

Reglamento de Competencia Voleibol Primaria

***JUEGOS DEPORTIVOS NACIONALES
ESCOLARES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA
2016-2017***

ÍNDICE

	NOMBRE	PÁGINA
Capítulo I	<i>Instalaciones y Equipamiento.</i>	3
Artículo 1	Área de Juego.	3
Artículo 2	Red y Postes.	3
Artículo 3	Balón.	4
Capítulo II	<i>Participantes.</i>	4
Artículo 4	Equipos.	4
Artículo 5	Responsables del Equipo.	5
Capítulo III	<i>Formato de Juego.</i>	6
Artículo 6	Para Anotar un Punto, Ganar un Set y el Partido.	6
Artículo 7	Estructura del Juego.	7
Artículo 8	Sustitución de Jugadores.	8
Capítulo IV	<i>Acciones de Juego.</i>	9
Artículo 9	Situaciones de Juego.	10
Artículo 10	Contacto con el Balón.	10
Artículo 11	Balón en la Red.	10
Artículo 12	Jugador en la Red.	11
Artículo 13	Saque.	11
Artículo 14	Golpe de Ataque.	13
Artículo 15	Bloqueo.	13
Capítulo V	<i>Interrupciones y Demoras.</i>	14
Artículo 16	Interrupciones Normales de Juego.	14
Artículo 17	Demora de Juego.	15
Artículo 18	Interrupciones Excepcionales del Partido.	15
Artículo 19	Intervalos y Cambio de Canchas.	16
Capítulo VI	<i>Conducta de los Participantes.</i>	16
Artículo 20	Requerimiento de Conducta.	16

Artículo 21	Conductas Incorrectas y sus Sanciones.	16
SECCIÓN II	Los Árbitros, sus Responsabilidades y Señales Oficiales.	18
Artículo 22	Cuerpo Arbitral y Procedimientos.	18
Artículo 23	Primer Árbitro.	19
Artículo 24	Segundo Árbitro.	20
Artículo 25	Anotador.	21
Artículo 26	Jueces de Línea.	22
Artículo 27	Señales Oficiales.	22

SECCIÓN I

Capítulo I: Instalaciones y Equipamiento.

Artículo 1. Área de Juego.

- 1.1. Sus dimensiones son **16 metros de largo por 8 metros de ancho**, rodeada por una zona libre mínima de 3 metros de ancho en todos sus lados y un espacio libre de 7 metros sobre la superficie de juego.
- 1.2. La superficie debe ser plana, horizontal y uniforme, que no presente riesgo alguno para los jugadores. Está prohibido jugar sobre superficies rugosas o resbaladizas.
- 1.3. Todas las líneas que limitan la cancha, deberán tener 5 cm. de ancho y deberán ser de un color claro y diferente al del piso y de cualquier otra línea.
Dos líneas laterales y dos líneas de fondo, una línea central que se extiende por debajo de la red hasta las líneas laterales y divide la cancha de juego en dos campos iguales de 7 m. x 7 m. cada uno.
Cuenta con dos líneas de ataque paralelas a la línea central a una distancia de 2.33 m. (un tercio de cada cancha).
- 1.4. La zona de saque tiene un área de 7 m. atrás de la línea de fondo.
La zona de sustitución está delimitada por la prolongación de las líneas de ataque hasta la mesa de anotación.
El área de calentamiento será un cuadro de 2.50 m. por lado y estará ubicada en la esquina correspondiente a cada banca fuera de la zona libre.
La zona de castigo mide 1 m. x 1 m. equipada con dos sillas, situadas atrás de cada banca y estarán pintadas de color rojo.

Artículo 2. Red y Postes.

- 2.1. Ubicada verticalmente sobre la línea central se encuentra una red, cuyo borde superior está a una altura de: 2.15 m. para mujeres, 2.20 m. para hombres (Categorías Nacidos en 2004 y Nacidos en 2005 y menores). Y 2.10 m. para mujeres, 2.15 m. para hombres (Categoría Nacidos en 2005 y menores).
La altura de la red es medida desde el centro de la cancha de juego. La altura de la red sobre las líneas laterales debe ser exactamente la misma del centro y no excederse por más de 2 cm. la altura oficial.
La red mide 1 m. de ancho por 10 m. de largo. Está hecha de malla negra a cuadros de 10 cm. por lado.
- 2.2. Dos bandas blancas (bandas laterales) son atadas verticalmente a la red y ubicadas directamente sobre cada línea lateral, estas miden 5 cm. de ancho y 1 m. de largo y son consideradas parte de la red.
- 2.3. La antena es una varilla flexible de 1.80 m. de largo y 10mm. De diámetro, está hecha de fibra de vidrio o material similar. Dos antenas se fijan en los costados opuestos a la red, en la orilla exterior de cada banda lateral, los 80 cm. superiores de cada antena se extienden

sobre la red y están marcados por franjas de 10 cm. de ancho en colores que hagan contraste, de preferencia rojo y blanco, las antenas son consideradas como parte de la red y limitan lateralmente el espacio de cruce del balón.

- 2.4. Los postes que sostienen la red están ubicados a una distancia de 1 m. a 1.5 m. fuera de las líneas laterales y tienen una altura de 2.55 m. y preferiblemente son ajustables. Los postes deben ser redondos y pulidos, fijados al piso sin cables, toda instalación que represente peligro y obstáculo debe ser suprimido.

Artículo 3. Balón.

3.1. El balón deberá ser esférico, preferentemente de piel y con cámara de hule. Sus medidas son:

<i>Circunferencia:</i>	62 cm. (+ - 1 cm.).
<i>Peso:</i>	220 gr. + - 10 gr.
<i>Presión interior:</i>	0.20-0.22 kg. /cm. (3 libras).

- 3.2. Sistema de tres balones: para la etapa Nacional deben utilizarse 3 balones, en este caso deben emplearse 6 recoge balones, ubicados en cada esquina de la zona libre y detrás de cada árbitro.
- 3.3. La uniformidad de los balones a utilizarse en un partido deben tener las mismas características respecto a circunferencia, presión, peso, tipo, color, etc.

Capítulo II: Participantes.

Artículo 4. Equipos.

- 4.1. Un equipo se compone obligatoriamente de 12 jugadores, 1 entrenador y 1 asistente de entrenador. Número de jugadores 6 vs. 6. Cualquier jugador sin importar su posición podrá acomodar (con voleo o golpe bajo). No existe la posición fija. Cualquiera de los jugadores es el capitán del equipo, condición que será indicada en la hoja de anotación. Sólo los jugadores registrados en la hoja de anotación pueden ingresar al campo y participar en el partido. Una vez que el entrenador y el capitán del equipo hayan firmado la hoja de anotación, los jugadores registrados no pueden ser cambiados.
- 4.2. Los jugadores que no están jugando deben sentarse en la banca de su equipo o colocarse en el área de calentamiento del lado de su campo de juego, el entrenador y otros miembros del equipo deben sentarse en su banca, pero pueden abandonarla temporalmente. Las bancas de los equipos están ubicadas al lado de la mesa del anotador, Fuera de la zona libre. Sólo los miembros del equipo pueden sentarse en la banca durante el partido y participar en la sesión de calentamiento.

