

**CONFEDERACIÓN EUROPEA
DE VOLEIBOL**

COMISION ARBITRAL EUROPEA

PUBLICACIÓN FIVB: Edición 2009



**GUIA E INSTRUCCIONES DE ARBITRAJE
PARA COMPETICIONES INTERNACIONALES**

EDICIÓN 2009



INSTRUCCIONES DE ARBITRAJE

Siguiendo las Reglas Oficiales de Juego de Voleibol (2009-2012)

INTRODUCCIÓN

Estas instrucciones son válidas para todas las competiciones Mundiales de la FIVB. Debido a la importancia de estos eventos, todos los árbitros deben estar preparados para realizar sus tareas de arbitraje en perfectas condiciones físicas y psicológicas. Es muy importante que todos los Árbitros Internacionales comprendan la importancia y el significado de su trabajo en el Voleibol moderno.

La comisión de arbitraje de la FIVB (IRC) apela a que todos los árbitros que dirijan encuentros de alto nivel estudien concienzudamente las reglas Oficiales de voleibol (Ed. 2009-12) así como esta guía de instrucciones e arbitraje para hacer nuestro deporte mas vivo y sin interrupciones. La FIVB y el IRC están seguros de que todos los árbitros Internacionales dominan y saben aplicar las reglas Oficiales de juego, por ello no es necesario entra en detalle en las reglas. El principal objetivo de este documento es unificar tanto como sea posible el criterio de arbitraje.

Aunque este documento está preparado y dirigido a los árbitros Internacionales, todos los árbitros en las distintas federaciones Nacionales están invitados a leer ya a estudiar su contenido. Más aun, los árbitros internacionales deben de difundir este documento entre los árbitros nacionales y locales.

* * *

No es cierto que el arbitraje consista únicamente en dirigir un encuentro, usando las reglas del juego como base para todas las decisiones, porque el arbitraje no puede ser la aplicación mecánica o automática de las reglas. Se requiere gran competencia. Tal competencia se adquiere a través de la experiencia personal e individual, con la participación en acontecimientos de Voleibol a lo largo de los años, con el convencimiento de que el árbitro no es un elemento ajeno al juego, sino una parte integrante del mismo. Por ello, no puede llevar a cabo su tarea como lo haría un policía, vigilando todo el tiempo las faltas técnicas de los equipos y jugadores o el comportamiento y aplicación de la sanción correspondiente. Esta sería una manera muy incorrecta de arbitrar. Por el contrario, debe ser un experto y un amigo, trabajando para el partido y con los jugadores. Sólo si es absolutamente necesario, tomará una decisión negativa.

No debe destacar en el partido sino quedarse en segundo plano, interviniendo sólo cuando es necesario. Este comportamiento es especialmente necesario en el Voleibol de hoy en día. El Voleibol moderno y los objetivos de la FIVB requieren un Voleibol espectacular que genere un excelente espectáculo para el público y, a través de los medios de comunicación, a millones de seguidores. El voleibol moderno es un excitante y rápido deporte sin contacto, que exige un alto nivel de forma física, coordinación y especialmente trabajo en equipo. El gran nivel del Voleibol de hoy en día no se juega sólo para satisfacción de los jugadores en un pequeño pabellón sin público, sino que se transmite a todo el mundo. Los espectadores no escucharán el silbato del árbitro cada vez que se toque el balón, sino que verán un excelente espectáculo atlético con jugadas individuales y colectivas encaminadas a conseguir la victoria.

El buen árbitro ayuda en este contexto quedándose en segundo plano. El mal árbitro estropea este espectáculo queriendo tener un papel protagonista y esto va en contra de los objetivos de la FIVB.

Debe recompensar a los jugadores y a los equipos por acciones espectaculares dentro del espíritu de las reglas. Más aún, es esencial que el árbitro internacional mantenga una excelente relación con los jugadores, *entrenadores*, etc. y que su comportamiento sea ejemplar.

Durante el encuentro debe ser capaz de distinguir entre las reacciones humanas normales realizadas bajo la presión de un encuentro y el comportamiento antideportivo real y consciente. Nunca debe castigar las expresiones espontáneas de sus sentimientos. Por ello, para que el encuentro se desarrolle en un buen ambiente, deben permitirse las expresiones razonables de los sentimientos, tales como levantarse para celebrar una excelente jugada o para animar, etc. Sin embargo, expresiones negativas conscientes o gestos incorrectos hacia el contrario o protestas hacia las decisiones arbitrales están estrictamente prohibidas y deben ser castigadas.



ANÁLISIS DE LA REGLA

Regla nº 1 - ÁREA DE JUEGO

1. Dos días antes de la competición, el subcomité de arbitraje, como parte del comité de control, debe de comprobar las medidas y la calidad de las líneas, Si no hubiera comité de Control, al menos un día antes de la competición, los árbitros deben de comprobar las medidas de acuerdo a la reglamentación. Si vieran alguna irregularidad, deberán notificarlo inmediatamente a los organizadores y asegurar su rectificación. Este examen debe verificar en particular:
 - 1.1. Si las líneas tienen exactamente 5 cm. de ancho, (ni más ni menos).
 - 1.2. La longitud de las líneas y diagonales (12,73 m/41'9") en ambos campos.
 - 1.3. Que el color de las líneas es distinto al de la cancha y al de la zona libre (en competiciones internacionales oficiales las líneas deben ser blancas, mientras que el color del campo y el de la zona libre deben ser también diferentes).
 - 1.4. En el caso de una competición no oficial de la FIVB, si hay líneas de otros campos en el área de juego, las líneas que delimitan el área de juego, deben ser de color distinto al resto
2. La línea central es parte de ambos campos. (Regla 1.3.3)
3. Los jugadores pueden jugar el balón fuera de su zona libre (excepto en el saque). Por ello, un balón puede ser recuperado desde cualquier punto fuera de su zona libre. La situación y las Reglas son distintas en la zona libre del contrario (Regla 10.1.2).

Regla nº 2 - RED Y POSTES

1. Debido a la elasticidad de la red, el primer árbitro debe comprobar si está correctamente tensada. Arrojando un balón contra la red puede comprobar si rebota correctamente. El balón debe hacer que se combe una red bien tensa, pero no debe ser muy elástica (por ejemplo de goma).

Si la red hace bolsas (panzas) no puede ser usada.

El plano vertical de la red debe ser perpendicular a la superficie de juego y a lo largo del eje de la línea central.

La antena debe colocarse en el borde exterior de cada banda lateral (Diagrama 3)
2. Un encuentro no debe jugarse si la malla de la red están desgarrada. (Regla 10.3.2)
3. El segundo árbitro debe medir la altura de la red antes del sorteo con la ayuda de un sistema de medida (metálico si es posible) diseñado para este propósito y que forma parte del equipo auxiliar del campo. En el dispositivo de medición deben estar marcadas las alturas de 243/245 cm., y 224/226 cm. respectivamente. El primer árbitro se coloca cerca del segundo árbitro durante la verificación para supervisar la medida de la red.



4. Durante el partido (y especialmente al comienzo de cada set), los jueces de línea deben comprobar que las bandas laterales estén perpendiculares a la superficie de juego y sobre las líneas laterales, y si las antenas están justo en el borde exterior de cada banda lateral. Si esto no fuera así, deberían reajustarse inmediatamente.
5. Antes del encuentro (antes del calentamiento oficial) y durante el juego, los árbitros deben comprobar que ni los postes ni la plataforma arbitral no presentan ningún peligro para los jugadores (partes que salgan por fuera de las protecciones, cables que fijen los postes, etc.)
6. Equipo adicional: bancos para los equipos, mesa de anotador, dos bocinas eléctricas con luces roja/ amarilla cerca de cada entrenador para señalar las peticiones reglamentarias de interrupción de juego (tiempos muertos, sustituciones excepcionales, o una sustitución causada por una discrepancia entre la hoja de posiciones y la alineación en el campo), plataforma para el primer árbitro, sistema de medida para la red, manómetro para comprobar la presión de los balones del encuentro, una bomba de inflado, termómetro e higrómetro, plataforma para los 5 balones del partido, tablillas numeradas (1-18) para cambios y en Competiciones mundiales de la FIVB (1 -20), 6 mopas (1 m de ancho), por lo menos 8 toallas absorbentes (40 x 40 cm. y 40 x 80 cm.) para los secapisos rápidos, dos sillas para cada zona de castigo, y un peto para el Líbero. En el caso de una competición de la FIVB, también: se instalará un “buzzer” en la mesa del anotador, para señalar las faltas de rotación, sustituciones y los Tiempos Técnicos.
7. El organizador debe estar provisto de dos antenas de reserva y una red, localizadas bajo la mesa del anotador.
8. Es obligatorio un marcador electrónico en partidos internacionales, así como un marcador manual en la mesa del anotador.

Regla nº 3 - EL BALÓN

1. Se necesita una plataforma (metálica) para guardar los 5 balones cerca de la mesa del anotador (3 balones en juego y 2 de reserva).
2. El segundo árbitro coge los 5 balones antes del encuentro y comprueba que son de idénticas características (color, circunferencia, peso y presión). Junto con el primer árbitro escoge los tres balones de juego y los dos de reserva. El segundo árbitro es entonces responsable de ellos durante el encuentro y ayudará al jefe de pista a devolverlos una vez finalizado el encuentro.
3. Sólo pueden usarse balones homologados por la FIVB (marca y modelo decididos para cada competición). Los árbitros deben comprobarlo, y si el sello de la FIVB no estuviera en los balones, no debe comenzar el encuentro.
4. Sistema de 3 balones durante el encuentro:
Se utilizarán seis recogebalones y se colocarán en la zona libre según la figura 10 de las Reglas. Antes del comienzo del partido, los recogebalones de las posiciones 2 y 5 recibirán cada uno de ellos el balón del 2º árbitro.
Durante el partido, cuando el balón esté fuera de juego:
 - 4.1. Si el balón salió fuera del campo, será recuperado por el recogebalones más cercano y lo hará rodar inmediatamente al recogebalones que acaba de dar su balón al jugador que va a sacar.
 - 4.2. Si el balón se quedó en el campo, el jugador más próximo al balón debe rodarlo fuera de la cancha inmediatamente, hacia la línea de delimitación más cercana.
 - 4.3. En el momento que el balón está fuera de juego, los recogebalones (núm. 2 y 5) debe dar un balón al sacador tan pronto como sea posible, de forma que se pueda efectuar el saque sin demora.



El balón pasa de un recogebalones a otro rodándolo por el suelo (no lanzándolo) cuando el balón está fuera de juego.

Regla nº 4 - EQUIPOS

1. Para las competiciones Mundiales FIVB para senior (a menos que se especifique en las normas particulares de la competición), la composición del equipo consiste de 16 a 18 personas comprendiendo un máximo de 12 jugadores regulares, hasta 2 Liberos y 4 oficiales. Estos oficiales son: 1 entrenador, 1 entrenador asistente, 1 médico (acreditado por la FIVB), 1 fisioterapeuta.

Para otras competiciones, incluidas las competiciones mundiales Junior y juvenes, la composición del equipo consiste de 16 personas comprendiendo 12 jugadores y 4 oficiales. Estos oficiales son: 1 entrenador, 1 entrenador asistente, 1 médico (acreditado por la FIVB), 1 fisioterapeuta.

Los árbitros deben comprobar antes del encuentro (durante el protocolo oficial), el número de personas autorizadas a sentarse en cada banquillo o a estar en el área de calentamiento.

Aparte de los jugadores registrados y el médico, sólo otras 3 personas más (entrenador, entrenador asistente y fisioterapeuta pueden sentarse en el banquillo durante la competición.

