima o por fuera de la antena sobre su lado del campo.

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

23 2^{do} ÁRBITRO

23.1 UBICACIÓN

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

D1, D8

23.2 AUTORIDAD

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

23.3

Si el 1^{er} árbitro no puede continuar con su trabajo, el 2^{do} 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 1^{er} árbitro.
- 23.2.3 Controla el trabajo de/los anotador/es.
- 23.2.4 Reporta cualquier falta de conducta al 1^{er} árbitro.
- 23.2.5 Autoriza los tiempos de descanso y cambios de campo, controla la duración de los mismos y rechaza las solicitudes improcedentes. D9 (3, 4)
- 23.2.6 Controla el número de tiempos de descanso usados por cada equipo, e informa al 1^{er} árbitro y a los jugadores involucrados después de completar su tiempo de descanso.
- 23.2.7 En el caso de que el 1^{er} árbitro autorice la asistencia médica a un jugador, asiste en el proceso incluyendo la administración del tiempo de recuperación. 17.1.2
- 23.2.8 Verifica, durante el partido, que los balones conserven las condiciones reglamentarias requeridas.
- 23.2.9 Realiza el sorteo entre el segundo y tercer set si el 1^{er} árbitro no puede hacerlo. Luego, debe pasar toda la información relevante al anotador.

23.3 RESPONSABILIDADES

- 23.3.1 Al comienzo de cada set, y cada vez que sea necesario, el 2^{do} árbitro controla el trabajo del anotador y verifica que el sacador correcto tenga el balón.
- 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; 11.2, D9 (22)
 - 23.3.2.2 las faltas de toque de red del jugador, principalmente (pero no exclusivamente) del lado del bloqueador y el contacto con la antena de su lado del campo; 11.3.1
 - 23.3.2.3 El contacto del balón con un objeto externo; 8.4.2, 8.4.3
D9 (15),
D10 (4)
 - 23.3.2.4 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, inclusive durante el saque; 8.4.3, 8.4.4,
D3, D4a,
D9 (15)
 - 23.3.2.5 El contacto del balón con la arena cuando el 1^{er} árbitro no está en posición de ver tal contacto;
 - 23.3.2.6 El balón recuperado completamente en el lado del adversario por debajo de la red; D9 (22)
 - 23.3.2.7 el balón de saque y el 3^{er} 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 de anotación.

24 ÁRBITRO CHALLENGE

Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB es obligatorio el uso de un Árbitro Challenge si el Sistema de Video Challenge (VCS) está en uso.

24.1 UBICACIÓN

El árbitro Challenge lleva a cabo sus funciones en la cabina de Challenge, ubicada en una posición separada determinada por el Delegado Técnico de la FIVB.

24.2 RESPONSABILIDADES

- 24.2.1 Supervisa el proceso del challenge y se asegura de que se desarrolle de acuerdo con la normativa de challenge vigente.
- 24.2.2 El árbitro Challenge usará un uniforme oficial de árbitro mientras realiza sus funciones.
- 24.2.3 Después del proceso del challenge informa al 1^{er} árbitro sobre la naturaleza de la falta.
- 24.2.4 Al final del partido, firma la hoja de anotación.

21.2.3.1 D9 (2)

25 ÁRBITRO DE RESERVA

Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB es obligatorio un árbitro de reserva para todos los partidos televisados, y cada vez que esté en uso el Sistema de Video Challenge (VCS).

25.1 UBICACIÓN

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

25.2 RESPONSABILIDADES

El árbitro de Reserva está obligado a:

- 25.2.1 Usar un uniforme oficial de árbitro mientras realiza sus funciones.
- 25.2.2 Reemplazar al 2^{do} árbitro en caso de ausencia, en caso de que no pueda continuar con su trabajo, o en caso de que el 2^{do} árbitro se convierta en el 1^{er} árbitro.
- 25.2.3 Ayudar al 2^{do} árbitro a mantener despejada la zona libre.
- 25.2.4 Entregar al 2^{do} árbitro cuatro balones de partido inmediatamente después de la presentación de los jugadores.
- 25.2.5 Entregar al 2^{do} árbitro un balón de partido después de que haya terminado de comprobar al jugador que saca.
- 25.2.6 Ayudar al 1^{er} árbitro a guiar el trabajo de los niveladores de arena.

23.2.1

D9

3.3

22.2.2

- 25.2.7 En caso de que el Sistema de Video Challenge (VCS) esté en uso, supervisa al anotador en el proceso de completar el Challenge en la hoja de anotación electrónica.

24

26 ANOTADOR

26.1 UBICACIÓN

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

D1, D8

26.2 RESPONSABILIDADES

Completa la hoja del encuentro de acuerdo con las Reglas, cooperando con el 2^{do} árbitro.

Utiliza un timbre u otro elemento sonoro para notificar irregularidades o llamar la atención de los árbitros cuando lo requieran sus responsabilidades.

26.2.1 Antes del comienzo del partido y del set, el anotador:

26.2.1.1 registra los datos del partido y de los equipos, de acuerdo al procedimiento vigente, y obtiene las firmas de los capitanes;

26.2.1.2 Registra el orden de saque de cada equipo.

26.2.2 Durante el partido, el anotador:

26.2.2.1 registra los puntos marcados;

26.2.2.2 controla el orden de saque de cada equipo e indica cualquier error a los árbitros antes del golpe de saque;

26.2.2.3 Registra los tiempos de descanso, comprobando el número de los mismos e informa al 2^{do} árbitro;

26.2.2.4 notifica a los árbitros si una solicitud de tiempo de descanso es improcedente;

15.5

26.2.2.5 anuncia a los árbitros los cambios de campo y la finalización de los sets;

26.2.2.6 registra las sanciones y solicitudes improcedentes;

26.2.2.7 registra todo otro hecho, bajo instrucción del 2^{do} árbitro, por ejemplo: tiempo para recuperación, interrupciones prolongadas, interferencias externas, etc.;

26.2.2.8 Controla el intervalo entre sets.

26.2.3 Al final del partido, el anotador:

26.2.3.1 registra el resultado final;

26.2.3.2 en el caso de una protesta, con la autorización previa del 1^{er} árbitro, escribe o permite escribir al capitán del equipo, en la hoja de anotación una declaración de los hechos protestados;

5.1.2.1, 5.1.3.2

- 26.2.3.3 Antes de firmar él mismo la hoja de anotación, obtiene las firmas de los capitanes de los equipos y la de los árbitros.

