

REGLAS OFICIALES DE VOLEIBOL

2013-2016

Aprobadas por el 33 Congreso de la FIVB, 2012

Para ser aplicadas en todas las competiciones desde el 1º de Enero de 2013 y en todas las competiciones que terminen en 2013

Traducido por:

Juan L. Pont, Árbitro Internacional

Nota del traductor: En la versión inglesa se hace distinción entre el género masculino y el femenino. En la traducción no se realiza dicha distinción porque, dadas las características de nuestra lengua, resultaría excesivamente laboriosa la lectura del texto quitando importancia al mismo (habría que cambiar, por ejemplo, todas las referencias a "el jugador" por "el/la jugador/a", etc.).

CONTENIDOS

1.	ÁREA DE JUEGO	7
1.1.	DIMENSIONES	7
1.2.	SUPERFICIE DE JUEGO	7
1.3.	LÍNEAS DE CANCHA	8
1.4.	ZONAS Y ÁREAS	8
1.5.	TEMPERATURA.....	9
1.6.	ILUMINACIÓN.....	9
2.	RED Y POSTES.....	9
2.1.	ALTURA DE LA RED	9
2.2.	ESTRUCTURA.....	10
2.3.	BANDAS LATERALES.....	10
2.4.	ANTENAS.....	10
2.5.	POSTES.....	10
2.6.	ÚTILES COMPLEMENTARIOS	11
3.	BALONES.....	11
3.1.	CARACTERÍSTICAS.....	11
3.2.	UNIFORMIDAD DE LOS BALONES	11
3.3.	SISTEMA DE TRES BALONES	11
4.	EQUIPOS	12
4.1.	COMPOSICIÓN DE UN EQUIPO	12
4.2.	UBICACIÓN DEL EQUIPO	12
4.3.	INDUMENTARIA	13
4.4.	CAMBIOS DE INDUMENTARIA.....	13
4.5.	OBJETOS PROHIBIDOS	14
5.	RESPONSABLES DEL EQUIPO	14
5.1.	CAPITÁN.....	14
5.2.	ENTRENADOR.....	15
5.3.	ASISTENTE DE ENTRENADOR	15
6.	PARA ANOTAR UN PUNTO, GANAR UN SET Y EL ENCUENTRO.....	16
6.1.	PARA ANOTAR UN PUNTO	16

6.2.	PARA GANAR UN SET	17
6.3.	PARA GANAR EL PARTIDO	17
6.4.	EQUIPO AUSENTE E INCOMPLETO	17
7.	ESTRUCTURA DEL JUEGO	17
7.1.	EL SORTEO.....	17
7.2.	SESIÓN DE CALENTAMIENTO OFICIAL	17
7.3.	ALINEACIÓN INICIAL DE JUGADORES	18
7.4.	POSICIONES.....	19
7.5.	FALTA DE POSICIÓN	19
7.6.	ROTACIÓN.....	20
7.7.	FALTA DE ROTACIÓN	20
8.	SITUACIONES DE JUEGO	21
8.1.	BALÓN EN JUEGO	21
8.2.	BALÓN FUERA DE JUEGO	21
8.3.	BALÓN “DENTRO”	21
8.4.	BALÓN “FUERA”	21
9.	CONTACTO CON EL BALÓN.....	21
9.1.	TOQUES POR EQUIPO	22
9.2.	CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE	22
9.3.	FALTAS EN EL TOQUE DEL BALÓN	23
10.	BALÓN EN LA RED	23
10.1.	BALÓN QUE CRUZA LA RED.....	23
10.2.	BALÓN QUE TOCA LA RED.....	23
10.3.	BALÓN EN LA RED.....	24
11.	JUGADOR EN LA RED	24
11.1.	PASAR MÁS ALLÁ DE LA RED	24
11.2.	PENETRACIÓN DEBAJO DE LA RED	24
11.3.	CONTACTO CON LA RED	24
11.4.	FALTAS DE UN JUGADOR EN LA RED	25
12.	SAQUE	25
12.1.	PRIMER SAQUE EN UN SET	25
12.2.	ORDEN DEL SAQUE.....	25
12.3.	AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE	25

12.4.	EJECUCIÓN DEL SAQUE.....	26
12.5.	PANTALLA	26
12.6.	FALTAS DURANTE EL SAQUE	26
12.7.	FALTAS EN EL SAQUE Y FALTAS DE POSICIÓN.....	27
13.	GOLPE DE ATAQUE.....	27
13.1.	CARACTERÍSTICAS DEL GOLPE DE ATAQUE.....	27
13.2.	RESTRICCIONES DEL GOLPE DE ATAQUE	27
13.3.	FALTAS DEL GOLPE DE ATAQUE	27
14.	BLOQUEO.....	28
14.1.	BLOQUEAR	28
14.2.	TOQUE DE BLOQUEO.....	28
14.3.	BLOQUEO EN EL ESPACIO ADVERSARIO	28
14.4.	BLOQUEO Y TOQUES DEL EQUIPO	28
14.5.	BLOQUEAR EL SAQUE	29
14.6.	FALTAS EN EL BLOQUEO	29
15.	INTERRUPCIONES NORMALES DEL JUEGO	30
15.1.	NÚMERO DE INTERRUPCIONES NORMALES.....	30
15.2.	SECUENCIA DE INTERRUPCIONES DE JUEGO NORMALES.....	30
15.3.	SOLICITUD DE INTERRUPCIONES DE JUEGO NORMALES.....	30
15.4.	TIEMPOS PARA DESCANSO Y TIEMPOS TÉCNICOS	30
15.5.	SUSTITUCIÓN	31
15.6.	LÍMITES DE LAS SUSTITUCIONES	31
15.7.	SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL	31
15.8.	SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN O DESCALIFICACIÓN.....	32
15.9.	SUSTITUCIÓN ILEGAL.....	32
15.10.	PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN.....	32
15.11.	SOLICITUDES IMPROCEDENTES.....	33
16.	DEMORAS EN EL JUEGO	33
16.1.	TIPOS DE DEMORA	33
16.2.	SANCIONES POR DEMORA	33
17.	INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DEL JUEGO	34
17.1.	LESIONES/ENFERMEDAD	34
17.2.	INTERFERENCIA EXTERNA.....	34

17.3.	INTERRUPCIONES PROLONGADAS	34
18.	INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO	35
18.1.	INTERVALOS	35
18.2.	CAMBIOS DE CAMPO.....	35
19.	EL JUGADOR LÍBERO.....	36
19.1.	DESIGNACIÓN DEL LÍBERO	36
19.2.	INDUMENTARIA	36
19.3.	ACCIONES EN LAS QUE ESTÉ ENVUELTO EL LÍBERO	36
19.4.	REDESIGNACIÓN DE UN NUEVO LÍBERO	38
19.5.	RESUMEN.....	39
20.	CONDUCTA EXIGIDA.....	40
20.1.	CONDUCTA DEPORTIVA.....	40
20.2.	JUEGO LIMPIO.....	40
21.	CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES.....	40
21.1.	CONDUCTA INCORRECTA MENOR.....	40
21.2.	CONDUCTA INCORRECTA QUE LLEVA A SANCIONES.....	41
21.3.	ESCALA DE SANCIONES.....	41
21.4.	APLICACIÓN DE LAS SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA	42
21.5.	CONDUCTA INCORRECTA ANTES Y ENTRE LOS SETS	42
21.6.	TARJETAS	42
22.	CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS	43
22.1.	COMPOSICIÓN.....	43
22.2.	PROCEDIMIENTOS	43
23.	1ER. ÁRBITRO.....	44
23.1.	UBICACIÓN.....	44
23.2.	FACULTADES	44
23.3.	RESPONSABILIDADES.....	45
24.	2º ÁRBITRO	46
24.1.	UBICACIÓN.....	46
24.2.	FACULTADES	46
24.3.	RESPONSABILIDADES.....	46
25.	ANOTADOR	47
25.1.	UBICACIÓN.....	47

25.2.	RESPONSABILIDADES.....	47
26.	ASISTENTE DEL ANOTADOR.....	48
26.1.	UBICACIÓN.....	48
26.2.	RESPONSABILIDADES.....	48
27.	JUECES DE LÍNEA.....	49
27.1.	UBICACIÓN.....	49
27.2.	RESPONSABILIDADES.....	49
28.	SEÑALES OFICIALES.....	50
28.1.	SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS.....	50
28.2.	SEÑALES OFICIALES DE LOS JUECES DE LÍNEA.....	50

CAPÍTULO UNO

INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

Ver Reglas

1. ÁREA DE JUEGO

El área de juego incluye la cancha de juego y la zona libre. Debe ser rectangular y simétrica. 1.1, F.1a, F.1b

1.1. DIMENSIONES

F.2

La cancha de juego es un rectángulo que mide 18 x 9 m, rodeado por una zona libre con un mínimo de 3m de ancho por cada lado.

El espacio libre de juego es el situado por encima del área de juego libre de cualquier obstáculo. El espacio libre de juego debe medir un mínimo de 7 m de altura desde la superficie de juego.

Para Competiciones Mundiales de la FIVB, la zona libre debe medir un mínimo de 5 m desde las líneas laterales y 8 m desde las líneas de fondo. El espacio libre de juego debe medir un mínimo de 12,5 m de altura desde la superficie de juego.

1.2. SUPERFICIE DE JUEGO

1.2.1. La superficie debe ser plana, horizontal y uniforme. No debe presentar ningún peligro para los jugadores. Está prohibido jugar sobre superficies rugosas o resbaladizas.

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, sólo se autoriza una superficie de madera o sintética. Cualquier superficie debe ser previamente homologada por la FIVB.

1.2.2. En canchas cubiertas la superficie de juego debe ser de color claro.

Para las competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, las líneas tienen que ser de color blanco. Otros colores, diferentes entre sí, han de ser usados para el campo de juego y la zona libre. 1.1, 1.3

1.2.3. En canchas al aire libre se autoriza una pendiente para drenaje de 5 mm por metro. Se prohíbe las líneas marcadas con materiales sólidos. 1.3

1.3. LÍNEAS DE CANCHA	F.2
1.3.1. Todas las líneas tienen 5 cm de ancho. Deben ser de un color claro y diferente al del suelo y al de cualquier otra línea.	1.2.2
1.3.2. Líneas de delimitación	
Dos líneas laterales y dos de fondo limitan la cancha de juego. Tanto las líneas laterales como las de fondo están marcadas dentro de las dimensiones de la cancha.	1.1
1.3.3. Línea central	
El eje de la línea central divide la cancha en dos campos iguales de 9 x 9 m cada uno. Esta línea se extiende bajo la red desde una línea lateral a la otra.	F.2
1.3.4. Línea de ataque	
En cada campo, una línea de ataque cuyo borde posterior está a 3 m del eje de la línea central, marca la zona de ataque.	1.3.3, 1.4.1
Para la FIVB, Competiciones Mundiales y Oficiales, la línea de ataque se prolongará añadiendo una línea de trazos desde las líneas laterales, con cinco trozos de 15 cm de largo y 5 cm de ancho, pintados a 20 cm uno de otro hasta un total de 1,75 m. La “zona de restricción del entrenador” (una línea de trazos que se extiende desde la línea de la zona de ataque hasta la línea de fin de campo, paralela a la línea latera y a 1,75 m de ella) está compuesta por trozos de 15 cm pintados a 20 cm uno de otro para marcar el límite de la zona de movimiento del entrenador.	F.2
1.4. ZONAS Y ÁREAS	F.1b, F.2
1.4.1. Zona de ataque	19.3.1.4, F.2
En cada campo la zona de ataque está limitada por el eje de la línea central y el borde posterior de la línea de ataque.	1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e
La zona de ataque se considera prolongada más allá de las líneas laterales hasta el final de la zona libre.	1.1, 1.3.2
1.4.2. Zona de saque	
La zona de saque es una superficie de 9 m de ancho por detrás de cada línea de fondo.	
Está delimitada lateralmente por dos líneas cortas, de 15 cm cada una, marcadas a 20 cm de la línea de fondo y como prolongación de la línea lateral. Ambas líneas cortas están incluidas en el ancho de la zona de saque.	1.3.2, 12, F.1b
En profundidad, la zona de saque se extiende hasta el final de la zona libre.	1.1

- 1.4.3. Zona de sustitución
La zona de sustitución está delimitada por la prolongación de ambas líneas de ataque hasta la mesa del anotador. 1.3.4, 15.6.1, F.1b
- 1.4.4. Zona de reemplazo del Líbero
La zona de reemplazo del Líbero es parte de la zona libre en el lado de los banquillos de los equipos, limitada por la prolongación de la línea de ataque hasta la línea de fondo. 19.3.2.7, F.1b
- 1.4.5. Área de calentamiento
Para la FIVB, Competiciones Mundiales y Oficiales, las áreas de calentamiento, que deben medir aproximadamente 3 x 3 m, están localizadas en las esquinas del área de juego del lado de ambos banquillos, fuera de la zona libre. 24.2.5, F.1a, F.1b
- 1.4.6. Área de castigo
Hay un área de castigo, que mide aproximadamente 1 x 1 m y que está equipada con dos sillas, dentro del área de control, ubicada más allá de la prolongación de cada línea de fondo. Pueden estar limitadas por una línea roja de 5 cm de ancho. 21.3.2.1, F.1a, F.1b

1.5. TEMPERATURA

La temperatura mínima no debe ser inferior a 10°C (50°F).

