

---

# **Official** **BEACH VOLLEYBALL** **Rules**

---

# **Règles Officielles** **du** **VOLLEYBALL DE PLAGE**

---

# **Reglas Oficiales** **del** **VOLEIBOL DE PLAYA**

---



FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE VOLLEYBALL

[www.fivb.org](http://www.fivb.org)

---

**Official Rules**

**Règles Officielles**

**Reglas Oficiales**

**Diagrams**  
**Diagrammes/Diagramas**



**NOTE:** text in *bold italic* indicates rules applying to the FIVB World Competitions.

**NOTE:** le texte en *gras italique* indique une règle s'appliquant aux Compétitions Mondiales de la FIVB.

**NOTA:** el texto en letras *negrita-cursiva*, indican una regla que se aplica en las Competiciones Mundiales de la FIVB.

---

# Reglas Oficiales del VOLEIBOL DE PLAYA



Reglas Oficiales

**FIVB**

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE VOLLEYBALL

La traducción en Árabe de las Reglas Oficiales del Voleibol de Playa, esta a su disposición en la página FIVB de Internet a

**[www.fivb.org](http://www.fivb.org)**

En cualquier caso prevalece la versión en Inglés.

© Fédération Internationale de Volleyball  
Enero 2003

La FIVB agradece a todas aquellas personas que han colaborado en la revisión de estas Reglas.

# Contenido

## CARACTERISTICAS DEL JUEGO 57

### Capítulo I 58

#### FACILIDADES Y EQUIPO 58

##### 1. AREA DE JUEGO (Diagrama 1) 58

1.1. Dimensiones 58

1.2. Superficie de juego 58

1.3. Línea de la cancha 58

1.4. Zona de saque 58

1.5. Clima 58

1.6. Iluminación 59

##### 2. RED Y POSTES (Diagrama 2) 59

2.1. Red 59

2.2. Bandas laterales 59

2.3. Antenas 59

2.4. Altura de la red 59

2.5. Postes 60

2.6. Útiles complementarios 60

##### 3. BALÓN 60

3.1. Características 60

3.2. Uniformidad de los balones 60

3.3. Sistema de tres balones 60

### Capítulo II 61

#### PARTICIPANTES 61

##### 4. EQUIPOS 61

4.1. Composición y registro 61

4.2. Capitán 61

##### 5. INDUMENTARIA DE LOS JUGADORES 61

5.1. Indumentaria 61

5.2. Cambios autorizados 61

5.3. Objetos y uniformes prohibidos 61

##### 6. DERECHOS Y RESPONSABILIDADES DE LOS PARTICIPANTES 62

6.1. Ambos jugadores 62

6.2. Capitán 62

6.3. Ubicación de los participantes (Diagrama 1) 62

### Capítulo III 63

#### PUNTO, SET Y GANADOR DEL ENCUENTRO 63

##### 7. SISTEMA DE ANOTACION 63

7.1. Para ganar un encuentro 63

7.2. Para ganar un set 63

7.3. Para ganar una jugada 63

7.4. No presentación y equipo incompleto 63

### Capítulo IV 64

#### PREPARACION DEL ENCUENTRO, ESTRUCTURA DEL JUEGO 64

##### 8. PREPARACION DEL ENCUENTRO 64

8.1. Sorteo 64

8.2. Sesión de calentamiento 64

##### 9. FORMACIONES DE LOS EQUIPOS 64

9.1. Jugadores 64

9.2. Sustituciones 64

##### 10. POSICIONES DE LOS JUGADORES 64

10.1. Posiciones 64

10.2. Orden de saque 64

10.3. Falta en el orden de saque 64

### Capítulo V 65

#### ACCIONES DE JUEGO 65

##### 11. SITUACIONES DE JUEGO 65

11.1. Balón en juego 65

11.2. Balón fuera de juego 65

11.3. Balón "dentro" 65

11.4. Balón "fuera" 65



<b>12. FALTAS DE JUEGO</b>	65
12.1. Definición	65
12.2. Consecuencias de una falta	65
<b>13. JUEGO DEL BALÓN</b>	65
13.1. Toques por equipo	65
13.2. Toques simultáneos	66
13.3. Toques con apoyo externo	66
13.4. Características del toque	66
13.5. Faltas en el juego del balón	66
<b>14. BALON EN LA RED</b>	67
14.1. Paso del balón por encima de la red (Diagrama 3)	67
14.2. Balón que toca la red	67
14.3. Balón en la red	67
<b>15. JUGADOR EN LA RED</b>	67
15.1. Rebasar con las manos el plano vertical de la red	67
15.2. Penetración en el espacio, cancha y/o zona libre contrarios	67
15.3. Contacto con la red	67
15.4. Faltas del jugador en la red	68
<b>16. SAQUE</b>	68
16.1. Definición	68
16.2. Primer saque en un set	68
16.3. Orden de saque	68
16.4. Autorización para el saque	68
16.5. Ejecución del saque	68
16.6. Pantalla (Diagrama 4)	69
16.7. Faltas en el saque	69
16.8. Faltas en el saque después de golpear el balón	69
<b>17. GOLPE DE ATAQUE</b>	69
17.1. Definición	69
17.2. Faltas en el golpe de ataque	69
<b>18. BLOQUEO</b>	70
18.1. Definición (Diagrama 5)	70

18.2. Golpes del bloqueo	70
18.3. Bloqueo en el espacio adversario	70
18.4. Toque del bloqueo	70
18.5. Faltas en el bloqueo	70

## Capítulo VI 71

### TIEMPO PARA DESCANSO Y DEMORAS DE JUEGO 71

<b>19. TIEMPOS PARA DESCANSO</b>	71
19.1. Definición	71
19.2. Número de tiempos para descanso	71
19.3. Solicitud para tiempo de descanso	71
19.4. Solicitudes improcedentes	71
<b>20. DEMORAS DE JUEGO</b>	71
20.1. Tipos de demora	71
20.2. Sanciones por demora	71

<b>21. INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO</b>	71
21.1. Lesiones	71
21.2. Interferencia externa	72
21.3. Interrupciones prolongadas	72
<b>22. CAMBIOS DE CAMPO E INTERVALOS</b>	72
22.1. Cambios de campo	72
22.2. Intervalos	72

## Capítulo VII 73

### FALTAS DE CONDUCTA 73

<b>23. CONDUCTA INCORRECTA</b>	73
23.1. Categorías	73
23.2. Sanciones	73
23.3. Escala de sanciones (Diagrama 7)	73
23.4. Conducta incorrecta antes y entre los sets	73

# Contenido

<b>Capítulo VIII</b>	74	<b>27. ANOTADOR</b>	76
<b>CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS</b>	<b>74</b>	27.1. Localización	76
<b>24. CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS</b>	74	27.2. Responsabilidades	76
24.1. Composición	74	<b>28. JUECES DE LÍNEA</b>	76
24.2. Procedimientos	74	28.1. Localización	76
<b>25. PRIMER ÁRBITRO</b>	74	28.2. Responsabilidades	76
25.1. Localización	74	<b>29. SEÑALES OFICIALES</b>	77
25.2. Competencias	74	29.1. Señales oficiales de los árbitros (Diagrama 8)	77
25.3. Responsabilidades	75	29.2. Señales oficiales de los jueces de línea (Diagrama 9)	77
<b>26. SEGUNDO ÁRBITRO</b>	75	<b>INDEXOS</b>	82
26.1. Localización	75		
26.2. Competencias	75		
26.3. Responsabilidades	75		



## Anexos

### DIAGRAMAS

<b>1</b>	<b>Area de juego</b>	80
<b>2</b>	<b>Diseño de la red</b>	81
<b>3</b>	<b>Balón que cruza el plano vertical de la red</b>	82
<b>4</b>	<b>Pantalla</b>	83
<b>5</b>	<b>Bloqueo consumado</b>	83
<b>6</b>	<b>Ubicación del cuerpo arbitral y sus asistentes</b>	84
<b>7</b>	<b>Escalas de sanciones por conducta incorrecta</b>	85
<b>8</b>	<b>Señales oficiales de los árbitros</b>	86-90
<b>9</b>	<b>Señales oficiales de los jueces de línea</b>	91

## CARACTERISTICAS DEL JUEGO

El voleibol de playa es un deporte jugado por dos equipos de dos jugadores cada uno en una cancha de arena dividida por una red. Existen diferentes versiones disponibles para circunstancias específicas para así ofrecer la versatilidad del juego para todos.