27 ANOTADOR ASISTENTE

27.1 UBICACIÓN

El anotador asistente cumple sus funciones sentado al lado del anotador en la mesa de anotación.

27.2 RESPONSABILIDADES

Asiste al anotador en sus tareas administrativas.

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

- 27.2.1 Antes del comienzo del partido y del set, el anotador asistente:
- 27.2.1.1 Comprueba que toda la información que se muestra en el/los marcador/es es correcta;
- 27.2.2 Durante el partido, el anotador asistente:
- 27.2.2.1 Indica el orden de saque de cada equipo mostrando un letrero numerado con 1 o 2, correspondiente al jugador que debe sacar y,
- 27.2.2.2 Notifica, mediante el uso del timbre, cualquier error a los árbitros inmediatamente;
- 27.2.2.3 opera el marcador manual de la mesa del anotador;
- 27.2.2.4 controla la concordancia del marcador;
- 27.2.2.5 comienza y termina el tiempo de los Tiempos Técnicos;
- 27.2.2.6 de ser necesario, actualiza la hoja de anotación de reserva y se la entrega al anotador.
- 27.2.3 Al final del partido, el anotador asistente:
- 27.2.3.1 firma la hoja de anotación.

28 JUECES DE LÍNEA

28.1 UBICACIÓN

Si intervienen solamente dos jueces de línea, se paran en las esquinas del campo de juego, del lado más cercano de la mano derecha de cada árbitro, diagonalmente a 1 ó 2 m de la esquina.

Cada uno de ellos controla la línea final y la línea lateral de su sector.

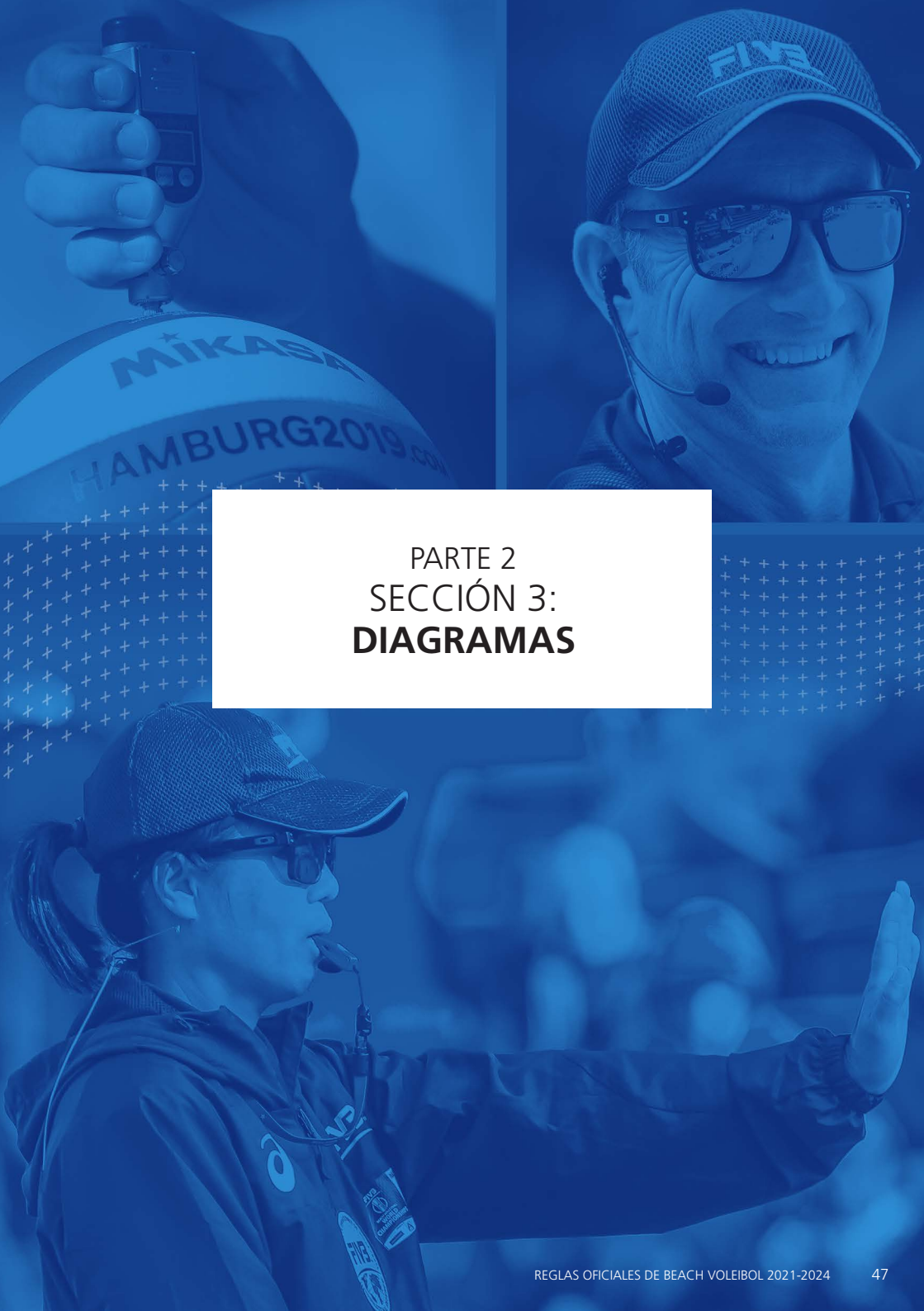
Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, si se utilizan cuatro jueces de línea, ellos se paran en la zona libre, a una distancia de 1 a 3 m de cada esquina del campo, sobre la prolongación imaginaria de la línea que está bajo su control.