Para la FIVB, Competiciones Mundiales y Oficiales, la temperatura máxima no debe exceder los 25°C (77°F) y no debe ser inferior a 16°C (61°F).

1.6. ILUMINACIÓN

Para la FIVB, Competiciones Mundiales y Oficiales, la iluminación en el área de juego debe ser de 1000 a 1500 luxes medidos a 1 m de la superficie del área de juego. 1

2. RED Y POSTES F.3

2.1. ALTURA DE LA RED

2.1.1. La red está colocada verticalmente sobre la línea central y su borde superior se encuentra a 2,43 m para hombres y 2,24 m para mujeres. 1.3.3

2.1.2. Su altura se mide desde el centro de la cancha. La altura de la red (por encima de las dos líneas laterales) debe ser exactamente la misma y no debe exceder la altura oficial en más de 2 cm. 1.1, 1.3.2, 2.1.1

2.2. ESTRUCTURA

La red tiene 1 m de ancho y 9,50 a 10 m de largo (con 25 a 50 cm a cada lado de las bandas laterales), hecha de malla negra a cuadros de 10 cm de lado. F.3

En la parte superior hay una banda horizontal, de 7 cm de ancho, hecha de lona blanca doblada en dos mitades, cosida en toda su longitud. Cada extremo de la banda tiene un agujero a través del cual pasa una cuerda que permite atar la banda a los postes para mantener tensa su parte superior.

Por el interior de la banda pasa un cable flexible para atar la red a los postes y mantener tensa su parte superior.

En la parte inferior de la red hay otra banda horizontal, de 5 cm de ancho, similar a la de la parte superior, a través de la cual hay una cuerda enhebrada. Esta cuerda ajusta la red a los postes y mantiene tensa su parte inferior.

2.3. BANDAS LATERALES

Dos bandas blancas se ajustan verticalmente a la red y se colocan directamente encima de cada línea lateral. 1.3.2, F.3

Tienen 5 cm de ancho y 1 m de largo, y se consideran parte de la red.

2.4. ANTENAS

Una antena es una varilla flexible de 1,80 m de largo y 10 mm de diámetro, hecha de fibra de vidrio o material similar.

Se ajusta una antena al extremo exterior de cada banda lateral. Las antenas se colocan en lados opuestos de la red. 2.3, F.3

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

Las antenas se consideran parte de la red y delimitan lateralmente el espacio de paso. 10.1.1, F.3, F.5

2.5. POSTES

2.5.1. Los postes que sostienen la red se colocan a una distancia de entre 0,50 m y 1,00 m de cada línea lateral. Tienen una altura de 2,55 m y deben ser preferiblemente ajustables. F.3

Para la FIVB, Competiciones Mundiales y Oficiales, los postes que sujetan la red se colocan a una distancia de 1 m de las líneas laterales.

2.5.2. Los postes deben ser redondos y pulidos, fijados al suelo sin cables. No debe haber objetos que representen peligro o sean obstáculos.

2.6. ÚTILES COMPLEMENTARIOS

Cualquier útil complementario será determinado por las regulaciones de la FIVB.

3. BALONES

3.1. CARACTERÍSTICAS

El balón debe ser esférico, con una cubierta de cuero flexible o cuero sintético y con una cámara interior hecha de caucho o un material similar.

Su color debe ser uniforme y claro o una combinación de colores.

El cuero sintético y la combinación de colores en los balones usados en Competiciones Oficiales Internacionales deben cumplir con los requisitos de la FIVB.

Su circunferencia es de 65 a 67 cm y su peso es de 260 a 280 g.

Su presión interior debe ser de 0,30 a 0,325 kg/cm² (294,3 a 318,82 mbar ó hPa ó 4,26 a 4,62 psi).

3.2. UNIFORMIDAD DE LOS BALONES

Todos los balones usados en un encuentro deben tener las mismas características en lo que se refiere a circunferencia, peso, presión, tipo, color, etc. 3.1

Para la FIVB, Competiciones Mundiales y Oficiales, así como la Liga Nacional o de Campeones deben jugarse con balones aprobados por la FIVB, a menos que la FIVB autorice otra cosa.

3.3. SISTEMA DE TRES BALONES

Para la FIVB, Competiciones Mundiales y Oficiales, se debe usar el sistema de tres balones. En este caso, seis recoge balones se colocan uno en cada esquina de la zona libre y otro detrás de cada árbitro. F.10

CAPÍTULO DOS

PARTICIPANTES

4. EQUIPOS

4.1. COMPOSICIÓN DE UN EQUIPO

4.1.1. En un encuentro, un equipo puede estar compuesto por hasta 12 jugadores y, además. 4.1.1.1, 5.2, 5.3

- Equipo Técnico: un entrenador, un máximo de dos asistentes de entrenador.
- Equipo Médico: un fisioterapeuta y un médico.

Solamente aquellos que estén anotados en el acta del encuentro podrán entrar en la zona de competición/control y tomar parte en el calentamiento oficial y en el encuentro.

Para la FIVB, Competiciones Mundiales y Oficiales, el médico y el fisioterapeuta tiene que haberse acreditado previamente ante la FIVB.

4.1.2. Uno de los jugadores, que no puede ser el Líbero, es el capitán del equipo, y debe ser anotado en el acta. 5.1, 19.1.3

4.1.3. Solo los jugadores registrados en el acta pueden entrar en el campo y jugar en el encuentro. Una vez que el entrenador y el capitán del equipo hayan firmado el acta, los jugadores registrados no pueden ser cambiados. 1, 5.1.1, 5.2.2

4.2. UBICACIÓN DEL EQUIPO

4.2.1. Los jugadores que no estén en juego pueden o sentarse en su banquillo correspondiente o estar en su área de calentamiento. El entrenador y los demás miembros del equipo permanecerán sentados en el banquillo, pero pueden abandonarlo momentáneamente. 1.4.5, 5.2.3, 7.3.3

Los banquillos para los equipos se encuentran junto a la mesa del anotador, fuera de la zona libre. F.1a, F.1b

4.2.2. Solo los miembros registrados del equipo pueden sentarse en el banquillo durante el encuentro y participar en la sesión de calentamiento oficial. 4.1.1, 7.2

-
- 4.2.3. Los jugadores que no se encuentren en la cancha pueden calentar sin balones como sigue:
- 4.2.3.1. Durante el juego: en las zonas de calentamiento; 1.4.5, 8.1, F.1a, F.1b
- 4.2.3.2. Durante los tiempos para descanso y tiempos técnicos: en la zona libre detrás de su campo. 1.3.3, 15.4
- 4.2.4. Durante los intervalos entre sets los jugadores pueden calentar en la zona libre usando los balones. 18.1
- 4.3. INDUMENTARIA**
- La indumentaria de los jugadores consiste en camiseta, pantalón corto, medias (las del uniforme) y zapatos deportivos.
- 4.3.1. El color y el diseño de las camisetas, pantalones cortos y medias debe ser uniforme (excepto para el Líbero) para todo el equipo. Los uniformes deben estar limpios. 4.1, 19.2
- 4.3.2. Los zapatos deben ser ligeros y flexibles con suelas de goma o compuesto sin tacones.
- 4.3.3. Las camisetas de los jugadores deben estar numeradas del 1 al 20. 4.3.3.2
- 4.3.3.1. El número debe estar en el centro tanto en el pecho como en la espalda. El color y el brillo de los números debe contrastar con el color y el brillo de las camisetas.
- 4.3.3.2. El número debe tener un mínimo de 15 cm de altura en el pecho y 20 cm de altura en la espalda. La cinta que forma los números debe tener un mínimo de 2 cm de ancho.
- 4.3.4. El capitán del equipo debe tener en su camiseta una cinta de 8 x 2 cm por debajo del número del pecho. 5.1
- 4.3.5. Está prohibido usar uniformes de un color diferente al de los otros jugadores (excepto los Líberos), y/o sin los números oficiales. 19.2
- 4.4. CAMBIOS DE INDUMENTARIA**
- El 1er. árbitro puede autorizar a uno o más jugadores: 23
- 4.4.1. a jugar descalzos,
- 4.4.2. a cambiar las indumentarias sudadas o deterioradas entre sets o después de una sustitución, siempre que el color, diseño y número del nuevo uniforme sea el mismo. 4.3, 15.5
- 4.4.3. a jugar en ropa de entrenamiento en tiempo frío, siempre que sean del mismo color y diseño para todo el equipo (excepto los Líberos), y numerados de acuerdo a la Regla 4.3.3. 4.1.1, 19.2

4.5. OBJETOS PROHIBIDOS

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

5. RESPONSABLES DEL EQUIPO

Tanto el capitán del equipo como el entrenador son responsables de la conducta y disciplina de los miembros de su equipo. 20

Los Líberos no pueden ser ni capitán en juego ni del equipo.

5.1. CAPITÁN

5.1.1. ANTES DEL ENCUENTRO, el capitán del equipo firma el acta y representa a su equipo en el sorteo. 7.1, 25.2.1.1

5.1.2. DURANTE EL ENCUENTRO y mientras se encuentre en el campo, el capitán del equipo actúa como capitán en juego. Cuando el capitán del equipo no está en la cancha, el entrenador o capitán en juego deben designar a otro jugador en el campo, que no sea el Líbero, para que asuma el papel de capitán en juego. Este capitán en juego mantiene sus responsabilidades hasta que o es sustituido, o el capitán del equipo vuelve al campo o finaliza el set. 15.2.1

Cuando el balón se encuentra fuera de juego sólo el capitán en juego, de entre todos los jugadores, está autorizado a hablar con los árbitros: 8.2

5.1.2.1. para pedir una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas, y también para someter las peticiones o preguntas de sus compañeros de equipo. Si el capitán en juego no está de acuerdo con la explicación del 1er. árbitro, puede elegir protestar contra tal decisión e indicar inmediatamente al 1er. árbitro que se reserva el derecho a registrar una protesta oficial en el acta al final del encuentro; 23.2.4

5.1.2.2. a pedir autorización:

- a) para cambiar toda o parte de la indumentaria, 4.3, 4.4.2
- b) para verificar las posiciones de los equipos, 7.4, 7.6
- c) para comprobar el suelo, la red, el balón, etc.; 1.2, 2, 3

5.1.2.3. en ausencia del entrenador para solicitar tiempos para descanso y sustituciones. 15.3.1, 15.4.1, 15.5.2

5.1.3. AL FINAL DEL ENCUENTRO, el capitán del equipo: 6.3

5.1.3.1. agradece a los árbitros y firma el acta del encuentro para ratificar el resultado; 25.2.3.3

5.1.3.2. puede, si a su debido tiempo se ha notificado al 1er. árbitro, registrar en el acta del encuentro una protesta oficial con relación a la aplicación o interpretación de las reglas por parte de los árbitros. 5.1.2.1, 25.2.3.2