Debido a que solo los miembros del equipo están autorizados para sentarse en el banquillo durante el encuentro y a participar en el calentamiento oficial, ninguna otra persona puede participar en el calentamiento oficial (Regla 4.2.2).

2. Para competiciones FIVB y mundiales para seniors, los trece o catorce jugadores autorizados por equipo deben ser los mismos en cada encuentro y deben llevar el mismo número en sus camisetas en cada encuentro.
3. Normalmente, en partidos internacionales o torneos, el primer árbitro no necesita pedir los documentos que identifiquen a los jugadores que están en el acta (la identidad de los jugadores habrá sido comprobada previamente por el Comité de Control del encuentro o torneo).
Sin embargo, si hay alguna situación excepcional y no hay Comité de Control, el primer árbitro, de acuerdo con esta situación, deberá comprobar la identidad de los jugadores. Los jugadores excluidos por esta situación excepcional no podrán jugar. Si hubiera alguna discrepancia de opinión, el primer árbitro escribirá su decisión en el acta del encuentro o en el informe escrito que acompañe (durante encuentros internacionales oficiales puede preguntar la opinión o decisión del Subcomité de Apelación).
4. El entrenador y el capitán del equipo (que comprueban y firman la inscripción del acta del encuentro) son responsables de la identidad de los jugadores que aparecen registrados en el acta.
5. El primer árbitro debe comprobar los uniformes. Si no están de acuerdo con la regla 4.3 deben de ser cambiados. Los uniformes deben de ser iguales. Las camisetas deben de estar siempre dentro de los pantalones, y de no estarlo, será necesario pedirles a los jugadores, de forma educada, que se los pongan y especialmente al principio del partido y de cada set.

La cinta que identifica al capitán (8 x 2 cm.) se debe fijar debajo del número en el pecho de manera que pueda ser claramente visible durante todo el partido. Los árbitros deben comprobarlo antes del comienzo del juego.

6. Si los dos equipos aparecen con uniformes del mismo color, el equipo que figure primero en el programa oficial (siguiendo la tabla Berger) y, por tanto en el acta (antes del sorteo) deberá cambiar su uniforme.



7. La indumentaria para los oficiales de los equipos incluye ropa de entrenamiento y polo o chaqueta de vestir, camisa con cuello, corbata y pantalones formales.

Los miembros del banquillo (según aprobación en revisión preliminar) deben de cumplir con uno de los siguientes códigos de vestuario:

- 7.1 Todos visten la ropa de entrenamiento y polo del mismo color y estilo, o
- 7.2 Todos visten de chaqueta de vestir, camisa con cuello, corbata (para hombres) y pantalones formales del mismo color y estilo excepto el entrenador que puede llevar la ropa de entrenamiento con polo.

Esto significa que si el entrenador se quita la chaqueta de vestir o la de entrenamiento, todos los demás oficiales deberán quitarse la suya, para estar igualmente vestidos

Solo los miembros del equipo que llevan ropa de entrenamiento podrán estar en el campo de juego durante el calentamiento

Regla nº 5 - RESPONSABLES DE EQUIPO

1. El primer árbitro debe de identificar al capitán de juego y al primer entrenador y solo ellos podrán intervenir durante el juego. Los árbitros deben saber durante el partido quienes son los capitanes en juego.
2. Durante el encuentro el segundo árbitro debe comprobar que los jugadores suplentes estén sentados en el banquillo o en el área de calentamiento. Los jugadores en el área de calentamiento no pueden utilizar balones durante los sets. Los miembros del equipo no pueden protestar o discutir las decisiones arbitrales, ni sentados en el banquillo ni en el área de calentamiento. Este comportamiento debe ser sancionado por el primer árbitro.
3. Si el capitán en juego solicitara una explicación sobre la aplicación de las reglas por parte del árbitro, el primer árbitro debe darla, no sólo con la repetición de la señal oficial si fuera preciso, sino con en el idioma de trabajo de la FIVB (ingles), de forma escueta, usando expresiones técnicas de las Reglas Oficiales de Voleibol. El capitán en juego sólo tiene derecho a pedir explicaciones sobre la aplicación de las Reglas realizadas por los árbitros en nombre de sus compañeros, (por ello, el capitán que ha sido sustituido y está en el banquillo o en el área de calentamiento no tiene derecho a ello).
4. El entrenador no tiene derecho a solicitar nada a los miembros del equipo arbitral, excepto interrupciones legales (tiempos para descanso y sustituciones). Pero, si en el marcador el número de interrupciones legales utilizadas no está indicado y/o el tanteo no es correcto, puede preguntar al anotador si el balón está fuera de juego.

Regla nº 6 - PARA ANOTAR PUNTOS, GANAR UN SET, Y EL ENCUENTRO

Si un equipo es declarado ausente o incompleto, el anotador debe completar el acta tal y como dicen las reglas. (6.4)



Regla nº 7 - ESTRUCTURA DEL JUEGO

1. La hoja de rotación debe ser comprobada por el segundo árbitro y el anotador, antes de que el anotador escriba la rotación en el acta, deben comprobar si los números de los jugadores corresponden con los jugadores inscritos en el acta. Si no, la hoja de rotación debe ser rechazada y el segundo árbitro debe solicitar otra.
2. Al final de cada set, el segundo árbitro pedirá inmediatamente a los entrenadores la hoja de rotación para el siguiente set, para evitar la prolongación del tiempo de intervalo entre sets de 3 minutos.

Si un entrenador demora sistemáticamente la reanudación del encuentro no entregando la hoja de rotación a tiempo, el primer árbitro debe sancionar por demora.
3. Si se comete una falta de posición después de la señalización de la falta se debe señalar a los dos jugadores. Si el capitán en juego pide mas información sobre la falta, el segundo arbitro sacará la hoja de rotación del bolsillo y le mostrará los jugadores que han cometido la falta de posición.

Regla nº 8 - SITUACIONES DE JUEGO

1. Es esencial darse cuenta de la importancia de la palabra “completamente” en la frase “ la parte del balón que toca el suelo está completamente fuera de la las líneas que delimitan el campo”
2. Los cables que tensan la red más allá de la longitud de 9,50/10.00 m. no pertenecen a la red. Esto se aplica también a los postes y a los cables. Por ello, si un balón toca una parte exterior de la red, mas allá de sus bandas laterales (9m.) ha tocado un “objeto extraño” y se debe pitar y señalar por ambos árbitros como balón fuera.

Regla nº 9 - JUEGO CON EL BALÓN

1. Interferencias con el juego del balón por el juez de línea, segundo árbitro, o entrenador en la zona libre:
 - Si el balón golpea a un oficial o al entrenador, es “balón fuera” (Regla 8.4.2)
 - Si el jugador se ayuda para contactar con un oficial o un entrenador, es falta del jugador (golpe asistido, Regla 9.1.3) y no se repetirá la jugada.
2. Conviene enfatizar que sólo se deben pitar las faltas que se vean. El primer árbitro debe mirar sólo la parte del cuerpo que contacta con el balón. En su juicio no se debe dejar influir por la posición del cuerpo del jugador antes y/o después de jugar el balón. La Comisión de Arbitraje de la FIVB insiste en que los árbitros permitan el contacto con los dedos de las manos por encima de la cabeza o cualquier otro contacto que sea legal de acuerdo con las Reglas.
3. Para un mejor entendimiento de la regla 9.2.2 (el balón no debe ser agarrado o lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección):
Un balón lanzado implica dos acciones de juego, la primera coger el balón y luego lanzarlo, mientras que jugar el balón implica que el balón rebote desde el punto de contacto.
4. El árbitro debe prestar atención a la firmeza del toque, en particular con el voleibol de hoy en día, en el que se usa la finta (tip), cambiando la dirección. Se debe prestar atención al hecho de que, durante el golpe de ataque, fintar esta permitido si el contacto es limpio y el balón no es acompañado o agarrado. Fintar significa atacar el balón (completamente sobre la red) suavemente, con una mano/dedos.

El primer árbitro debe vigilar las fintas cuidadosamente si el golpe de ataque es ejecutado con una mano (de manera suave). Si el balón, después de esta finta, no rebota inmediatamente sino que es acompañado por la mano o arrojado, se considera falta y se debe sancionar.

5. Hay que prestar atención al hecho de que una acción de bloqueo no será legal si no se limita simplemente a interceptar el balón que procede del campo contrario, sino que lo sujeta (o levanta, empuja, lleva, arroja o acompaña). En estos casos, el árbitro debe sancionar la acción con “balón agarrado” (no se debe exagerar).
6. Lamentablemente muchos árbitros no entienden y no ponen en práctica correctamente la Regla 9.2.3.2, al no entender en qué casos concretos se puede hablar de “primer toque de un equipo”. En cuatro ocasiones distintas un equipo tiene un primer golpe (que contará como el primer toque de los tres permitidos por equipo):
 - 6.1. recepción del saque
 - 6.2. recepción del golpe de ataque (no solamente un remate, todos los ataques, ver Regla 13.1.1)
 - 6.3. el golpe del balón que viene del bloqueo contrario
 - 6.4. el golpe del balón que viene del bloqueo propio
7. De acuerdo con el espíritu de las competiciones internacionales y para fomentar jugadas mas largas y acciones espectaculares, solo se debe pitar las infracciones mas obvias. Por ello, cuando un jugador no está en una posición muy buena para jugar un balón, el primer árbitro será menos estricto en su juicio de la falta de toque de balón, por ejemplo:
 - 7.1. El colocador corriendo para jugar un balón o forzado o hacer una jugada rápida para alcanzar el balón para poder colocarlo.
 - 7.2. Los jugadores tienen que correr o hacer una acción muy rápida para jugar un balón después de que ha rebotado en el bloqueo o en otro jugador.
 - 7.3. El primer golpe de equipo puede ser efectuado libremente excepto si el jugador agarra o lanza el balón

Regla nº 10 - BALÓN EN LA RED Y Regla nº 11 - JUGADOR EN LA RED

1. La regla 10.1.2 da el derecho a devolver el balón desde la zona libre del contrario. *¡El segundo árbitro y los jueces de línea deben comprender bien esta regla! ¡Durante el encuentro deben reconocer esta situación y estar preparados para dejar espacio para que el jugador que va a devolver el balón pueda hacerlo!*
Si el balón cruza el plano vertical de la red, dentro del espacio de paso, hacia la zona libre, y el balón es tocado por el jugador que intenta retornar el balón, los árbitros deben de pitar la falta en el momento del contacto y mostrar “fuera”.
2. Llamamos la atención sobre la regla que menciona, El contacto con la red :”Tocar la red o la antena 11.3.1 no es falta, a menos que interfiera con el juego”. Tocar la banda superior de la red, o los 80 cm. superiores de la antena por un jugador **durante la acción de jugar el balón** siempre será considerado interferencia con el juego.

La acción de jugar el balón es cualquier acción de los jugadores, los cuales están cerca del balón e intentan jugarlo. Se debe tener atención a la siguiente situación:

Si un jugador está en su posición de juego y un balón es dirigido desde el campo contrario hacia la red y hace que la red toque al jugador (Regla 11.3.3), éste no comete falta alguna.



3. Se llama la atención a que los cables que tensan la red más allá de la longitud de 9,50/10.00 m. no pertenecen a la red. Esto se aplica también a los postes y a la porción de red que está fuera de las antenas. Por ello, si un jugador toca una parte exterior de la red, (red fuera de las antenas, cables y postes) esto nunca puede ser considerado como falta.
4. Los árbitros deben de distinguir entre penetración en la cancha del oponente por mas allá de la línea central con el pie o cualquier otra parte del cuerpo por encima de los pies.