D1, D8

D1, D8

28.2	RESPONSABILIDADES	
28.2.1	Los jueces de línea llevan a cabo sus funciones utilizando banderas (40 x 40 cm) para señalar:	D10
28.2.1.1	balón “dentro” o “fuera” cuando el balón cae cerca de su/s línea/s; (Nota: el juez de línea más cercano a la trayectoria del balón es, principalmente, responsable de la señal).	8.3, 8.4 D10 (1, 2)
28.2.1.2	los toques de balón “fuera” por el equipo receptor del balón;	8.4, D10 (3)
28.2.1.3	el balón que toca la antena, el balón de saque y el tercer toque del equipo que cruza la red por fuera del espacio de paso, etc.;	8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, D4a, D10 (4)
28.2.1.4	si algún jugador (excepto el sacador) está pisando fuera de su campo de juego en el momento del golpe de saque;	7.4, 12.4.3, D10 (4)
28.2.1.5	las faltas de pie del sacador;	12.4.3, D10 (4)
28.2.1.6	cualquier contacto con los 80 cm superiores de la antena de su lado del campo de juego, hecho por cualquier jugador durante su acción de jugar el balón o que interfiere con el juego;	11.3.1, 11.4.4, D3, D10 (4)
28.2.1.7	el balón que cruza la red por fuera del espacio de paso hacia el interior del campo adversario o toca la antena de su lado del campo.	10.1.1, D4a, D10 (4)
28.2.1.8	Los toques de bloqueo durante la jugada.	
28.2.2	Cuando el 1 ^{er} árbitro lo solicite, el juez de línea debe repetir su señal.	
29	SEÑALES OFICIALES	
29.1	SEÑALES MANUALES DE LOS ÁRBITROS	
	Los árbitros deben indicar, mediante las señales manuales oficiales, la razón de haber sonado el silbato (la naturaleza de la falta pitada o el propósito de la interrupción autorizada). La señal 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.	D9
29.2	SEÑALES CON BANDERA DE LOS JUECES DE LINEA	
	Los jueces de línea deben indicar, con la señal oficial de bandera, la naturaleza de la falta marcada, y mantenerla por un momento.	D10





PARTE 2
SECCIÓN 3:
DIAGRAMAS

DIAGRAMA 1: EL AREA DE JUEGO

Reglas Relevantes: 1, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1, 28.1