5.2. ENTRENADOR

- 5.2.1. Durante el encuentro el entrenador dirige el juego de su equipo desde fuera del campo de juego. Elige la formación inicial, sus sustitutos y solicita los tiempos para descanso para dar instrucciones. En estas funciones su interlocutor oficial es el 2º árbitro. 1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
- 5.2.2. ANTES DEL ENCUENTRO, el entrenador registra o comprueba los nombres y números de sus jugadores en el acta del encuentro y después la firma. 4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
- 5.2.3. DURANTE EL ENCUENTRO, el entrenador:
- 5.2.3.1. antes de cada set da al anotador o al 2º árbitro la(s) hoja(s) de rotación debidamente cumplimentada(s) y firmada(s); 7.3.2, 7.4, 7.6
- 5.2.3.2. se sienta en el banquillo en lugar más próximo al anotador, pero puede dejarlo momentáneamente; 4.2
- 5.2.3.3. solicita los tiempos para descanso y las sustituciones; 15.4, 15.5
- 5.2.3.4. puede, así como otros miembros del equipo, dar instrucciones a los jugadores en el campo. El entrenador puede dar estas instrucciones de pie o andando por la zona libre desde frente a su banquillo entre la prolongación de la línea de ataque y el área de calentamiento, sin perturbar o demorar el encuentro. 1.3.4, 1.4.5, F2
- Para la FIVB, Competiciones Mundiales y Oficiales, el entrenador solo puede hacer su función desde detrás de la línea de restricción del entrenador.** F.1a, F1b, F2

5.3. ASISTENTE DE ENTRENADOR

- 5.3.1. El entrenador asistente se sienta en el banquillo, pero no tiene derecho a intervenir en el encuentro.
- 5.3.2. En caso de que el entrenador tenga que abandonar al equipo por cualquier circunstancia, incluida la sanción, pero excluido que pueda entrar al campo como jugador, uno de los asistentes del entrenador puede asumir las funciones del entrenador durante su ausencia, una vez confirmado al árbitro por el capitán en juego. 5.1.2, 5.2

CAPÍTULO TRES

FORMATO DE JUEGO

6. PARA ANOTAR UN PUNTO, GANAR UN SET Y EL ENCUENTRO

6.1. PARA ANOTAR UN PUNTO

6.1.1. Punto

Un equipo gana un punto:

- 6.1.1.1. si consigue que el balón caiga al suelo dentro del campo del contrario; 8.3, 10.1.1
- 6.1.1.2. cuando el contrario comete una falta; 6.1.2
- 6.1.1.3. cuando el contrario recibe un castigo. 16.2.3, 21.3.1

6.1.2. Falta

Un equipo comete una falta realizando una acción contraria a las Reglas (o violándolas de alguna manera). Los árbitros juzgan las faltas y determinan los castigos de acuerdo a estas reglas:

- 6.1.2.1. si dos o más faltas son cometidas sucesivamente, sólo se tiene en cuenta la primera,
- 6.1.2.2. si dos o más faltas son cometidas simultáneamente por los dos adversarios, se comete una DOBLE FALTA y la jugada se repite. 6.1.2, F.11(23)

6.1.3. Jugada y jugada completada

Una jugada es la secuencia de acciones de juego desde el momento del golpe del saque por el sacador hasta que balón queda fuera de juego. Una jugada completada es la secuencia de acciones de juego que termina con la concesión de un punto. 8.1, 8.2, 12.2.2.1, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9

- 6.1.3.1. Si el equipo que saca gana la jugada, anota un punto y continúa sacando.
- 6.1.3.2. Si el equipo que recibe gana la jugada, anota un punto y debe sacar a continuación.

6.2.	PARA GANAR UN SET	F.11(9)
	Un set (excepto el decisivo 5º set) lo gana el equipo que primero anota 25 puntos con una ventaja mínima de dos puntos. En caso de empate 24 – 24, el juego continúa hasta que se consigue una ventaja de dos puntos (26 – 24; 27 – 25;...).	6.3.2
6.3.	PARA GANAR EL PARTIDO	F.11(9)
6.3.1.	El encuentro lo gana el equipo que consigue ganar tres sets.	6.2
6.3.2.	En caso de empate 2-2, el set decisivo (el 5º) se juega a 15 puntos con una ventaja mínima de dos puntos.	7.1
6.4.	EQUIPO AUSENTE E INCOMPLETO	
6.4.1.	Si un equipo se niega a jugar después de haber sido requerido para ello, se le declara ausente y pierde el encuentro con resultado 0-3 en el encuentro y 0-25 en cada set.	6.2, 6.3
6.4.2.	Un equipo que, sin causa justificada, no se presenta a tiempo en la cancha es declarado ausente, con los mismos resultados de la Regla 6.4.1.	
6.4.3.	Un equipo que sea declarado INCOMPLETO para el set o para el encuentro, pierde el set o el encuentro. Al equipo adversario se le otorgan los puntos, o los puntos y los sets, necesarios para ganar el set o el encuentro. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sets.	6.2, 6.3, 7.3.1
7.	ESTRUCTURA DEL JUEGO	
7.1.	EL SORTEO	
	Antes del encuentro, el 1er. árbitro realiza un sorteo para decidir acerca del primer saque y los lados de la cancha en el primer set.	12.1.1
	Si se ha de jugar un set decisivo, se llevará a cabo un nuevo sorteo.	6.3.2
7.1.1.	El sorteo se realiza en presencia de los dos capitanes de equipo.	5.1
7.1.2.	El ganador del sorteo elige:	
	O	
7.1.2.1.	el derecho a sacar o recibir el primer saque,	12.1.1
	O	
7.1.2.2.	el lado del campo.	
	El perdedor toma la otra alternativa.	
7.2.	SESIÓN DE CALENTAMIENTO OFICIAL	
7.2.1.	Antes del encuentro, si los equipos dispusieron previamente de otra cancha, tendrán derecho a un calentamiento conjunto de 6 minutos en la red; si no será de 10 minutos.	

-
- 7.2.2. Si cualquiera de los capitanes solicita calentamientos oficiales por separado en la red (consecutivamente), los equipos lo pueden hacer durante 3 minutos cada uno ó 5 minutos cada uno. 7.2.1
- 7.2.3. En caso de calentamientos oficiales consecutivos el equipo que tiene el primer saque tendrá el primer turno en la red. 7.1.2.1, 7.2.2
- 7.3. ALINEACIÓN INICIAL DE JUGADORES**
- 7.3.1. Debe haber siempre seis jugadores en juego por equipo. 6.4.3
- La formación inicial de un equipo indica el orden de rotación de los jugadores en la cancha. Este orden se debe mantener durante el set. 7.6
- 7.3.2. Antes de comenzar cada set, el entrenador debe presentar la formación inicial de su equipo en una hoja de rotación. La hoja debe ser entregada, debidamente cumplimentada y firmada, al 2º árbitro o al anotador. 5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
- 7.3.3. Los jugadores que no aparezcan en la formación inicial de un set son sustitutos para ese set (con excepción de los Líberos). 7.3.2, 15.5
- 7.3.4. Una vez que la hoja de rotación ha sido entregada al 2º árbitro o al anotador, no se permite ningún cambio en la formación sin una sustitución normal. 15.2.2, 15.5, F11(5)
- 7.3.5. Discrepancias entre la posición de los jugadores en el campo y la de la hoja de posiciones se resuelven de la siguiente manera: 24.3.1
- 7.3.5.1. cuando tal discrepancia se descubre antes de que comience el set, la posición de los jugadores se debe modificar de acuerdo con la de la hoja de posición -no habrá sanción. 7.3.2
- 7.3.5.2. cuando, antes del comienzo del set, un jugador en el campo resulta no estar registrado en la hoja de posiciones de ese set, este jugador debe ser cambiado para estar de acuerdo con la hoja de posiciones -no habrá sanción. 7.3.2
- 7.3.5.3. No obstante, si el entrenador desea mantener en el campo a ese (esos) jugador(es) no registrado(s) debe solicitar una(s) sustitución(es) normal(es), usando la señal manual correspondiente, que será(n) entonces registrada(s) en el acta. 15.2.2, F11(5)

Si más tarde se descubre una discrepancia entre la posición de los jugadores y la de la hoja de rotación, el equipo en falta debe volver a la posición correcta. Los puntos del contrario permanecen válidos y además reciben un punto y el siguiente saque. Todos los puntos anotados por el equipo en falta desde el momento exacto de la falta hasta el momento en el que se detecta se cancelan.

- 7.3.5.4. Cuando se detecte que un jugador está en el campo, pero no está registrado en el acta del encuentro, los puntos del contrario permanecen válidos y además reciben un punto y el siguiente saque. El equipo en falta perderá todos los puntos y/o sets (0-25, si fuera necesario) ganados desde el momento en el que dicho jugador no registrado entró en el campo y deberán entregar una nueva hoja de posición revisada y un nuevo jugador deberá entrar en el campo, ocupando la posición del jugador que no estaba registrado. 6.1.2, 7.3.2
- 7.4. POSICIONES** F.4
- En el momento que el balón es golpeado por el jugador que saca, cada equipo debe estar colocado en su propio campo en el orden de rotación (excepto el jugador que saca). 7.6.1, 8.1, 12.4
- 7.4.1. Las posiciones de los jugadores se numeran como sigue:
- 7.4.1.1. los tres jugadores colocados junto a la red son los delanteros y ocupan las posiciones 4 (delantero-izquierdo), 3 (delantero-centro) y 2 (delantero-derecho).
- 7.4.1.2. los otros tres son los zagueros y ocupan las posiciones 5 (zaguero-izquierdo), 6 (zaguero-centro) y 1 (zaguero-derecho).
- 7.4.2. Posiciones relativas entre los jugadores:
- 7.4.2.1. cada jugador zaguero debe estar colocado más atrás que su delantero correspondiente con respecto a la red.
- 7.4.2.2. Los jugadores delanteros y los zagueros, respectivamente, deben estar colocados lateralmente en el orden indicado en la Regla 7.4.1.
- 7.4.3. Las posiciones de los jugadores se determinan y controlan de acuerdo a las posiciones de sus pies en contacto con el suelo como sigue: F.4
- 7.4.3.1. cada jugador delantero debe tener por lo menos parte de un pie más cerca de la línea central que los pies de su correspondiente jugador zaguero; 1.3.3
- 7.4.3.2. cada jugador derecho (izquierdo) debe tener por lo menos parte de un pie más cerca de la línea derecha (izquierda) que los pies del jugador central de su línea. 1.3.2
- 7.4.4. Después del golpe de saque, los jugadores pueden desplazarse y ocupar cualquier posición en su propia cancha y en la zona libre.
- 7.5. FALTA DE POSICIÓN** F.4, F.11(13)
- 7.5.1. El equipo comete una falta de posición si algún jugador no está en su posición correcta en el momento en que el balón es golpeado por el jugador que saca. Esto incluye cuando un jugador está en el campo, pero mediante una sustitución ilegal. 7.3, 7.4, 15.9

- 7.5.2. Si el jugador que saca comete una falta de saque en el momento del golpe para sacar, la falta del jugador que saca prevalece sobre una falta de posición. 12.4, 12.7.1
- 7.5.3. Si el saque se convierte en falta después del golpe de saque se sancionará la falta de posición. 12.7.2
- 7.5.4. Una falta de posición conlleva las siguientes consecuencias:
- 7.5.4.1. el equipo es sancionado con un punto y el saque para el contrario; 6.1.3
- 7.5.4.2. las posiciones de los jugadores deben ser rectificadas. 7.3, 7.4
- 7.6. ROTACIÓN**
- 7.6.1. El orden de rotación se determina por la formación inicial del equipo y se controla con el orden al saque y las posiciones de los jugadores a lo largo del set. 7.3.1, 7.4.1, 12.2
- 7.6.2. Cuando el equipo receptor gana el derecho al saque sus jugadores rotan una posición en el sentido de las agujas del reloj: el jugador en la posición 2 rota a la posición 1 para sacar, el jugador en la posición 1 rota a la posición 6, etc. 12.2.2.2
- 7.7. FALTA DE ROTACIÓN** F.11(13)
- 7.7.1. Se comete una falta de rotación cuando el SAQUE no es efectuado de acuerdo al orden de rotación. Esto conlleva las siguientes consecuencias: 7.6.1, 12
- 7.7.1.1. el equipo es sancionado con un punto y el saque para el contrario; 6.1.3
- 7.7.1.2. el orden de rotación de los jugadores debe ser rectificado. 7.6.1
- 7.7.2. Adicionalmente el anotador deberá determinar el momento preciso en el que se cometió la falta y todos los puntos anotados desde ese instante por el equipo infractor deben ser anulados. Los puntos del contrario se mantienen. 25.2.2.2
- Si ese momento no puede ser determinado, no se anula ningún punto(s) y la única sanción que se aplica es un punto y el saque para el contrario. 6.1.3

CAPÍTULO CUATRO

ACCIONES DE JUEGO

8. SITUACIONES DE JUEGO

8.1. BALÓN EN JUEGO

El balón está en juego desde el momento en el que es golpeado para el saque, autorizado por el árbitro. 12, 12.3

8.2. BALÓN FUERA DE JUEGO

El balón está fuera de juego en el momento en el que una falta es pitada por uno de los árbitros; si no se ha cometido ninguna falta, en el momento del pitido.