Cuando la penetración es con el pie, una parte del mismo tiene que estar en contacto con la línea central o sobre ella.
5. Teniendo en cuenta el alto nivel de los equipos participantes, el juego cerca de la red es de vital importancia y, por ello los árbitros deben de estar particularmente atentos en los casos en los que el balón roza las manos de los bloqueadores y después va fuera del campo.

Regla nº 12 - EL SAQUE

1. Para autorizar el saque, no es necesario comprobar que el sacador esta listo, - solo que el jugador que va a sacar esté en posesión del balón.
2. Antes de que el árbitro pite para ordenar el saque, debe comprobar si la TV ha solicitado una repetición y en consecuencia demorar el pitido del silbato.
3. El primer árbitro y los correspondientes jueces de línea deben prestar atención a la posición del sacador en el momento del golpe para el saque o salto para saque en suspensión. Los jueces de línea deben señalar inmediatamente al árbitro si se ha cometido falta y el primer arbitro debe pitarla. El sacador puede comenzar la acción de sacar desde fuera de la zona de saque, pero debe estar dentro en el momento del contacto (o debe estar completamente dentro de la zona antes del salto – saque en suspensión).
4. Mientras se efectúa el saque, el primer árbitro debe mirar al equipo al saque mientras que el segundo mira al equipo que recibe.
5. Si el sacador no se acerca de manera normal a la zona de saque o no acepta el balón que le envía el recogebalones causando una demora intencionada, el equipo puede recibir una sanción por demora.

Observación: Muchos árbitros y jugadores interpretan mal este texto, pensando que los ocho segundos se cuentan desde que el balón es lanzado o soltado para ejecutar el saque. Esto no es así. El texto de la regla dice claramente: "... después del pitido del primer árbitro para el saque".
6. La señal nº 19 es la que debe usar el primer árbitro cuando un balón de saque toca la red y no continúa en juego.

Regla nº 13 - GOLPE DE ATAQUE

1. Para una mejor comprensión de la Regla 13.2.4, que se refiere al ataque, contra el saque del contrario, se debe prestar atención al hecho de que, en caso, se debe comprobar solamente la posición del balón, no la de los jugadores. Sólo es falta si el ataque se ha completado, y en este caso el primer árbitro debe pitarla.
2. Al controlar el golpe de ataque de un libero o un zaguero, es importante entender que esta falta se comete solo si el golpe de ataque se ha completado (o porque ha cruzado completamente el plano vertical de la red o porque ha sido tocado por uno de los oponentes).

Regla nº 14 - EL BLOQUEO

1. El bloqueador tiene el derecho de bloquear cualquier balón en el espacio contrario con sus manos más allá de la red, siempre que:
 - el balón, después del primer o segundo toque del equipo contrario, es dirigido hacia la cancha del bloqueador y
 - no haya ningún jugador del equipo contrario lo suficientemente cerca de la red, en esa zona del campo, como para poder continuar la acción.

Sin embargo, si un jugador del equipo contrario está cerca del balón con la intención de jugarlo, el toque de bloqueo más allá de la red es falta si contacta con el balón antes o durante la acción de juego del atacante.

Después del tercer toque del contrario, cualquier balón puede ser bloqueado en el espacio contrario.

2. Colocaciones y pases permitidos (*no* ataques) que no crucen la red hacia el campo del equipo contrario, no pueden ser bloqueados más allá de la red excepto después del tercer toque.
3. Si uno de los bloqueadores pone sus manos más allá de la red y golpea el balón en lugar de hacer una acción de bloqueo, comete falta (la expresión "más allá de la red" significa alcanzar el espacio contrario con las manos por encima de la red).
4. El texto de la Regla 14.6.3: "Bloquear el saque del contrario" quiere decir que completa un bloqueo sobre el balón de saque del contrario.
5. Como el balón puede tocar cualquier parte del cuerpo", si durante el bloqueo el balón toca los pies, ¡no es falta, sigue siendo bloqueo!

Regla nº 15 - INTERRUPCIONES NORMALES DE JUEGO

1. El anotador asistente debe usar el "buzzer" (o similar utensilio), para señalar cada Tiempo Técnico (TTO) después de que un equipo llegue en primer lugar a los puntos 8º y 16º del set (el segundo árbitro no tiene que ocuparse de esto). El mismo anotador asistente debe marcar con el timbre el final del TTO. Para el primer TTO del set, el encargado de megafonía debe decir: "Primer Tiempo Técnico para descanso". Al finalizar el mismo debe decir: "fin del TTO".

De igual manera se hará con el segundo TTO. El segundo árbitro debe tener cuidado de que los jugadores no entren en el campo antes de que el timbre del anotador asistente suene indicando el final del TTO. Naturalmente, si hubiera algún problema con el trabajo del anotador asistente, el segundo árbitro debe comprobar su realización.

2. Cuando un jugador resulta lesionado, el primer árbitro debe solicitar un cambio inmediatamente- en caso de una lesión seria, los árbitros deberían detener el juego y permitir que el equipo médico entre en la cancha. El equipo puede hacer libremente sustituciones excepcionales a causa de lesiones, sin tener en cuenta las "limitaciones en las sustituciones", por cualquier jugador que no estuviera **en el campo en el momento de la lesión** (Regla 15.7).

Se debe prestar atención a la regla que dice que el jugador sustituido mediante una sustitución excepcional no puede volver a entrar durante el encuentro.

Una sustitución excepcional no puede ser contada en ningún caso como una sustitución regular.



3. Los árbitros deben distinguir claramente la diferencia entre sustituciones ilegales (cuando un equipo hizo una sustitución ilegal y se reanudó el juego, sin que el anotador o el segundo árbitro se dieran cuenta, Regla 15.6), y la petición para una sustitución ilegal, en la que en el momento de la solicitud, el anotador y/o el segundo árbitro (Regla 16.1.3) se dan cuenta de que es ilegal, y que debe ser rechazada y penalizada con una sanción por demora.
4. Una solicitud para una sustitución antes del comienzo de un set está permitida y será registrada como una interrupción reglamentaria en ese set.
5. Cuando el entrenador solicita un tiempo muerto, debe de usar la señal oficial. Si solamente se levanta, pide verbalmente o toca el “buzzer”, los árbitros no deben autorizar la solicitud. Si la solicitud de tiempo muerto es rechazada, el primer árbitro debe decidir si eso ha sido con intención de demorar el juego y sancionarlo de acuerdo a la regla.
6. Substitución
 - 6.1 El segundo árbitro deberá estar entre el poste de la red y la mesa del anotador, - a menos que el anotador muestre la sustitución como ilegal – hará una señal (cruzando los brazos) para los jugadores, que se intercambien a través de la línea lateral.
En caso de múltiples sustituciones, el segundo árbitro esperará que los anotadores hagan la señal manual, que la previa sustitución sea registrada y entonces ellos procederán a las subsecuentes sustituciones.
 - 6.2. Sustituciones múltiples solo pueden hacerse de forma sucesiva: primero, una pareja de jugadores – un jugador saliendo y otro entrando-, luego otro..., para permitir que el anotador tome nota y lo compruebe uno por uno. Sin embargo, si en el momento de la solicitud para sustitución múltiple, cualquiera de los sustitutos no estuviera preparado cerca de la zona de sustitución para entrar en el campo, su sustitución debe ser rechazada sin penalización. Por ello, los jugadores que no estén involucrados en la sustitución deben de permanecer fuera de la zona de sustitución.
 - 6.3 Es muy importante asegurarse que los jugadores se muevan rápidamente y con orden. El nuevo método de sustitución intenta mantener el flujo del partido evitar demora durante el proceso de sustitución.
Acorde con el nuevo método, el caso de sanciones por demora, cuando los sustitutos no están preparados para entrar en el partido, deberían ser minimizados.
Es responsabilidad del segundo árbitro y del anotador, no usar el silbato ni el buzzer si el jugador sustituto no está preparado como se requiere. (Regla 15.10.3a y 15.10.4). Si no se produjera demora, la solicitud será rechazada por el segundo árbitro sin ninguna sanción.
7. Los árbitros deben estudiar cuidadosamente y comprender exactamente la Regla sobre “solicitudes improcedentes” (R.15.1.1)
 - qué significa “solicitud improcedente”
 - cuáles son los casos típicos
 - cuál es el procedimiento a seguir en esos casos
 - qué debe hacerse si un equipo lo repite en ese mismo encuentro

Durante el encuentro el primer árbitro debe comprobar si el segundo árbitro aplica correctamente esta Regla relativa a las “solicitudes improcedentes”.

El segundo árbitro debe asegurarse que cualquier solicitud improcedente es registrada en el acta oficial en su sección específica.
8. Se debe distinguir entre el “reemplazo de libero” (Regla 19.3.2) y la sustitución normal, la cual debe ser autorizada por el segundo árbitro o el anotador y registrada en el acta (Reglas 15.5 - 15.10). El anotador asistente registra los reemplazos del Libero y los cambios del Libero en una hoja aparte especialmente preparada para este fin (R-6), de manera que sepa también en todo momento el número de los jugadores a los que reemplaza el Libero.

Regla nº 16 - DEMORAS DE JUEGO

1. El árbitro debe estar perfectamente familiarizado con los principios, clases y sanciones en las demoras. Más aún, debe conocer exactamente la diferencia entre una solicitud improcedente y una demora.
2. Los árbitros deben de evitar todas las demoras ocasionadas por los equipos, intencionadas, o no:

Ejemplo de demora

Un jugador demora el juego pidiendo permiso al árbitro para atarse los cordones de las zapatillas. Esto se sanciona inmediatamente con "AMONESTACIÓN POR DEMORA" para la primera vez

Principales causas de demora (entre otras):

- sustituciones
- tiempos para descanso
- secado del suelo

Cualquier jugador que solicite al árbitro una interrupción para atarse los cordones de su zapatilla muestra su intención de demorar el juego, y debe ser objeto de una sanción por demora.

3. Las sanciones por demora son contra un equipo, no contra la conducta incorrecta de un miembro del mismo, aplicándose también en el caso de que un miembro del equipo haya causado una demora.
4. Se debe prestar atención al hecho de que la "Amonestación por Demora" sólo se indica con la señal manual (Nº 25 sin ninguna tarjeta), pero debe ser registrada en el acta en la casilla de sanciones debajo de la columna W, (en oposición "las amonestaciones por conductas incorrectas menores" que no tienen señal oficial y no son registradas en el acta). Sin embargo el "Castigo por Demora" se indica con una tarjeta amarilla y también se anota en el acta en el cuadro de sanciones debajo de la columna P.
5. Secado del suelo

El propósito principal de estas instrucciones es asegurar la seguridad de los jugadores y el normal desarrollo del juego y evitar que los jugadores tengan que secar el suelo ellos mismos.

5.1. Secapisos y material de los mismos

5.1.1 Secapisos

- 4 secapisos por campo x 2 campos = 8 secapisos en total

Los secapisos deben estar bien entrenados para su cometido, siendo de gran ayuda si son jugadores de voleibol experimentados.

5.1.2 Equipamiento de los secapisos

- 6 mopas de un metro de ancho con mango.
- 3 de ellas deben estar colocadas cerca de cada área de calentamiento.
- 8 toallas absorbentes (tamaño mínimo 40cm x 40cm, tamaño máximo 40cm x 80cm); 4 (2-2) deben estar disponibles y localizadas cerca de la mesa del anotador y 4 (2-2) junto a los secapisos sentados en pequeñas sillas.