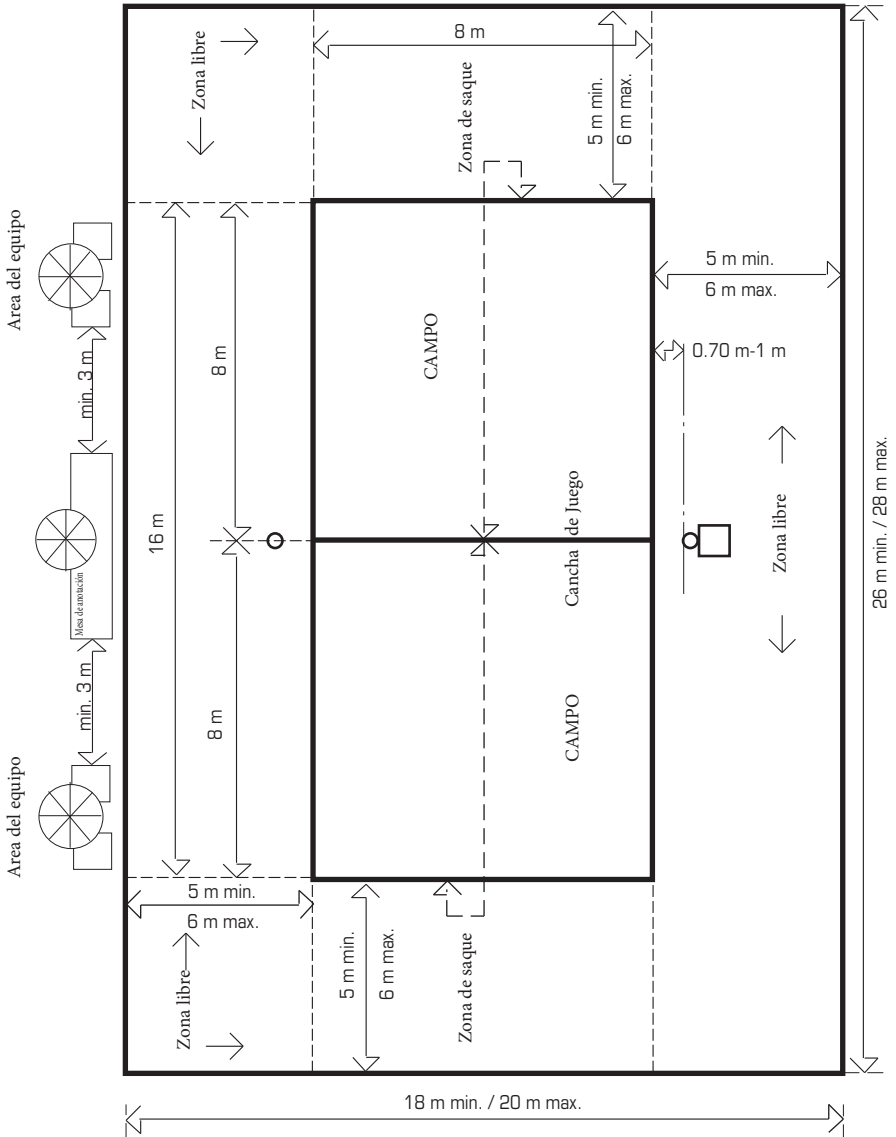


DIAGRAMA 2: EL CAMPO DE JUEGO

Reglas Relevantes: 1.1, 1.3, 2.5

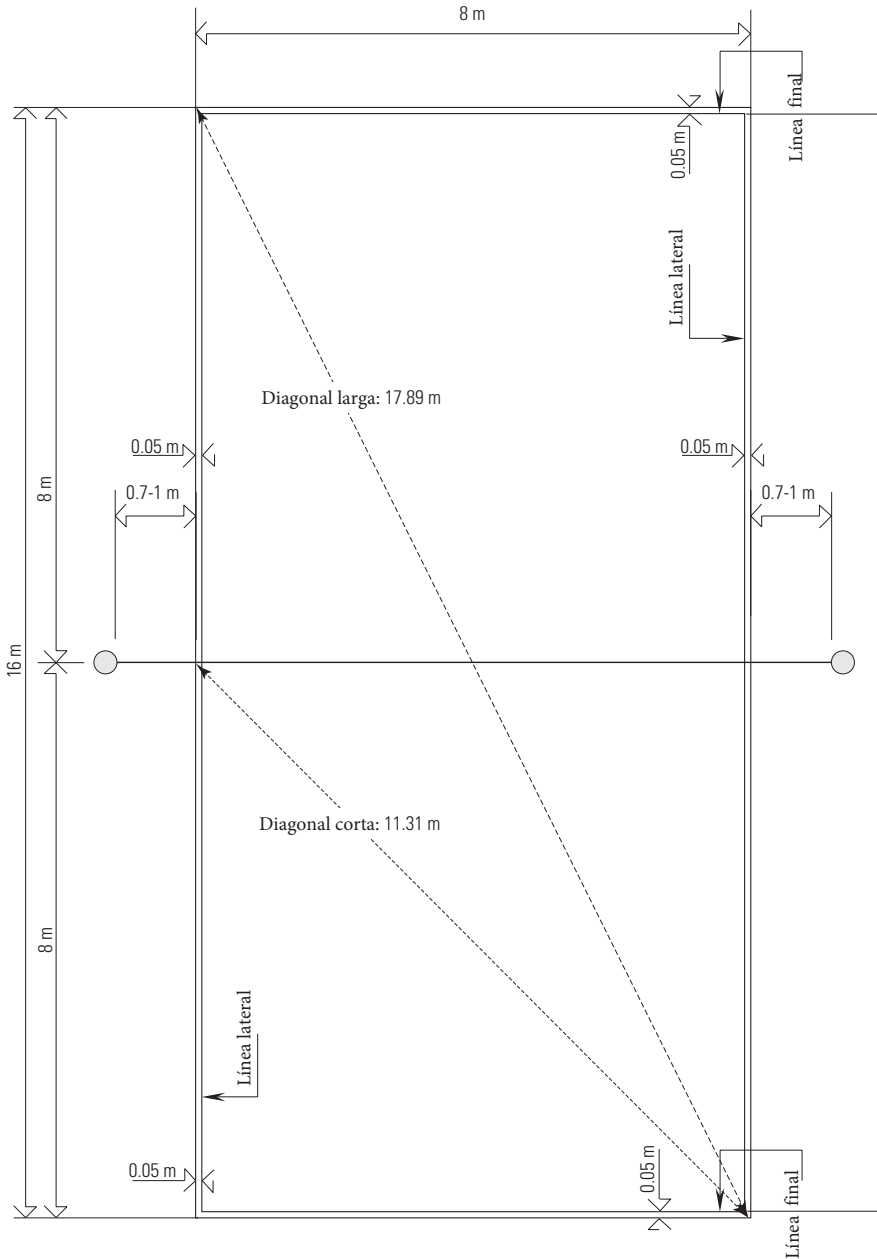
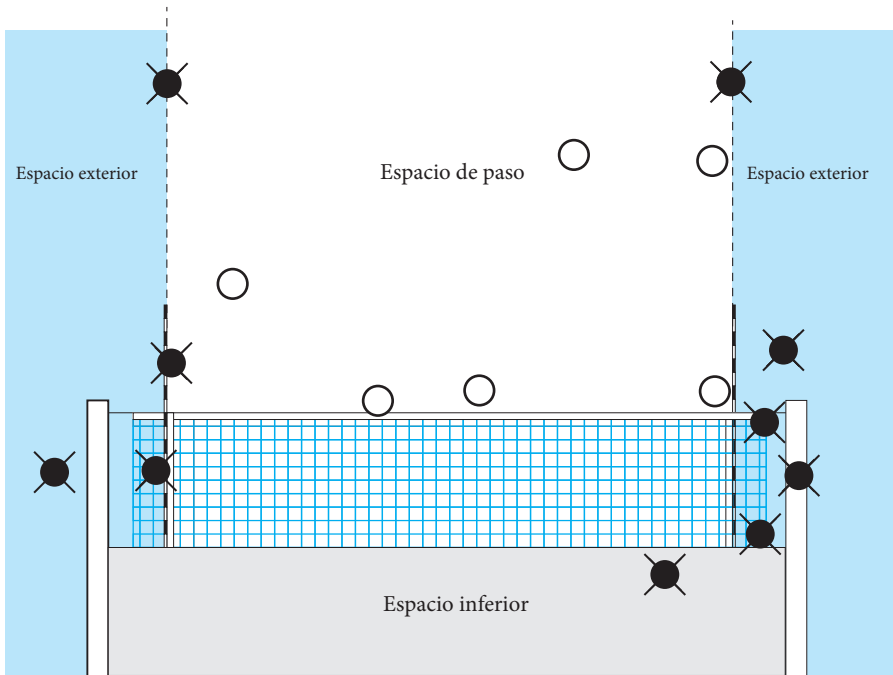


DIAGRAMA 4a: BALÓN QUE CRUZA EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA EL CAMPO ADVERSARIO

Reglas Relevantes: 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 23.3.2.4, 28.2.1.3, 28.2.1.7