8.3. BALÓN "DENTRO"

El balón está "dentro" cuando toca el suelo del campo incluidas las líneas de delimitación F.11(14), F.12(1) 1.1, 1.3.2

8.4. BALÓN "FUERA"

El balón está "fuera" cuando:

- 8.4.1. la parte del balón que toca el suelo se encuentra completamente fuera de las líneas de delimitación; 1.3.2, F.11(15), F.12(2)
- 8.4.2. toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona fuera del juego; F.11(15), F.12(4)
- 8.4.3. toca las antenas, cuerdas, postes de la red o la propia red por fuera de las bandas laterales; 2.3, F3, F5a, F.11(15), F12(4)
- 8.4.4. cruza total o parcialmente el plano vertical de la red por fuera del espacio de paso, excepto en el caso de la Regla 10.1.2 2.3, F5a, F5b, F11(15), F12(4)
- 8.4.5. cruza completamente el espacio inferior por debajo de la red. 23.3.2.3f, F.5a, F.11(22)

9. CONTACTO CON EL BALÓN

Cada equipo debe jugar dentro de su propio campo 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 del balón por un jugador en juego. 14.4.1

El equipo tiene derecho a un máximo de tres toques (además del bloqueo) para devolver el balón. Si se usan más, el equipo comete la falta: "CUATRO TOQUES".

9.1.1. TOQUES CONSECUTIVOS

Un jugador no debe tocar el balón dos veces consecutivas (excepto las Reglas 9.2.3, 14.2 y 14.4.2). 9.2.3, 14.2, 14.4.2

9.1.2. TOQUES SIMULTÁNEOS

Dos o tres jugadores pueden tocar el balón a la vez.

9.1.2.1. Cuando dos (o tres) compañeros tocan el balón simultáneamente, se cuenta como dos (o tres) toques (con excepción del bloqueo). Si alcanzaron el balón, pero sólo un jugador lo toca, se cuenta sólo un toque. Un choque entre jugadores no constituye una falta.

9.1.2.2. Cuando dos oponentes tocan el balón simultáneamente por encima de la red y el balón continúa en juego, el equipo que recibe el balón tiene derecho a otros tres toques. Si dicho balón se va "fuera", la falta es del equipo que se encuentra al otro lado de la red.

9.1.2.3. Si contactos simultáneos entre dos oponentes lleva a un contacto prolongado del balón, el juego continúa. 9.1.2.2

9.1.3. TOQUE CON APOYO EXTERNO

Dentro del área de juego no se permite a un jugador apoyarse en un compañero o en una estructura u objeto para alcanzar el balón. 1

Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta (tocar la red o cruzar la línea central, etc.) puede ser detenido o empujado por un compañero. 1.3.3, 11.4.4

9.2. CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE

9.2.1. El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.

9.2.2. El balón debe ser golpeado, no atrapado y/o lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección. 9.3.3

9.2.3. El balón puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos tengan lugar simultáneamente.

Excepciones:

9.2.3.1. durante el bloqueo se permiten contactos consecutivos hechos por uno o más jugadores siempre que ocurran durante una misma acción; 14.1.1, 14.2

-
- 9.2.3.2. en el primer toque del equipo (excepto 9.2.4), el balón puede tocar varias partes del cuerpo consecutivamente siempre que los contactos ocurran durante una acción. 9.1, 14.4.1
- 9.2.4. Es falta, durante la recepción del saque, hacer un doble contacto o atrapar el balón mediante una acción de dedos. 9.2.3.2
- 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, F.11(18)
- 9.3.2. TOQUE CON APOYO EXTERNO: un jugador se apoya en un compañero o en una estructura u objeto dentro del área de juego para tocar el balón. 9.1.3
- 9.3.3. ATRAPADO: el balón es atrapado y/o lanzado; no rebota tras el toque. 9.2.2, F.11(16)
- 9.3.4. DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca sucesivamente varias partes de su cuerpo. 9.2.3, F.11(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: 2.4, 10.2, F.5a
- 10.1.1.1. por debajo, por el borde superior de la red; 2.2
- 10.1.1.2. a los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria; 2.4
- 10.1.1.3. por arriba, por el techo.
- 10.1.2. El balón que ha cruzado el plano de la red hacia la zona libre del contrario total o parcialmente por el espacio externo puede ser devuelto dentro del número de toques del equipo siempre que: 9.1, F.5b
- 10.1.2.1. el jugador no toque el campo contrario; 11.2.2
- 10.1.2.2. el balón, cuando se devuelva, cruce el plano de la red de nuevo total o parcialmente por el espacio exterior por el mismo lado de la cancha. 11.4.4, F.5b
- El equipo contrario no puede intentar evitar dicha acción.
- 10.1.3. El balón que se dirige hacia el campo contrario por debajo del espacio de paso está en juego hasta el momento en que cruza completamente el plano vertical de la red. 23.3.2.3f, DF.5a, F.11(22)
- 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 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. PASAR MÁS ALLÁ DE LA RED

- 11.1.1. Durante el bloqueo, un jugador puede tocar el balón más allá de la red, a condición de no interferir el juego del adversario antes o durante la acción del golpe de ataque de este último. 14.1, 14.3
- 11.1.2. Después del golpe de ataque está permitido a un jugador pasar la mano por encima de la red, a condición de que el toque del balón se haya realizado en el espacio propio.

11.2. PENETRACIÓN DEBAJO DE LA RED

- 11.2.1. Está permitido penetrar en el espacio contrario por debajo de la red, siempre que esto no interfiera con la acción del contrario.
- 11.2.2. Penetración en el campo contrario más allá de la línea central: 1.3.3, 11.2.2.1, F.11(22)
- 11.2.2.1. tocar el campo contrario con un pie(s) está permitido, siempre que alguna parte del pie(s) que penetra(n) permanezca(n) en contacto con o directamente sobre la línea central; 1.3.3, F.11(22)
- 11.2.2.2. tocar el campo contrario con cualquier parte del cuerpo por encima de los pies está permitido siempre que no interfiera con la jugada del contrario. 1.3.3, 11.2.2, 1, F.11(22)
- 11.2.3. Un jugador puede penetrar en el campo contrario una vez que el balón está fuera de juego. 8.2
- 11.2.4. Los jugadores pueden penetrar en la zona libre del contrario a condición de que no interfieran la acción del contrario.

11.3. CONTACTO CON LA RED

- 11.3.1. El contacto de la red por un jugador no es falta, a menos que interfiera en la jugada. 11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, F.3
- 11.3.2. Los jugadores pueden tocar los postes, cuerdas, o cualquier otro objeto fuera de las antenas, incluyendo la propia red, a condición de que ello no interfiera con la jugada. F.3
- 11.3.3. No hay falta cuando el balón es lanzado contra la red y ocasiona que la misma toque a un contrario.

11.4. FALTAS DE UN JUGADOR EN LA RED

- 11.4.1. Un jugador toca el balón o a un contrario en el espacio contrario antes o durante el golpe de ataque del contrario. 11.1.1, F.11(20)
- 11.4.2. Un jugador interfiere la jugada del contrario mientras penetra en el espacio contrario por debajo de la red. 11.2.1
- 11.4.3. El (los) pie(s) de un jugador penetran completamente en el espacio contrario. 11.2.2.2, F.11(22)
- 11.4.4. Un jugador interfiere la jugada del contrario por (entre otros):
- tocar la banda superior de la red o los 80 cm de la antena durante su acción de jugar el balón, o 11.3.1,
 - apoyarse en la red simultáneamente con la acción de jugar el balón, o
 - crear una ventaja sobre el contrario al tocar la red, o F.11(9)
 - hacer acciones que puedan obstaculizar el legítimo intento del contrario de jugar el balón.

12. SAQUE

El saque es la acción de poner en juego el balón por el jugador zaguero-derecho, colocado en la zona de saque. 1.4.2, 8.1, 12.4.1

12.1. PRIMER SAQUE EN UN SET

- 12.1.1. El primer saque del primer set así como en el decisivo 5º set lo realiza el equipo determinado por el sorteo. 6.3.2, 7.1
- 12.1.2. Los otros sets comenzarán con el saque por parte del equipo que no sacó primero en el set anterior.

12.2. ORDEN DEL SAQUE

- 12.2.1. Los jugadores deben seguir el orden al saque registrado en la hoja de rotación. 7.3.1, 7.3.2
- 12.2.2. Después del primer saque en un set, el jugador que debe sacar se determina de la siguiente manera: 12.1
- 12.2.2.1. cuando el equipo que hizo el saque gana la jugada, saca de nuevo el jugador que efectuó el saque anterior (o su sustituto); 6.1.3, 15.5
- 12.2.2.2. cuando el equipo que recibió el saque gana la jugada, obtiene el derecho al saque y rota antes de sacar. El jugador que se mueve de la posición delantero-derecho a la posición zaguero-derecho sacará. 6.1.3, 7.6.2

12.3. AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE

El 1er. árbitro autoriza el saque después de comprobar que los dos equipos están listos para jugar y que el jugador que saca está en posesión del balón. 12, F.11(1)

12.4.	EJECUCIÓN DEL SAQUE	F.11(10)
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).	
12.4.2.	Solo se permite lanzar o soltar el balón una vez. Se permiten movimientos del balón en las manos.	
12.4.3.	En el momento del golpe de saque o el salto para un saque en suspensión, el jugador que saca no debe tocar la cancha (incluida la línea de fondo) ni el suelo fuera de la zona de saque.	1.4.2, 27.2.1.4, F.11(22), F.12(4)
	Después de golpear el balón, el jugador que saca puede pisar o caer fuera de la zona de saque o dentro del campo.	
12.4.4.	El jugador que saca debe golpear el balón dentro de los 8 segundos siguientes al toque de silbato del 1er. árbitro.	12.3, F.11(11)
12.4.5.	Un saque efectuado antes del toque de silbato es nulo y debe repetirse.	12.3
12.5.	PANTALLA	F6, F.11(12)
12.5.1.	Los jugadores del equipo que saca no deben impedir a sus adversarios, por medio de una pantalla individual o colectiva, ver al jugador que saca o la trayectoria del balón.	12.5.2
12.5.2.	Un jugador o grupo de jugadores del equipo que saca hace(n) pantalla moviendo los brazos, saltando o moviéndose hacia los lados, durante la ejecución del saque, o agrupándose para ocultar la trayectoria del balón.	12.4, F.6
12.6.	FALTAS DURANTE EL SAQUE	
12.6.1.	Faltas en el saque	
	Las siguientes faltas conducen a un cambio de saque aun cuando el adversario está fuera de posición. El jugador que saca:	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1.	infringe el orden al saque,	12.2
12.6.1.2.	no ejecuta el saque correctamente,	12.4
12.6.2.	Faltas en el saque después de golpear el balón	
	Después de golpear el balón correctamente, el saque se convierte en falta (excepto cuando un jugador está fuera de posición) si el balón:	12.4, 12.7.2
12.6.2.1.	Toca a un jugador del equipo que ha sacado o no pasa el plano vertical de la red completamente por dentro del espacio de paso;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, F.11(19)
12.6.2.2.	va "fuera";	8.4, F11(15)
12.6.2.3.	pasa sobre una pantalla.	12.5, F11(12)