El objetivo del juego para cada equipo es, enviar el balón regularmente sobre la red para que caiga al suelo en la cancha del oponente y evitar que el balón caiga al suelo en la cancha propia.

Un equipo puede golpear el balón tres veces para retornar el balón (incluyendo el bloqueo)

El balón es puesto en juego por el jugador que efectúa el saque. El jugador saca golpeando el balón con una mano o brazo, sobre la red hacia la cancha del oponente. La jugada continúa hasta que el balón toca el piso, cae fuera y/o un equipo falla no devolviendo el balón apropiadamente.

En el Voleibol de Playa, el equipo que gana la jugada anota un punto, (Sistema de punto por jugada o acción-punto). Cuando el equipo que recibe gana la jugada, obtiene un punto y el derecho al saque. El jugador que efectúa el saque se debe alternar cada vez que esto sucede.



## FACILIDADES Y EQUIPO

### 1 AREA DE JUEGO (Diagrama 1)

---

El área de juego incluye la cancha de juego y la zona libre.

#### 1.1 DIMENSIONES

---

- 1.1.1 La cancha de juego es un rectángulo de 16 m x 8 m, rodeado por una zona libre, con un mínimo de 3 m de ancho. Un mínimo de 7 m sobre la superficie de juego debe estar libre de cualquier obstáculo.
- 1.1.2 *Para las Competiciones Mundiales de la FIVB, la cancha de juego es un rectángulo de 16 m x 8 m, rodeado de una zona libre con un mínimo de 5 m y un máximo de 6 m desde las líneas de fondo / líneas laterales y con un espacio libre mínimo de 12.5 m de altura a todo obstáculo a partir del piso.*

#### 1.2 SUPERFICIE DE JUEGO

---

- 1.2.1 El terreno debe de estar compuesto de arena nivelada, lo mas plana y uniforme posible, libre de rocas, conchas y cualquier elemento que presente riesgo de corte o lesiones para los jugadores.
- 1.2.2 *Para las Competiciones Mundiales de la FIVB la arena debe tener como mínimo 40 cm de profundidad y debe estar compuesta de granos finos y sueltos, no compactados.*
- 1.2.3 La superficie de juego no debe presentar ningún peligro de lesión para los jugadores.
- 1.2.4 *Para las Competiciones Mundiales de la FIVB la arena debe cernirse hasta un tamaño aceptable, libre de rocas y partículas peligrosas. No debe ser tampoco muy fina para no causar polvo o se adhiera a la piel.*
- 1.2.5 *Para las Competiciones Mundiales de la FIVB es recomendable el uso de una lona o carpa para cubrir la cancha central en caso de lluvia.*

#### 1.3 LINEAS DE LA CANCHA

---

- 1.3.1 Dos líneas laterales y dos líneas de fondo delimitan la cancha de juego. Tanto las líneas laterales como las de fondo se marcan en el interior de la cancha.
- 1.3.2 NO existe la línea central.
- 1.3.3 Todas las líneas son de 5 - 8 cm de ancho.
- 1.3.4 Todas las líneas deben ser de un color que contraste marcadamente con el color de la arena.
- 1.3.5 Las líneas de la cancha deben ser cintas hechas de un material resistente y cualquier objeto para fijarlas que esté expuesto sobre la arena debe ser de un material flexible y suave.

#### 1.4 ZONA DE SAQUE

---

La zona de saque es la area detrás de la línea de fondo, limitada a los lados por la continuación de las dos líneas laterales. En profundidad, la zona de saque se extiende hasta el final de la zona libre.

#### 1.5 CLIMA

---

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

#### 1.6 ILUMINACIÓN

---

*Para las competiciones internacionales donde se juegue durante la noche, la iluminación en el área de juego debe ser de 1.000 a 1.500 luxes, medidos a 1m sobre la superficie de juego.*



*Para las Competiciones Mundiales de la FIVB, el Supervisor Técnico, el Supervisor de Árbitros y el Director del Torneo deben decidir si algunas de las condiciones antes mencionadas representan peligro de lesión para los jugadores.*

## **2 RED Y POSTES (Diagrama 2)**

### **2.1 RED**

La red mide 8.5 m de largo y 1m (+/- 3 cm) de ancho cuando está tensa, y se coloca verticalmente sobre el eje del centro de la cancha.

Está hecha con cuadros de 10 cm por lado. A lo largo del borde superior e inferior, una banda horizontal de 7 - 10 cm de ancho, hecha de lona, preferible de azul oscuro o colores brillantes, está cosida a todo lo largo de la red.

Cada extremo de la banda superior tiene una perforación, con un cordón (cuerda) que se ata a los postes para tensar la parte superior de la red.

Por el interior de la banda superior pasa un cable flexible y en el interior de la banda inferior pasa una cuerda. Ambos sujetan la red a los postes y mantiene tensa todas sus partes. Se permite colocar publicidad en las bandas horizontales de la red.

*Para las Competiciones Mundiales de la FIVB se puede utilizar una red con 8.0 m de largo, hecha con cuadros mas pequeños y marcas registradas colocadas entre las extremidades de la red e los postes, à condición que la visibilidad de los atletas y oficiales no este perjudicada. Se puede imprimir publicidad en los espacios arriba mencionados si in acuerdo con las reglamentaciones de la FIVB.*

### **2.2 BANDAS LATERALES**

Dos bandas de color de 5-8 cm de ancho, (del mismo ancho de las líneas de la cancha) y 1m. de largo, se colocan verticalmente en la red sobre cada línea lateral. Se consideran parte de la red. Se permite colocar publicidad en las bandas laterales.

### **2.3 ANTENAS**

Una antena es una varilla flexible de 1.8 m de largo y 10 mm de diámetro. Están hechas de fibra de vidrio o material similar. Se fijan dos antenas, opuestamente, a los extremos de la red, en el exterior de cada banda lateral. (Diagrama 2)

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

Las antenas se consideran parte de la red y delimitan lateralmente el espacio de paso. (Diagrama 3, Regla 14.1.1)

### **2.4 ALTURA DE LA RED**

La altura de la red debe de ser 2.43 m para hombres y 2.24 m para mujeres.

Comentario: la altura de la red puede variar según la edad y el sexo como sigue:

<b>Grupos de edades</b>	<b>Femenino</b>	<b>Masculino</b>
16 años o menos	2.24 m	2.24 m
14 años o menos	2.12 m	2.12 m
12 años o menos	2.00 m	2.00 m

La altura de la red se mide desde el centro de la cancha con una varilla marcada. Ambos extremos de la red (sobre las líneas laterales), deben estar a la misma altura y no deben exceder en más de 2 cm la altura reglamentaria.

**2.5 POSTES**

Los postes que sostienen la red deben ser redondos y pulidos, con una altura de 2.55 m y preferiblemente ajustables. Deben fijarse al piso a una distancia de 0.7 - 1 m de cada línea lateral hasta la protección del poste. Está prohibido fijar los postes al suelo por medio de cables. Toda instalación que represente peligro u obstáculo debe ser suprimida. Los postes deben estar recubiertos con material acolchado.

**2.6 ÚTILES COMPLEMENTARIOS**

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

**3 BALON**
**3.1 CARACTERISTICAS**

El balón debe ser esférico, hecho de un material flexible (cuero, cuero sintético, material similar) que no absorba humedad, puesto que algunos encuentros pueden jugarse bajo la lluvia. En su interior lleva una cámara o vejiga de caucho o material similar. La aprobación de material de cuero sintético está determinada por las reglamentaciones de la FIVB.

Color:	Colores brillantes (Ej. Naranja, amarillo, rosa, blanco, etc.).
Circunferencia:	66 a 68 cm para competiciones internacionales de la FIVB
Peso:	260 a 280 g.
Presión interior:	171 a 221 mbar o hPa (0.175 a 0.225 kg/cm <sup>2</sup> )

**3.2 UNIFORMIDAD DE LOS BALONES**

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

*Las Competiciones Internacionales Oficiales deben jugarse con balones homologados por la FIVB.*

**3.3 SISTEMA DE TRES BALONES**

*En las Competiciones Mundiales de la FIVB se utilizan tres balones. En este caso, deben ubicarse seis recoge pelotas, uno en cada esquina de la zona libre y uno detrás de cada árbitro (Diagrama 6).*





### **PARTICIPANTES**

#### **4 EQUIPOS**

##### **4.1 COMPOSICION Y REGISTRO**

- 4.1.1 Un equipo se compone exclusivamente de dos jugadores.
- 4.1.2 Sólo los dos jugadores registrados en la hoja del encuentro pueden participar en el juego.
- 4.1.3 *Para las Competiciones Mundiales de la FIVB, los entrenadores no pueden dar instrucciones durante un encuentro.*

##### **4.2 CAPITÁN**

El capitán del equipo debe ser indicado en el acta del encuentro.