-  = Falta
-  = Cruce correcto

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

Reglas Relevantes: 10.1.2, 10.1.2.1

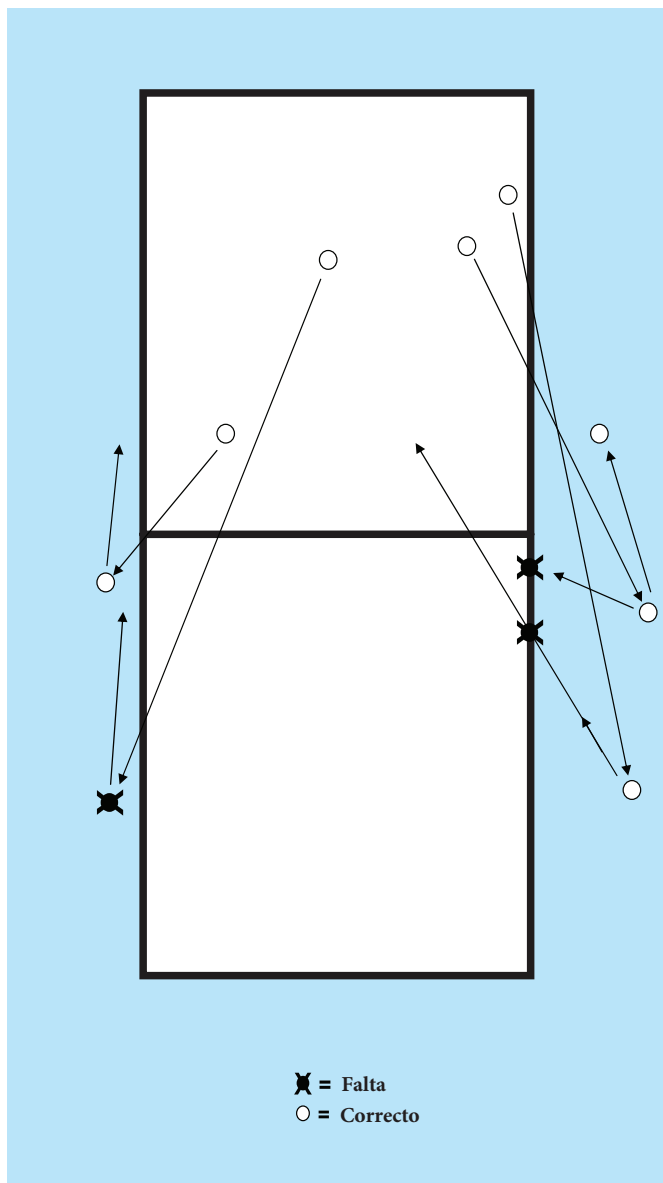


DIAGRAMA 5: PANTALLA

Reglas Relevantes: 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3

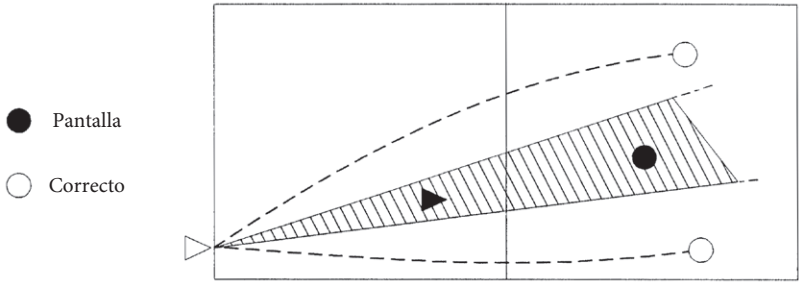
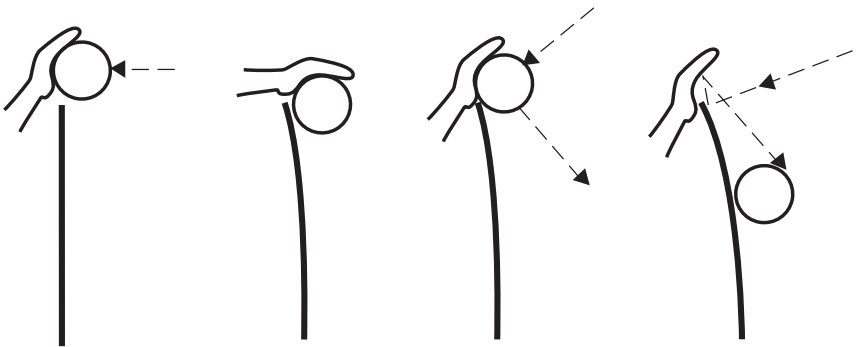


DIAGRAMA 6: BLOQUEO COMPLETADO

Regla Relevante: 14.1.3



Balón por encima de la red

Balón por debajo del
borde superior de la red

Balón que toca la red

Balón que rebota de la red

DIAGRAMA 7: AMONESTACIONES Y SANCIONES

7a: AMONESTACIONES Y SANCIONES, ESCALAS Y CONSECUENCIAS

Reglas Relevantes: 20.3, 20.4, 20.5

CATEGORIAS	OCURRENCIA	INFRACTOR	SANCION	TARJETAS	CONSECUENCIA
CONDUCTA MENOR	Paso 1	Cualquier miembro	No se considera una sanción	Ninguna	Prevención solamente
	Paso 2			Amarilla	
	repetición en cualquier momento		Considerado como conducta grosera	igual que abajo	igual que abajo
CONDUCTA GROSERA (en el mismo set)	Primera	Cualquier miembro	Castigo	Roja	Un punto y el saque para el adversario
	Segunda	Mismo miembro	Castigo	Roja	Un punto y el saque para el adversario
	Tercera	Mismo miembro	Expulsión	Roja + Amarilla juntas	El equipo es declarado incompleto por el set
CONDUCTA GROSERA (nuevo set)	Primera	Cualquier miembro	Castigo	Roja	Un punto y el saque para el adversario
CONDUCTA OFENSIVA	Primera	Cualquier miembro	Expulsión	Roja + Amarilla juntas	El equipo es declarado incompleto por el set
	Segunda	Mismo miembro	Descalificación	Roja + Amarilla separadas	El equipo es declarado incompleto por el partido
AGRESION	Primera	Cualquier miembro	Descalificación	Roja + Amarilla separadas	El equipo es declarado incompleto por el partido

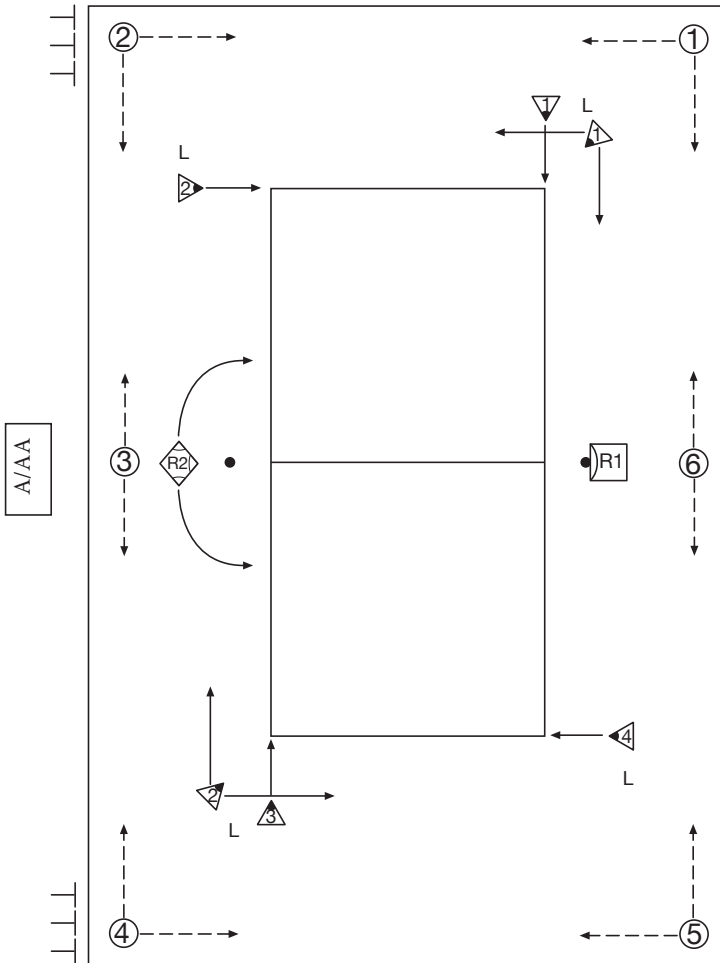
7b: SANCIONES POR DEMORA, ESCALA Y CONSECUENCIAS