12.7.	FALTAS EN EL SAQUE Y FALTAS DE POSICIÓN	
12.7.1.	Si el jugador que saca comete una falta en el momento del golpe de saque (ejecución incorrecta, error en el orden de rotación, etc.) y el adversario está en falta de posición, es la falta en el saque la que se sanciona.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2.	Por el contrario, si la ejecución del saque ha sido correcta, pero el saque se convierte en falta con posterioridad (va fuera, se hace pantalla, etc.), la falta de posición ha tenido lugar primero y es sancionada.	7.5.3, 12.6.2
13.	GOLPE DE ATAQUE	
13.1.	CARACTERÍSTICAS DEL GOLPE DE ATAQUE	12, 14.1.1
13.1.1.	Todas las acciones que dirigen el balón hacia el contrario, con excepción del saque y el bloqueo, se consideran golpes de ataque.	
13.1.2.	Durante un golpe de ataque está permitido fintar (tipping) solamente si el balón es tocado limpiamente y no es agarrado o lanzado.	9.2.2
13.1.3.	Un golpe de ataque se completa en el momento en que el balón cruza completamente el plano vertical de la red o es tocado por un contrario.	
13.2.	RESTRICCIONES DEL GOLPE DE ATAQUE	
13.2.1.	Un delantero puede completar un golpe de ataque desde cualquier altura siempre que el contacto con el balón se haya hecho dentro de su propio espacio de juego (excepto las Reglas 13.2.4 y 13.3.6).	7.4.1.1
13.2.2.	Un zaguero puede completar un golpe de ataque desde cualquier altura por detrás de la zona de ataque:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, F.8
13.2.2.1.	en el momento de su impulso, el(los) pie(s) del jugador no deben ni haber tocado ni cruzado la línea de ataque;	1.3.4
13.2.2.2.	después de golpear el balón, el jugador puede caer dentro de la zona de ataque.	1.4.1
13.2.3.	Un zaguero también puede completar un golpe de ataque desde la zona de ataque si, en el momento del contacto, parte del balón está por debajo del borde superior de la red.	1.4.1, 7.4.1.2, F.8
13.2.4.	Ningún jugador puede completar un golpe de ataque sobre el SAQUE DEL CONTRARIO cuando el balón se encuentra en la zona de ataque y completamente por encima del borde superior de la red.	1.4.1
13.3.	FALTAS DEL GOLPE DE ATAQUE	
13.3.1.	Un jugador golpea el balón en el espacio de juego del equipo contrario.	13.2.1, F.11(20)
13.3.2.	Un jugador envía el balón "fuera".	8.4, F.11(15)
13.3.3.	Un zaguero completa un golpe de ataque desde la zona de ataque si en el momento del golpe, el balón está completamente por encima del borde superior de la red.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, F.11(21)

- 13.3.4. Un jugador completa un golpe de ataque sobre el saque del adversario cuando el balón está en la zona de ataque y completamente por encima del borde superior de la red. 1.4.1, 13.2.4, F.11(21)
- 13.3.5. Un Líbero completa un golpe de ataque si en el momento del golpe el balón está completamente por encima del borde superior de la red. 19.3.1.2, 23.3.2.3d, F.11(21)
- 13.3.6. Un jugador completa un golpe de ataque por encima del borde superior de la red si el balón viene de un pase de dedos realizado por un Líbero en su zona de ataque. 1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, F.11(21)
- 14. BLOQUEO**
- 14.1. BLOQUEAR**
- 14.1.1. Bloquear es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar el balón que viene del contrario estando por encima del borde superior de la red, sin que importe la altura del contacto con el balón. Solamente los delanteros pueden completar un bloqueo, pero en el momento del contacto con el balón una parte del cuerpo debe estar por encima del borde superior de la red. 7.4.1.1
- 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. F.7
- 14.1.4. Bloqueo colectivo
Un bloqueo colectivo es realizado por dos o tres jugadores, colocados unos cerca de los otros, y se completa cuando uno de ellos toca el balón.
- 14.2. TOQUE DE BLOQUEO**
Toques consecutivos (rápidos y sucesivos) pueden ser dados por uno o más bloqueadores siempre que los contactos sean realizados durante una acción. 9.1.1, 9.2.3
- 14.3. BLOQUEO EN EL ESPACIO ADVERSARIO**
Al bloquear, el jugador puede poner sus manos y brazos más allá de la red, siempre que esta acción no interfiera con el juego del contrario. Por lo tanto no está permitido tocar el balón más allá de la red hasta que el contrario haya realizado un golpe de ataque. 13.1.1
- 14.4. BLOQUEO Y TOQUES DEL EQUIPO**
- 14.4.1. Un toque de bloqueo no se cuenta como toque de equipo. Consecuentemente, después de un bloqueo, un equipo tiene derecho a tres toques para devolver el balón. 9.1, 14.4.2
- 14.4.2. El primer contacto después del bloqueo puede realizarlo cualquier jugador, incluso el que tocó el balón durante el bloqueo. 14.4.1

14.5.	BLOQUEAR EL SAQUE	12, F.11(12)
	Bloquear el saque del adversario está prohibido.	
14.6.	FALTAS EN EL BLOQUEO	F.11(20)
14.6.1.	El bloqueador toca el balón en el ESPACIO CONTRARIO antes o simultáneamente al golpe del adversario.	14.3
14.6.2.	Un zaguero o un Líbero completa un bloqueo o participa en un bloqueo completado.	14.1, 14.5, 19.3.1.3
14.6.3.	Bloquear el saque del adversario.	14.5, F.11(12)
14.6.4.	El balón es enviado "fuera" por el bloqueo.	8.4
14.6.5.	Bloquear el balón en el espacio contrario por fuera de las antenas.	
14.6.6.	Un Líbero hace una tentativa de bloqueo individual o colectivo.	14.1.1, 19.3.1.3

CAPÍTULO CINCO

INTERRUPCIONES, INTERVALOS Y DEMORAS

15. INTERRUPCIONES NORMALES DEL JUEGO

Una interrupción es el tiempo entre una jugada completada y el pitido del 1er. árbitro para el siguiente saque. 6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6

Las únicas **interrupciones normales** del juego son TIEMPOS PARA DESCANSO y SUSTITUCIONES.

15.1. NÚMERO DE INTERRUPCIONES NORMALES

Cada equipo puede solicitar un máximo de dos tiempos para descanso y seis sustituciones en cada set. 6.2, 15.4, 15.5

15.2. SECUENCIA DE INTERRUPCIONES DE JUEGO NORMALES

15.2.1. La solicitud para uno o dos tiempos para descanso y una solicitud para sustitución por cualquier equipo pueden seguirse una a otra dentro de la misma interrupción. sin necesidad de reanudar el juego. 15.4, 15.5

15.2.2. Sin embargo, un equipo no está autorizado a **solicitar** dos sustituciones seguidas durante la misma interrupción de juego. Puede sustituirse a dos o más jugadores a la vez durante la misma solicitud. 15.5, 15.6.1

15.2.3. Debe haberse completado una jugada entre dos solicitudes de sustitución del mismo equipo separadas. 6.1.3, 15.5

15.3. SOLICITUD DE INTERRUPCIONES DE JUEGO NORMALES

15.3.1. Las interrupciones normales pueden ser solicitadas por el entrenador, o en ausencia del entrenador por el capitán en juego, y sólo por ellos. 5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15

15.3.2. La sustitución antes del comienzo de un set está permitida y debe registrarse como una sustitución normal en ese set. 7.3.4

15.4. TIEMPOS PARA DESCANSO Y TIEMPOS TÉCNICOS

15.4.1. Las solicitudes de tiempo para descanso deben hacerse mostrando la correspondiente señal manual, con el balón fuera de juego y antes del pitido para el saque. Todos los tiempos para descanso que son solicitados duran 30 segundos. 6.1.3, 8.2, 12.3, F11(4)

Para la FIVB, Competiciones Mundiales y Oficiales es obligatorio usar la chicharra y después la señal manual oficial para solicitar un tiempo para descanso. F11(4)

- 15.4.2. **Para la FIVB, Competiciones Mundiales y Oficiales, durante los sets 1º al 4º hay “dos Tiempos Técnicos para Descanso” adicionales de 60 segundos que se aplican automáticamente cuando el equipo que lleva ventaja alcanza los puntos 8º y 16º.** 26.2.2.3
- 15.4.3. **En el set decisivo (el 5º), no hay “Tiempos Técnicos para descanso”; sólo se puede solicitar dos tiempos para descanso normales de 30 segundos de duración por cada equipo.** 15.1
- 15.4.4. Durante todos los tiempos para descanso, los jugadores en campo deben ir a la zona libre cerca de su banquillo. F1a
- 15.5. SUSTITUCIÓN**
- 15.5.1. Una sustitución es el acto mediante el cual un jugador, excepto el Líbero o el jugador que le reemplaza, después de haber sido registrado por el anotador, entra en el partido a ocupar la posición de otro jugador quien deberá abandonar el campo en ese momento. 19.3.2.1, F11(5)
- 15.5.2. Cuando la sustitución se tiene que realizar por la lesión de un jugador en juego debe venir acompañada por la señal manual hecha por el entrenador (o el capitán en juego). 5.1.2.3, 5.2.3.3, 8.2, 12.3, F11(5)
- 15.6. LÍMITES DE LAS SUSTITUCIONES**
- 15.6.1. Un jugador de la formación inicial puede salir del juego y reingresar, pero sólo una vez en cada set y solamente a su posición previa en la formación. 7.3.1
- 15.6.2. Un jugador sustituto puede entrar en el juego para sustituir a un jugador de la formación inicial, pero solo una vez en cada set, y a su vez puede ser sustituido por aquel mismo jugador de la formación inicial. 7.3.1
- 15.7. SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL**
- Un jugador (excepto el Líbero) que no pueda seguir jugando debido a una lesión o enfermedad debería ser sustituido reglamentariamente. Si esto no es posible el equipo puede hacer una sustitución EXCEPCIONAL, fuera de los límites de la Regla 15.6. 15.6, 19.4.3
- Una sustitución excepcional significa que cualquier jugador que no está en el campo en el momento de la lesión/enfermedad, excepto el Líbero, segundo Líbero o el jugador a quien reemplaza, puede ser sustituido en el juego por el jugador lesionado/enfermo. El jugador lesionado/enfermo no puede volver a entrar en el partido.
- Una sustitución excepcional no puede ser contada en ningún caso como una sustitución normal, pero debe registrarse en el acta del encuentro como parte de las sustituciones totales en ese set y en el partido.

15.8. SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN O DESCALIFICACIÓN

Un jugador EXPULSADO o DESCALIFICADO debe ser sustituido inmediato mediante una sustitución reglamentaria. Si esto no es posible el equipo es declarado INCOMPLETO. 6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3, F11(5)

15.9. SUSTITUCIÓN 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 interviene un jugador no registrado.

15.9.2. Cuando un equipo ha efectuado una sustitución ilegal y el juego se ha reanudado, se debe aplicar el siguiente procedimiento, con esta secuencia: 8.1, 15.6

15.9.2.1. el equipo es castigado con un punto y el saque para el contrario, 6.1.3

15.9.2.2. se debe rectificar la sustitución,

15.9.2.3. los puntos anotados por el equipo en falta desde que se cometió la falta se anulan, los puntos del oponente se mantienen.