5.1.3. Ubicación de los secapisos (Figura A)

- 5.1. 1 secapisos rápido por cancha de juego (2 en total) del segundo árbitro, sentados sobre sus talones (preparados para correr hacia una zona mojada).
- 5.2. 3 secapisos cerca de cada área de calentamiento (6 en total) sentados en pequeñas sillas (1 rápido y 2 normales).
- 5.3. Los secapisos deben prestar atención al hecho de que no deben obstruir ningún panel anunciador alrededor del área de juego, especialmente detrás de la silla del primer árbitro.

5.2. Como secar el área de juego

Para asegurar la continuidad del juego y evitar las tácticas dilatorias, la FIVB ha tomado las siguientes decisiones:

5.2.1. Durante los tiempos muertos, tiempos técnicos (TTO) y los intervalos:

- 3 secapisos secarán cada campo como si fueran uno. Los 3 secapisos situados cerca de la área de calentamiento deben traer 3 mopas con mango a la línea lateral en la zona de frente y cerca del segundo árbitro.
- 3 secapisos en cada lado de la pista comenzarán a secar el área de juego en forma de serpentina según la figura adjunta (A)

5.2.2. Durante "balón fuera de juego" (entre jugadas), si es necesario:

1. En el momento que cualquier secapisos rápido observa una zona mojada en el campo, levanta su mano, señala la zona y espera el final de la jugada. Inmediatamente después del pitido del árbitro para indicar "balón fuera de juego", sólo el (los) secapiso (s) (hasta 2 secapisos por campo) que había levantado su mano (con dos toallas absorbentes) debe correr hacia la zona mojada.
En cada cancha de juego, el secapisos sentado detrás segundo árbitro que cuidará de la zona de frente.
 - i. Los dos secapisos rápidos sentados junto a al área de calentamiento estarán observando constantemente la zona de atrás para correr a una zona mojada tan pronto como el árbitro pite "balón fuera de juego".
 - ii. Si hay más de una zona mojada para un secapisos, la mayor prioridad está en la zona de frente. Las zonas mojadas de la zona de atrás o fuera del campo son prioridad secundaria.
2. Inmediatamente después del secado rápido del piso, el(los) secapisos debe(n) volver a su(s) respectivo(s) sitio, saliendo del campo por el camino más corto.
3. El tiempo utilizado para secar una zona mojada debe ser de 6 a 8 segundos, por ejemplo entre el final de la jugada con el pitido del árbitro y el pitido del árbitro para el siguiente saque. Los secapisos no deben causar ninguna demora.
4. Los árbitros no están involucrados en el trabajo de los secapisos. Sin embargo, el primer árbitro tiene la autoridad para organizar el trabajo de éstos en el caso de que el juego se vea interrumpido por los secapisos, o si no hacen su labor adecuadamente.
5. Los jugadores y entrenadores no tienen derecho a solicitar a los secapisos que sequen una zona mojada o influir en su trabajo.



5.3 Responsabilidad de los jugadores

Si los jugadores, bajo su responsabilidad, secan el suelo con sus pequeñas toallas, el árbitro no esperará hasta que esta acción haya terminado y los jugadores están en disposición de jugar. Si no estuvieran en su posición correcta en el momento del golpe de saque, el árbitro pitará falta de posición.

5.4. Responsabilidades de los miembros del jurado

Si las circunstancias así lo requieren y si se puede ver que parte de la zona de ataque está resbaladiza, el Presidente del Jurado (y sólo él) tiene derecho a solicitar al segundo árbitro que llame a los secapisos cuando el balón esté fuera de juego. En este caso, correrán al campo con grandes toallas y mopas a la zona mojada de la zona de ataque dirigidos por el segundo árbitro. Una vez secada la pista, volverán inmediatamente a su sitio.

Regla nº 17 - INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO

Si un jugador lesionado no puede ser sustituido ni regular ni excepcionalmente, se le dan los 3 minutos de recuperación, pero solamente una vez al mismo jugador en el partido.

Regla nº 18 - INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO

1. Durante los intervalos entre sets, balones que no sean las de juego, puede ser usados por los jugadores para calentamiento en la zona libre.
2. En el set decisivo, después de que un primer equipo alcanza el punto 8, los equipos cambian de campo sin demora, y continúan con el set tal y como refleja el marcador en el punto 8º (si el punto 8º lo hizo el equipo que recibía, este equipo rotará después del cambio de campo, antes del saque. Esto debe ser comprobado por el anotador y los árbitros).
3. Durante los intervalos entre sets, no se debe entregar un balón de juego al segundo árbitro; los tres balones se los quedan los recogebalones núm. 2 y 5. (NOTA: No pueden dar los balones a los jugadores para calentar.) Antes de iniciar el 5º set, el segundo árbitro da el balón al sacador. Durante los tiempos para descanso y sustituciones y durante el cambio de campo en el set decisivo al hacer el punto 8º, el segundo árbitro no recoge el balón. Se lo quedan los recogebalones.

Regla nº 19 - EL LÍBERO

1. En caso de que un equipo tenga dos líberos, el libero titular será registrado en la primera casilla de las dos líneas especiales reservadas para los líberos, a más tardar, antes que el entrenador firme el acta.
2. Si el entrenador quiere cambiar al libero titular por el libero reserva, el procedimiento es igual que el procedimiento de sustitución, pero este debe ser llevado, solo después de que el jugador reemplazado haya vuelto al campo (Regla 19.3.3.1)

En caso de lesión del Libero titular, y si no hay Libero reserva en la lista del equipo o el Libero reserva (que estuviera actuando), se lesiona, el entrenador puede re-designar como nuevo Libero a un jugador que no esté en el campo en el momento de la re-designación. (Regla 19.3.3).

El procedimiento debe ser similar al procedimiento de cambio, si la re-designación se hace inmediatamente después de la lesión, o similar al procedimiento de la sustitución, si la re-designación se hace mas tarde.



3. Prestar atención a la diferencia entre la sustitución excepcional de un jugador lesionado cuando **cualquier jugador que no esté en pista en el momento de la lesión** (excepto el libero y su jugador de reemplazo) puede sustituir a un jugador lesionado comparado con la re-designación de un nuevo libero cuando un jugador que no está en la pista en el momento de la re-designación (excepto el Libero titular) ¡¡ puede reemplazar al libero lesionado ¡¡.

Hay que tener en cuenta que la redesignación del nuevo libero es una opción que el entrenador puede utilizar o no.

El permiso para que un jugador Libero lesionado vuelva a otro partido, debe ser considerado por el Comité de Control del Campeonato específico.

Regla nº 20 - REQUERIMIENTOS DE CONDUCTA.

Regla nº 21 - CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES.

1. Es absolutamente necesario estudiar muy seriamente estas Reglas para comprender su espíritu, el texto y la escala de sanciones por conducta incorrecta.
2. Es importante recordar, que de acuerdo a la Regla 20.2.1. el comportamiento de los participantes debe ser respetuoso y cortés, también hacia los miembros del Comité de Control y hacia los espectadores. Los árbitros no deben de ignorar esta premisa.
3. La regla 21.1 trata acerca de las “conductas incorrectas menores” la cuales no están sujetas a sanciones. Solamente se avisa al equipo a través del capitán en juego u otro compañero del equipo de manera verbal o con la mano (no hay tarjetas ni se registra en el acta).
4. La Regla 21.2 trata acerca de la “conducta incorrecta que lleva sanciones”. De acuerdo con esta Regla, los comportamientos ofensivos y agresivos se sancionarán severamente. Se anotan en el acta según una escala. El principio es que la repetición de tal actitud en el mismo encuentro conlleve cada vez a una sanción más severa para cada ofensa sucesiva.
5. La forma práctica de aplicar sanciones a los miembros de un equipo por conducta incorrecta decidida por el primer árbitro:

5.1 Si la conducta incorrecta es de un miembro en el campo:

El primer árbitro debe hacer sonar su silbato (generalmente con el balón fuera de juego, pero tan pronto como sea posible si la conducta incorrecta es seria). Debe indicar al jugador sancionado que se acerque a la silla del árbitro. Cuando esté junto a la silla, el primer árbitro le mostrará la(s) tarjeta(s) apropiada(s) diciendo en ingles: "le sanciono con un castigo (o expulsión o descalificación) ”.

El segundo árbitro reconoce esta acción e inmediatamente da instrucciones al anotador para anotar la sanción correspondiente.

Si el anotador, en base a la información del acta, se da cuenta de que la decisión del primer árbitro no está permitida por las Reglas Oficiales de Voleibol, y por ejemplo va contra la escala de sanciones, debe informar inmediatamente al segundo árbitro El segundo árbitro informa al primer árbitro de tal circunstancia confirmando la información del anotador. El primer árbitro debe corregir su primera decisión. Si no acepta lo indicado por el anotador y por el segundo árbitro, el anotador escribirá la decisión del primer arbitro en la casilla “observaciones”.

5.2 Si la conducta incorrecta es de un miembro del equipo que no está en el campo:

El primer árbitro debe hacer sonar su silbato, hacer que el capitán de juego se acerque a su silla y mostrando la(s) correspondiente(s) tarjeta(s) le dirá en inglés: “Castigo (o expulsión o descalificación) para el jugador nº (o entrenador, ...)”,. El capitán en juego debe informar al miembro del equipo a quien concierna, quien deberá *levantarse* y reconocer la sanción *levantando* la mano.

Mientras la mano del miembro del equipo está levantada, el primer árbitro mostrará claramente la(s) tarjeta(s) de manera que la sanción sea entendida por los equipos, segundo árbitro, anotador y público.

5.3 Procedimiento de sanciones entre sets:

En caso de castigo: el árbitro deberá mostrar la tarjeta en el principio de set siguiente. Si esto ocurriese durante un TTO, el operador del marcador deberá apuntar el punto después del final del TTO.

En caso de expulsión o descalificación: El árbitro debe llamar al capitán e informarle inmediatamente para que éste a su vez informe a su entrenador del tipo de sanción (para prevenir al equipo de doble penalización), acción que debería estar acompañada por la muestra de las tarjetas al comienzo del siguiente set.

6. Durante el juego, los árbitros deben prestar atención al aspecto disciplinario, actuando con firmeza cuando tenga que aplicar las sanciones por conducta incorrecta a jugadores u otros miembros del equipo. Se debe recordar a los árbitros que su función consiste en evaluar acciones de juego y no perseguir pequeñas faltas individuales.

Es necesario que los árbitros, jugadores y entrenadores estudien la diferencia entre las sanciones por conducta incorrecta y las sanciones por demora y sus señales oficiales

Regla nº 22 - EL CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

1. Es muy importante que los árbitros señalen el final de la jugada sólo en los siguientes casos:
 - cuando están seguros de que se ha cometido una falta
 - cuando han identificado su naturaleza
2. Para que los árbitros informen exactamente a los equipos de la naturaleza de la falta pitada (y al público, espectadores de TV, etc.), deben usar obligatoriamente las señales oficiales (ver Reglas 23.2 y 28.1).

Sólo pueden usarse estas señales oficiales y no otras (aplicadas en las competiciones nacionales o señales particulares o manera de ejecutarlas).
3. Por la velocidad del juego, puede haber problemas mostrando errores de los árbitros. Para evitarlo, el cuerpo arbitral debe colaborar muy estrechamente, después de cada acción de juego, debe mirarse para confirmar sus decisiones

Regla nº 23 - EL PRIMER ÁRBITRO

1. El primer árbitro debe cooperar siempre con sus compañeros (segundo árbitro, anotador y jueces de línea). Debe dejarles hacer su trabajo dentro de sus competencias y su autoridad. Llevará a cabo su labor de pie.