#### **5 INDUMENTARIA DE LOS JUGADORES**

##### **5.1 INDUMENTARIA**

- 5.1.1 La indumentaria de los jugadores consiste en pantalón corto o traje de baño. Una camiseta o "tank top" es opcional, excepto cuando se especifique en las Reglas del Torneo. Los jugadores pueden usar gorra.
- 5.1.2 *Para las Competiciones Mundiales de la FIVB los jugadores de un mismo equipo deben usar uniformes del mismo estilo y color.*
- 5.1.3 Los uniformes de los jugadores deben estar limpios.
- 5.1.4 Los jugadores deben jugar descalzos excepto cuando han sido autorizados por los árbitros.
- 5.1.5 Las camisetas de los jugadores (o los pantalones cortos cuando se les permita jugar sin camisetas) deben estar numeradas con el 1 y 2. El número debe estar colocado en el pecho (o en el frente del pantalón).
- 5.1.6 Los números deben ser de un color contrastante con el de las camisetas y con un mínimo de 10 cm de alto. La franja que forma los números será de un mínimo de 1.5 cm de ancho.

##### **5.2 CAMBIOS AUTORIZADOS**

- 5.2.1 Si ambos equipos se presentan a un encuentro vestidos con camisetas del mismo color, se efectuará un sorteo para determinar el equipo que se cambiará.
- 5.2.2 El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores a:
  - a) jugar con calcetines y/o zapatos,
  - b) cambiar las camisetas sudadas o mojadas entre sets, a condición de que la nueva camiseta cumpla con las Reglas del Torneo y de la FIVB (Reglas 5.1.5 y 5.1.6).
- 5.2.3 A solicitud de un jugador, el primer árbitro puede autorizarlo a jugar con camisilla y pantalón de abrigo.

##### **5.3 OBJETOS Y UNIFORMES PROHIBIDOS**

- 5.3.1 Se prohíbe utilizar cualquier objeto que pueda causar lesión a un jugador, por ejemplo: joyas, brazaletes, etc.
- 5.3.2 Los jugadores podrán usar lentes o gafas bajo su propio riesgo.
- 5.3.3 Se prohíbe usar uniformes sin números reglamentarios (Reglas 5.1.5 y 5.1.6).

---

**6 DERECHOS Y RESPONSABILIDADES DE LOS PARTICIPANTES**


---

**6.1 AMBOS JUGADORES**


---

- 6.1.1 Los participantes deben conocer las Reglas Oficiales de Voleibol de Playa y acatarlas estrictamente.
- 6.1.2 Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con un comportamiento de total respeto, sin discutirlos. En caso de dudas, ambos jugadores pueden pedir una aclaración.
- 6.1.3 Los participantes deben comportarse respetuosa y cortésmente, a tenor del espíritu de JUEGO LIMPIO, no solo con los árbitros, sino también con los demás Oficiales, compañeros de equipo, adversarios y espectadores.
- 6.1.4 Los participantes deben evitar acciones o actividades dirigidas a influenciar las decisiones de los árbitros o a encubrir faltas cometidas por su equipo.
- 6.1.5 Los participantes deben evitar acciones dirigidas a demorar el juego.
- 6.1.6 Se permite la comunicación entre miembros de equipo durante el juego.
- 6.1.7 Durante el partido, ambos jugadores están autorizados a hablar con los árbitros cuando el balón está fuera de juego (Reglas 6.1.2) en las siguientes tres situaciones:
- para pedir una explicación sobre la aplicación e interpretación de las Reglas. Si la explicación no satisface a los jugadores, cualquiera debe indicarle inmediatamente al primer árbitro su deseo para aplicar un Protocolo de Protesta.
  - para pedir autorización:
    - para cambiar uniformes, útiles complementarios,
    - para verificar el número del jugador al saque,
    - para inspeccionar la red, el balón, el terreno, etc.,
    - para realinear las líneas de la cancha.
  - para solicitar tiempos de descanso (Reglas 19.3).  
Nota: Los jugadores deben tener autorización del árbitro para abandonar la cancha.
- 6.1.8 Al finalizar el encuentro:
- ambos jugadores saludan a los árbitros y a los adversarios,
  - si anteriormente cualquiera de los jugadores solicitó un Protocolo de Protesta al primer árbitro, él / ella tiene derecho a confirmarlo como una protesta, anotándose en el acta del encuentro [Regla 6.1.7 a) anterior].

**6.2 CAPITÁN**


---

- 6.2.1 Antes del comienzo del encuentro el capitán del equipo:
- firma el acta del encuentro,
  - representa a su equipo durante el sorteo.
- 6.2.2 Al finalizar el encuentro el capitán del equipo firma el acta del encuentro verificando los resultados.

**6.3 UBICACION DE LOS PARTICIPANTES (Diagrama 1)**


---

Las sillas de los jugadores están ubicadas al lado de la mesa del anotador, aproximadamente a una distancia de 5 m de la línea lateral de la cancha y como mínimo a 3 m de la mesa del anotador.





# PUNTO, SET Y GANADOR DEL ENCUENTRO

## 7 SISTEMA DE ANOTACION

### 7.1 PARA GANAR UN ENCUENTRO

- 7.1.1 El encuentro se gana por el equipo que venza en dos sets.
- 7.1.2 En caso de empate 1-1, el set decisivo (3º) se jugará a 15 puntos, ganándose con una ventaja mínima de 2 puntos.

### 7.2 PARA GANAR UN SET

- 7.2.1 Un set (excepto el decisivo 3er set) se gana por el equipo que primero anote 21 puntos con una ventaja mínima de dos puntos. En caso de empate 20-20, el juego continúa hasta que se alcanza una ventaja de 2 puntos (22-20, 23-21, etc.).
- 7.2.2 El set decisivo se juega conforme a la Regla 7.1.2 anterior.

### 7.3 PARA GANAR UNA JUGADA

Siempre que un equipo falle al ejecutar el saque o al devolver el balón, o cometa otra cualquier falta, el equipo adversario gana la jugada con uno de los siguientes efectos.

- 7.3.1 Si el equipo adversario realizó el saque, éste anota un punto y sigue sacando.
- 7.3.2 Si el equipo adversario recibió el saque, este obtiene el derecho al saque y también anota un punto.

### 7.4 NO PRESENTACION Y EQUIPO INCOMPLETO

- 7.4.1 Si un equipo se niega a jugar después de haber sido requerido para ello, se le declara ausente y pierde el encuentro con el resultado de 0-2 para el encuentro y 0-21, 0-21 para los sets.
- 7.4.2 El equipo que no se presenta a tiempo en la cancha es declarado ausente con los mismos resultados de la Regla 7.4.1, antes mencionada.
- 7.4.3 Un equipo declarado incompleto para el set o para el encuentro, pierde el set o el encuentro (Regla 9.1). Al equipo adversario se le otorgan los puntos y los sets necesarios para ganar el set o el encuentro. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sets.



## PREPARACIÓN DEL ENCUENTRO, ESTRUCTURA DEL JUEGO

### 8 PREPARACIÓN DEL ENCUENTRO

#### 8.1 SORTEO

Antes del calentamiento, el primer árbitro realiza un sorteo en presencia de los dos capitanes. El ganador del sorteo escoge, ya sea:

- a) el derecho a efectuar o recibir el primer saque,
- b) el lado de la cancha.

El perdedor toma la alternativa restante.

En el segundo set el perdedor del sorteo en el primer set tendrá el derecho a escoger entre las alternativas a) o b) antes mencionadas. Se efectuará un nuevo sorteo para el set decisivo.

#### 8.2 SESION DE CALENTAMIENTO

Antes del encuentro los equipos pueden calentar en la red 3 minutos si previamente dispusieron de otra cancha, o durante 5 minutos si no tuvieron dicha posibilidad.

### 9 FORMACIONES DE LOS EQUIPOS

#### 9.1 JUGADORES

Ambos jugadores de cada equipo (Regla 4.1.1) siempre deben estar en juego.

#### 9.2 SUSTITUCIONES

NO existen sustituciones o cambios de jugadores.