15.10. PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN

15.10.1. La sustitución debe realizarse en la zona de sustitución. 1.4.3, F1b

15.10.2. Una sustitución sólo debe durar el tiempo necesario para registrar la sustitución en el acta del encuentro y permitir la entrada y salida de los jugadores. 15.10, 24.2.6, 25.2.2.3

15.10.3a La solicitud efectiva de sustitución comienza en el momento de la entrada del jugador(es) sustituto(s) en la zona de sustitución, listos para jugar, durante una interrupción. El entrenador no tiene que hacer la señal manual excepto si la sustitución es por lesión o antes del comienzo del set.

15.10.3b Si el jugador no está listo, no se autoriza la sustitución y el equipo es sancionado con demora. 16.2, F9

15.10.3c La solicitud para sustitución se reconoce y anuncia por parte del anotador o del 2º árbitro, usando la chicharra o el silbato, respectivamente. El 2º árbitro autoriza la sustitución. 24.2.6

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, se usan tablillas numeradas para facilitar las sustituciones.

15.10.4. Si un equipo pretende realizar simultáneamente más de una sustitución, todos los jugadores que vayan a ser sustituidos deben entrar en la zona de sustitución a la vez para que sean considerados en la misma solicitud. En este caso las sustituciones se tienen que hacer sucesivamente, una pareja detrás de otra. Si una es ilegal, la(s) legal(es) se autorizan y la ilegal se rechaza quedando sujeta a una sanción por demora. 1.4.3, 15.2.2

15.11. SOLICITUDES IMPROCEDENTES

- 15.11.1. Es impropedente solicitar cualquier interrupción normal del juego: 15
 - 15.11.1.1. durante una jugada o en el momento de o después de sonar el silbato para el saque, 12.3
 - 15.11.1.2. por un miembro no autorizado del equipo, 5.1.2.3, 5.2.3.3
 - 15.11.1.3. para una segunda sustitución por el mismo equipo durante la misma interrupción, excepto en el caso de lesión/enfermedad de un jugador en el campo, 15.2.2, 15.2.3, 16.1, 25.2.2.6
 - 15.11.1.4. después de haber agotado el número autorizado de tiempos para descanso y sustituciones. 15.1
- 15.11.2. La primera solicitud impropedente de un equipo en el partido que no afecte o demore el juego debe ser rechazada, pero debe registrarse en el acta sin más consecuencias. 16.1, 25.2.2.6
- 15.11.3. Cualquier solicitud impropedente posterior en el partido por el mismo equipo constituye una demora. 16.1.4

16. DEMORAS EN EL JUEGO

16.1. TIPOS DE DEMORA

Una demora es una acción impropedente de un equipo que difiera la reanudación del juego, incluyendo, entre otras:

- 16.1.1. demorar una interrupción normal del juego; 15.10.2
- 16.1.2. prolongar interrupciones después de haber sido requeridos para reanudar el juego; 15
- 16.1.3. solicitar una sustitución ilegal; 15.9
- 16.1.4. repetir una solicitud impropedente; 15.11.3
- 16.1.5. demorar el juego por un miembro de un equipo.

16.2. SANCIONES POR DEMORA

F9

- 16.2.1. "Amonestación por demora" y "castigo por demora" son sanciones al equipo.
 - 16.2.1.1. Las sanciones por demora se mantienen todo el partido. 6.3
 - 16.2.1.2. Todas las sanciones por demora se registran en el acta del encuentro. 25.2.2.6
- 16.2.2. La primera demora en el encuentro ocasionada por un miembro de un equipo se sanciona con una "AMONESTACIÓN POR DEMORA". 4.1.1, F.11(25)

-
- 16.2.3. La segunda demora y siguientes de cualquier tipo por cualquier miembro del mismo equipo en el mismo encuentro constituye(n) una falta y se sanciona(n) con "CASTIGO POR DEMORA": un punto y saque para el contrario. 6.1.3, F.11(25)
- 16.2.4. Las sanciones por demora impuestas antes o entre los sets se aplican en el siguiente set. 18.1
- 17. INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DEL JUEGO**
- 17.1. LESIONES/ENFERMEDAD** 8.1
- 17.1.1. Si ocurre un accidente serio mientras el balón está en juego, el árbitro debe interrumpir el juego inmediatamente y permitir que la asistencia médica entre en el campo.
- La jugada se repite. 6.1.3
- 17.1.2. Si un jugador lesionado/enfermo no puede ser sustituido ni en forma reglamentaria ni excepcional, se le concede 3 minutos para recuperarse, pero sólo una vez al mismo jugador durante el encuentro. 15.6, 15.7, 24.2.8
- Si el jugador no se recupera, su equipo es declarado incompleto. 6.4.3, 7.3.1
- 17.2. INTERFERENCIA EXTERNA**
- Si ocurre una interferencia externa durante el juego, éste debe detenerse y la jugada se repite. 6.1.3, F11 (23)
- 17.3. INTERRUPCIONES PROLONGADAS**
- 17.3.1. Si circunstancias imprevistas interrumpen un encuentro, el 1er. árbitro, el organizador y el Comité de Control, en caso de haber alguno, decidirán las medidas necesarias para restablecer la normalidad. 23.2.3
- 17.3.2. De ocurrir una o varias interrupciones cuya duración no exceda de 4 horas en total: 17.3.1
- 17.3.2.1. si el encuentro se reanuda en la misma cancha, el set interrumpido continuará normalmente con el mismo resultado, jugadores (excepto los expulsados o descalificados) y posiciones. Los sets ya jugados mantendrán sus resultados, 1, 7.3
- 17.3.2.2. si el encuentro se reanuda en otro campo, el set interrumpido se anula y se juega de nuevo con los mismos números de jugadores y formaciones iniciales (excepto los expulsados o descalificados) y se mantendrán las sanciones registradas. Los sets ya jugados mantendrán sus resultados. 7.3, 21.4.1, F9
- 17.3.3. De ocurrir una o varias interrupciones que excedan 4 horas en total, el encuentro debe jugarse de nuevo en su totalidad.

18. INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO

18.1. INTERVALOS

Un intervalo es el tiempo entre sets. Todos los intervalos duran tres minutos. 4.2.4

Durante este período de tiempo, se hace el cambio de campo y se registran las formaciones de los equipos en el acta. 7.3.2, 18.2, 25.2.1.2

El intervalo entre el segundo y tercer set puede ser prolongado a hasta 10 minutos por el organismo competente a solicitud del organizador.

18.2. CAMBIOS DE CAMPO

F.11(3)

18.2.1. Después de cada set, los equipos cambian de campo, con excepción del set decisivo. 7.1

18.2.2. En el set decisivo, una vez que el equipo con ventaja llega a 8 puntos, los equipos cambian de campo sin pérdida de tiempo, manteniéndose las mismas posiciones de los jugadores. 6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5

Si el cambio de campo no se realiza en el momento en el equipo con ventaja llega a 8 puntos, se efectuará tan pronto se advierta el error. La puntuación alcanzada hasta el momento en que se haga cambio se mantiene igual.

CAPÍTULO SEIS

EL JUGADOR LÍBERO

19. EL JUGADOR LÍBERO

19.1. DESIGNACIÓN DEL LÍBERO

5

19.1.1. Cada equipo tiene derecho a designar de entre la lista de jugadores del acta hasta a dos especialistas en defensa: Líberos. 4.1.1

19.1.2. Todos los Líberos deben ser anotados en el acta en las líneas especiales reservadas para esto. 5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1

19.1.3. El Líbero en el campo es el Líbero titular. Si hubiera otro Líbero, este sería el segundo Líbero del equipo.

Solo puede haber un Líbero en el campo en todo momento.

19.2. INDUMENTARIA

4.3

El (los) jugador(es) Líbero(s) deben llevar un uniforme (O CHAQUETA/PETO PARA EL Líbero REDESIGNADO) cuyo color predominante sea diferente a cualquier color del resto del equipo. El uniforme debe contrastar claramente con el resto del equipo.

Los uniformes de los Líberos deben ir numerados como el resto del equipo.

Para Competiciones Mundiales y oficiales de la FIVB, el Líbero redesignado debe, si es posible, llevar una camiseta del mismo estilo y color que el Líbero inicial, pero debe mantener su propio número.

19.3. ACCIONES EN LAS QUE ESTÉ ENVUELTO EL LÍBERO

19.3.1. Acciones de juego

19.3.1.1. El Líbero puede reemplazar a cualquier jugador zaguero. 7.4.1.2

19.3.1.2. Solo puede jugar como zaguero y no puede completar un golpe de ataque desde ningún lugar (incluyendo el campo y la zona libre) si en el momento del contacto el balón está completamente por encima del borde superior de la red. 13.2.2, 13.2.3, 13.3.5

19.3.1.3. No puede sacar, bloquear ni hacer tentativa de bloqueo. 12, 14.1, 14.6.2, 14.6.6, F11(12)

19.3.1.4. Un jugador no puede completar un golpe de ataque por encima del borde superior de la red si el balón viene de pase de dedos hecho por un Líbero en su zona de ataque. El balón puede ser atacado libremente si el Líbero realiza esta misma acción desde fuera de la zona de ataque. 1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d,e, F1b

- 19.3.2. Reemplazo de Líberos
- 19.3.2.1. Los reemplazos de Líberos no se cuentan como sustituciones. 6.1.3, 15.5
- Son ilimitados, pero debe haber una jugada completada entre dos reemplazos de Líbero (a menos que haya una rotación obligada por un castigo que haga que el Líbero tenga que pasar a posición cuatro, o que el Líbero titular no pueda seguir jugando, haciendo que la jugada quede incompleta).
- 19.3.2.2. El jugador de reemplazo normal puede reemplazar y ser reemplazado por cualquiera de los Líberos. El Líbero titular solo puede ser reemplazado por el jugador de reemplazo normal en esa posición o por el segundo Líbero.
- 19.3.2.3. Al comienzo de cada set, el Líbero no puede entrar en el campo hasta que el 2º árbitro haya comprobado la rotación inicial y autorizado el reemplazo del Líbero con un jugador de la rotación inicial. 7.3.2, 12.1
- 19.3.2.4. Otros reemplazos de Líbero solo se pueden hacer con el balón fuera de juego y antes del pitido para el saque. 8.2, 12.3
- 19.3.2.5. Un reemplazo de Líbero hecho después del pitido para el saque, pero antes del golpe de saque, no debe ser rechazado; sin embargo, al final de la jugada, el capitán en juego debe ser informado de que este procedimiento no está permitido y que su repetición estará sujeta a sanciones por demora. 12.3, 12.4, F9
- 19.3.2.6. Los siguientes reemplazos de Líbero tardíos deben suponer la detención inmediata del juego y la imposición de una sanción por demora. El equipo que tenga que sacar a continuación se determinará según sea el nivel de la sanción por demora. 16.2, F9
- 19.3.2.7. El Líbero y el jugador reemplazado solo pueden entrar o salir del campo por la zona de reemplazo del Líbero. 1.4.4, F.1b
- 19.3.2.8. Los reemplazos de Líbero deben ser anotados en la Hoja de Control del Líbero (si se usara) o en el acta electrónica. 26.2.2.1, 26.2.2
- 19.3.2.9. Un reemplazo ilegal de Líbero puede conllevar (entre otras)
- no completar una jugada entre reemplazos de Líberos, 6.1.3
 - que el Líbero sea reemplazado por un jugador distinto del segundo Líbero o el jugador de reemplazo normal. 15.9
- Un reemplazo ilegal de Líbero debe considerarse de la misma forma que una sustitución ilegal: 15.9
- si el reemplazo ilegal del Líbero es detectado antes del inicio de la siguiente jugada, es corregido por los árbitros, y el equipo sancionado con demora, F9
- si el reemplazo ilegal del Líbero es detectado después del saque, las consecuencias son las mismas que para una sustitución ilegal. 15.9