Los jugadores que no se encuentran jugando podrán calentar sin balón como sigue: **a)** Durante el partido, en las áreas de calentamiento.

b) Durante los tiempos de descanso, en las zonas libres detrás de la cancha de juego.

c) Durante los intervalos entre sets, los jugadores pueden calentar en la zona libre empleando los balones.

4.3. La indumentaria de un jugador consiste de una camiseta, pantalón corto, medias (UNIFORMES EN ALTURA Y COLOR) y zapatos deportivos.

El color y diseño de la camiseta, pantalón corto y medias debe ser uniforme.

Las camisetas de los jugadores deben estar numeradas del 1 al 18. El número debe estar ubicado al **centro** de la parte delantera y posterior de la camiseta. El color y brillo de los números debe contrastar con el color y brillo de las camisetas y los 12 jugadores deberán presentarlo del mismo color y tono. El número debe tener un mínimo de 10 cm. de alto en la parte delantera y 15 cm. de alto en la parte posterior. (El número en el short o licra es opcional, no obligatorio, pero si presenta número debe coincidir con el de la playera y todo el equipo deberá presentarlo).

El capitán del equipo debe tener en su camiseta **una franja** ubicada debajo del número que lleva en la parte delantera (puede ser impresa, cosida o pegada).

No estará permitido presentar números pintados, tachados o remendados.

Está prohibido usar uniformes de un color diferente al de otros jugadores del mismo equipo y/o sin número oficial.

En caso de no cumplir con estas especificaciones no podrá jugar el equipo y pierde el partido con un resultado de 0-2 para el partido y 0-25 para cada set. En caso de que se inicie el encuentro, en el momento de que se percaten de ésta situación se detendrá el encuentro y se aplica lo antes mencionado.

4.4. El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores:

a) Jugar descalzos.

b) Cambiar los uniformes sudados entre sets o después de una sustitución, a condición de que el color, diseño y número de los nuevos uniformes sean los mismos.

c) Jugar con ropa de abrigo en clima frío, siempre que sean del mismo color y diseño para todo equipo y estar enumerados.

4.5. Está prohibido usar objetos que puedan causar lesiones o proporcionar una ventaja al jugador. Los jugadores podrán usar lentes a su propio riesgo.

Artículo 5. Responsables del Equipo.

5.1. El entrenador es responsable por la conducta y disciplina de los miembros de su equipo.

5.2. ANTES DEL PARTIDO, el capitán del equipo firma la hoja de anotación y representa a su equipo en el sorteo.

Durante el partido y mientras se encuentre en la cancha de juego, el capitán del equipo es el capitán del juego. Cuando el capitán del equipo no se encuentra en la cancha de juego, el entrenador o él mismo debe designar a otro jugador presente en la cancha, para que asuma el papel de capitán de juego. Éste mantiene sus responsabilidades hasta que sea sustituido, retorne el capitán del equipo, o finalice el set.

Cuando el balón se encuentra fuera de juego, sólo el capitán está autorizado para hablar con los árbitros para solicitar tiempos de descanso y/o sustituciones.

AL FINAL DEL PARTIDO, el capitán del equipo agradece a los árbitros y firma la hoja de anotación para ratificar el resultado.

Si él/ella (o el sustituto de capitán del juego) expresó previamente un desacuerdo al primer árbitro, ese desacuerdo puede ser confirmado y registrado en la hoja de anotación como una protesta oficial.

- 5.3. Durante el partido, el (la) entrenador (a) dirige a su equipo desde fuera de la cancha de juego. Selecciona la formación inicial, sus sustituciones y solicita tiempos de descanso para dar instrucciones. En estas funciones su contacto oficial es el segundo árbitro.

ANTES DEL PARTIDO, el (la) entrenador (a) registra o verifica los nombres y número de sus jugadores en la hoja de anotación, para luego firmarla.

DURANTE EL PARTIDO, el (la) entrenador (a):

- a) Antes de cada set entrega al anotador o al segundo árbitro la ficha de posiciones debidamente llenada y firmada.
 - b) Se sienta en la banca de su equipo, pero puede abandonarla temporalmente.
 - c) Solicita los tiempos de descanso y sustituciones.
 - d) Puede al igual que a los otros miembros del equipo, dar instrucciones a los jugadores que están en la cancha de juego. El (la) entrenador (a) puede dar estas instrucciones mientras está parado o caminando dentro de la zona libre, frente a la banca de su equipo desde la extensión de la línea de ataque hasta el área de calentamiento, sin perturbar o demorar el juego.
- 5.4. El asistente del entrenador se sienta en la banca del equipo pero no tiene derecho a intervenir en el partido.

En caso que el entrenador deba abandonar a su equipo, el asistente del entrenador puede asumir sus funciones a solicitud del capitán del juego y con la autorización del primer árbitro.

Capítulo III: Formato de Juego.

Artículo 6. Para Anotar un Punto, Ganar un Set y el Partido.

- 6.1. Un equipo anota un punto cuando:
- a) El balón toca con éxito el campo de juego del equipo oponente.
 - b) El equipo oponente comete una falta.
 - c) El equipo oponente recibe un castigo.

Falta de juego. Siempre que el equipo cometa una acción contraria a estas reglas o las viole de algún modo, el árbitro hace sonar su silbato anunciando una falta de juego. Los árbitros juzgan la falta y determinan la penalización a estas reglas.

Si dos o más faltas son cometidas sucesivamente, se cuenta sólo la primera.

Consecuencias de ganar una jugada. Una jugada es la secuencia de acciones de juego desde el momento del golpe del saque por el sacador hasta que el balón queda fuera de juego.

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

Si el equipo que recibe gana la jugada, anota un punto y debe sacar a continuación.