Por ejemplo: después de pitar el final de una jugada, debe, inmediatamente, mirar a los otros árbitros (y sólo entonces, tomar su decisión final con la señal oficial):

- Cuando decida si un balón fue dentro o fuera, debe mirar siempre al juez de línea encargado de la línea más próxima al lugar donde cayó el balón (aunque el primer árbitro no es el juez de línea, naturalmente tiene el derecho, si es necesario, a supervisar a sus compañeros e incluso corregir).
 - Durante el encuentro, el primer árbitro debe mirar frecuentemente al segundo árbitro (si es posible después de cada jugada y también antes de cada pitido para autorizar el saque), que estará mirando hacia él, para saber si está señalando una falta o no (por ejemplo cuatro toques, doble, etc.)
2. La cuestión de si el balón ha sido tocado antes por el equipo que recibe (por ejemplo por el bloqueador del equipo que recibe, etc.) es comprobada por el primer árbitro y los jueces de línea. Sin embargo, es el primer árbitro el que toma la decisión final con su señal oficial, después de ver las señales de los otros miembros del cuerpo arbitral (el árbitro nunca debe preguntar al jugador si ha tocado el balón o no.)
 3. Debe asegurarse siempre de que el segundo árbitro y el anotador tienen tiempo suficiente para hacer su trabajo administrativo y de registro. Por ejemplo, si el anotador ha tenido tiempo suficiente como para comprobar la legalidad de una solicitud de sustitución y su anotación. Si el primer árbitro no da el tiempo suficiente a sus compañeros para hacer su trabajo, el segundo árbitro y el anotador nunca podrán seguir la siguiente fase del partido, siendo posible que los miembros del equipo arbitral cometan errores. Si el primer árbitro no da el suficiente tiempo para el control administrativo de lo sucedido, el segundo árbitro debe interrumpir la continuación del partido pitando.
 4. El primer árbitro puede cambiar cualquier decisión de sus compañeros o la suya propia. Si ha tomado una decisión (pitó) y ve que sus compañeros (segundo árbitro, jueces de línea o anotador), toman una decisión contraria, puede:
 - si está seguro de que tiene razón, mantenerla,
 - si ve que se ha equivocado, cambiar su decisión,
 - si considera que la falta fue cometida simultáneamente por ambos equipos (jugadores), debe señalar que se repita la jugada,
 - si considera que la decisión del segundo árbitro, por ejemplo, fue equivocada, puede anularla. Por ejemplo, si el segundo árbitro ha pitado una falta de posición del equipo que recibe, pero el primer árbitro, inmediatamente o después de la protesta del capitán en juego, ha comprobado que la posición es correcta, no debe aceptar la decisión del segundo árbitro y puede hacer que se repita la jugada.
 5. Si el primer árbitro se da cuenta de que uno de los otros oficiales no conoce su trabajo, o no está actuando objetivamente, debe sustituirle inmediatamente.
 6. Sólo el primer árbitro puede aplicar sanciones individuales (y "demoras"); el segundo árbitro, el anotador y los jueces de línea no tienen esta facultad. Si algún oficial, que no sea el primer árbitro notan una irregularidad, deben señalarlo e ir hacia el primer árbitro para informarle de los hechos. Es el primer árbitro y sólo él quien aplica las sanciones.

Regla nº 24 - EL SEGUNDO ÁRBITRO

El segundo árbitro debe ser de la misma categoría que el primer árbitro: si el primer árbitro enferma, debe ocupar el lugar del primer árbitro y dirigir el encuentro.

Las responsabilidades y derechos del segundo árbitro están definidos claramente en esta Regla.

Estudiar bien las responsabilidades del segundo árbitro, sobre todo en lo referente a los casos en que el segundo árbitro “debe decidir, pitar y señalar las faltas” durante el encuentro. Ver Regla 24.3.2.

El segundo árbitro, durante el intercambio de jugadas cerca de la red, debe concentrarse en controlar el toque de la red y la penetración más allá de la línea central, siempre en el lado del bloqueo (el equipo que recibe).

Hay que prestar atención, al cambio de la regla concerniente al toque de la red por un jugador. El lema del nuevo texto es que **tocar la red no es falta**. Solo si el toque de la red por un jugador interfiere en el juego, esto será falta.

El segundo árbitro también debe comprobar cuidadosamente antes y durante el partido si los jugadores están en posición correcta, basándose en la “hoja de rotación” de los equipos. En esta labor es ayudado por el anotador, quien le dice que jugador debe estar en la posición 1 (sacador). Basándose en esta información, girando en el sentido del reloj la hoja de rotación en su mano, puede comprobar exactamente la rotación normal (posición) de cada equipo. Cuando comprueba las posiciones debe colocarse en la posición II (dos) de su izquierda o IV (cuatro) a su derecha junto al jugador indicado por el anotador, y mirando hacia la red debe comprobar los otros jugadores siguiendo el orden indicado en la hoja de rotación, comenzando con el jugador en la posición I (uno).

El segundo árbitro debe prestar atención al hecho de que la zona libre debe de estar siempre libre de cualquier obstáculo que pueda causar lesiones a un jugador (botellas, artículos de botiquín, tablillas, etc....).

Durante un TO o TTO, el segundo árbitro no debe estar en una posición estática. El segundo árbitro debe ajustar su movimiento a un patrón, para controlar o dirigirse hacia:

- Los secapisos, para asegurarse que están en su posición en tiempo, como un grupo.
- Los equipos, para hacer que ellos se vallan cerca de sus banquillos.
- El anotador, para controlar su trabajo.
- El asistente del anotador, para obtener información acerca de la posición de los líberos.
- Los secapisos, otra vez para chequear su trabajo.
- El primer árbitro, para recibir información o dar información, si es necesario.

EL ÁRBITRO RESERVA

Las actividades siguientes están bajo la responsabilidad del árbitro reserva:

1. Reemplazar al segundo árbitro en caso de ausencia.
2. Control de las tablillas de sustitución antes del encuentro y entre sets.
3. Comprobar el funcionamiento del timbre eléctrico antes y entre sets si hubiese algún problema.
4. Asistir al segundo árbitro para mantener vacía la zona libre y la zona de castigo.
5. Asistir al segundo árbitro para supervisar la disciplina en la zona de calentamiento.

Regla nº 26 - EL ANOTADOR

El trabajo del anotador es muy importante, particularmente durante encuentros internacionales, en donde los miembros del equipo arbitral y los equipos son de diferentes países. Un árbitro internacional y también los jueces de línea deben saber rellenar un acta y, si es necesario, ser capaces de hacer el trabajo de un anotador.

El anotador:

- Debe comprobar antes del primer set, después de recibir las hojas de rotación, que los números en las hojas de rotación están también en la lista de miembros del equipo en el acta (si no es así, se lo comunicará al segundo árbitro).
- Avisa al segundo árbitro del segundo tiempo para descanso y la quinta y sexta sustituciones de cada equipo (quien lo comunicará al primer árbitro y al entrenador).
- Debe cooperar muy atentamente durante el proceso de sustitución:
- El segundo árbitro, después de reconocer la sustitución con su silbato o viendo que la sustitución es reconocida por el anotador con el buzzer, va hacia la posición entre el poste y la mesa del anotador, donde puede ver los jugadores sustitutos y el anotador. El jugador sustituto entrando en el juego va hacia la línea lateral con la tablilla adecuada numerada de sustitución. A menos que el anotador indique que la sustitución es ilegal, el segundo árbitro autoriza la sustitución de los jugadores con una señal cruzando los brazos.
- En el momento de que un equipo solicite más de una sustitución, el proceso de sustitución se debe hacer a la vez, así que el anotador tenga tiempo para registrar cada sustitución consecutivamente. El anotador debe usar el mismo proceso para cada sustitución. El anotador mira la tablilla con el número y el número de la camiseta del jugador sustituto. Si la sustitución es legal, el anotador procede a registrar la sustitución en el acta oficial y entonces muestra levantando las dos manos que el registro está completado.
- Después el segundo árbitro ve la señal de OK del anotador, el 2º árbitro va a su posición para comenzar la próxima jugada y repite la señal de OK al primer árbitro, el cual ahora tiene la aprobación de pitar el próximo servicio. En este momento el anotador se debe concentrar en chequear si el jugador que realiza el servicio sigue o no el orden de rotación al saque. Si no lo hiciera debe parar inmediatamente el juego presionando el buzzer, pero no antes de que el servicio se haya ejecutado. El segundo árbitro debe ir a la mesa del anotador para chequear la decisión e informar a los equipos y al primer árbitro de la situación.
- El anotador tiene que mirar al jugador sustituto en la zona de sustitución y comparar el número de su camiseta y de la tablilla en su mano, con aquellos que están en el acta del partido en la línea de "jugadores iniciales" y "sustitutos". Si el anotador descubre que es ilegal, deberá levantar una mano y moviéndola dirá que "la sustitución es ilegal". En este caso, el segundo árbitro debe ir inmediatamente a la mesa del anotador y comprobar, en base a los datos del acta, la ilegalidad de la solicitud. Si se confirma, la solicitud debe ser rechazada por el segundo árbitro y el primer árbitro debe sancionar al equipo pitándoles "demora". El anotador debe registrar en el acta, en la sección "sanciones", la sanción apropiada. El segundo árbitro debe comprobar el trabajo del anotador que sigue a la sanción.



Regla nº 26 - ANOTADOR ASISTENTE

1. El anotador asistente se sienta cerca del anotador. En caso de lesión del anotador, actúa como sustituto del anotador.
2. Sus responsabilidades son:
 - Completar la hoja de control de Libero y controlar si los reemplazos del Libero son legales o no.
 - Dirigir y controlar el tiempo de los TTO, apretar la chicharra cuando comience y medir su duración señalando el final con la chicharra.
 - Manejar el marcador manual en la mesa del anotador.
 - Comprobar si el operador del marcador electrónico para el público coloca el resultado correcto, y si no es así corregirlo.
 - Durante los TO y TTO deberá informar al segundo árbitro de la posición de los líberos usando la señal oficial de “dentro” y “fuera”, pero solo con una mano para cada equipo.
 - Entregará de forma escrita, al Presidente del jurado la información acerca de la duración de cada set, el tiempo de inicio y final del partido.

Observación: El nombre del asistente del anotador debe registrarse en el acta, y debe firmar el acta al final del partido.

Regla nº 27 - JUECES DE LINEA

El trabajo de los jueces de línea es muy importante, especialmente durante encuentros internacionales de alto nivel. Todos los candidatos internacionales y árbitros deben saber y estar familiarizados con el trabajo de los jueces de línea, ante la posibilidad de que sean designados como tal en encuentros internacionales.

- El juez de línea debe estar presente en el área de juego o en la habitación del test de alcohol, en uniforme, 45 minutos antes de la hora de comienzo del encuentro (protocolo de la FIVB).
- Los organizadores deben proporcionar una bandera igual a cada juez de línea. El color de las banderas debe contrastar con el color del suelo.
- El juez de línea debe conocer perfectamente su trabajo, cuando hay cuatro jueces de línea o cuando hay solamente dos (ver diagrama 10 en las Reglas de Voleibol).
- Es necesario que un juez de línea señale cada falta que suceda cerca de la línea de su responsabilidad, así como las que ocurran en el momento del golpe de saque.
- Si el balón toca la varilla o cruza por encima de ella, o se va fuera, hacia la cancha del oponente, el juez de línea más cerca en la dirección del balón, debe señalar la falta.
- Las faltas deben ser señaladas claramente para asegurarse, sin ninguna duda, de que el primer árbitro las vea sin dificultad.

Regla nº 28 - SEÑALES OFICIALES

Los árbitros deben usar las señales oficiales, y sólo las señales oficiales internacionales. El uso de cualquier otra señal debe de evitarse y, en cualquier otro caso, solo cuando sea absolutamente necesario para ser entendido por los miembros del equipo.