### 10 POSICIONES DE LOS JUGADORES

#### 10.1 POSICIONES

- 10.1.1 En el momento que el balón es golpeado por el sacador, salvo éste, cada equipo debe estar colocado en su propio campo.
- 10.1.2 Los jugadores son libres de colocarse en cualquier posición. NO hay posiciones determinadas en la cancha.
- 10.1.3 NO existen faltas de posición.

#### 10.2 ORDEN DE SAQUE

El orden de saque debe mantenerse durante todo el set como se determinó por el capitán inmediatamente después del sorteo.

#### 10.3 FALTA EN EL ORDEN DE SAQUE

- 10.3.1 Se comete una falta en el orden de saque cuando éste no se ejecuta en el orden adecuado.
- 10.3.2 El anotador deberá indicar correctamente el orden de saque y corregir a cualquier jugador infractor.
- 10.3.3 Una falta en el orden de saque se castiga con la pérdida de la jugada (Regla 12.2.1).





## ACCIONES DE JUEGO

### 11 SITUACIONES DE JUEGO

#### 11.1 BALÓN EN JUEGO

La jugada comienza con el silbato del árbitro. Sin embargo, el balón está en juego desde el momento del golpe de saque.

#### 11.2 BALÓN FUERA DE JUEGO

La jugada termina con el silbato del árbitro. Sin embargo, si el silbato se debe a una falta cometida en juego, el balón queda fuera de juego en el momento en que se comete la falta (Regla 12.2.2).

#### 11.3 BALÓN "DENTRO"

El balón está "dentro" cuando toca el terreno de la cancha incluyendo las líneas de delimitación (Regla 1.3).

#### 11.4 BALÓN "FUERA"

El balón está "fuera" cuando:

- toca el terreno completamente fuera de las líneas sin tocar éstas,
- toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona que no está en juego,
- toca las antenas, cuerdas, postes o la propia red fuera de las bandas laterales y antenas,
- atraviesa completamente el plano vertical de la red, total o parcialmente fuera del espacio de paso durante el saque (Reglas 14.1.2, 14.1.3, Diagrama 3) o a continuación del tercer toque del equipo.

### 12 FALTAS DE JUEGO

#### 12.1 DEFINICIÓN

12.1.1 Cualquier acción contraria a las Reglas es una falta de juego.

12.1.2 Los árbitros juzgan las faltas y determinan los castigos de acuerdo con estas Reglas.

#### 12.2 CONSECUENCIAS DE UNA FALTA

12.2.1 La consecuencia de una falta será siempre la pérdida de la jugada; el adversario del equipo que comete una falta gana la jugada de acuerdo con la Regla 7.3.

12.2.2 Si dos o más faltas son cometidas sucesivamente, sólo se atenderá a la primera de ellas.

12.2.3 Si dos o más faltas son cometidas simultáneamente por dos adversarios, se declara DOBLE FALTA y se repite la jugada.

### 13 JUEGO DEL BALÓN

#### 13.1 TOQUES POR EQUIPO

13.1.1 Cada equipo tiene derecho a un máximo de tres toques para devolver el balón por encima de la red.

13.1.2 Los toques por equipo incluyen no sólo los toques intencionales del jugador, sino también, los contactos accidentales con el balón.

13.1.3 Un jugador no debe tocar el balón dos veces consecutivas (excepciones, ver Reglas: 13.4.3 a), b) y 18.2).

## 13.2 TOQUES SIMULTÁNEOS

---

- 13.2.1 Dos jugadores pueden tocar el balón simultáneamente.
- 13.2.2 Cuando dos compañeros de equipo tocan el balón simultáneamente, se cuentan dos toques (excepto en el bloqueo: Regla 18.4.2).  
Si dos compañeros buscan el balón, pero sólo un jugador lo toca, se cuenta un solo toque.  
Si los jugadores chocan entre ellos, no cometen falta.
- 13.2.3 Si el toque simultáneo se realiza encima de la red por dos adversarios y el balón sigue en juego, el equipo receptor del balón tiene derecho a otros tres toques.  
Si dicho balón es declarado “fuera”, la falta es del equipo que está en el lado contrario.  
Si los contactos simultáneos por los dos adversarios constituyen “balón detenido”, NO se considera falta.

## 13.3 TOQUES CON APOYO EXTERNO

---

Dentro del área de juego no se permite a un jugador apoyarse en un compañero o en una estructura u objeto para alcanzar el balón. Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta (tocar la red, interferir con el adversario, etc.), puede ser detenido o sujetado por su compañero.

## 13.4 CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE

---

- 13.4.1 El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.
- 13.4.2 El balón debe ser golpeado, no empujado, ni llevado. Puede rebotar en cualquier dirección.

### Excepciones:

- a) en acción defensiva de un remate fuerte. En este caso el balón puede ser retenido momentáneamente en toque de dedos con las manos hacia arriba.
- b) cuando contactos simultáneos sobre la red por dos oponentes provoquen un “balón detenido”.

- 13.4.3 El balón puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos sean simultáneos.

### Excepciones:

- a) en el bloqueo, están autorizados los contactos consecutivos (Regla 18.4.2) entre uno o más bloqueadores, siempre que esos contactos se realicen durante una misma acción,
- b) en el primer toque de un equipo, excepto si el balón se juega en toque de dedos con las manos hacia arriba, (excepto Regla 13.4.2 a), el balón puede hacer contacto consecutivamente con varias partes del cuerpo, siempre que se realicen durante una misma acción.

## 13.5 FALTAS EN EL JUEGO DEL BALÓN

---

- 13.5.1 **CUATRO TOQUES:** un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo (Regla 13.1.1).
- 13.5.2 **TOQUE CON APOYO EXTERNO:** un jugador se apoya en un compañero o en una estructura u objeto para alcanzar el balón dentro del área de juego (Regla 13.3).
- 13.5.3 **BALÓN DETENIDO:** un jugador no golpea el balón (Regla 13.4.2), a excepción de una acción defensiva de un remate fuerte [Regla 13.4.2 a)] o cuando se produce un contacto simultáneo por dos adversarios sobre la red que constituya “balón detenido” [Regla 13.4.2 b)].
- 13.5.4 **DOBLE GOLPE:** un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca sucesivamente varias partes de su cuerpo (Regla 13.1.3, 13.4.3).



## 14 BALON EN LA RED

---

### 14.1 PASO DEL BALÓN POR ENCIMA DE LA RED

---

- 14.1.1 El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red, dentro del espacio de paso (Diagrama 3). El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera:
- abajo, por el borde superior de la red,
  - a los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria,
  - arriba, por el techo o estructura (si lo hubiera).
- 14.1.2 Un balón que cruza el plano vertical de la red hacia la zona libre del oponente (Regla 15) total o parcialmente por fuera del espacio de paso, puede ser recuperado dentro de los toques del equipo a condición de que:
- Cuando sea recuperado, el balón cruce el plano vertical de la red, de nuevo por fuera, o parcialmente por fuera, del espacio de paso del mismo lado de la cancha.
- El equipo contrario no podrá interferir en esta acción.
- 14.1.3 El balón se considera "fuera" cuando atraviesa completamente el plano vertical debajo de la red (Diagrama 3).
- 14.1.4 Un jugador sin embargo, podría penetrar (entrar) en el campo contrario para jugar el balón antes de que este cruce completamente el plano vertical de la red por debajo o fuera del espacio de paso (Regla 15.2).

### 14.2 BALÓN QUE TOCA LA RED

---

Un balón que cruza la red puede tocarla (Regla 14.1.1).

### 14.3 BALÓN EN LA RED

---

- 14.3.1 Un balón enviado a la red puede ser recuperado dentro de los tres toques del equipo.
- 14.3.2 Si el balón rompe las mallas de la red o la tira, la jugada se anula y se repite.

## 15 JUGADOR EN LA RED

---

Cada equipo debe ejecutar sus acciones sobre su propio espacio y área de juego. Sin embargo, el balón puede ser recuperado más allá de la zona libre.

### 15.1 REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED

---

- 15.1.1 Durante el bloqueo, un/a bloqueador/a puede tocar el balón por encima de la red, a condición de no interferir el juego del adversario antes o durante la acción de este último, (Regla 18.3).
- 15.1.2 Después del golpe de ataque está permitido a un/a jugador/a pasar la mano por encima de la red, a condición de que el toque del balón se haya realizado en el espacio propio.

### 15.2 PENETRACIÓN EN EL ESPACIO, CANCHA Y/O ZONA LIBRE CONTRARIOS

---

Un jugador puede penetrar en el espacio, cancha y/o zona libre del adversario a condición de no interferir en el juego de éste.