- 6.2. Un set (excepto el decisivo tercer set) es ganado por el equipo que primero anota 25 puntos con ventaja mínima de dos puntos. En caso de empate 24-24 el juego continúa hasta conseguir una ventaja de dos puntos (25-23, 28-26,...), no hay límite de puntos.
- 6.3. El sistema de puntuación del partido será a ganar dos de tres sets de 25 puntos con anotación corrida y en caso de tener que jugar un tercer set será a 15 puntos. Los sets siempre deberán terminar con diferencia mínima de dos puntos.
- 6.4. Si un equipo se rehúsa a jugar después de haber sido convocado para ello, éste es declarado ausente y pierde el partido con un resultado de 0-2 para el partido y 0-25 para cada set.
- 6.5. Un equipo que sin causa justificada, no se presenta a tiempo en la cancha de juego es declarado ausente con resultado de 0-2 para el partido y 0-25 para cada set.
- 6.6. Un equipo que es declarado INCOMPLETO para el set o para el partido, pierde el set o el partido.
Al equipo adversario se le otorgan los puntos y los sets necesarios para ganar el set o el partido.
El equipo incompleto mantiene sus puntos y sets.
- 6.7. Un equipo que no presenta uniforme de acuerdo a la regla 4.3 será declarado INCOMPLETO y pierde el partido con un resultado de 0-2 para el partido y 0-25 para cada set.

Artículo 7. Estructura del Juego.

Alinearán en el primer set 6 jugadores, los cuales no podrán ser sustituidos (sólo sustitución excepcional); en el segundo set otros 6 jugadores diferentes.

Cuando un equipo se vea mermado durante el desarrollo de un partido por lesiones de sus jugadores, podrá realizar sustituciones excepcionales.

- 7.1. Antes del partido, el primer árbitro lleva a cabo un sorteo para decidir ya sea el primer saque o lado de la cancha de juego para el primer set. Si se juega un set decisivo, se llevará a cabo un nuevo sorteo.
El sorteo se realiza en presencia de los dos capitanes de equipo. El ganador del sorteo escoge, ya sea el derecho al servicio o a recibir el saque, o el lado de la cancha. El perdedor toma la otra alternativa.
- 7.2. Antes del partido, si los equipos tuvieron previamente un campo de juego a su disposición, cada equipo tendrá un período de calentamiento en la red de 3 minutos; si no, se les otorgarán 5 minutos a cada equipo.
Si ambos capitanes acuerdan calentar juntos en la red, los equipos pueden hacerlo por 6 o 10 minutos.
En caso de calentamientos consecutivos, el equipo que tiene el primer saque toma el primer turno en la red.
- 7.3. Deberá haber siempre 6 jugadores en la cancha de juego por equipo.

La formación inicial del equipo indica el orden de rotación de los jugadores en la cancha. Este orden deberá mantenerse durante todo el set.

Antes de comenzar cada set, el entrenador debe presentar la formación inicial de su equipo en la ficha de posiciones. La ficha es entregada debidamente llenada y firmada al segundo árbitro o al anotador.

Los jugadores que no aparecen en la formación inicial del primer set son los jugadores para el segundo set y en caso de un tercer set, alinearán los jugadores que el entrenador determine. Una vez que la ficha de posiciones ha sido entregada al segundo árbitro o al anotador, no podrá ser autorizado ningún cambio de posición o jugador.

Cuando se descubre una discrepancia entre la posición de los jugadores en la cancha y la ficha de posiciones, antes de comenzar el set, la posición de los jugadores debe ser rectificadas de acuerdo a lo que figura en la ficha de posiciones. No habrá sanciones.

Cuando, antes de empezar el set, se descubre que un jugador en la cancha no está inscrito en la ficha de posiciones de ese set, este jugador debe ser remplazado de acuerdo a la ficha de posiciones. No habrá sanciones.

7.4. En el momento en que el balón es golpeado por el jugador que saca, cada equipo debe estar ubicado dentro de su propio campo de acuerdo al orden de rotación (excepto el jugador que saca).

Las posiciones de los jugadores son numeradas como sigue:

- Los tres jugadores colocados frente a la red son delanteros y ocupan las posiciones 4 (delantero izquierdo), 3 (delantero centro) y 2 (delantero derecho).
- Los otros tres son jugadores zagueros y ocupan las posiciones 5 (zaguero izquierdo), 6 (zaguero centro) y 1 (zaguero derecho).

Cada jugador zaguero debe estar situado más lejos de la red que su delantero respectivo.

Los jugadores delanteros y los jugadores zagueros, deben estar situados lateralmente en el orden indicado.

La posición de los jugadores es determinada y controlada de acuerdo a la posición de sus pies en contacto con el piso como a continuación se indica:

- Cada jugador delantero deberá tener por lo menos una parte del pie más cerca de la línea central que los pies de su zaguero correspondiente.
- Cada jugador lateral derecho (o izquierdo) deberá tener por lo menos una parte del pie más cerca de la línea lateral derecha (izquierda) que los pies del jugador central de su línea.

7.5. El equipo comete una falta de posición, si algún jugador no está en su posición correcta en el momento en que el balón es golpeado por el jugador que saca.

Si el jugador que saca comete una falta de saque en la ejecución del mismo, su falta prevalece sobre una falta de posición.

Si el saque se convierte en falta después de golpeado el balón, en este caso se tomará en cuenta la falta de posición.

Una falta de posición conlleva a las siguientes consecuencias:

- El equipo es sancionado con la pérdida de la jugada.
- La posición de los jugadores es rectificadas.

7.6. El orden de la rotación es determinado por la formación inicial de los equipos y controlado con el orden del saque y la posición de los jugadores durante el set.

Cuando el equipo receptor gana el derecho al saque, sus jugadores rotan una posición en dirección de las manecillas del reloj: el jugador en posición 2 rota hacia la posición 1 para sacar. El jugador en posición 1 rota hacia la posición 6, y así sucesivamente.

7.7. Una falta de rotación es cometida cuando el saque no es efectuado de acuerdo al orden de rotación. Esto conlleva a las siguientes consecuencias:

- El equipo es sancionado con la pérdida de la jugada. □ El orden de rotación de los jugadores es rectificado.

Adicionalmente, el anotador deberá determinar el momento preciso en que se cometió la falta y todos los puntos marcados desde ese instante por el equipo infractor deben de ser anulados. Los puntos marcados del oponente se mantienen como válidos.

Si el momento de la falta no puede ser determinado, no se cancela ningún punto y la pérdida de la jugada es la única sanción.

Artículo 8. Sustitución de Jugadores.

La sustitución es el acto por el cual un jugador, después de haber sido registrado por el anotador, entra al juego a ocupar la posición de otro jugador, que debe abandonar la cancha. La sustitución requiere la autorización del árbitro.

8.1. En éste caso no se permiten sustituciones regulares en el primero y segundo set, sólo excepcionales en caso de lesión o enfermedad. En el tercer set, 6 sustituciones es el máximo permitido por equipo, y uno o más jugadores pueden ser sustituidos al mismo tiempo.

En el tercer set, un jugador de la formación inicial puede salir del juego y reingresar, pero sólo una vez durante el set y sólo a su posición previa en la formación inicial.