- Cuando el segundo árbitro pita una falta (por ejemplo toque de red por un jugador) debe tener cuidado en señalar la falta en el lado en que se ha cometido (Regla 28.1). Por ejemplo, si un jugador del equipo que está a su derecha ha tocado la red, y pita la falta, las señales no deben ser enseñadas a través de la red en el lado del otro equipo, sino que el árbitro se debe mover de forma que la señal se muestre en el lado del equipo en falta.
- Certeza en señalar las faltas (Reglas 22.2, 23,3 y 24.3)

Deben pitarse rápidamente teniendo en cuenta los dos puntos siguientes:

- el árbitro no debe señalar una falta cuando lo requiera el público o los jugadores,
 - cuando es consciente de haber cometido un error, puede o debe corregirlo (o el de cualquier miembro del cuerpo arbitral), siempre que lo haga de inmediato.
- Los árbitros y los jueces de línea deben prestar atención a la correcta aplicación y el uso de la señal sea manual / bandera de "fuera":

- 1) Para todos los balones que caen "directamente fuera" después de un ataque o un bloqueo, la señal manual / bandera que debe utilizarse es (nº 15 y LJ 2) "balón fuera".
- 2) Si un golpe de ataque cruza la red y toca el suelo fuera de la cancha de juego, pero un bloqueador u otro jugador del equipo que recibe toca el balón, el equipo arbitral debe señalar manual / bandera solamente "balón tocado" (nº 24, y LJ 3).
- 3) Si un balón, después de que un equipo ha jugado su primer, segundo o tercer toque, sale fuera el equipo arbitral debe señalar sea manual / bandera la señal "balón tocado" (núm. 24 y LJ 3).
- 4) Si después de un golpe de ataque el balón es rematado contra el borde de la red y después cae "fuera" sin que toque el bloqueo contrario, los árbitros mostrarán la señal de "balón fuera" (número 15), pero inmediatamente después se debe señalar al atacante (de manera que todo el mundo entienda que el bloqueo no tocó el balón). Si, en el mismo caso, el balón ha tocado el bloqueo y después se va fuera, el primer árbitro debe mostrar la señal "balón fuera" (número 15) y señalar al bloqueador(es).

- Las señales del juez de línea con la bandera son también muy importantes desde el punto de vista de los participantes y del público. El primer árbitro debe comprobar las señales de los jueces de línea; si no son correctas puede corregirlas.

Durante los encuentros internacionales de alto nivel, donde la velocidad de los golpes de ataque puede ser 100-120 km/h, es muy importante que los jueces de línea estén concentrados en el movimiento del balón, especialmente en balones de ataque que tocan el bloqueo antes de salir fuera.

- Si el balón no pasa por el plano vertical de la red después del tercer toque de equipo, entonces:
 - Si el mismo jugador quien jugó el balón toca el balón otra vez, la señal oficial es "doble toque".
 - Si otro jugador toca el balón, la señal oficial es "cuatro toques"

PROTOCOLO DE JUEGO

Procedimiento a seguir por el primer y segundo árbitro antes, durante y después del encuentro

1. Antes del partido:

El cuerpo arbitral prepara el comienzo del encuentro tal y como está estipulado en el "Protocolo" del partido:

- 1.1. Los oficiales deben estar presentes y uniformados, por lo menos, 45 minutos antes del horario de comienzo previsto de cada partido.
- 1.2. El primer, segundo y árbitro reserva así como anotadores y jueces de línea deben someterse al control de alcoholemia, que será llevado a cabo por el doctor de la organización.
- 1.3. Si el primer árbitro no se ha presentado a tiempo, el segundo árbitro debe comenzar con los preparativos del encuentro, después de solicitar la autorización al Comité de Control.
- 1.4. Si el primer árbitro no llega o no supera el control de alcoholemia, o él no está en condiciones para dirigir el partido por alguna razón médica, el segundo árbitro debe dirigir el encuentro como primer árbitro y el árbitro reserva hará de segundo árbitro. En caso de que no haya árbitro reserva el organizador junto con el primer árbitro tienen que decidir quien actuará como segundo árbitro.

2. Durante el encuentro:

- 2.1. En el momento del golpe para el saque, el primer árbitro comprueba la posición del equipo al saque, el segundo árbitro chequea la posición del equipo en recepción. En el servicio, el segundo árbitro debe estar en el lado del equipo que recibe. Después del servicio se puede mover a lo largo de la línea lateral, desde la línea central hasta la línea de la zona de ataque como máximo. En el ataque su posición debería ser en el lado de la defensa, del equipo que bloquea. Por ello, durante el encuentro, debe cambiar continuamente la posición.
- 2.2. El primer árbitro mantiene su visión sobre el balón y su contacto con el jugador(es) o equipamiento y objetos. Consecuentemente, primero comprueba la regularidad del toque del balón. En el momento del golpe de ataque, mira directamente al atacante y al balón y puede ver de reojo la posible dirección del balón. Si el balón es golpeado a la red, debe mirar en la dirección del plano vertical de la red.
- 2.3. Si los miembros de un equipo en el banquillo o en la zona de calentamiento se comportan contrarios a las reglas, el segundo árbitro, en cuanto el balón está fuera de juego, debe informar al primer árbitro. Éste último es quien aplica las sanciones.
- 2.4. Cuando el segundo árbitro pita una falta de posición del equipo que recibe, inmediatamente después de indicar la falta de posición con la señal oficial, y señalará exactamente el jugador o jugadores en falta.
- 2.5. De acuerdo con las Reglas del Juego, la primera falta debe ser castigada. El hecho de que el primer y segundo árbitro tengan diferentes áreas de responsabilidad hace muy importante que cada árbitro pite inmediatamente, la falta. En el momento en que uno de los árbitros pita, finaliza la jugada (ver Regla 8.2- Balón fuera de juego). Después del pitido del primer árbitro, el segundo árbitro no tiene derecho para hacer sonar su silbato, porque la jugada ha

finalizado con el primer pitido de los árbitros. Si los dos árbitros hacen sonar sus silbatos uno después de otro - para pitar distintas faltas - causan confusión entre los jugadores, público, etc.

- 2.6. Generalmente es el segundo árbitro (el texto de las Reglas dicen “los árbitros”) el que autoriza las solicitudes de interrupción de juego, pero sólo si el balón está “fuera de juego”. Si el segundo árbitro no se ha dado cuenta de la solicitud para interrumpir el juego, el primer árbitro también puede autorizarlo, ayudando al segundo árbitro.
- 2.7. Si, durante el encuentro, el segundo árbitro observa gestos o palabras antideportivas entre los jugadores, en la primera ocasión en que el balón esté fuera de juego, debe informar al primer árbitro quien debe, inmediatamente, advertir o sancionar al jugador(es) dependiendo de la gravedad del comportamiento.
- 2.8. REPETICIÓN

Durante las Competiciones Mundiales Oficiales de la FIVB, el productor de TV puede solicitar “una repetición de la jugada”, si las instalaciones lo permiten y de acuerdo con el Comité de Organización y el Comité de Control de la FIVB. La instalación necesaria consiste en una luz eléctrica, que se fija al poste delante del primer árbitro, vinculada al regidor de TV, que al dar la señal se ilumina para que el árbitro retrase la continuación del partido, para la repetición de una acción anterior.

El proceso no puede ser usado más de 8 veces por set y no puede retrasar el partido entre jugadas más de 7 segundos cada vez.

2.9. INTERVALOS (Regla 18.1)

La Regla dice: “Para Competiciones Mundiales de la FIVB entre el segundo y el tercer set, el tiempo de descanso puede extenderse a 10 minutos, por el organismo competente a petición del organizador”.

En este intervalo prolongado, los equipos y los árbitros deben abandonar el área de control después del segundo set y marcharse a los vestuarios. Deben volver al área de juego tres minutos antes de que comience el tercer set.

Para los intervalos normales (3 minutos) entre los sets 1 y 4:

EQUIPOS: Al final de cada set, los seis jugadores de cada equipo se alinean en el fondo. Cuando lo indica el primer árbitro, los equipos cambian de campo y tras pasar los postes van directamente a sus banquillos.

ANOTADOR: En el momento en que el árbitro pita el final de la última jugada del set, el anotador debe comenzar a contar el intervalo entre sets.

2’30 - El segundo árbitro pita o el anotador toca su bocina.

EQUIPOS: Cuando lo requiere el segundo árbitro los seis jugadores registrados en la hoja de rotación van directamente al campo de juego.

ÁRBITROS: El segundo árbitro comprobará que los seis jugadores de cada equipo son los mismos que figuran en la hoja de rotación y entonces autoriza al Libero que actúa a entrar en la pista.

El recogebalones dará el balón al sacador.

3’00 - El primer árbitro pita, autorizando el saque.

Intervalo del set decisivo

EQUIPOS: Al final del set anterior (el 4º), los seis jugadores de cada equipo se alinean en el fondo del campo. Cuando lo indica el primer árbitro, los equipos van directamente a sus banquillos.

CAPITANES: Van a la mesa del anotador para el SORTEO.

ÁRBITROS: Van a la mesa del anotador para dirigir el SORTEO.

2'30 - El segundo árbitro pita o el anotador toca el "buzzer".

EQUIPOS: Cuando lo solicita el segundo árbitro, los seis jugadores registrados en la hoja de rotación van directamente al campo de juego.

ÁRBITROS: El segundo árbitro comprobará que los seis jugadores de cada equipo son los mismos que figuran en la hoja de rotación. Entonces autorizará al Libero que actúa entrar en la pista y dará el balón al sacador.

3'00 - El primer árbitro autoriza el primer saque del set.

Cuando un equipo llega al 8º punto, en el quinto set

EQUIPOS: Al final de la jugada, los seis jugadores de cada equipo se van a sus respectivas líneas de fondo. Cuando el primer árbitro lo señale, cambian de lado de campo sin demora, yendo directamente a la cancha de juego.

ÁRBITROS: El segundo árbitro comprobará que los seis jugadores de cada equipo están en rotación correcta (que el jugador en posición 1 está en posición correcta) y que el anotador está listo para la segunda parte del set y entonces señala al primer árbitro que todo está correcto para que el partido continúe.

Durante los tiempos para descanso, tiempos técnicos para descanso e intervalos entre sets el segundo árbitro avisa a los jugadores para que se vayan cerca de su banquillo y dejen espacio para que los seis se caipisen sequen el suelo.

3. Después del partido:

Según se indica en el protocolo de la FIVB, los dos árbitros se colocan en frente a la plataforma del primer árbitro. Los jugadores de los dos equipos se colocan en su respectiva línea de fondo. El primer árbitro pita, los dos equipos vienen por la línea lateral hacia los árbitros, saludan a los árbitros y caminando junto a la red, saludan a los miembros del otro equipo y vuelven a sus banquillos. El primer y segundo árbitro van, junto a la red, a la mesa del anotador, comprueban el acta, la firman, y agradecen al anotador y a los jueces de línea su trabajo.

Con esto no ha terminado el trabajo de los árbitros; además deben comprobar atentamente el correcto comportamiento de los equipos incluso después del partido final. Mientras que los equipos estén en el campo y zona de control, todos los comportamientos antideportivos posteriores al partido deben ser vigilados y comunicados al Miembro del Jurado del encuentro y registrados en el acta en la casilla "observaciones" o en un informe aparte.

PROTOCOLO INTERNACIONAL DE JUEGO

Se ofrecen dos variantes dependiendo de si el calentamiento antes del encuentro ha tenido lugar en una sala adecuada con balones y redes (Alternativa A) o no (Alternativa B).