### 15.3 CONTACTO CON LA RED

---

- 15.3.1 Está prohibido tocar cualquier parte de la red o las antenas (excepción: Regla 15.3.4).
- 15.3.2 Después de golpear el balón un/a jugador/a puede tocar los postes, cuerdas o cualquier objeto fuera de la longitud de la red, a condición de que ello no interfiera en el juego.
- 15.3.3 No se produce falta cuando el balón es lanzado contra la red y ocasiona que la misma toque a un adversario.

15.3.4 El contacto incidental del cabello con la red no es falta.

#### **15.4 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED**

---

15.4.1 Un jugador toca el balón o a un adversario en el espacio contrario antes o durante el golpe de ataque del mismo (Regla 15.1.1).

15.4.2 Un jugador penetra en el espacio, la cancha y/o la zona libre contrario interfiriendo en el juego de éste último (Regla 15.2).

15.4.3 Un jugador toca la red (Regla 15.3.1).

### **16 SAQUE**

---

#### **16.1 DEFINICIÓN**

---

El saque es la puesta en juego del balón por el sacador correcto, quien, en la zona de saque, golpea el balón con una mano o brazo.

#### **16.2 PRIMER SAQUE EN UN SET**

---

El primer saque de un set lo realiza el equipo determinado por el sorteo (Regla 8.1).

#### **16.3 ORDEN DE SAQUE**

---

Después del primer saque en un set, el jugador que efectúa el servicio se determina como sigue:

- a) cuando el equipo que realizó el saque gana la jugada, el jugador que lo efectuó anteriormente tiene derecho al saque nuevamente,
- b) cuando el equipo que recibió el saque gana la jugada, obtiene el derecho al saque y éste es ejecutado por el jugador que no lo ejecutó la vez anterior.

#### **16.4 AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE**

---

El primer árbitro autoriza el saque después de verificar que el sacador correcto está en posesión del balón, detrás de la línea de fondo y que los equipos están listos para jugar (Diagrama 8, Fig. 1).

#### **16.5 EJECUCIÓN DEL SAQUE**

---

16.5.1 El sacador puede moverse libremente dentro de la zona de saque. En el momento de golpear el balón o elevarse para un saque en salto, el sacador no puede tocar la cancha (ni la línea de fondo) ni el terreno fuera de la zona de saque. Sus pies no deben estar debajo de la línea. Después de golpear el balón, el sacador puede pisar o caer fuera de la zona de saque o dentro de la cancha de juego.

16.5.2 Si la línea se mueve a causa de la arena empujada por el sacador, esto no se considera falta.

16.5.3 El sacador debe golpear el balón dentro de los cinco segundos siguientes al toque del silbato del primer árbitro.

16.5.4 Un saque efectuado antes del toque del silbato es nulo y debe repetirse.





- 16.5.5 El balón debe ser golpeado con una mano o cualquier parte del brazo, después de ser lanzado al aire o soltado y antes de que toque el suelo.
- 16.5.6 Se considera saque efectuado si el balón, después de haber sido lanzado o soltado por el sacador, cae al suelo o es retenido por éste.
- 16.5.7 No se permitirá otro intento de saque.

### 16.6 PANTALLA

El compañero del jugador que efectúa el saque no podrá interferir, mediante pantalla, la visión del sacador o de la trayectoria del balón por parte de cualquier de los adversarios que reciben el saque. A requerimiento de estos, deberá moverse hacia cualquier lado (Diagrama 4).

### 16.7 FALTAS EN EL SAQUE

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

- a) infringe el orden de saque (Regla 16.3),  
b) no ejecuta el saque apropiadamente (Regla 16.5).

### 16.8 FALTAS EN EL SAQUE DESPUES DE GOLPEAR EL BALÓN

Después de que el balón haya sido correctamente golpeado, el saque puede convertirse en falta si el balón:

- a) toca un jugador del equipo sacador o no cruza el plano vertical de la red,  
b) cae "fuera" (Regla 11.4).

## 17 GOLPE DE ATAQUE

### 17.1 DEFINICIÓN

- 17.1.1 Todas las acciones para dirigir el balón al adversario, excepto el servicio y el bloqueo, se consideran golpes de ataque.
- 17.1.2 Un golpe de ataque se completa cuando el balón cruza completamente el plano vertical de la red o es tocado por el bloqueador.
- 17.1.3 Cualquier jugador puede completar un golpe de ataque, a cualquier altura, a condición de que su contacto con el balón se haga dentro de su propio espacio de juego (excepto Regla 17.2.4).

### 17.2 FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE

- 17.2.1 Un jugador golpea el balón en el espacio de juego del equipo adversario (Regla 15.1.2).
- 17.2.2 Un jugador golpea el balón y éste cae "fuera" (Regla 11.4).



- 17.2.3 Un jugador completa un golpe de ataque con un “toque de mano abierta” dirigiendo el balón con los dedos.
- 17.2.4 Un jugador efectúa (completa) un golpe de ataque sobre el saque del adversario cuando el balón está completamente sobre el borde superior de la red.
- 17.2.5 Un jugador completa un golpe de ataque efectuando un “toque de dedos” (pase con las manos hacia arriba), cuya trayectoria no es perpendicular con la línea de sus hombros, excepto cuando pasa a su compañero.

## **18 BLOQUEO**

### **18.1 DEFINICIÓN**

Bloqueo es la acción de los jugadores cercanos a la red para interceptar el balón procedente del campo contrario llegando por encima del borde superior de la red (Diagrama 5).

### **18.2 GOLPES DEL BLOQUEO**

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

### **18.3 BLOQUEO EN EL ESPACIO ADVERSARIO**

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

### **18.4 TOQUE DEL BLOQUEO**

18.4.1 El contacto con el balón en el bloqueo equivale a un golpe de equipo. El equipo que bloqueó tendrá dos toques más después del contacto en el bloqueo.

18.4.2 Pueden realizarse toques consecutivos (rápidos y sucesivos), por uno o más bloqueadores, a condición de que sean ejecutados durante una misma acción. Estos toques se cuentan como un solo golpe del equipo (Regla 18.4.1).

18.4.3 Estos toques pueden realizarse con cualquier parte del cuerpo.

### **18.5 FALTAS EN EL BLOQUEO**

18.5.1 El bloqueador toca el balón en el espacio contrario antes o simultáneamente al golpe del adversario (Regla 18.3).

18.5.2 Un jugador bloquea el balón en el espacio contrario por fuera de las antenas.

18.5.3 Un jugador bloquea el saque del adversario.

18.5.4 El balón es enviado “fuera” por el bloqueo.





## TIEMPO PARA DESCANSO Y DEMORAS DE JUEGO

### 19 TIEMPOS PARA DESCANSO

#### 19.1 DEFINICIÓN

Un tiempo de descanso es una interrupción regular de juego y tiene una duración de 30 segundos.

*Para las Competiciones Mundiales de la FIVB, en los sets 1 y 2 se aplica un tiempo técnico de descanso de 30 segundos cuando la suma de los puntos anotados por los equipos totaliza 21 puntos.*

#### 19.2 NUMERO DE TIEMPOS DE DESCANSO

Cada equipo tiene derecho a un máximo de un tiempo de descanso por set.

#### 19.3 SOLICITUD PARA TIEMPO DE DESCANSO

Los tiempos de descanso se solicitan por los jugadores realizando la señal correspondiente, y solamente cuando el balón está fuera de juego y antes de que el primer árbitro haga sonar el silbato para el saque (Diagrama 8, Fig. 4). Los tiempos de descanso pueden sucederse uno a otro sin necesidad de reanudar el juego.

#### 19.4 SOLICITUDES IMPROCEDENTES

Entre otras, es impropio solicitar un tiempo de descanso:

- a) durante una jugada o en el momento de, o después de que suene el silbato para ejecución del saque (Regla 19.3),
- b) después de haber agotado el tiempo de descanso autorizado (Regla 19.2). Toda solicitud impropia que no afecte o retrase el juego debe ser rechazada sin ninguna sanción a menos que se repita en el mismo set (Regla 20.1 b).

### 20 DEMORAS DE JUEGO

#### 20.1 TIPOS DE DEMORA

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

- a) prolongar tiempos de descanso a pesar de haberse ordenado reanudar el juego,
- b) repetir una solicitud impropia en el mismo set (Regla 19.4),
- c) demorar el juego (*en condiciones normales de juego 12 segundos debe ser el tiempo máximo desde que finaliza la jugada hasta que suena el silbato para el próximo saque*).