Un jugador sustituto puede entrar al juego en el lugar de un jugador de la formación inicial, pero sólo una vez en el set y el/ella sólo podrá ser remplazado por el jugador a quien el/ella reemplazó.

8.2. Un jugador lesionado, que no puede continuar jugando, deberá ser sustituido legalmente. Si esto no es posible, el equipo está en derecho de hacer una sustitución excepcional, por lesión o enfermedad propia de su edad, y durante el primero y segundo set se procederá de la siguiente manera:

El jugador lesionado deberá ser sustituido por uno de los seis jugadores (as), que se encuentran en la banca bajo un sorteo dirigido por el primer árbitro. El jugador lesionado no puede regresar al partido; sin embargo el equipo contrario tendrá como opción el derecho de realizar una sustitución excepcional bajo el mismo sistema de un sorteo dirigido por el primer árbitro.

8.3. Un jugador expulsado o descalificado debe ser remplazado a través de una sustitución legal. Si esto no es posible, el equipo es declarado INCOMPLETO.

8.4. Una sustitución es ilegal si excede el límite indicado en la regla 8.1. (excepto el caso de la regla

8.2.).

Cuando un equipo ha realizado una sustitución ilegal y el juego ha sido reanudado, se procederá a aplicar lo siguiente:

- El equipo es sancionado con la pérdida de la jugada.
- La sustitución es rectificadora.
- Los puntos anotados por el equipo en falta desde el momento en que la falta fue cometida deben ser anulados. Los puntos del adversario se mantienen como válidos.

Capítulo IV: Acciones de Juego.

Artículo 9. Situaciones de Juego.

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

9.2. El balón está fuera de juego en el momento en que la falta cometida es cobrada por uno de los árbitros; en ausencia de una falta, en el momento que suena el silbato.

El balón está “dentro” cuando toca el piso en la cancha de juego (incluyendo las líneas demarcatorias).

9.4. El balón está “fuera” cuando:

- a) La parte del balón que toca el piso está completamente fuera de las líneas demarcatorias.
- b) Toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona que no toma parte del juego.
- c) Toca la antena, cuerdas, postes o la red misma fuera de las bandas laterales.
- d) Pasa el plano vertical de la red completa o parcialmente por fuera del espacio de cruce (excepto en el caso de la regla 11.1.).
- e) Cruza completamente el espacio inferior por debajo de la red.

Artículo 10. Contacto con el Balón.

Cada equipo debe jugar dentro de su propia área y espacio de juego (excepto regla 11.1.). Sin embargo, el balón puede ser recuperado más allá de la zona libre.

10.1. Cada equipo tiene derecho a un máximo de tres toques (además del bloqueo, regla 15.4.) y un mínimo de un toque para devolver el balón. Si más toques son usados, el equipo comete falta de CUATRO TOQUES.

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

Un jugador no puede tocar el balón dos veces consecutivamente (excepto reglas 10.2. y 15.4.).

Dos o tres jugadores pueden tocar el balón al mismo tiempo.

Cuando dos (o tres) compañeros del equipo tocan el balón simultáneamente, se cuenta como dos (o tres) toques (con excepción del bloqueo). Si ellos alcanzan el balón pero sólo uno de ellos lo toca, se cuenta como un toque. Un choque de jugadores no constituye falta.

Cuando dos oponentes tocan el balón simultáneamente por sobre la red y el balón sigue en juego, el equipo receptor del balón tiene derecho a tres toques. Si dicho balón sale “fuera” la falta es del equipo que está del lado contrario.

Dentro del área de juego, no es permitido que un jugador se apoye en un compañero de equipo o en cualquier estructura u objeto para alcanzar el balón. Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta (tocar la red o cruzar la línea central, etc.) puede ser detenido o empujado hacia atrás por un compañero.

- 10.2.** El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo. Debe ser tocado, no retenido, sostenido ni atrapado y/o lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección. **Existe una flexibilidad en el contacto del acomodador de manos hacia arriba con dedos (voleo), al momento del golpe de acomodo.**

El balón puede tocar varias partes del cuerpo, con tal que los contactos ocurran simultáneamente. Excepciones:

- a) En el bloqueo, contactos consecutivos pueden ser hechos por uno o más bloqueadores, siempre que los contactos ocurran durante una sola acción.
- b) En el primer toque de un equipo, el balón puede tocar varias partes del cuerpo consecutivamente, siempre que los contactos ocurran durante una sola acción.

- 10.3.** Faltas en el toque del balón:

- a) CUATRO TOQUES: un equipo toca cuatro veces antes de devolverlo.
- b) TOQUE CON APOYO EXTERNO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto dentro del área de juego para alcanzar el balón.
- c) RETENCIÓN: un jugador no golpea el balón limpiamente, y el balón es retenido y/o lanzado.
- d) DOBLE GOLPE: un jugador toca el balón dos veces sucesivas, o el balón toca sucesivamente varias partes de su cuerpo.

Artículo 11. Balón en la Red.

- 11.1.** El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red dentro del espacio de cruce.

El espacio del cruce es la parte del plano vertical delimitada como sigue:

- Abajo, por el borde superior de la red.
- A los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria.
- Arriba, por el techo.
- El balón que cruce total o parcialmente el plano de la red hacia zona libre del oponente a través del espacio externo, podrá ser retornado y considerado dentro de los toques del equipo siempre que:
 - El campo contrario no sea tocado por el jugador.
 - El balón al ser devuelto, vuelva a cruzar el plano de la red a través del espacio externo por el mismo lado del campo. El equipo contrario no puede impedir la acción.

- 11.2.** Mientras cruza la red, el balón puede tocarla, hasta en el servicio.

- 11.3.** Un balón enviado a la red puede ser recuperado dentro del límite de tres toques del equipo. Si el balón rompe las mallas de la red o la hace caer al suelo, se anula la jugada y ésta se repite.

Artículo 12. Jugador en la Red.