19.4. REDESIGNACIÓN DE UN NUEVO LÍBERO

- 19.4.1. El Líbero **no puede** seguir jugando si se lesiona, se enferma, es expulsado o descalificado. 21.3.2, 21.3.3, F9
- Se puede **declarar** que el Líbero no puede seguir jugando por cualquier razón por el entrenador o, en ausencia del entrenador, por el capitán en juego. 5.1.2.1, 5.2.1
- 19.4.2. Equipo con un Líbero
- 19.4.2.1. Cuando solo hay un Líbero disponible en un equipo según la Regla 19.4.1, o el equipo solo ha registrado a uno, y este Líbero no puede seguir o se declara que no puede seguir jugando, el entrenador (o capitán en juego si no hay ningún entrenador presente) puede redesignar como Líbero para el resto del encuentro a cualquier otro jugador (excepto el jugador de reemplazo normal) que no esté en el campo en el momento de la redesignación. 19.4, 19.4.1
- 19.4.2.2. Si el Líbero **titular** no puede seguir jugando, debe ser reemplazado mediante el jugador de reemplazo normal o **inmediata y directamente en el campo** por un Líbero redesignado. Sin embargo, *un Líbero por el que haya sido necesaria una redesignación no puede jugar el resto del partido.*
- Si el Líbero no está en el campo cuando se declare que no puede jugar. También puede ser redesignado. El Líbero al que se declare que no puede jugar no puede jugar el resto del partido.
- 19.4.2.3. El entrenador, o capitán en juego si no hay entrenador presente, se lo comunica al 2º árbitro informándole de la redesignación. 5.1.2.1, 5.2.1
- 19.4.2.4. Si un Líbero redesignado no pudiera seguir o se declarara que no puede seguir jugando, nuevas redesignaciones están permitidas. 19.4.1
- 19.4.2.5. Si el entrenador solicita que sea el capitán del equipo el redesignado como nuevo Líbero, se permitirá –pero el capitán del equipo debe renunciar a todos sus privilegios de representación. 5.1.2, 19.4.1
- 19.4.2.6. En el caso de una redesignación de Líbero, el número del jugador redesignado como Líbero debe ser anotado en la casilla de observaciones del acta y en la hoja de control del Líbero (o acta electrónica si se usara). 25.2.2.7, 26.2.2.1
- 19.4.3. Equipo con dos Líberos
- 19.4.3.1. Cuando un equipo tuviera registrados dos Líberos en el acta, si uno de ellos no pudiera seguir jugando el equipo tiene derecho a jugar con solo un Líbero. 4.1.1, 19.1.1
- Sin embargo, no se permitirá ninguna redesignación en el partido a menos que el Líbero que queda no pueda seguir jugando. 19.4

19.5. Resumen

- 19.5.1. Si el Líbero es expulsado o descalificado, debe ser reemplazado inmediatamente por el segundo Líbero. Si el equipo solo tuviera un Líbero, tiene derecho a hacer una redesignación. 19.4, 21.3.2,
21.3.3

CAPÍTULO SIETE

CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

20. CONDUCTA EXIGIDA

20.1. CONDUCTA DEPORTIVA

20.1.1. Los participantes deben conocer y aplicar las "Reglas Oficiales de Voleibol".

20.1.2. Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con deportividad, sin discutir las.

En caso de duda se puede solicitar una aclaración, sólo a través del capitán en juego. 5.1.2.1

20.1.3. Los participantes deben evitar acciones o actitudes tendentes a influir en las decisiones de los árbitros o a encubrir faltas cometidas por sus equipos.

20.2. JUEGO LIMPIO

20.2.1. 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.

20.2.2. Se permite la comunicación entre miembros del equipo durante el encuentro. 5.2.3.4

21. CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES

21.1. CONDUCTA INCORRECTA MENOR

Ofensas por conductas incorrectas menores no están sujetas a sanciones. Es tarea del 1er. árbitro evitar que los equipos lleguen al nivel de sanción. 5.1.2, 21.3

Esto se hace en dos etapas: F9, F11 (6a)

Etapas 1: amonestando verbalmente a través del capitán en juego;

Etapas 2: Mediante el uso de la TARJETA AMARILLA al miembro(s) del equipo en cuestión. Esta amonestación formal no es por sí misma una sanción sino la señal de que ese miembro del equipo (y por extensión todo su equipo) ha alcanzado el nivel sancionable en el encuentro. Se registra en el acta, pero no tiene consecuencias inmediatas.

21.2.	CONDUCTA INCORRECTA QUE LLEVA A SANCIONES	
	La conducta incorrecta de algún miembro del equipo hacia los oficiales, adversarios, compañeros de equipo o espectadores, se clasifica en tres categorías de acuerdo al grado de la ofensa.	4.1.1
21.2.1.	Conducta grosera: acción en contra de las buenas costumbres o los principios morales.	
21.2.2.	Conducta injuriosa: palabras o gestos difamatorios o insultantes o cualquier acción que exprese desprecio	
21.2.3.	Agresión: ataque físico real o comportamiento agresivo o amenazador.	
21.3.	ESCALA DE SANCIONES	F9
	A juicio del 1er. árbitro y dependiendo de la seriedad de la ofensa, las sanciones a aplicar y que deben ser registradas en el acta del encuentro son: castigo, Expulsión o Descalificación.	21.2, 25.2.2.6
21.3.1.	Castigo	F.11(6b)
	La primera conducta grosera en el encuentro por cualquier miembro del equipo se castiga con un punto y el saque para el contrario.	4.1.1, 21.2.1
21.3.2.	Expulsión	F.11(7)
21.3.2.1.	Un miembro de un equipo sancionado con expulsión no puede jugar el resto del set y debe permanecer sentado en el área de castigo sin más consecuencias.	1.4.6, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, F1a, F1b
	Un entrenador expulsado pierde su derecho a intervenir en el set y debe permanecer sentado en el área de castigo.	5.2.3
21.3.2.2.	La primera conducta injuriosa por un miembro de un equipo se sanciona con expulsión sin más consecuencias.	4.1.1, 21.2.2
21.3.2.3.	La segunda conducta grosera en el mismo encuentro por el mismo miembro del equipo se sanciona con expulsión sin más consecuencias.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3.	Descalificación	F11(8)
21.3.3.1.	Un miembro de un equipo sancionado con descalificación debe abandonar el área de control durante el resto del encuentro sin más consecuencias.	4.1.1, F1a
21.3.3.2.	El primer ataque físico o comportamiento agresivo o amenazador se sanciona con descalificación sin más consecuencias.	21.2.3
21.3.3.3.	La segunda conducta injuriosa en el mismo encuentro por el mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin más consecuencias.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4.	La tercera conducta grosera en el mismo encuentro por el mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin más consecuencias.	4.1.1, 21.2.2

21.4.	APLICACIÓN DE LAS SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA	
21.4.1.	Todas las sanciones por conducta incorrecta son individuales, permanecen durante todo el encuentro y se registran en el acta del encuentro.	21.3, 25.2.2.6
21.4.2.	La repetición de una conducta incorrecta por el mismo miembro de un equipo en el mismo encuentro se sanciona progresivamente (el miembro del equipo recibe cada vez una sanción mayor para cada conducta incorrecta sucesiva).	4.1.1, 21.2, 21.3, F9
21.4.3.	Una expulsión o descalificación motivada por una conducta injuriosa o agresión no requiere sanción previa.	21.2, 21.3
21.5.	CONDUCTA INCORRECTA ANTES Y ENTRE LOS SETS	
	Cualquier conducta incorrecta ocurrida antes o entre los sets se sanciona de acuerdo a la Regla 21.3 y las sanciones se aplican en el set siguiente.	18.1, 21.2, 21.3
21.6.	TARJETAS	F11 (6ª, 6b, 7, 8)
	Amonestación: no es sanción – Etapa 1: amonestación verbal Etapa 2: enseñar tarjeta Amarilla	21.1
	Castigo: sanción – enseñar tarjeta Roja	21.3.1
	Expulsión: sanción – enseñar juntas tarjetas Roja + Amarilla	21.3.2
	Descalificación: sanción – enseñar separadas las tarjetas Roja + Amarilla	21.3.3

LOS ÁRBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y SEÑALES OFICIALES

CAPÍTULO OCHO

ÁRBITROS

22. CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

22.1. COMPOSICIÓN

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

- el 1er. árbitro 23
- el 2º árbitro 24
- el anotador 25
- cuatro (dos) jueces de línea 27

Su ubicación se muestra en la Figura 10.

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, es obligatorio un anotador asistente. 26

22.2. PROCEDIMIENTOS

- 22.2.1. Sólo el 1er. y 2º árbitros pueden hacer sonar su silbato durante el encuentro: 6.1.3, 12.3
 - 22.2.1.1. el 1er. árbitro hace la señal para el saque que inicia la jugada;
 - 22.2.1.2. el primer o 2º árbitros señalan la terminación de la jugada siempre que estén seguros de que se cometió una falta y que conocen su naturaleza.
- 22.2.2. Pueden pitar durante una interrupción de juego para indicar que autorizan o rechazan una petición de un equipo. 5.1.2, 8.2
- 22.2.3. Inmediatamente después de que los árbitros pitan para señalar que la jugada se ha completado deben indicar con las señales oficiales: 22.2.1.2, 28.1

22.2.3.1. Si la falta es pitada por el 1er. árbitro, indicará por orden:

- a) el equipo que sacará, 12.2.2,F.11(2)
- b) la naturaleza de la falta,
- c) el jugador(es) en falta (si es necesario).

El 2º árbitro seguirá las señales del 1er. árbitro repitiéndolas.

22.2.3.2. Si la falta es pitada por el 2º árbitro, indicará:

- a) La naturaleza de la falta,
- b) el jugador(es) en falta (si es necesario), 12.2.2
- c) el equipo que sacará siguiendo la señal del 1er. árbitro.

En este caso, el 1er. árbitro no mostrará en **ni** la naturaleza de la falta ni el jugador en falta, sino solamente el equipo que gana el saque. F.11(2)

22.2.3.3. En caso de una falta de ataque por un zaguero o jugadores Líberos, ambos árbitros lo indicarán según 22.2.3.1 y 22.2.3.2. 12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, e, F11(21)

22.2.3.4. En el caso de doble falta ambos árbitros indicarán en orden

- a) la naturaleza de la falta, 17.3, F.11(23)
- b) el jugador en falta (si es necesario),
- c) el equipo que sacará según indique el 1er. árbitro 12.2.2,F.11(2)

23. 1ER. ÁRBITRO

23.1. UBICACIÓN

El 1er. árbitro desempeña sus funciones de pie en una plataforma colocada en uno de los extremos de la red en el lado opuesto al anotador. Su vista debe estar aproximadamente 50 cm por encima del borde superior de la red. F.1a, F.1b, F.10

23.2. FACULTADES

23.2.1. El 1er. árbitro dirige el encuentro de principio a fin. Tiene autoridad sobre todos los oficiales y miembros de los equipos. 4.1.1, 6.3

Durante el partido sus decisiones son finales. Tiene autoridad para revocar las decisiones de los demás oficiales si se estima que son equivocadas.

Puede incluso sustituir a un oficial que no esté desempeñando correctamente sus funciones.