#### 20.2 SANCIONES POR DEMORA

20.2.1 La primera demora de un equipo en un set se sanciona con una AMONESTACIÓN POR DEMORA.

20.2.2 La segunda y siguientes demoras de cualquier tipo cometidas por el mismo equipo en el mismo set constituyen una falta que se sanciona con un CASTIGO POR DEMORA: pérdida de una jugada.

### 21 INTERRUPTIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO

#### 21.1 LESIONES

21.1.1 Si ocurre un accidente serio mientras el balón está en juego, el árbitro debe interrumpir el juego inmediatamente. La jugada se repite.

21.1.2 Un jugador lesionado tiene derecho a 5 minutos de recuperación una sola vez en el encuentro. El árbitro debe autorizar al personal médico debidamente acreditado a

entrar a la cancha de juego para atender al jugador. Sólo el árbitro puede autorizar al jugador a abandonar el área de juego sin ser penalizado. Al finalizar los 5 minutos de recuperación, el árbitro hará sonar el silbato requiriendo al jugador para continuar el encuentro. En este momento, solamente el jugador debe decidir si está capacitado para continuar.

Si el jugador no se recupera o no regresa al área de juego al concluir el tiempo de recuperación, su equipo es declarado incompleto (Reglas 7.4.3, y 9.1).

En casos extremos, el doctor de la competición y el Supervisor Técnico de la FIVB pueden oponerse al regreso del jugador lesionado.

Nota: El tiempo de recuperación comenzará cuando el personal médico debidamente acreditado de la Competición, llegue a la cancha de juego para atender al jugador. En el caso en que no haya personal médico acreditado disponible, el tiempo de recuperación comenzará en el momento en que fue autorizado por el árbitro.

## 21.2 INTERFERENCIA EXTERNA

---

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

## 21.3 INTERRUPCIONES PROLONGADAS

---

Cuando circunstancias imprevistas interrumpen un encuentro, el primer árbitro, el organizador y el Comité de Control, en caso de existir alguno, debe decidir las medidas necesarias para reestablecer la normalidad.

21.3.1 De ocurrir una o varias interrupciones cuya duración no exceda 4 horas en total, el encuentro se reanuda desde el momento de la interrupción, sin importar si es en la misma cancha o en otra. Los sets ya terminados mantienen los resultados.

21.3.2 De ocurrir una o varias interrupciones que excedan 4 horas en total, el encuentro debe jugarse de nuevo.

## 22 CAMBIOS DE CAMPO E INTERVALOS

---

### 22.1 CAMBIOS DE CAMPO

---

22.1.1 Los equipos cambiarán de campo después de cada 7 puntos (Set 1 y 2) y 5 puntos (Set 3) anotados.

### 22.2 INTERVALOS

---

22.2.1 El intervalo entre cada set tiene una duración de 1 minuto. Durante el intervalo anterior a un set decisivo, el primer árbitro realiza un sorteo de acuerdo con la Regla 8.1.

22.2.2 Durante los cambios de campo (Regla 22.1), los equipos deben cambiar inmediatamente, sin demora alguna.

22.2.3 Si el cambio de campo no se realiza en el momento apropiado, debe efectuarse tan pronto alguien se percate del error. La puntuación permanece igual.



## FALTAS DE CONDUCTA

### 23 CONDUCTA INCORRECTA

La conducta incorrecta de algún miembro del equipo hacia los oficiales, adversarios, compañero de equipo o espectadores se clasifica en cuatro categorías conforme al grado de la ofensa.

#### 23.1 CATEGORÍAS

23.1.1 **Conducta antideportiva:** discusión, intimidación, etc.

23.1.2 **Conducta grosera:** actuar contra las buenas costumbres o los principios morales, expresar desprecio.

23.1.3 **Conducta ofensiva:** palabras o gestos difamatorios o insultantes.

23.1.4 **Agresión:** ataque físico o tentativa de agresión.

#### 23.2 SANCIONES

Según la gravedad de la conducta incorrecta, a juicio del primer árbitro, las sanciones aplicables son (deben ser registradas en el acta del encuentro):

23.2.1 **AMONESTACIÓN POR CONDUCTA INCORRECTA:** una conducta antideportiva no representa castigo pero el miembro del equipo es advertido contra una repetición durante el resto del set.

23.2.2 **CASTIGO POR CONDUCTA INCORRECTA:** por conducta grosera o por la repetición de una conducta antideportiva, el equipo es sancionado con la pérdida de una jugada.

23.2.3 **EXPULSIÓN:** conducta grosera repetida o conducta ofensiva son sancionadas con expulsión. Aquel miembro del equipo que sea sancionado con expulsión deberá abandonar el área de juego y su equipo es declarado incompleto por el set (Reglas 7.5.3, 9.1).

23.2.4 **DESCALIFICACIÓN:** por agresión, el jugador debe abandonar el área de juego y su equipo es declarado incompleto en ese encuentro (Regla 7.5.3, 9.1).

#### 23.3 ESCALA DE SANCIONES

CONDUCTA INCORRECTA es sancionada como se ilustra en la escala de sanciones (Diagrama 7).

Un jugador puede recibir más de un **CASTIGO POR CONDUCTA INCORRECTA** en un set.

La acumulación de sanciones sólo se aplica dentro de cada set.

La **DESCALIFICACIÓN** por una agresión no requiere una sanción previa.

#### 23.4 CONDUCTA INCORRECTA ANTES Y ENTRE LOS SETS

Cualquier conducta incorrecta que ocurra antes o entre sets se sanciona de acuerdo al (Diagrama 7) y la sanción se aplica en el siguiente set.



### CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

#### 24 CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

##### 24.1 COMPOSICIÓN

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

- primer árbitro
- segundo árbitro
- anotador
- cuatro (dos) jueces de línea.

Su localización se muestra en el Diagrama 6.

##### 24.2 PROCEDIMIENTOS

24.2.1 Solamente el primer y el segundo árbitro harán sonar su silbato durante el partido:

- a) el primer árbitro lo hará para hacer la señal del saque y así dar inicio a la jugada,
- b) el primer y segundo árbitro para terminar la jugada, esto se hará cuando esté o estén seguros que se cometió una falta y la han identificado.

24.2.2 Deberán hacer sonar el silbato durante una interrupción del juego para indicar la autorización o el rechazo de una petición del equipo.

24.2.3 Inmediatamente después de sonar el silbato indicando el fin de la jugada, el árbitro debe hacer la señal de la falta cometida usando las señales oficiales (Regla 29.1):

- a) el equipo que gana el saque,
- b) la naturaleza de la falta (cuando sea necesario),
- c) el jugador causante de la falta (cuando sea necesario).

#### 25 PRIMER ÁRBITRO

##### 25.1 LOCALIZACIÓN

El primer árbitro lleva a cabo sus funciones sentado o de pie, en la plataforma del árbitro situada a un extremo de la red. Su visión debe estar aproximadamente a 50 cm sobre el borde superior de la red. (Diagrama 6).

##### 25.2 COMPETENCIAS

25.2.1 El primer árbitro dirige el partido desde su inicio hasta su final. El primer árbitro posee autoridad sobre todos los oficiales y los componentes de los equipos.

Durante el partido las decisiones del primer árbitro son definitivas. Está autorizado para revocar las decisiones de los otros oficiales si entiende que estos han cometido un error. Puede también sustituir a cualquiera de los oficiales que no ejecute sus funciones apropiadamente.

25.2.2 El primer árbitro también supervisa el trabajo de los recoge-pelotas.

25.2.3 El primer árbitro tiene potestad de decisión sobre cualquier asunto referente al encuentro, incluso en aquellos no previstos en las Reglas.

25.2.4 El primer árbitro no debe permitir discusión alguna sobre sus decisiones. Sin embargo, a solicitud de un jugador, debe explicar la aplicación o interpretación de la regla en la cual se basa su decisión.

Si el jugador no está de acuerdo con la explicación ofrecida y protesta formalmente, el primer árbitro debe autorizar el comienzo del Protocolo de Protesta.

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



## 25.3 RESPONSABILIDADES

---

25.3.1 Antes del partido, el primer árbitro:

- a) inspecciona las condiciones del área de juego, los balones y otros útiles de juego,
- b) ejecuta el sorteo con los capitanes de los equipos,
- c) controla el calentamiento de los equipos.

25.3.2 Durante el partido sólo el primer árbitro está autorizado:

- a) a sancionar faltas de conducta y demoras,
- b) a decidir sobre:
  - las faltas del sacador,
  - pantalla del equipo sacador,
  - faltas en el toque del balón,
  - las faltas por encima de la red y en su parte superior.