A. Para competiciones oficiales de la FIVB en las que los equipos dispongan, antes del comienzo del encuentro, de al menos 40 minutos de calentamiento, en un área de juego con una red en el mismo edificio donde va a disputarse el partido.

Tiempo	Descripción	Acciones Arbitrales	Acción de los equipos
	Tiempo de entretenimiento	Los árbitros comprueban tablillas y cualquier elemento necesario para el juego (acta, chicharra, uniformes, peto para e libero, etc.). Incluyendo el equipamiento de reserva.	<ul style="list-style-type: none">• Los equipos calientan con balón en el pabellón habilitado.• Los equipos no pueden entrar en el área de juego antes del comienzo del protocolo oficial.
17 min. antes del comienzo		<ul style="list-style-type: none">• El primer y segundo árbitro comprueban la altura de la red• Abandonan el área de juego, con el anotador y los 4 jueces de línea, para encontrarse con los jugadores, en la esquina del área de juego (lado B).	<ul style="list-style-type: none">• Se solicita a los dos equipos que se alineen en una esquina fuera del área de juego, con sus entrenadores.• Los jugadores visten el uniforme oficial.
15:30 min. antes del comienzo	Sorteo para escoger el servicio y el campo.	<ul style="list-style-type: none">• Tras el lanzamiento de la moneda, el primer árbitro se asegura de que el anotador está informado del resultado del sorteo.• Después del sorteo ambos árbitros esperan delante de los equipos, con dos jueces de línea detrás de cada árbitro.	<ul style="list-style-type: none">• Después del sorteo, los capitanes de los equipos y el entrenador firman en el acta, que les ha sido llevada por el anotador.• Antes de las firmas, el entrenador debe de identificar al libero titular, si hay dos líberos en la lista de equipo.• Después de la firma, los capitanes vuelven con el resto del equipo.• Entonces, los demás oficiales de los equipos van a sus respectivos banquillos y cogerán cualquier material que colocará detrás de los banquillos.
15 min. antes del comienzo	Los asistentes de pista marchan dentro de la pista y son presentados por el locutor.		
14 min. antes del comienzo	Los equipos, árbitros, jueces de línea y portaestandartes entran en el campo y se alinean.	<ul style="list-style-type: none">• El primer árbitro camina por delante del equipo A.• El segundo árbitro camina por delante del equipo B.• Los jueces de línea siguen a los árbitros y se colocan lateralmente en el centro de la pista, perpendicularmente y cerca de la red, mirando a la cámara principal de TV situada junto a la mesa del anotador. <p style="text-align: center;">Ver la figura B</p>	<ul style="list-style-type: none">• Las banderas nacionales de cada equipo preceden a los equipos cuando entran en el área de juego. Los equipos continúan andando hasta que hacen una línea longitudinal en el campo (mirando a la cámara principal de TV y la mesa del anotador). El capitán lidera su equipo, seguido del Libero titular. El libero reserva estará el último del equipo.• Los portabanderas se alinean lateralmente en medio del campo. Más cercanos a la mesa del anotador, exactamente en la esquina del línea de ataque con la línea lateral.
	Interpretan los himnos nacionales (45" cada uno)		<ul style="list-style-type: none">• Durante los respectivos himnos nacionales, los portaestandartes levantan la bandera en ángulo de 45°.

<p>11:30 min. antes del comienzo.</p>	<p>Saludos</p> <p>Hojas de rotación para el primer set.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El primer árbitro pita inmediatamente al final de los himnos. • Después del saludo, los árbitros y jueces de línea van a la mesa del anotador. • El segundo árbitro debe asegurarse de que el entrenador o el asistente del entrenador de cada equipo entrega dos copias de la hoja de rotación del primer set. • El segundo árbitro da el original de la hoja de posición (dos- si hay más de dos copias) la copia al Presidente del Jurado e inmediatamente al anotador el original. • El Presidente del Jurado es la única persona autorizada para facilitar las hojas a la TV y al operador del VIS. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los portaestandartes marchan hacia la mesa del anotador, llevando las banderas. • Los jugadores se saludan inmediatamente después del pitido del árbitro. • Después del saludo, los equipos van a los banquillos.
<p>10:30 min. antes del comienzo.</p>	<p>Calentamiento oficial</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El primer árbitro pita para anunciar el comienzo del calentamiento oficial en la red de ambos equipos (6 minutos). • Durante el calentamiento oficial, los árbitros comprueban los balones de juego. • Los árbitros dan las instrucciones necesarias a los anotadores, jueces de línea, asistentes de pista, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los equipos comienzan a calentar en la red. (6 minutos). • Los equipos vestirán el uniforme de juego durante el calentamiento oficial.
<p>4:30 min. antes del comienzo.</p>	<p>Fin del calentamiento oficial.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El primer árbitro pita para anunciar el final del calentamiento oficial, y los dos árbitros pedirán al Presidente del Jurado permiso para comenzar el partido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los jugadores vuelven a sus banquillos al final del calentamiento. • Los demás oficiales de los equipos, 6 jugadores iniciales y el Líbero se sientan en el banquillo mientras los demás jugadores se quedan en la zona de calentamiento.
<p>3:30 min. antes del comienzo</p>	<p>Primera fanfarria</p>		
	<p>Presentación de los árbitros</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ambos árbitros acompañados por una fanfarria van al centro del campo, cerca de la red, mirando a la mesa del anotador y son presentados por megafonía. • Después de ser presentados, los árbitros se dan la mano y el primer árbitro va a su plataforma y el segundo frente a la mesa del anotador 	
<p>3:00 min. antes del comienzo</p>	<p>Segunda fanfarria</p>		



	Presentación de los jugadores de la rotación inicial, Líbero titular y entrenador.		<ul style="list-style-type: none">• Según se anuncian sus nombres, cada jugador de la rotación inicial y el Líbero del equipo A entran en el campo saludando con sus manos.• Presentación del entrenador del equipo A.• Presentación del equipo B de la misma manera.• Los jugadores reservas serán presentados cuando entren al campo como sustitutos.
Justo después de la presentación de los jugadores iniciales y entrenador		<ul style="list-style-type: none">• El segundo árbitro distribuye dos balones a los recogebalones nº 2 y 5 y comprueba las posiciones de los jugadores, comparándolas con sus respectivas hojas de posición. Entonces autoriza al libero titular a entrar en la pista. Pregunta al anotador si también ha terminado de comprobarlo y si está listo para empezar.• Entonces da un balón al jugador al saque y levanta las dos manos de cara al primer árbitro, para señalar que todo está preparado para comenzar el partido.	
0:0 minutos, comienzo.		<ul style="list-style-type: none">• Al comenzar el encuentro, el primer árbitro pita autorizando el primer saque.	

NOTA: Todos los partidos deben comenzar de acuerdo con el programa publicado. Sin embargo, si el partido anterior ha sido prolongado en el programa establecido, el protocolo oficial debe comenzar solo cuando la cancha haya sido claramente despejada y el procedimiento administrativo del partido anterior ha sido totalmente completado. Los árbitros deben de comunicar a los entrenadores de ambos equipos la hora de comienzo del partido, después de consultar al Presidente del Jurado y al Delegado Arbitral



B. Protocolo internacional alternativo para encuentros en los que el organizador no pueda asegurar un calentamiento separado de los equipos antes del encuentro, en el mismo edificio en salas distintas (con equipamiento normal, área de juego, red, iluminación, etc.)

Tiempo	Descripción	Acciones Arbitrales	Acción de los equipos
	Tiempo de entretenimiento	<ul style="list-style-type: none">• Los árbitros comprueban tablillas y cualquier elemento necesario para el juego (acta, chicharra, uniformes, peto del libero etc.). Incluyendo el equipamiento de reserva.	<ul style="list-style-type: none">• Los equipos calientan sin balón fuera del área de juego.• Los equipos no pueden entrar en el área de juego antes del comienzo del protocolo oficial.
31 min. antes del comienzo		<ul style="list-style-type: none">• El primer y segundo árbitro comprueban la altura de la red.• Abandonan el área de juego, con el anotador y los 4 jueces de línea, para encontrarse con los jugadores en la esquina del área de juego (lado B).	<ul style="list-style-type: none">• Se solicita a los dos equipos que se alineen en una esquina fuera del área de juego, con sus entrenadores.• Los jugadores visten el uniforme oficial.
29:30 min. antes del comienzo	Sorteo para escoger el servicio y el campo.	<ul style="list-style-type: none">• Tras el lanzamiento de la moneda, el primer árbitro se asegura de que el anotador está informado del resultado del sorteo.• Después del sorteo ambos árbitros esperan delante de los equipos, con dos jueces de línea, en línea detrás de cada árbitro.	<ul style="list-style-type: none">• Después del sorteo, los capitanes de los equipos y el entrenador firman en el acta, que les ha sido llevada por el anotador.• Antes de las firmas, el entrenador debe de identificar al libero titular, si hay dos liberos en la lista de equipo.• Después de la firma, los capitanes vuelven con el resto del equipo.• Entonces, los demás oficiales de los equipos van a sus respectivos banquillos y cogerán cualquier equipo que colocará detrás de los banquillos.
29 min. antes del comienzo	Los asistentes de pistas marchan dentro de la pista y son presentados por el speaker.		
28 min. antes del comienzo	Los equipos, árbitros, jueces de línea y portaestandartes entran en el campo y se alinean, lateralmente, en el centro del campo.	<ul style="list-style-type: none">• El primer árbitro camina por delante del equipo A.• El segundo árbitro camina por delante del equipo B.• Los jueces de línea siguen a los árbitros y se colocan lateralmente en el centro de la pista, perpendicularmente y cerca de la red, mirando a la cámara principal de TV situada junto a la mesa del anotador. <p style="text-align: center;">Ver la figura B</p>	<ul style="list-style-type: none">• Las banderas nacionales de cada equipo preceden a los equipos cuando entran en el área de juego. Los equipos continúan andando hasta que hacen una línea longitudinal en el campo (mirando a la cámara principal de TV y la mesa del anotador). El capitán lidera su equipo, seguido del Libero titular. El libero reserva estará el último del equipo.• Los portabanderas se alinean lateralmente en medio del campo. Más cercanos a la mesa del anotador, exactamente en la esquina del línea de ataque con la línea lateral.
	Interpretan los himnos nacionales (45" cada uno)		<ul style="list-style-type: none">• Durante los respectivos himnos nacionales los portaestandartes levantan la bandera en ángulo de 45°.