- 12.1.** Durante el bloqueo, el bloqueador puede tocar el balón por encima de la red, a condición que no interfiera con el juego del oponente antes o durante su último golpe de ataque (regla 15.3.). Es permitido que un jugador pase su mano por encima de la red después del golpe de ataque, a condición que el contacto sea realizado dentro de su espacio de juego.
- 12.2.** Está permitido penetrar en el espacio del adversario debajo de la red, siempre que esta acción no interfiera con el juego del oponente.
Está permitido tocar el campo contrario con el/los pie (s) o mano (s) siempre que alguna parte del (los) pie (s) o mano (s) que penetra (n), permanezca (n) ya sea en contacto o directamente sobre la línea central.
Está prohibido tocar el campo contrario con cualquier otra parte del cuerpo.
Un jugador puede penetrar al campo contrario después que el balón está fuera de juego. Un jugador puede penetrar a la zona libre del oponente a condición de que no interfiera con la acción del equipo contrario.
- 12.3.** El contacto con la red o la antena no es falta, excepto cuando el jugador las toque durante la acción de jugar el balón o ello interfiera con el juego.
Una vez que el jugador golpeó el balón, éste puede tocar los postes, cuerdas o cualquier objeto fuera de la longitud total de la red, siempre que ello no interfiera con el juego.
Cuando el balón es dirigido contra la red y ocasiona que ésta toque al adversario, no hay falta cometida.
- 12.4.** Faltas del jugador en la red cuando:
- Un jugador toca el balón o a un oponente en el espacio contrario, antes o durante el golpe de ataque del oponente.
 - Un jugador penetra dentro del espacio del oponente debajo de la red interfiriendo con la acción de éste.
 - Un jugador penetra dentro del campo contrario.
 - Un jugador toca la red o la antena durante su acción de jugar el balón o interfiere con el juego.

Artículo 13. Saque.

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

- 13.1.** El primer saque del primer set, así como el set decisivo (tercero) es ejecutado por el equipo determinado por el sorteo. Los otros sets serán iniciados con el saque del equipo que no efectuó el primer saque del set anterior.
- 13.2.** Los jugadores deben seguir el orden de saque registrado en la ficha de posiciones. Después del primer saque en un set, el jugador que saca se determina como sigue:
- Cuando el equipo que hizo el saque gana la jugada, el jugador que sacó antes, vuelve a sacar.
 - Cuando el equipo receptor gana la jugada, obtiene el derecho de saque y rota antes de hacerlo.
- 13.3.** El primer árbitro autoriza el saque después de haber verificado que ambos equipos están listos para jugar y que el encargado del saque está en posesión del balón.

El saque es libre y el balón debe ser golpeado con una mano o con cualquier parte del brazo después de ser lanzado al aire o soltado de la (s) mano (s).

Sólo se permite lanzar o soltar el balón una vez. Se permite movimientos del balón en las manos.

Al momento de golpear el balón o saltar para un saque remate, el jugador que saca no debe tocar la cancha (incluida la línea de fondo) ni el terreno fuera de la zona de servicio.

Después de golpear el balón, puede caer fuera de la zona de saque o dentro del campo.

El jugador que saca debe golpear el balón dentro de los 8 segundos siguientes contados al toque del silbato del primer árbitro. Un saque efectuado antes del toque del silbato del árbitro es anulado y debe repetirse.

- 13.5.** Los jugadores del equipo que saca no deben, mediante PANTALLA individual o colectiva, impedir a su oponente, ver al jugador que saca, o la trayectoria del balón.

Un jugador o grupo de jugadores del equipo que saca, realiza una pantalla si mueve los brazos, se coloca de espalda a la red, salta o se desplaza lateralmente, durante la ejecución del saque, o se para agrupado.

- 13.6.** Faltas cometidas durante el saque. Las siguientes faltas conducen a un cambio de saque, aún si el oponente está fuera de posición. Cuando el jugador que saca:
- a)** Viola el orden al saque (regla 13.2).
 - b)** No ejecuta el saque apropiadamente (regla 13.4).
 - c)** Infringe la tentativa de saque.

Faltas después del saque. Después que el saque ha sido correctamente golpeado, el saque puede convertirse en falta (excepto cuando un jugador está fuera de posición) si el balón:

- a)** Toca a un jugador de su equipo o cruza el plano vertical de la red completamente fuera del espacio de cruce.
- b)** Cae "fuera".
- c)** Pasa sobre la pantalla (regla 13.5.).

- 13.7.** Si el jugador que saca comete una falta en el momento del saque (ejecución incorrecta, orden de rotación equivocada, etc.) y el oponente está fuera de posición, la falta de saque es la penalizada.

Por otro lado, si la ejecución del saque ha sido correcta, pero en las acciones subsiguientes al saque se comete falta (cae fuera, pantalla, etc.) la falta de posición que tuvo primero será penalizada.

Artículo 14. Golpe de Ataque.

- 14.1.** Todas las acciones que dirigen el balón hacia los oponentes, con excepto del saque y el bloqueo, son considerados como golpes de ataque.

Durante un golpe de ataque, remate de clavada, no se permite:

- a)** Toque de balón con la yema de los dedos (dejada).
- b)** Retener o lanzar el balón.

El golpe de ataque se completa en el momento que el balón cruza completamente el plano vertical de la red o es tocado por un oponente.

14.2. El balón puede estar a cualquier altura, siempre que el contacto con el balón sea hecho dentro de su propio espacio de juego.

Un jugador zaguero puede completar un golpe de ataque desde cualquier altura detrás de la zona de ataque y:

a) Al momento del impulso, su (s) pie (s) no debe (n) haber tocado ni cruzado sobre la línea de ataque.

b) Después de golpear el balón, el jugador puede caer dentro de la zona de ataque.

Un jugador zaguero también puede completar un golpe de ataque (de voleo o antebrazos) desde la zona de ataque, si al momento del contacto del balón se encuentra debajo del borde superior de la red.

No está permitido que ningún jugador complete un golpe de ataque sobre el saque del oponente, cuando el balón está en la zona de ataque y enteramente sobre el borde superior de la red.

14.3. Faltas en el golpe de ataque:

a) Un jugador golpea el balón dentro del espacio de juego del equipo contrario.

b) Un jugador envía el balón "fuera".

c) Un jugador zaguero completa un golpe de ataque desde la zona de ataque, si al momento de golpear el balón está enteramente sobre el borde superior de la red.

d) Un jugador completa un golpe de ataque sobre el saque del oponente, cuando el balón está en la zona de ataque y enteramente sobre el borde superior de la red.

e) Un jugador completa un golpe de ataque con la yema de los dedos (tip, dejadita, etc.).

Artículo 15. Bloqueo.

15.1. El bloqueo es la acción de los jugadores cercanos a la red para interceptar por encima del borde superior de ella, el balón procedente del campo contrario. Solamente los jugadores delanteros están permitidos de completar un bloqueo.

Intento de bloqueo es la acción de bloquear sin tocar el balón. Bloqueo completado es cuando el balón es tocado por el bloqueador. Bloqueo colectivo es ejecutado por dos o tres jugadores colocados uno cerca del otro y se completa cuando uno de ellos toca el balón.

15.2. Toques consecutivos (rápidos y continuos) pueden ser dados por uno o más bloqueadores siempre que ellos ocurran durante una misma acción.