## 26 SEGUNDO ÁRBITRO

---

### 26.1 LOCALIZACIÓN

El segundo árbitro realiza sus funciones de pie ante el poste, fuera de la cancha de juego, en el lado opuesto y de frente al primer árbitro (Diagrama 6).

### 26.2 COMPETENCIAS

- 26.2.1 El segundo árbitro es el asistente del primer árbitro, pero también tiene su propio ámbito de jurisdicción (Regla 26.3). Si el primer árbitro no pudiera seguir con sus funciones éste podría reemplazarlo.
- 26.2.2 El segundo árbitro tiene la facultad de señalar al primer árbitro, sin tocar su silbato, faltas fuera de su jurisdicción, pero no debe insistir con estas señales hacia el primer árbitro.
- 26.2.3 Supervisa el trabajo del anotador.
- 26.2.4 Autoriza y controla la duración de los tiempos de descanso y cambios de campo y rechaza las solicitudes improcedentes.
- 26.2.5 Verifica y avisa al primer árbitro y al equipo correspondiente los tiempos de descanso utilizados por cada equipo.
- 26.2.6 En caso de lesión de un jugador, el segundo árbitro autoriza el tiempo de recuperación (Regla 21.1.2).
- 26.2.7 Verifica durante el partido que los balones conserven las condiciones reglamentarias requeridas.

### 26.3 RESPONSABILIDADES

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

- a) el contacto de un jugador con la parte inferior de la red y con la antena de su lado (Regla 15.3.1),
- b) la interferencia causada por una penetración en el campo y/o espacio contrario bajo la red (Regla 15.2),
- c) el balón que cruza el plano vertical de la red fuera del espacio de paso o toca la antena de su lado (Regla 11.4),
- d) el contacto del balón con un objeto extraño (Regla 11.4).

---

## **27 ANOTADOR**

---

### **27.1 LOCALIZACIÓN**

---

El anotador desempeña sus funciones sentado en la mesa del anotador en el lado opuesto y de frente al primer árbitro (Diagrama 6).

### **27.2 RESPONSABILIDADES**

---

El anotador rellena el acta del encuentro de acuerdo a las Reglas, en cooperación con el segundo árbitro.

27.2.1 Antes del encuentro y del set, el anotador registra los datos del partido y de los equipos conforme al procedimiento vigente y obtiene las firmas de los capitanes.

27.2.2 Durante el partido, el anotador:

- a) registra los puntos marcados por cada equipo y vigila su concordancia con el marcador,
- b) comprueba el orden de saque mientras cada jugador ejecuta su saque en el set,
- c) indica el orden de saque de cada equipo mostrando una tarjeta numerada con el número 1 o 2, correspondiente al jugador que efectúa el saque. El anotador indica de inmediato a los árbitros cualquier error de inmediato,
- d) anota los tiempos de descanso controlando su número, e informa de ello al segundo árbitro,
- e) informa a los árbitros sobre las solicitudes de tiempos de descanso improcedentes (Regla 19.4),
- f) anuncia a los árbitros la terminación del set y los cambios de campo.

27.2.3 Al finalizar el encuentro, el anotador:

- a) registra el resultado final,
- b) firma el acta del encuentro, obtiene las firmas de los capitanes de los equipos y finalmente de los árbitros,
- c) en caso de protesta [Regla 6.1.7 a)] escribe o permite a la persona involucrada que escriba sus observaciones en el acta del encuentro referentes al incidente que se esté protestando.

---

## **28 JUECES DE LÍNEA**

---

### **28.1 LOCALIZACIÓN**

---

28.1.1 Es obligatorio contar con dos jueces de línea en encuentros internacionales oficiales. Se sitúan de pie en esquinas diagonalmente opuestas de la cancha y a una distancia de 1 a 2 m de la esquina correspondiente.

Cada uno controla las líneas de fondo y lateral de su sector (Diagrama 6).

28.1.2 Si se utilizan cuatro jueces de línea, se colocan de pie en la zona libre, de 1 a 3 m de distancia de cada esquina de la cancha, sobre la prolongación imaginaria de la línea bajo su responsabilidad (Diagrama 6).

### **28.2 RESPONSABILIDADES**

---

28.2.1 Los jueces de línea llevan a cabo sus funciones por medio de señales hechas con un banderín (30 x 30 cm) en la forma que muestra el Diagrama 9:

- a) señalan balón “dentro” y “fuera” cuando el balón cae cerca de las líneas bajo su responsabilidad,
- b) señalan el toque de balones “fuera” por el equipo receptor del balón,

- c) señalan cuando el balón cruza la red fuera del espacio de paso, toca las antenas, etc. (Regla 14.1.1),  
*Es responsabilidad prioritaria del juez de línea más cercano a la trayectoria del balón hacer la señal correspondiente.*
- d) los jueces de línea a cargo de las líneas de fondo señalan las faltas de pie del sacador (Regla 16.5.1).  
*Cuando el primer árbitro lo solicita un juez de línea deberá repetir la señal.*

### 29 SEÑALES OFICIALES

#### 29.1 SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS (Diagrama 8)

Los árbitros deben usar las señales oficiales para indicar su propósito de interrumpir el partido, de la siguiente manera:

- 29.1.1 El árbitro indica el equipo que gana el saque.
- 29.1.2 Cuando es necesario, el árbitro indica en seguida la naturaleza de la falta pitada o el propósito de la interrupción autorizada. La señal se mantiene durante unos instantes y si es a una mano, ésta debe ser la del lado del equipo en falta o que ha hecho la solicitud.
- 29.1.3 Cuando es necesario, al final, el árbitro indica el jugador que cometió la falta o al equipo que hizo la solicitud.

#### 29.2 SEÑALES OFICIALES DE LOS JUECES DE LÍNEA (Diagrama 9)

Los jueces de línea indican la naturaleza de las faltas por ellos señaladas por medio de señales oficiales hechas con su banderín y debe mantener la señal durante un momento.