Reglas Relevantes: 16.2.2, 16.2.3

CATEGORIAS	OCURRENCIA	INFRACTOR	DISUASIVO o SANCION	TARJETAS	CONSECUENCIA
DEMORA	Primera	Cualquier miembro del equipo	Amonestación por Demora	Señal manual No. 25 con tarjeta Amarilla	Prevención – sin Castigo
	Segunda y subsequentes	Cualquier miembro del equipo	Castigo por Demora	Señal manual No. 25 con tarjeta Roja	Un punto y el saque para el adversario

DIAGRAMA 8: UBICACIÓN DEL EQUIPO ARBITRAL Y SUS ASISTENTES

Reglas Relevantes: 3.3, 21.1, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1, 28.1



- R1 = Primer Arbitro
- ◆ R2 = Segundo Arbitro
- A/AA = Anotador/Anotador Asistente
- ▶ L = Jueces de Línea (números 1-4 ó 1-2)
- ④ = Recoge balones (números 1-6)
- ┌ = Niveladores de Arena

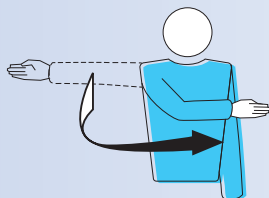
DIAGRAMA 9: SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS

Legenda: **F** **S** Arbitro(s) que debe mostrar la señal de acuerdo con sus responsabilidades regulares
F **S** Arbitro(s) que debe mostrar la señal en situaciones especiales

1 AUTORIZACIÓN DEL SAQUE

Reglas Relevantes: 12.3, 21.2.1.1

Mover la mano para indicar la dirección del saque

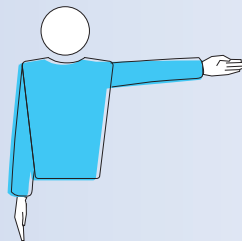


F

2 EQUIPO QUE SACA

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

Extender el brazo hacia el lado del equipo que sacará

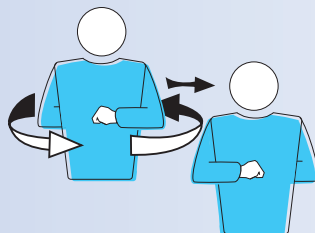


F **S**

3 CAMBIO DE CAMPOS

Reglas Relevantes: 18.2, 23.2.5

Levantar los antebrazos adelante y atrás y rotarlos alrededor del cuerpo

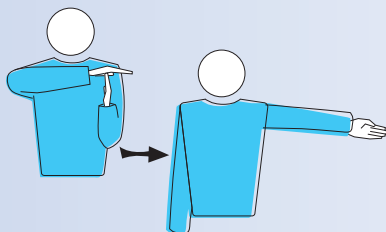


F **S**

4 TIEMPO DE DESCANSO

Reglas Relevantes: 15, 23.2.5

Colocar la palma de una mano sobre los dedos de la otra, mantenerlas verticalmente (formando una T) y luego indicar al equipo solicitante