15.3. En el bloqueo, el jugador puede pasar las manos y brazos más allá de la red (bloqueo dentro del espacio adversario), siempre que esta acción no interfiera con el juego del oponente. Por lo tanto, no está permitido tocar el balón más allá de la red hasta que el oponente haya realizado un golpe de ataque.

15.4. Un toque de bloqueo no cuenta como toque de equipo, por consiguiente, después de un toque de bloqueo, el equipo tiene derecho a tres toques para regresar el balón.

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

15.5. Está prohibido bloquear el saque del adversario.

15.6. Son faltas de bloqueo las siguientes acciones:

a) El bloqueador toca el balón en el espacio del oponente, ya sea antes o simultáneamente al golpe de ataque de éste.

b) Un jugador zaguero completa un bloqueo o participa en un bloqueo completado.

- c) Bloquear el saque del adversario.
- d) El balón es enviado “fuera” por el bloqueo.
- e) Bloquear el balón en el espacio adversario por fuera de la antena.

Capítulo V: Interrupciones y Demoras.

Artículo 16. Interrupciones Normales de Juego.

Las interrupciones normales de juego son los TIEMPOS DE DESCANSO y la SUSTITUCIÓN DE JUGADORES.

- 16.1.** Cada equipo tiene derecho a dos tiempos de descanso por set y seis sustituciones de jugadores en el tercer set.
- 16.2.** Las interrupciones pueden ser solicitadas solamente por el entrenador o el capitán del juego. La solicitud es efectuada mostrando la señal correspondiente con la mano, cuando el balón está fuera de juego y antes de que suene el silbato para el saque.
Una solicitud de sustitución antes del inicio del tercer set es permitida, y debe registrarse como una sustitución normal en dicho set.
- 16.3.** La solicitud de uno o dos tiempos de descanso y una solicitud de sustitución de jugadores de cualquiera de los dos equipos, pueden hacerse una después de otra, sin necesidad de reanudar el juego.
Sin embargo, un equipo no está autorizado a realizar solicitudes consecutivas para sustituir jugadores durante la misma interrupción del juego. Dos o más jugadores pueden ser sustituidos durante la misma interrupción.
- 16.4.** Todos los tiempos de descanso duran 30 segundos. Durante todos los tiempos de descanso, los jugadores deben ir hacia la zona libre cerca de su banca.
- 16.5.** Sustitución de jugadores (para limitaciones ver regla 8.1.).
Las sustituciones deben de ser llevadas a cabo dentro de la zona de sustitución.
Una sustitución sólo debe durar el tiempo necesario para registrar la sustitución en la hoja de anotación y permitir la entrada y salida de los jugadores.
Al momento de la solicitud de sustitución, el(los) jugador(es) debe(n) estar listo(s) para ingresar a la cancha, parado(s) cerca de la zona de sustitución. En caso contrario, la sustitución no es concedida y el equipo es sujeto de una sanción por demora. En la etapa Nacional se utilizarán paletas numeradas para facilitar la sustitución.
Si el entrenador intenta hacer más de una sustitución, éste debe señalar el número en el momento de la solicitud. En este caso, las sustituciones deben ser realizadas en forma sucesiva, es decir, una pareja de jugadores después de la otra.
- 16.6.** Es improcedente solicitar una interrupción:
 - a) Durante una jugada o en el momento de, o después de sonar el silbato para la ejecución del saque.
 - b) Por un miembro no autorizado del equipo.
 - c) Para sustituir un jugador antes de reanudarse el juego por otra sustitución previa del mismo equipo.
 - d) Después de haber agotado el número autorizado de tiempos de descanso y de sustitución de jugadores.

Cualquier solicitud improcedente que no afecte o retrase el juego debe ser rechazada.

Artículo 17. Demora de Juego.

17.1. Una acción impropia de un equipo que difiera la reanudación del juego es una demora e incluye, entre otras:

- a) Demorar una sustitución.
- b) Prolongar otras interrupciones, después de haber ordenado la reanudación del juego.
- c) Solicitar una sustitución ilegal.
- d) Repetidas interrupciones por solicitudes improcedentes.
- e) Demorar el juego por un miembro del equipo.

17.2. “*Amonestación por demora*” y “*Penalización por demora*” son sanciones para el equipo.

Las sanciones por demora permanecen en vigencia por el partido completo.

Todas las sanciones por demora, incluyendo las amonestaciones, son registradas en la hoja de anotación.

La primera demora en el partido por un miembro de un equipo es sancionada con “*Amonestación por demora*”. La segunda y siguientes demoras de cualquier tipo por cualquier miembro del mismo equipo en el mismo partido constituye una falta y es (son) sancionada (s) con “*Penalización por demora*”: pérdida de la jugada.

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

Artículo 18. Interrupciones Excepcionales del Partido.

18.1. Lesiones.

Si un accidente grave se produce mientras el balón está en juego, el árbitro debe detener inmediatamente el partido y permitir que ingrese la asistencia médica a la cancha. Luego, la jugada es repetida.

Si un jugador lesionado no puede ser sustituido, legal o excepcionalmente, al jugador se le conceden tres minutos de recuperación, pero sólo una vez al mismo jugador durante el partido. Si el jugador no se recupera, su equipo es declarado INCOMPLETO.

18.2. Interferencia externa.

Si hay cualquier interferencia externa durante el juego, éste debe detenerse y la jugada debe repetirse.

18.3. Interrupciones prolongadas.

Si por circunstancias imprevistas se interrumpe el partido, el primer árbitro, el organizador y el Comité de Control, en caso de haber alguno, deberán decidir las medidas a tomarse para restablecer las condiciones normales.

De ocurrir una o varias interrupciones, éstas no deben de exceder 4 horas en total:

- a) Si el partido se reanuda en la misma cancha de juego, el set interrumpido deberá continuar normalmente con el mismo marcador, jugadores y posiciones. Los sets ya jugados mantendrán sus resultados.

b) Si el partido es reanudado en otra cancha, el set interrumpido es cancelado y repetido con los mismos equipos y las mismas formaciones iniciales. Los sets ya jugados mantendrán sus resultados.

De ocurrir una o varias interrupciones, que excedan 4 horas en total, el partido completo deberá ser repetido. Por ninguna otra circunstancia o situación se repetirá un partido.

Artículo 19. Intervalos y Cambio de Canchas.

19.1. Todos los intervalos entre sets duran tres minutos. Durante este tiempo se realiza el cambio de cancha y se registra la formación de los equipos en la hoja de anotación.

El intervalo entre el segundo y el tercer set puede ser extendido hasta 10 minutos por el órgano competente ante la solicitud del organizador.

19.2. Después de cada set, todos los integrantes de los equipos cambian de cancha, con excepción del set decisivo, donde se deberá realizar sorteo.