# Indexos

<b>A</b>		calentamiento	68,79	declarar	67,69-70,76-77	<b>F</b>	
abajo	71	cambiar	65-66,76	dedo	70,74	falta	66-75,77-79,81
abandonar	66,76-77	cambio	65,68,73,76,79,80	defensiva	70	femenino	63
acatar	66	cambio de campo	76,79-80	definición	69,72-75	fibra de vidrio	63
accidental	69	camiseta	65	delimitación	69	fijar	62,64
accidente	75	camisilla	65	delimitar	62-63,71	fin	78
acción	61,69-71,74,75	campo	68,71,74	demora	75-76,79	final	62,78,80-81
aclaramción	66	cancha		demorar	66,75	finalizar	66,75-76,80
acreditado	75,76	61-63,66-69,71-72,76,79,80		dentro	69-73,77,80	finalmente	80
adversario	66-67,69-74,77	cancha central	62	deporte	61	firma	66,80
advertir	77	capitán	65-66,68	derecho	61,66-70,72,75	firmar	66
agotar	75	características	64,70	descalificación	77	flexible	62-64
agresión	77	castigo	69,75,77	descalzo	65	fondo	62,72,80-81
aire	73	categoría	77	desprecio	77	frente	65,79-80
ajustable	64	central	62	detenido	70	fuera	61,66,69-75,79-81
alcanzar	67,70	cercano	74,81	detrás	62,64,72	fuerte	70
alternativa	68	cernir	62	devolver	67,69-70		
alto	65	chocar	70	diagonalmente	80		
altura	62-64,73	cinta	62	diámetro	63	<b>G</b>	
amarillo	64	circunferencia	64	difamatorio	77	gafas	65
amonestación	75,77	circunstancia	61,76	dirección	70	ganador	67-68
ancho	62-63,65	clima	62	Director del Torneo	63	ganar	61,67,69,72,78,81
anexo	89	color	62-65	discusión	77-78	gestos	77
año	63	cometer	68-69,70	distancia	64,66,80	golpe de ataque	71-74
anotación	67	Comité de Control	76	doble	69-70	golpear	61,68,70-73
anotador	66,68,78-80	compactado	62	doble falta	69	gorra	65
anotar	67,75-76	compañero	66,70,73-74,77	doctor	76	grano	62
antena	63,69,71,74,79,81	competencia	78-79	duda	66	gravedad	77
antideportiva	77	competiciones		duración	75-76,79	grosera	77
anular	71	internacionales	63-64			grupo	63
aplicación	66,78	Competiciones Mundiales					
apoyo	70	2,62-65		<b>E</b>			
Appendix	6,89	Competiciones Oficiales	75	edad	63	<b>H</b>	
árbitro	72,75-76,78,80-81	completamente	69,71,73-74	efectuar	65,68,72-74,76	hablar	66
área de juego	62-63,70-71,76-79	completar	73-74	eje	63	hoja del encuentro	65
arena	61-62,72	comportamiento	66	ejecución	72,75	hombres	63
arriba	70-71,74	composición	78	ejecutar	67-68,71-74,79-80	hombros	74
asistente	79	comunicación	66	elevantar	72	homologado	64
ataque	71-74,77	concha	62	empate	67	horas	76
atender	69,76	condiciones	63,75,78-79	empujar	70,72	horizontal	63
ausente	67	conducta	77,79	encima	69-71,74,79	humedad	64
autoridad	78	confirmar	66	encubrir	66		
autorización	66,72,78	consecutivo	70,74	encuentro	64-68,75-78,80	<b>I</b>	
autorizar	65-66,70,75-79,81	contacto	69-74,79	encuentro internacional	80	iluminación	63
		contar	80	entrenador	65	imaginaria	71,80
		continua	61	enviar	61,71,74	improcedente	75,79-80
		continuación	62,69	equipo	61-62,65-81	incidental	72
		continuar	76	error	76,78,80	incidente	80
		contrario	70-72,74,79	escala	77	incompleto	67,76-77
		contrastante	63,65	escoger	68	indicar	65-66,68,78,80-81
		controlar	79,80	esférico	64	indumentaria	65
		cooperación	80	espacio	71,72	inferior	63,79
		correcto	72	espacio de juego	73	influir	66
		corregir	68	espacio de paso		infractor	68
		corto	65	espectador	63,69,71,79,81	inicio	78
		cruzar	71,73,79,81	esquina	66,77	inspeccionar	66,79
		cuadro	63	estilo	65	instalación	64
		cuerda	63,69,71	estructura	68,70-71	instrucciones	65
		cuero	64	exceder	63	insultar	77
		cuero sintético	64	excepción	70,71	intencional	69
		cuerpo	70,74,78	excepcional	75	intento	73
		cuerpo arbitral	78	excepto	65,67,70,73-74	interceptar	74
				explicación	66,78	interferencia	76,79
				expulsión	77	interferir	70-71,73
				exterior	63	interior	62-64
				externa	76	interpretación	66,78
				extremo	63,76,78	interrupción	75-76,78,81
<b>B</b>		<b>D</b>					
bajo	64-65,79-80	debajo	71				
balón	61,64,66-75,79-81	decisión	78				
balón detenido	70	decisivo	67-68,76				
banda inferior	63						
banda lateral	63						
banda superior	63						
banderín	80-81						
bloqueador	70-71,73-74						
bloqueo	61,70-71,73-74						
borde superior	63,71,74,78						
brazalete	65						
brazo	61,72-74						
buenas costumbres	77						
buscar	70						
<b>C</b>							
cabello	72						
cable	63-64						
caer	72						



intervalo 76  
intimidación 77

**J**  
joyas 65  
jueces de línea 78,80-81  
juego 61-63,65-69,70-79  
juego limpio 66  
juez de línea 81  
jugada 61,67-69,71-72,75-78  
jugador/jugadora 61-63,65-66,68-81  
juicio 77  
jurisdicción 79

**L**  
lado 62-63,66,68,70-71,73,79-81  
lanzar 71,73  
largo 63  
lateral 62-64,66,69-80  
lateralmente 63  
lentes 65  
lesión 62-63,65,79  
libre 62,64,68,71-72,80  
libremente 72  
línea 62-63,66,69,72,74,80-81  
línea central 62  
línea de fondo 62,72  
línea lateral 63-64,66  
listo 72  
lluvia 62,64  
localización 78-80  
lona 62-63  
longitud 71

**M**  
mallas 71  
mano 61,70-74,81  
marcador 80  
Masculino 63  
material 62-64  
máximo 62,69,75  
medico 75-76  
mesa 66,80  
miembro 66-77  
mínimo 62,65-66  
minuto 68,75-76  
momentáneamente 70  
moral 77  
mover 72-73  
mujeres 63  
mundial 64-65,75

**N**  
nivelar 62  
noche 63  
nota 2,66,76  
nulo 72  
numerada 65  
numero 75

**O**  
objeto 62,65,69-71,79  
observaciones 80  
obstáculo 62,64  
ocurrir 76  
ofensa 77  
ofensiva 77  
oficial 64,66,75,77-78,80-81  
opcional 65  
oponente 61,70,71  
orden de saque 68,72-73,75,80  
organizador 76  
otorgar 67

**P**  
palabra 77  
pantalla 73,79  
pantalón 65  
pantalón de abrigo 65  
parcialmente 69,71  
participante 65-66  
partido 64,66,78-81  
pasar 63,71,74  
pase 74  
paso 63,69,71,79,81  
pecho 65  
peligro 62-64  
penalizar 76  
penetración 71,79  
penetrar 71-72  
perdedor 68  
perdida 68  
perpendicular 74  
personal medico 75-76  
peso 64  
petición 78  
pie 79-81  
piel 62  
pierde 67  
pisar 72  
piso 61-62,64  
plana 62  
plano vertical 69,71,73,79  
plataforma 78  
polvo 62  
posición 68  
poste 63,64,69,71,79  
preparación 68  
Presión 64  
primer 68-69,70,72,74,78  
primer árbitro 65-66,68,72,75-79  
primera 75  
principios 77  
procedimiento 78,80  
profundidad 62  
prohibido 64-65,71  
prolongación 71,80  
prolongar 75-76  
propio 65,68,71,73,79  
protección 64  
protesta 66,78,80  
protocolo de protesta 66,78  
publicidad 63  
punto 61,67,70,75-76,80  
puntuación 76

**R**  
realizar 68,70,74,79  
rebotar 70  
receptor 70,80  
recibir 68,77  
recoge-pelotas 78  
rectángulo 62  
recubierto 64  
recuperación 75-76,79  
recuperar 71,76  
red 61,63-64,66,68-74,78-79,81  
registrado 65  
registrar 77,80  
reglamentar 79  
reglamentaria 63  
reglamentario 65  
reglamentos 64  
regular 75  
regularmente 61  
remate 70  
repetición 77  
repetir 72,75-77,81  
representar 63,66-77  
requisitos 78  
responsabilidad 66,79-81  
resultado 66-67,76,80  
retornar 61  
retrasar 75

**S**  
sacador 68,72-73,79,81  
saludar 66  
sanción 75,77  
saque 61-62,66-69,72-75,78,80-81  
segunda 75  
segundo árbitro 78-80  
segundos 72,75  
seguro 78  
señal 78-81  
señalar 79-81  
señales oficiales 81  
servicio 72-73  
set 65,67-68,72,75-77,80  
sexo 63  
silbato 69,72,75-79  
sillas 66  
sintético 64  
sistema 61,64  
sistema de anotación 67  
situaciones 66,69  
sobre 61-63,66,70-71,74,78-80  
sobresalen 63  
solicitar 66,75,81  
solicitud 65,75,78-81  
soltar 73  
sonar 75-76,78  
sorteo 65-66,68,72,76,79  
sucesivamente 69-70  
sucesivo 74  
suelo 61,64,73  
superficie de juego 62-63  
superior 63,71,74,78-79  
supervisor 78-79  
Supervisor 63,76

Supervisor de Árbitros 63  
Supervisor Técnico 63,76

**T**  
tank top 65  
tarjeta 80  
tarjeta numerada 80  
techo 69,71  
tensa 63  
tensar 63  
tentativa 77  
terminar 78  
terreno 62,66,69,72  
tiempo 67,75-76  
tiempo para descanso 75  
tiempo técnico de descanso 75  
tiempos de descanso 66,75,79-80  
tocar 61,69-74,79,81  
toque 69-74,79,80  
toque de mano abierta 74  
torneo 63,65  
trabajo 78-79  
traje 65  
traje de baño 65  
trayectoria 73-74,81

**U**  
uniforme 62,65-66  
útiles 64,79

**V**  
varilla 63  
ventaja 67  
verificar 66,72  
vertical 73,79  
verticalmente 63  
visión 73,78  
voleibol de playa 61,66

**Z**  
zapatos 65  
zona 62,64,71-72,80  
zona de saque 62,72  
zona libre 62