23.2.2. También controla el trabajo de los recogebalones y secapisos. 3.3

23.2.3. Tiene la facultad de decidir toda cuestión de juego, incluso aquellas no previstas en las Reglas.

23.2.4.	No debe permitir discusiones respecto a sus decisiones.	20.1.2
	No obstante, si el capitán en juego se lo solicita, el 1er. árbitro ofrecerá una explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas en las que haya basado su decisión.	5.1.2.1
	Si el capitán en juego no está de acuerdo con esta explicación y elige protestar contra su decisión, debe reservarse inmediatamente el derecho a someter y anotar una protesta oficial al final del encuentro. El 1er. árbitro debe autorizar este derecho del capitán en campo.	5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2
23.2.5.	El 1er. árbitro es responsable de determinar antes y durante el encuentro si el área de juego, el material y las condiciones satisfacen los requisitos para jugar.	Capítulo Uno, 23.3.1.1
23.3. RESPONSABILIDADES		
23.3.1.	Antes del encuentro, el 1er. árbitro:	
23.3.1.1.	inspecciona las condiciones del área de juego, los balones y otros útiles,	Capítulo Uno, 23.2.5
23.3.1.2.	realiza el sorteo con los capitanes de los equipos,	7.1
23.3.1.3.	controla el calentamiento de los equipos.	7.2
23.3.2.	Durante el encuentro está autorizado para:	
23.3.2.1.	amonestar a los equipos,	21.1
23.3.2.2.	sancionar conductas incorrectas y demoras,	16.2, 21.2, F9, F11 (6a,b,7,8,25)
23.3.2.3.	decidir acerca de:	
a)	las faltas del sacador y de las posiciones del equipo sacador, incluida la pantalla,	7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, F.4, F6, F11 (12, 13)
b)	las faltas al jugar el balón,	9.3, F11 (16,17)
c)	las faltas por encima de la red y la falta en el contacto del jugador con la red, principalmente en el lado del atacante.	11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, F11 (20)
d)	las faltas de ataque del Líbero y de los zagueros,	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, F8, F11(21)
e)	los golpes de ataque completados hechos por un jugador con el balón por encima de la red viniendo de un pase de dedos del Líbero en su zona de ataque,	1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, F.11(21)
f)	el balón que cruza completamente el espacio inferior por debajo de la red,	8.4.5, 24.3.2.7, F.5ª, F11 (22)
g)	el bloqueo completado por un zaguero o el intento de bloqueo de un Líbero.	14.6.2, 14.6.6, F.11(12)

23.3.3. Al final del encuentro, comprueba y firma el acta. 24.3.3, 25.2.3.3

24. 2º ÁRBITRO

24.1. UBICACIÓN

El 2º árbitro cumple sus funciones de pie, fuera del campo cerca del poste, del lado opuesto al 1er. árbitro y de frente a éste. F.1a, F.1b, F.10

24.2. FACULTADES

24.2.1. El 2º árbitro es el asistente del 1er. árbitro, pero también posee su propio ámbito de jurisdicción. 24.3

Si el 1er. árbitro no puede continuar con sus funciones, el 2º árbitro puede reemplazarle.

24.2.2. Puede, sin pitar, señalar también faltas que no sean de su competencia, pero no debe insistir sobre las mismas al 1er. árbitro. 24.3

24.2.3. Controla el trabajo del anotador(es). 25.2, 26.2

24.2.4. Controla a los miembros de los equipos en los banquillos e informa de sus conductas incorrectas al 1er. árbitro. 4.2.1

24.2.5. Controla a los jugadores en el área de calentamiento. 4.2.3

24.2.6. Autoriza las interrupciones normales del juego, controla su duración y rechaza las solicitudes improcedentes. 15, 15.11, 25.2.2.3

24.2.7. Controla el número de tiempos para descanso y sustituciones realizadas por cada equipo y comunica el 2º tiempo para descanso y la 5ª y 6ª sustituciones al 1er. árbitro y al entrenador correspondiente. 15.1, 25.2.2.3

24.2.8. En caso de lesión de un jugador, autoriza una sustitución excepcional o un tiempo de recuperación de 3 minutos. 15.7, 17.1.2

24.2.9. Controla las condiciones del suelo, principalmente en la zona de ataque. También controla, durante el encuentro, que los balones conservan las condiciones reglamentarias. 1.2.1, 3.

24.2.10. Supervisa a los miembros de los equipos en las áreas de castigo y comunica al 1er. árbitro cualquier conducta incorrecta. 1.4.6, 21.3.2

Para la FIVB, Competiciones Mundiales y Oficiales, las tareas mencionadas en 24.2.5 y 24.2.10 las lleva a cabo el Árbitro Reserva.

24.3. RESPONSABILIDADES

24.3.1. Al comienzo de cada set, en el cambio de campos en el set decisivo y siempre que sea necesario, el 2º árbitro comprueba que las posiciones de los jugadores en el campo se corresponden con las de las hojas de rotación. 5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2

-
- 24.3.2. Durante el encuentro, decide, pita y señala:
- 24.3.2.1. la penetración en el campo contrario y el espacio por debajo de la red, 1.3.3, 11.2, F.5a, F11 (22)
- 24.3.2.2. faltas de posición del equipo que recibe, 7.5, F.4, F11 (22)
- 24.3.2.3. la falta del jugador al contactar con la red principalmente en el lado del bloqueador y con la antena de su lado del campo, 11.3.1
- 24.3.2.4. el bloqueo completado por los zagueros o el intento de bloqueo del Líbero; o el golpe de ataque en falta de zagueros o por el Líbero, 13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d,e,g, F.11(12, 21)
- 24.3.2.5. el contacto del balón con un objeto extraño, 8.4.2, 8.4.3, F11 (15)
- 24.3.2.6. el contacto de balón con el suelo cuando el 1er. árbitro no está en posición de ver el contacto, 8.3
- 24.3.2.7. el balón que cruza la red total o parcialmente por fuera del espacio de paso hacia el campo del adversario o toca la antena en su lado del campo, 8.4.3, 8.4.4, F.5a, F11 (15)
- 24.3.3. Al final del encuentro, comprueba y firma el acta. 23.3.3, 25.2.3.3
- 25. ANOTADOR**
- 25.1. UBICACIÓN**
- El anotador desempeña sus funciones sentado en la mesa del anotador en el lado del campo opuesto al 1er. árbitro y frente a éste. F.1a, F.1b, F.10
- 25.2. RESPONSABILIDADES**
- El anotador lleva el acta del encuentro de acuerdo a las reglas, cooperando con el 2º árbitro.
- Usa un timbre o algún otro aparato similar para notificar irregularidades o hacer señales a los árbitros en cumplimiento de sus responsabilidades.
- 25.2.1. Antes del encuentro y del set, el anotador:
- 25.2.1.1. registra los datos del encuentro y de los equipos, incluyendo los nombres y números de los Líberos, de acuerdo con los procedimientos establecidos, y recaba la firma de los capitanes y entrenadores; 4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6
- 25.2.1.2. registra la formación inicial de cada equipo tomada de las hojas de rotación. 5.2.3.1, 7.3.2
- Si no recibe las hojas de rotación a tiempo, notifica inmediatamente el hecho al 2º árbitro. 5.2.3.1
- 25.2.2. Durante el encuentro, el anotador:
- 25.2.2.1. registra los puntos anotados; 6.1

25.2.2.2.	controla el orden al saque de cada equipo e indica a los árbitros cualquier error inmediatamente después del golpe de saque;	12.2
25.2.2.3.	tiene que aceptar y anunciar las solicitudes para las sustituciones de jugadores usando la chicharra, controlando su número; y registra las sustituciones y tiempos para descanso informando al 2º árbitro;	15.1, 15.4.1, 15.10.3c, 24.2.6, 24.2.7
25.2.2.4.	notifica a los árbitros las solicitudes de interrupción normales de juego que están fuera de lugar;	15.11
25.2.2.5.	anuncia a los árbitros el final de los sets y la consecución del punto 8º en el set decisivo;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
25.2.2.6.	registra amonestaciones por conducta incorrecta, sanciones y solicitudes improcedentes;	15.11.3, 16.2, 21.3
25.2.2.7.	registra cualquier acontecimiento según indique el 2º árbitro, por ejemplo sustituciones excepcionales, tiempos de recuperación, interrupciones prolongadas, interferencia externa, redesignación, etc.;	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4
25.2.2.8.	controla el intervalo entre sets.	18.1
25.2.3.	Al final del encuentro, el anotador:	
25.2.3.1.	registra el resultado final;	6.3
25.2.3.2.	en caso de protesta, con autorización previa del 1er. árbitro, escribe o permite al capitán del equipo/en juego escribir en el acta una queja sobre el incidente protestado;	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
25.2.3.3.	firma en el acta él mismo, antes de obtener las firmas de los capitanes de los equipos y, entonces, la de los árbitros.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3
26.	ASISTENTE DEL ANOTADOR	
26.1.	UBICACIÓN	22.1, F.1a, F1.b, F.10
	El asistente del anotador realiza sus funciones sentado junto al anotador en la mesa de anotadores.	
26.2.	RESPONSABILIDADES	19.3
	Registra los reemplazos en los que participa el Líbero.	
	Ayuda al anotador con los trabajos administrativos.	
	Si el anotador no pudiera continuar su trabajo, el asistente de anotador sustituye al anotador.	
26.2.1.	Antes del encuentro el asistente de anotador:	
26.2.1.1.	prepara la hoja de control del Líbero;	

-
- 26.2.1.2. prepara el acta de reserva,
 - 26.2.2. Durante el encuentro, el asistente de entrenador:
 - 26.2.2.1. registra los detalles de los reemplazos/redesignaciones del Líbero; 19.3.1.1, 19.4
 - 26.2.2.2. notifica a los árbitros cualquier falta de reemplazo de Líbero usando su chicharra; 19.3.2
 - 26.2.2.3. inicia y para el cronómetro de los Tiempos Técnicos para Descanso; 15.4.1
 - 26.2.2.4. opera el marcador manual en la mesa del anotador;
 - 26.2.2.5. comprueba que los marcadores marcan lo mismo; 25.2.2.1
 - 26.2.2.6. si es necesario, actualiza el acta de reserva y se la da al anotador; 25.2.1.1
 - 26.2.3. Al final del encuentro, el asistente de anotador:
 - 26.2.3.1. firma la Hoja de Control del Líbero y la entrega para su comprobación;
 - 26.2.3.2. firma el acta.

Para la FIVB, Competiciones Mundiales y Oficiales en donde se use acta electrónica, el Asistente de Anotador colabora con el Anotador anunciando las sustituciones e identificando los reemplazos de Líbero.

27. JUECES DE LÍNEA

27.1. UBICACIÓN

Si se utiliza sólo dos jueces de línea, se colocan en las esquinas del campo más próximas al lado derecho de cada árbitro, diagonalmente, a entre 1 y 2 m de la esquina. F.1a, F.1b, F.10

Cada uno controla tanto la línea de fondo como la lateral de su lado.

Para la FIVB, Competiciones Mundiales y Oficiales, es obligatorio contar con cuatro jueces de línea.

Se colocan en la zona libre, a entre 1 y 3 m de cada esquina del campo, en la prolongación imaginaria de la línea que controla cada uno.

27.2. RESPONSABILIDADES F.12

- 27.2.1. Los jueces de línea realizan sus funciones usando un banderín (40 x 40 cm), para señalar:
 - 27.2.1.1. los balones "dentro" y "fuera" siempre que el balón caiga cerca de su(s) línea(s); 8.3, 8.4, F.12(1,2)
 - 27.2.1.2. "balón tocado" por parte del equipo que recibe el balón; 8.4, F.12(3)

-
- | | | |
|-----------|--|---|
| 27.2.1.3. | el balón que toca la antena, el balón de saque y el tercer golpe del equipo que cruza la red por fuera del espacio de paso, etc.; | 8.4.3, 8.4.4,
10.1.1, F.5a,
F.12(4) |
| 27.2.1.4. | cualquier jugador (excepto el jugador que saca) que se encuentra pisando fuera de su campo en el momento del golpe de saque; | 7.4, 12.4.3,
F12 (4) |
| 27.2.1.5. | las faltas de pie del sacador; | 12.4.3 |
| 27.2.1.6. | cualquier contacto con los 80 cm superiores de la antena en su lado del campo de cualquier jugador durante su acción de jugar el balón o que interfiera la jugada; | 11.3.1, 11.4.4,
F3, F.12(4) |
| 27.2.1.7. | el balón que cruza la red por fuera del espacio de paso hacia el campo contrario o tocando la antena de su lado del campo. | 10.1.1, F.5a,
F.12(4) |
| 27.2.2. | A solicitud del 1er. árbitro, un juez de línea debe repetir la señal. | |

28. SEÑALES OFICIALES

28.1. SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS

F.11

Los árbitros deben indicar, con las señales oficiales, la razón por la que pitaron (naturaleza de la falta pitada o el propósito de la interrupción autorizada). La señal debe ser mantenida un momento y, si se hace con una mano, la mano será la correspondiente al lado del equipo que ha cometido la falta o realizado una solicitud.

28.2. SEÑALES OFICIALES DE LOS JUECES DE LÍNEA

F.12

Los jueces de línea deben indicar la naturaleza de la falta señalada por medio de la señal oficial con el banderín y mantenerla un momento.