En el set decisivo, cuando uno de los equipos alcanza los 8 puntos, los equipos cambian de cancha sin demora y los jugadores mantienen las mismas posiciones; los demás miembros de los equipos cambian de banca. Si el cambio no se realiza cuando el equipo que gana alcanza los 8 puntos, deberá efectuarse tan pronto se descubra el error. El marcador alcanzado al momento de efectuarse el cambio se mantiene igual.

Capítulo VI: Conducta de los Participantes.

20 REQUERIMIENTOS DE CONDUCTA

20.1 CONDUCTA DEPORTIVA

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

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

En caso de duda, pueden pedir una aclaración únicamente a través del capitán en juego.

20.1.3 Los participantes deben evitar acciones o actitudes dirigidas a influenciar las decisiones de los árbitros o encubrir faltas cometidas por su equipo.

20.2 JUEGO LIMPIO

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

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

21 CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES

21.1 CONDUCTA INCORRECTA MENOR

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

Esto se hace en dos pasos:

Paso 1: emitiendo una advertencia verbal, por intermedio del capitán en juego.

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

21.2 CONDUCTA INCORRECTA QUE CONDUCE A SANCIONES

La conducta incorrecta por parte de un miembro del equipo hacia los oficiales, adversarios, compañeros de equipo o espectadores es clasificada en tres categorías de acuerdo a la seriedad de la ofensa.

21.2.1 Conducta grosera: acción contraria a las buenas costumbres o principios morales.

21.2.2 Conducta injuriosa (ofensiva): gestos o palabras difamatorias o insultantes, o cualquier acción que exprese desprecio.

21.2.3 Agresión: ataque físico o conducta agresiva o amenazante.

21.3 ESCALA DE SANCIONES

De acuerdo al juicio del 1er. árbitro y dependiendo del grado de seriedad de la ofensa, las sanciones a aplicarse y que se registran en la hoja del encuentro son: Castigo, Expulsión o Descalificación.

21.3.1 Castigo

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

21.3.2 Expulsión

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

Un entrenador/a expulsado/a pierde su derecho a intervenir en el resto del set y debe permanecer sentado/a en el área de castigo.

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

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

21.3.3.1 Un miembro del equipo que es sancionado con descalificación debe ser sustituido legalmente e inmediatamente si está en el campo de juego y debe abandonar el Área de Control de la Competencia por el resto del partido sin otras consecuencias.

21.3.3.2 El primer ataque físico o intento o amenaza de agresión se sanciona con descalificación sin otras consecuencias.

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

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

21.4 APLICACION DE SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA

- 21.4.1 Todas las sanciones por faltas de conducta son sanciones individuales, tienen validez para todo el partido y se registran en la hoja del encuentro.
- 21.4.2 La repetición de una falta de conducta por el mismo miembro de un equipo en el mismo partido es sancionada progresivamente (el miembro del equipo recibe una sanción mayor por cada falta de conducta sucesiva).
- 21.4.3 Una expulsión o descalificación debida a una conducta injuriosa o agresión no requiere de una sanción previa.

21.5 FALTAS DE CONDUCTA ANTES Y ENTRE SETS

Cualquier falta de conducta que haya ocurrido antes o entre sets se sanciona de acuerdo a la Regla 21.3 y las sanciones se aplican en el set siguiente.

21.6 RESUMEN DE FALTAS DE CONDUCTA Y USO DE TARJETAS

Amonestación: no es sanción Paso 1: advertencia verbal

Paso 2: se muestra tarjeta amarilla

Castigo: es sanción – se muestra tarjeta roja

Expulsión: es sanción – se muestran las tarjetas roja y amarilla juntas

Descalificación: es sanción – se muestran las tarjetas roja y amarilla separadas

SECCIÓN II

LOS ÁRBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y SEÑALES OFICIALES

Artículo 22. Cuerpo Arbitral y Procedimientos.

22.1. El cuerpo arbitral para un partido se compone de los siguientes oficiales: primer árbitro, segundo árbitro, anotador, cuatro (dos) jueces de línea.

Sólo el primer árbitro y el segundo árbitro pueden hacer sonar el silbato durante el partido. El primer árbitro da la señal para el saque que inicia la jugada.

El primer y segundo árbitro indicarán el fin de la jugada, siempre que estén seguros que una falta ha sido cometida y hayan identificado su naturaleza. Pueden hacer sonar el silbato cuando el balón está fuera de juego para indicar que autorizan o rechazan la solicitud de un equipo.

Inmediatamente después de que los árbitros hacen sonar el silbato para dar por terminada la jugada, deben indicarlo con las señales oficiales (regla 27.1.).

Si la falta es pitada por el primer árbitro, indicará lo siguiente:

- El equipo que gana el saque.
- La naturaleza de la falta.
- El jugador que cometió la falta (si es necesario).

El segundo árbitro repetirá las señales hechas por el primer árbitro.

Si la falta es pitada por el segundo árbitro, indicará:

- La naturaleza de la falta.
- El jugador que cometió la falta (si es necesario).
- El equipo que sacará, repitiendo las señales del primer árbitro.

En este caso, el primer árbitro no indicará la falta ni el jugador que la cometió, sólo indicará el equipo que gana el saque.

En caso de una doble falta, ambos árbitros indican:

- La naturaleza de la falta.
- Los jugadores que cometieron la falta (si es necesario).
- El equipo que gana el saque según indique el primer árbitro.

Artículo 23. Primer Árbitro.

23.1. El primer árbitro desempeña sus funciones sentado o de pie en una silla colocada en uno de los extremos de la red. Su vista debe estar aproximadamente a 50 cm. sobre el borde superior la red.

23.2. El primer árbitro dirige el partido desde el principio hasta el final. Tiene autoridad sobre todos los oficiales y miembros de los equipos.

Durante el partido las decisiones del primer árbitro son finales. Tiene autoridad para revocar las decisiones de otros oficiales, si se estima que son equivocadas. Puede incluso reemplazar a un oficial que no esté llevando a cabo sus funciones debidamente.

El primer árbitro controla también el trabajo de los recoge balones, limpiadores de piso y trapeadores.

El primer árbitro tiene el poder de decidir sobre cualquier asunto relacionado con el juego, incluyendo aquello que no está previsto en las reglas.

El primer árbitro no debe permitir ninguna discusión respecto a sus decisiones; sin embargo, a requerimiento del capitán del juego, dará una explicación sobre la aplicación o interpretación de la(s) regla(s) sobre la(s) cual(es) ha basado su decisión. Si el capitán del juego no está de acuerdo con la explicación del primer árbitro y elige protestar contra su decisión, debe reservarse inmediatamente el derecho de anotar dicha protesta oficial al final del partido. El primer árbitro debe autorizar éste derecho del capitán en campo.