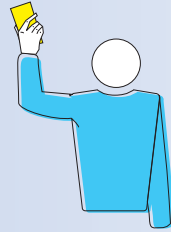
F **S**

5 AMONESTACION POR FALTA DE CONDUCTA

Reglas Relevantes: 20.1, 20.5

Mostrar una tarjeta amarilla para amonestar

F

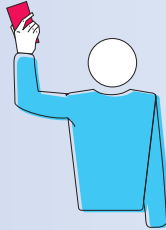


6 CASTIGO POR FALTA DE CONDUCTA

Reglas Relevantes: 20.3.1, 20.5

Mostrar una tarjeta roja para Castigar

F

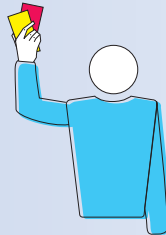


7 EXPULSION

Reglas Relevantes: 20.3.2, 20.5

Mostrar ambas tarjetas juntas para expulsar

F

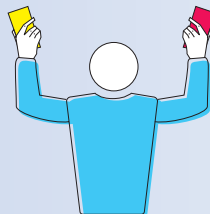


8 DESCALIFICACION

Reglas Relevantes: 20.3.3, 20.5

Mostrar las tarjetas amarilla y roja separadamente para descalificar

F



9 FINAL DE SET (O DE PARTIDO)

Reglas Relevantes: 6.2, 6.3

Cruzar los antebrazos delante del pecho, manos abiertas

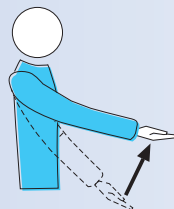


F

10 BALÓN NO LANZADO O SOLTADO EN EL GOLPE DE SAQUE

Regla Relevante: 12.4.1

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



F

11 DEMORA EN EL SAQUE

Regla Relevante: 12.4.4

Levantar 5 dedos, desplegados entre sí

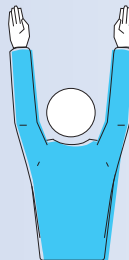


F

12 FALTA DE BLOQUEO O PANTALLA

Reglas Relevantes: 12.5, 14.5, 14.6.3

Levantar ambos brazos verticalmente, palmas hacia adelante



F

13 FALTA DE POSICION O DE ROTACION

Reglas Relevantes: 7.7.1, 12.6.1.1

Hacer un movimiento circular con el dedo índice

F S

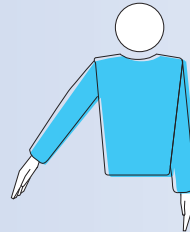


14 BALÓN "DENTRO"

Reglas Relevantes: 6.1.1.1, 8.3

Apuntar el brazo y los dedos hacia el piso

F S

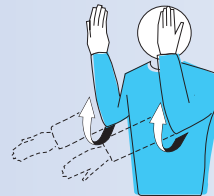


15 BALÓN "FUERA"

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

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

F S



16 RETENCIÓN

Reglas Relevantes: 6.1.2, 9.3.3, 22.3.2.3b

Levantar el antebrazo lentamente, palma de la mano hacia arriba

F



17 DOBLE GOLPE

Reglas Relevantes: 6.1.2, 9.1.1, 9.3.4, 22.3.2.3b

Levantar dos dedos, desplegados entre sí

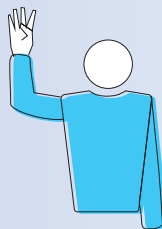


F S

18 CUATRO GOLPES

Regla Relevante: 9.3.1

Levantar cuatro dedos, desplegados entre sí

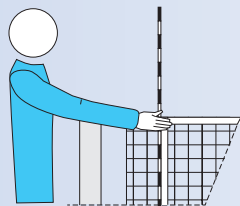


F

19 RED TOCADA POR UN JUGADOR – BALÓN DE SAQUE QUE TOCA LA RED ENTRE LAS ANTENAS Y NO PASA EL PLANO VERTICAL DE LA RED

Regla Relevante: 12.6.2.1

Indicar el lado relevante de la red con la mano correspondiente

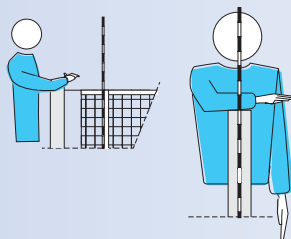


F S

20 REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED

Reglas Relevantes: 11.4.1, 13.2.1

Colocar una mano por encima de la red, palma hacia abajo



F

21 FALTA DE GOLPE DE ATAQUE

- por un jugador que completa un golpe de ataque utilizando una acción de dedos con la mano abierta o utilizando un toque de dedos que no están rígidos y juntos
- por un jugador que completa un golpe de ataque sobre el saque del adversario, cuando el balón está completamente por encima del borde superior de la red
- por un jugador que completa un golpe de ataque usando un golpe de volea de manos altas que tiene una trayectoria no perpendicular a la línea de los hombros,

Reglas Relevantes: 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5

Hacer un movimiento hacia abajo con el antebrazo, mano abierta

F



22 INTERFERENCIA POR PENETRACION EN EL CAMPO Y ESPACIO ADVERSARIO BAJO LA RED BALÓN QUE CRUZA COMPLETAMENTE EL ESPACIO INFERIOR BAJO LA RED

EL SACADOR TOCA EL CAMPO (LA LINEA FINAL INCLUIDA) O

EL PISO FUERA DE LA ZONA DE SAQUE

EXCEPTO EL SACADOR, EL JUGADOR PISA FUERA DE SU CAMPO EN EL MOMENTO DEL GOLPE DE SAQUE

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

Indicar el campo debajo de la red o la línea respectiva

F S



23 DOBLE FALTA Y REPETICION DE LA JUGADA

Reglas Relevantes: 6.1.2.2, 12.4.5

Levantar ambos pulgares verticalmente

F S



24 BALÓN TOCADO

Regla Relevante: 14.6.4

Rozar con la palma de una mano los dedos de la otra, mantener verticalmente

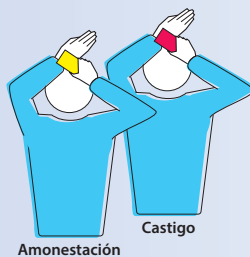
F



25 AMONESTACIÓN POR DEMORA/CASTIGO POR DEMORA

Reglas Relevantes: 15.5.5, 16.2.2, 16.2.3

Cubrir la muñeca con una tarjeta amarilla (amonestación),
y con una tarjeta roja (castigo)



F

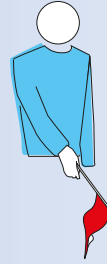


DIAGRAMA 10: SEÑALES OFICIALES CON BANDERA DE LOS JUECES DE LINEA

1 BALÓN "DENTRO"

Reglas Relevantes: 8.3, 28.2.1.1

Indicar hacia abajo con la bandera

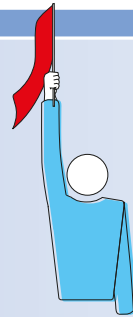


L

2 BALÓN "FUERA"

Reglas Relevantes: 8.4.1, 28.2.1.1

Levantar la bandera verticalmente



L

3 BALÓN TOCADO

Regla Relevante: 28.2.1.2

Levantar la bandera y tocar la punta con la palma de la mano libre

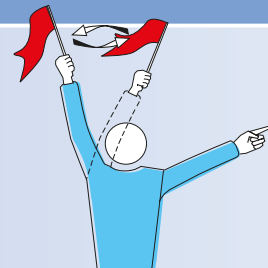


L

4 FALTAS DEL ESPACIO DE PASO, BALÓN QUE TOCA UN OBJETO EXTERNO, FALTA DE PIE DE UN JUGADOR DURANTE EL SAQUE

Reglas Relevantes: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 28.2.1.3, 28.2.1.4, 28.2.1.5, 28.2.1.6, 28.2.1.7

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



L

5 DECISION IMPOSIBLE

Levantar y cruzar ambos brazos y manos frente al pecho



L





PARTE 3 DEFINICIONES



PROTOCOLO

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

ÁREA DE CONTROL DE LA COMPETENCIA

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

ZONAS

Estas son secciones dentro del área de juego (por ejemplo: el campo de juego y la zona libre) definidas para un propósito específico (o con restricciones especiales) dentro del texto de las Reglas de Juego. Estas incluyen: Zona de Saque y Zona Libre.

ESPACIO INFERIOR

Este es el espacio definido por: en su parte superior por el borde inferior de la red y las cuerdas que la unen a los postes, en sus laterales por los postes y en su parte inferior por la superficie de juego.