25:30 min. antes del comienzo.	Saludos	<ul style="list-style-type: none">• El primer árbitro pita inmediatamente al final de los himnos.• Después del saludo, los árbitros y jueces de línea van a la mesa del anotador.	<ul style="list-style-type: none">• Los jugadores se saludan inmediatamente después del pitido del árbitro.• Los portaestandartes marchan hacia la mesa del anotador, llevando las banderas.• Después del saludo, los equipos van a los banquillos.
24:30 min. antes del inicio.	Calentamiento		<ul style="list-style-type: none">• Los equipos calientan en el campo con balones, pero no en la red.
	Hojas de rotación para el primer set.	<ul style="list-style-type: none">• El segundo árbitro debe asegurarse de que el entrenador o el asistente del entrenador de cada equipo entrega dos copias de la hoja de rotación del primer set.• El segundo árbitro da el original de la hoja de posición (dos- si hay más de dos copias) la copia al Presidente del Jurado e inmediatamente al anotador el original.• El Presidente del Jurado es la única persona autorizada para facilitar las hojas a la TV y al operador del VIS.	
14:30 min. antes del comienzo.	Calentamiento oficial en la red.	<ul style="list-style-type: none">• El primer árbitro pita para anunciar el comienzo del calentamiento oficial en la red de ambos equipos (10 minutos).• Durante el calentamiento oficial los árbitros comprueban los balones.• Los árbitros dan las instrucciones necesarias a los anotadores, jueces de línea, asistentes de pista etc.	<ul style="list-style-type: none">• Ambos equipos comienzan a calentar en la red. (10 minutos).• Los equipos vestirán el uniforme de juego en el calentamiento oficial.
4:30 min. antes del comienzo.	Fin del calentamiento oficial.	<ul style="list-style-type: none">• El primer árbitro pita para anunciar el final del calentamiento oficial y los dos árbitros pedirán al Presidente del Jurado permiso para comenzar el partido.	<ul style="list-style-type: none">• Los jugadores vuelven a sus banquillos al final del calentamiento.• Los demás oficiales de los equipos, 6 jugadores iniciales y el Líbero se sientan en el banquillo mientras los demás jugadores se quedan en la zona de calentamiento.
3:30 min. antes del comienzo	Primera fanfarria		
	Presentación de los árbitros	<ul style="list-style-type: none">• Ambos árbitros acompañados por una fanfarria van al centro del campo, y cerca de la red, mirando a la mesa del anotador, y son presentados por megafonía.• Después de ser presentados, los árbitros se dan la mano y el primer árbitro va a su plataforma y el segundo frente a la mesa del anotador	
3 min. antes del comienzo	Segunda fanfarria		



	Presentación de los jugadores de la rotación inicial, Líbero y entrenador.		<ul style="list-style-type: none">• Según se anuncian sus nombres, cada jugador de la rotación inicial y el Líbero del equipo A entran en el campo saludando con sus manos.• Presentación del entrenador del equipo A.• Presentación del equipo B de la misma manera.• Los jugadores reservas serán presentados cuando entren al campo como sustitutos.
Justo después de la presentación de los jugadores iniciales y del entrenador.		<ul style="list-style-type: none">• El segundo árbitro distribuye dos balones a los recogebalones nº 2 y 5 y comprueba las posiciones de los jugadores, comparándolas con sus respectivas hojas de posición. Entonces autoriza al libero titular a entrar en la cancha. Pregunta al anotador si también ha terminado de comprobarlo y si está listo para empezar.• Entonces da un balón al jugador al saque y levanta las dos manos de cara al primer árbitro, para señalar que todo está preparado para comenzar el partido.	
0:0 minutos, comienzo.		<ul style="list-style-type: none">• Al comenzar el encuentro, el primer árbitro pita autorizando el primer saque.	

NOTA: Todos los partidos deben comenzar de acuerdo con el programa publicado. Sin embargo, si el partido anterior ha sido prolongado en el programa establecido, el protocolo oficial debe comenzar solo cuando la cancha haya sido claramente despejada y el procedimiento administrativo del partido anterior ha sido totalmente completado. Los árbitros deben de comunicar a los entrenadores de ambos equipos la hora de comienzo del partido, después de consultar al Presidente del Jurado y al Delegado Arbitral.

**GUÍA DE PROTOCOLO PARA EL PRESENTADOR**

<u>Tiempo</u> <u>*P. I A</u>	<u>Tiempo</u> <u>*P.I B</u>	<u>Descripción</u>
15'	29'	(Desfile de los asistentes de pista) Señoras y señores, den la bienvenida a los asistentes de pista
14'	28'	(Desfile de los equipos) Buenos días/tardes/noches, bienvenidos a “ _____ ” (Nombre de la competición) Encuentro nº _____, entre _____ y _____ Por favor levántense para el himno del equipo (A) _____ y ahora para el himno del equipo (B) _____ ◀
10' 30''	14' 30''	Ahora, tendremos el calentamiento oficial en la red
3' 30''	3' 30''	(Primera FANFARRIA) ◀ Presentación de los árbitros internacionales. El primer árbitro es Sr./Sra. _____ de _____ El segundo árbitro es Sr./Sra. _____ de _____
3'	3'	(Segunda FANFARRIA) ◀ Presentación de las formaciones iniciales. Presenta primero al equipo A, equipo que está en lado izdo. y luego al equipo B. En caso de que el equipo A sea local, presenta primero al equipo B.

*IP (Protocolo Internacional – Alternativa A o B)

Comprobar la información con el anotador

Equipo: _____

Equipo: _____

Nº <input type="checkbox"/>	_____	Nº <input type="checkbox"/>	_____
Nº <input type="checkbox"/>	_____	Nº <input type="checkbox"/>	_____
Nº <input type="checkbox"/>	_____	Nº <input type="checkbox"/>	_____
Nº <input type="checkbox"/>	_____	Nº <input type="checkbox"/>	_____
Nº <input type="checkbox"/>	_____	Nº <input type="checkbox"/>	_____
Nº <input type="checkbox"/>	_____	Nº <input type="checkbox"/>	_____
Nº <input type="checkbox"/>	_____	Nº <input type="checkbox"/>	_____
Nº <input type="checkbox"/>	_____	Nº <input type="checkbox"/>	_____
Nº <input type="checkbox"/>	_____	Nº <input type="checkbox"/>	_____
Nº <input type="checkbox"/>	_____	Nº <input type="checkbox"/>	_____
Nº <input type="checkbox"/>	_____	Nº <input type="checkbox"/>	_____
Nº <input type="checkbox"/>	_____	Nº <input type="checkbox"/>	_____

Liberador Titular nº _____ Nombre: _____

Liberador Titular nº _____ Nombre: _____

Liberador reserva nº _____ Nombre: _____

Liberador reserva nº _____ Nombre: _____

Primer Entrenador Sr. /Sra. _____

Primer Entrenador Sr. /Sra. _____

TTO TO Sub.	Primer / Segundo Tiempo Técnico	Fin del primer/Segundo Tiempo Técnico
	Tiempo solicitado por _____ (Equipo) _____	
	Sustitución solicitada por _____ (Equipo), Número _____ sale, Número _____ Nombre _____ entra	
	Cambio de liberador _____ (Equipo), Número _____ sale, Número _____ Nombre _____ entra	



PROGRAMA DE TRABAJO

- **Llegada antes del torneo**

Los árbitros deben llegar a la ciudad anfitriona del torneo como indica en su designación, no menos de 72 horas antes del primer partido (3 días antes). Por supuesto, deben traer con ellos su ropa reglamentaria.

- **Clinics**

Clinics teóricos y prácticos tendrán lugar el tercer y segundo día antes del comienzo del campeonato, con la presencia de los árbitros, anotadores, jueces de línea, secapisos, recogebalones y presentadores de pista.

- **Comentarios arbitrables**

Se hará una reunión diaria, estando presentes los miembros del Sub-Comité de Control a cargo del cuerpo arbitral. Allí se analizará el arbitraje de los partidos anteriores, y se comentarán tanto los errores como los aciertos, intentando unificar la calidad técnica del arbitraje al más alto nivel.

- **Información de las designaciones**

La designación de los partidos se notificará al primer, segundo y árbitro reserva normalmente

a) 12 horas con antelación ó

b) 45 minutos (cuarenta y cinco) antes del comienzo del encuentro

Este procedimiento obliga a todos los árbitros a permanecer disponibles con su uniforme de árbitro dentro del vestuario.

- **Prueba de alcoholemia**

Una vez que se ha comunicado la nominación oficial, el primer árbitro, segundo y reserva, anotadores y jueces de línea, se presentarán en la sala médica del pabellón para someterse a la prueba de alcoholemia por parte del médico designado y en presencia de un miembro del Subcomité de Arbitraje.

- **Comportamiento**

La FIVB tiene confianza en cada uno de los árbitros designados para estos eventos.

Los árbitros, responsables de dirigir los encuentros durante la competición, deben mostrar un comportamiento ejemplar durante toda la competición, desde su llegada hasta la salida de la(s) ciudad(es) sede.

Deben respetar estrictamente el horario de todas las actividades, que habrán sido fijadas por el Subcomité de Arbitraje, y mantener la imagen de los árbitros dentro y fuera de los pabellones.

El Subcomité de Arbitraje está autorizado a suspender de sus funciones e incluso, dependiendo de la falta, a los miembros del cuerpo arbitral cuya conducta no sea la esperada.



PROCEDIMIENTO PARA LA COMISIÓN DE ARBITRAJE

Durante las competiciones internacionales oficiales, se puede llevar a cabo una conferencia a propuesta del presidente del jurado.

PROPÓSITO:

La comisión de arbitraje tiene la autoridad de la FIVB para solucionar problemas que ocurran durante los encuentros, intentando restablecer la situación de acuerdo con las regulaciones de la FIVB.

PROCEDIMIENTO:

- **Apelación a la Comisión de arbitraje**

Un entrenador o miembro del jurado puede protestar al presidente del jurado en cualquier momento del juego, tan pronto como se de cuenta de que se ha producido una situación incorrecta o tomado una decisión contraria a las normas.

Tales casos son:

- a) una decisión equivocada del árbitro que no aplicó las normas correctamente o no asumió las consecuencias de sus decisiones
- b) una decisión equivocada del anotador que cometió un error en el orden de rotación en el acta.

Casos improcedentes:

Una decisión del árbitro que sanciona una acción de juego o una conducta incorrecta no puede ser considerada como un caso procedente.

El entrenador que presenta un caso improcedente será sancionado con una amonestación. En caso de que se repita, el entrenador será descalificado.

- **Acuerdo en la reclamación**

El presidente del jurado examina la reclamación y, si está de acuerdo, reúne a la Comisión de arbitraje.

- **Composición**

- a) En el caso de una reclamación concerniente a una decisión arbitral, el presidente del jurado pide al delegado de árbitros y al primer árbitro que acudan a la reunión.
- b) En el caso de una reclamación concerniente a una decisión del anotador, el presidente del jurado pide al delegado de árbitros que vaya a la reunión y pide un informe al anotador. El anotador no es miembro de la Comisión de arbitraje.
- c) Ninguna otra persona puede participar en la Comisión de arbitraje. Sin embargo, el presidente del jurado puede recoger la información como juzgue necesario.

- **Interrupciones del juego**

Tan pronto como la reclamación sea aceptada por el presidente del jurado del partido, se parará el juego.

- a) El primer árbitro autoriza a los equipos a que abandonen el campo y vuelvan a los banquillos, pero no pueden abandonar el área de juego.
- b) Examen de la reclamación
 - En el caso de una reclamación concerniente a una decisión del árbitro, el presidente del jurado del partido escucha al primer árbitro quien hace un informe en base a razones justificadas de su decisión en relación a la aplicación de las normas.

De acuerdo a las normas aplicadas, el presidente del jurado decide

- rechazar la reclamación
- aceptar la reclamación y anular la decisión.

En el caso de una reclamación concerniente a una decisión del anotador, la comisión verá el acta y analizará el motivo de la reclamación.

El Presidente del jurado del partido podrá llamar al supervisor del sistema informático (VIS) quien dará la información necesaria

Si se comprueba que la reclamación tiene base, se corrige el acta y se modifica el marcador si es necesario

- En el caso no está establecido en las reglas, el presidente del jurado toma la decisión después de escuchar a otros miembros.

- **Para reanudar el juego**

La decisión se comunica a los árbitros, anotador, entrenadores, capitanes y presentador, que informará a los espectadores.

Si la reclamación ha sido rechazada, el juego se reanuda después de haber aplicado la decisión del árbitro, con la misma posición y mismo marcador.

Si la reclamación es aceptada, la decisión del árbitro o anotador es anulada. El juego se reanuda con la nueva posición o nuevo marcador.

ANEXOS:

Sistema de limpieza de suelo. (Diagram a A)