El primer árbitro es el responsable de determinar antes y durante el partido si el área de juego, equipamiento y las condiciones reúnen los requerimientos necesarios para el desarrollo del juego.

23.3. Responsabilidades.

Previo al partido. El primer árbitro:

- Inspecciona las condiciones del área de juego, los balones y equipamiento.
- Lleva a cabo el sorteo con los capitanes de los equipos.
- Controla el calentamiento de los equipos.

Durante el partido, sólo el primer árbitro está autorizado a:

- Amonestar a los equipos.
- Sancionar conductas incorrectas y demoras.
- Decidir sobre:
 - a) Las faltas del jugador que saca y las posiciones del equipo al saque, incluidas la pantalla. b) Las faltas en el toque del balón.
 - c) Las faltas por encima de la red y en su parte superior.
 - d) El ataque no permitido del zaguero.
 - e) Un golpe de ataque (clavada) realizado por un jugador sobre un balón que viene de un pase de antebrazos.
 - f) El balón que cruza por debajo del espacio de paso bajo la red.

Al final del encuentro, comprueba y firma el acta de juego.

Artículo 24. Segundo Árbitro.

24.1. El segundo árbitro lleva a cabo sus funciones de pie fuera de la cancha de juego, cerca del poste, del lado opuesto y frente al primer árbitro.

24.2. El segundo árbitro es el asistente del primer árbitro, pero también tiene su propia jurisdicción. Si el primer árbitro no puede continuar su labor, el segundo árbitro puede reemplazar al primer árbitro.

El segundo árbitro también puede, sin pitar, señalar faltas que se cometieron fuera de su jurisdicción, pero no debe insistir sobre ello al primer árbitro.

El segundo árbitro controla el trabajo del anotador. Supervisa a los miembros de los equipos en la banca e informa al primer árbitro de las conductas incorrectas. Controla a los jugadores en el área de calentamiento. Autoriza las interrupciones, controla su duración y rechaza las solicitudes improcedentes. Controla el número de tiempos de descanso y sustituciones utilizadas por cada equipo e informa el segundo tiempo de descanso y la 5ª y 6ª sustitución al primer árbitro y al entrenador respectivo.

En caso de lesión de un jugador, el segundo árbitro autoriza una sustitución excepcional o concede 3 minutos de tiempo para la recuperación.

El segundo árbitro revisa la condición del piso, principalmente en la zona de ataque, verifica también durante el partido, que los balones reúnan completamente las condiciones reglamentarias.

El segundo árbitro supervisa a los miembros de los equipos en las áreas de castigo e informa al primer árbitro de sus conductas incorrectas.

24.3. Responsabilidades.

Al comienzo de cada set, al cambiar de cancha en el set decisivo, y cuando sea necesario, verifica que la posición actual de los jugadores en la cancha corresponda a aquella que está registrada en la ficha de posiciones.

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

- La penetración en el campo contrario y el espacio por debajo de la red.
- Faltas de posición del equipo que recibe.
- La falta al contactar con la parte inferior de la red o con la antena de su lado del campo.
- Cualquier bloqueo de zaguero completado.
- El contacto del balón con un objeto extraño o con el suelo cuando el primer árbitro no está en posición de ver el contacto.

Al final del encuentro firma el acta de juego.

Artículo 25. Anotador.

25.1. El anotador desempeña sus funciones sentado en la mesa del anotador, en el lado opuesto al primer árbitro y frente a éste.

25.2. El anotador lleva el acta del encuentro de acuerdo a las reglas, cooperando con el segundo árbitro. Usa un timbre u otro aparato similar para hacer señales a los árbitros en cumplimiento de sus responsabilidades.

Antes de partido y del set el anotador:

- Registra los datos del encuentro y los equipos, de acuerdo al procedimiento en vigencia y obtiene la firma de los capitanes y entrenadores.
- Registra la formación inicial de cada equipo de acuerdo a las fichas de posiciones.
- Si no recibe con tiempo las fichas de posiciones, notifica inmediatamente este hecho al segundo árbitro.

Durante el encuentro el anotador:

- Registra los puntos anotados y se asegura que el marcador indique el puntaje correcto.
- Controla el orden de saque de cada equipo e indica cualquier error a los árbitros inmediatamente después del golpe de saque.
- Registra los tiempos de descanso y las sustituciones de jugadores, controla su cantidad e informa al segundo árbitro.
- Notifica a los árbitros de una solicitud para interrupción que está fuera de lugar.
- Anuncia a los árbitros el final de los sets, el comienzo y final de los tiempos de descanso y el marcador al alcanzar el octavo punto del set decisivo (tercero).

- Registra cualquier sanción.
- Registra todos los eventos que le indique el segundo árbitro, por ejemplo: sustituciones excepcionales, tiempos de recuperación, interrupciones prolongadas, interferencias externas, etc.

Al finalizar el encuentro, el anotador:

- Registra el resultado final.
- En caso de una protesta, con la autorización previa del primer árbitro, escribe o permite al capitán del equipo escribir en la hoja de anotación un resumen del incidente motivo de la protesta.
- Luego de firmar el acta del encuentro, obtiene la firma de los capitanes de los equipos y luego de los árbitros.

Artículo 26. Jueces de Línea.

26.1. Si se utiliza sólo dos jueces de línea, se colocan en las esquinas del campo más próximas al lado derecho de cada árbitro. Diagonalmente, entre uno y dos metros de la esquina. Cada uno controla tanto la línea de fondo como la línea lateral de su lado.

Para la etapa Nacional, es obligatorio contar con un mínimo de dos jueces de línea. Cuando hay cuatro jueces de línea ellos se ubican en la zona libre de 1 a 3 metros de cada esquina de la cancha sobre la extensión imaginaria de la línea que controla cada uno.

26.2. Los jueces de línea llevan a cabo sus funciones usando un banderín (40 cm. x 40 cm.) para señalar:

- Balón “dentro” y “fuera” cada vez que el balón cae cerca de su (s) línea (s).
- Balón “tocado” por parte del equipo que recibe el balón.
- El balón que toca la antena, el balón que cruza la red por fuera del espacio de paso, etc.
- Cualquier jugador (excepto el jugador que saca) que se encuentra pisando fuera de su campo en el momento del golpe de saque.
- Las faltas de pie del jugador que saca.
- Cualquier contacto con la antena en su lado del campo de cualquier jugador durante su acción de jugar el balón o interferir la jugada.
- El balón que cruza la red por fuera del espacio de paso hacia el campo contrario o tocando la antena de su lado del campo.

26.3. A solicitud del primer árbitro, un juez de línea debe repetir la señal.

Artículo 27. Señales Oficiales.

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

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