ESPACIO DE PASO

El espacio de paso está definido por:

- La banda horizontal superior de la red
- Las antenas y sus extensiones
- El techo

El balón debe cruzar hacia el CAMPO adversario a través del espacio de paso.

ESPACIO EXTERIOR

El espacio exterior se comprende en el plano vertical de la red fuera del espacio de paso y del espacio inferior.

A MENOS QUE SEA APROBADO POR LA FIVB

Esta declaración reconoce que, mientras hay regulaciones y especificaciones en las normas del equipamiento e instalaciones, hay ocasiones en que acuerdos especiales pueden ser hechos por la FIVB con el fin de promocionar el Beach Voleibol o probar nuevas condiciones.

NORMAS FIVB

Las especificaciones o límites técnicos definidos por la FIVB a los fabricantes del equipamiento.

FALTA

- a) Una acción contraria a las reglas.
- b) Una violación a las Reglas distinta de una acción de juego.

PRIMER TOQUE DEL EQUIPO

Hay tres casos en los que la acción de juego se considera primer toque del equipo:

- Recepción del saque
- Recepción un ataque del equipo adversario
- Jugar el balón que rebota del bloqueo del adversario

PUNTO POR JUGADA

Este es el sistema de anotación de un punto cada vez que gana una jugada.

TIEMPOS TÉCNICOS

Este tiempo técnico especial y obligatorio es, además de los tiempos de descanso, para permitir la promoción del Beach Voleibol, el análisis del juego y para permitir oportunidades comerciales adicionales. Los tiempos técnicos son obligatorios para las competencias mundiales y oficiales de la FIVB.

INTERVALO

El tiempo entre sets. El cambio de campo en el tercer set (set decisivo), no es considerado un intervalo.

INTERFERENCIA

Cualquier acción que crea una ventaja sobre el equipo adversario o cualquier acción que impida a un adversario jugar el balón.

OBJETO EXTERNO

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

RECOGE BALONES

Este es un personal cuyo trabajo consiste en mantener el flujo del juego, trasladando el balón a los sacadores entre las jugadas.

NIVELADORES DE ARENA (RASTRILLEROS)

Estos asistentes de campo usan rastrillos largos o palos largos con extremos aplanados para suavizar la arena, especialmente alrededor de las líneas de la cancha y a través del eje central de la cancha entre los postes.



A

Altura de la red	13
Anotador	43
– Responsabilidades	43
– Ubicación	43
Anotar un punto	19
Anotar un punto, ganar el set y el partido ...	19
Antenas	14
Árbitro Challenge.....	42
– Responsabilidades	42
– Ubicación	42
Árbitro de Reserva.....	42
– Responsabilidades	42
– Ubicación	42
Área de juego	12, 48
Autorización para el saque	27

B

Balón “dentro”	22, 59, 63
Balón “fuera”	22, 59, 63
Balón en juego	22
Balón en la red	25
Balón fuera de juego	22
Balón que cruza la red.....	24
Balón que toca la red	25
Balones	15
Bandas laterales	14
Bloqueo	28, 53
Bloqueo del saque.....	29
Bloqueo dentro del espacio adversario.....	29
Bloqueo y toques del equipo	29

C

Cambios de campo	33, 56
Cambio de indumentaria.....	17
Capitán	17
Características.....	15
Características del golpe de ataque	28
Características del toque	24
Clima	13
Composición de los equipos.....	16
Conducta deportiva.....	34
Conducta incorrecta menor.....	34
Conducta incorrecta y sus sanciones.....	34
Contacto con la red.....	25

D

Demoras de juego.....	31
Dimensiones.....	12

E

Ejecución del saque.....	27
Equipo arbitral.....	38, 55
– Procedimientos.....	38
– Responsabilidades	40, 41, 42, 43, 44, 45
Equipos.....	16
Escala de sanciones	35, 54
Estructura.....	14
Estructura del juego	20

F

Faltas de conducta antes y entre sets.....	35
Faltas de posición	21
Faltas de posición o de rotación.....	59
Faltas del bloqueo	29
Faltas del jugador en la red.....	26
Faltas en el golpe de ataque.....	28
Faltas en el orden de saque	21
Faltas en el toque del balón.....	24
Faltas cometidas durante el saque	27
Formación inicial de los equipos	21

G

Ganar el partido	20
Ganar un set	20
Golpe de ataque	28

I

Iluminación	13
Indumentaria.....	16
Interferencia externa	32
Interrupciones	30
Interrupciones del juego	30
Interrupciones excepcionales de juego.....	32
Interrupciones prolongadas	32
Intervalos	33
Intervalos y cambios de campo	33

J

Jueces de línea	44, 63-64
– Responsabilidades	45
– Ubicación	44
Juego con el balón	23
Juego limpio.....	34

L

Lesión / enfermedad.....	32
Líneas de la cancha	13

N	
No presentación y equipo incompleto.....	20
Número de interrupciones regulares de juego ..	30
O	
Objetos prohibidos.....	17
P	
Pantalla.....	27, 53
Posiciones	21
Postes	15
Primer árbitro.....	39
– Autoridad.....	39
– Responsabilidades	40
– Ubicación	39
Primer saque en un set.....	26
R	
Rebasando el plano vertical de la red.....	25, 60
Red y postes.....	13
Requerimientos de conducta	34
Responsables de los equipos.....	17
S	
Sanciones por demora.....	31
Saque.....	26
Secuencia de las interrupciones regulares de juego	30
Segundo árbitro	40
– Autoridad.....	40
– Responsabilidades	41
– Ubicación	40
Señales con bandera de los jueces de línea	45, 63-64
Señales manuales de los árbitros	45, 56-62
Señales oficiales	45, 56-62, 63-64
Sesión de calentamiento oficial.....	21
Sistema de cuatro balones.....	15
Sistema de Video Challenge	42
Situaciones de juego	22
Solicitudes improcedentes	31
Sorteo	20
Superficie de juego.....	12

T	
Tarjetas de sanción	36, 57, 62
Tiempos de descanso y tiempos técnicos	30
Tipos de demoras.....	31
Toque de bloqueo	29
Toques por equipo.....	23, 29
U	
Ubicación de los equipos.....	16
Uniformidad de los balones.....	15
Utiles complementarios	15
Z	
Zonas y áreas	13



FIVB[™]



fivb.com

