



REGLAMENTO GENERAL NEWCOM

Coord. General: **Prof. JOSE CALA** Coord. de Disciplina: **Prof. ARIEL BUTRÓN**

Telef: **388-155319859**

E-mail: **arielbutron@yahoo.com.ar**

1 ORGANIZACIÓN - La organización del evento deportivo, estará a cargo del Gobierno de la Provincia de Jujuy, a través de la Secretaría de Deportes y Recreación, el presente reglamento tiene como finalidad, promover, la práctica deportiva, normar y regular la competencia de las diferentes disciplinas deportivas en las diferentes ramas tanto masculina como femenina y también en diferentes franja de edades y el deporte de inclusión, como así también de los diferentes organismos que intervienen en la preparación y realización de la “cuarta edición de Copa Jujuy/Energía Viva” y facilitar la interpretación a la invitación de estos juegos, apegándose a las reglas generales que rigen en las federaciones internacionales de cada uno de los deportes.

Institución Organizadora: Gobierno de la Provincia

2 FECHAS DE INAUGURACION: .Junio y Julio 2022 .
CIERRE DE LA COMPETENCIA: Octubre 2022.

3 INSCRIPCIONES EN:

VIRTUAL: www.copajujuy.com.ar

A través de la ventana NEWCOM

DOCUMENTACIÓN: EN SUS RESPECTIVOS MUNICIPIOS

DESDE EL DÍA: 9 de Mayo HASTA EL DÍA: 27 de Mayo.

4 FORMULARIO DE INSCRIPCION: C/ institución deberá confirmar participación antes del: **27 DE MAYO DE 2022 (DOCUMENTACIÓN COMPLETA).**

5 REGLAMENTACION DEPORTIVA: Se utilizará el presente Reglamento, como Oficial para esta disciplina.

6 REGLAMENTOS y/o ADAPTACIONES: En las regulaciones de cada disciplina deportiva estarán especificadas las reglas adaptadas, modificaciones, sistema de competencia y su programación.

7 SUPERVISION: todas las competencias deportivas serán supervisadas y controladas por la organización.

8 ARBITROS: los árbitros y jueces de los diferentes torneos serán coordinados con las respectivas federaciones. Oficiales y acreditados.

9 TRIBUNAL DE DISCIPLINA Y FALTAS: La organización nombrará un tribunal, y las decisiones de este tribunal serán inapelables.

10 REGLAMENTACIONES ESPECIALES; en caso de fuerza mayor se comunicará los cambios reglamentarios con 5 días de anticipación

11 .ACEPTACIÓN – Todos los participantes, desde el momento de su integración y actuación en el certamen, aceptan y se comprometen a cumplir todas las previsiones contenidas en el presente Reglamento, como así también en las disposiciones complementarias y toda otra resolución que se dicte de las atribuciones contempladas en el mismo.

12 EXIGENCIA: Los clubes, como jugadores deberán cumplir con requerimientos de publicidad, estática y notas a medios oficiales de la copa, los cuales tendrán prioridad, como así también el uso de pechera o indumentaria proveída por la organización, en los momentos o lugares en los que se le solicite.

13 GÉNERO Y CATEGORÍAS

- Los partidos se disputarán entre equipos **MIXTOS (VARONES Y MUJERES)**
- La categoría participante es **ADULTOS MAYORES, es decir personas nacidas hasta el año 1962, inclusive; es decir, 60 años de edad en adelante, a cumplirse hasta el 31 de diciembre de 2022.**

14 PERSONERÍA JURÍDICA. Todos los equipos deberán representar y/o pertenecer a una de las siguientes Instituciones, debidamente constituidas y con Personería Jurídica:

- Club Deportivo
- Centro Vecinal
- ONG
- Fundaciones
- Asociaciones Civiles
- Municipio – Delegación Municipal – Comisión Municipal
- Otra entidad formalmente constituida

El equipo que clasificara a la Ronda Final, y no contara con el respaldo institucional solicitado previamente: automáticamente representará al municipio al que pertenece, a través de la Municipalidad – Delegación Municipal – Comisión Municipal que corresponda.

15 FORMA DE DISPUTA

1era Fase

La provincia se divide en cinco zonas:

- ZONA LOS VALLES
- ZONA YUNGAS
- ZONA CAPITAL
- ZONA QUEBRADA
- ZONA PUNA

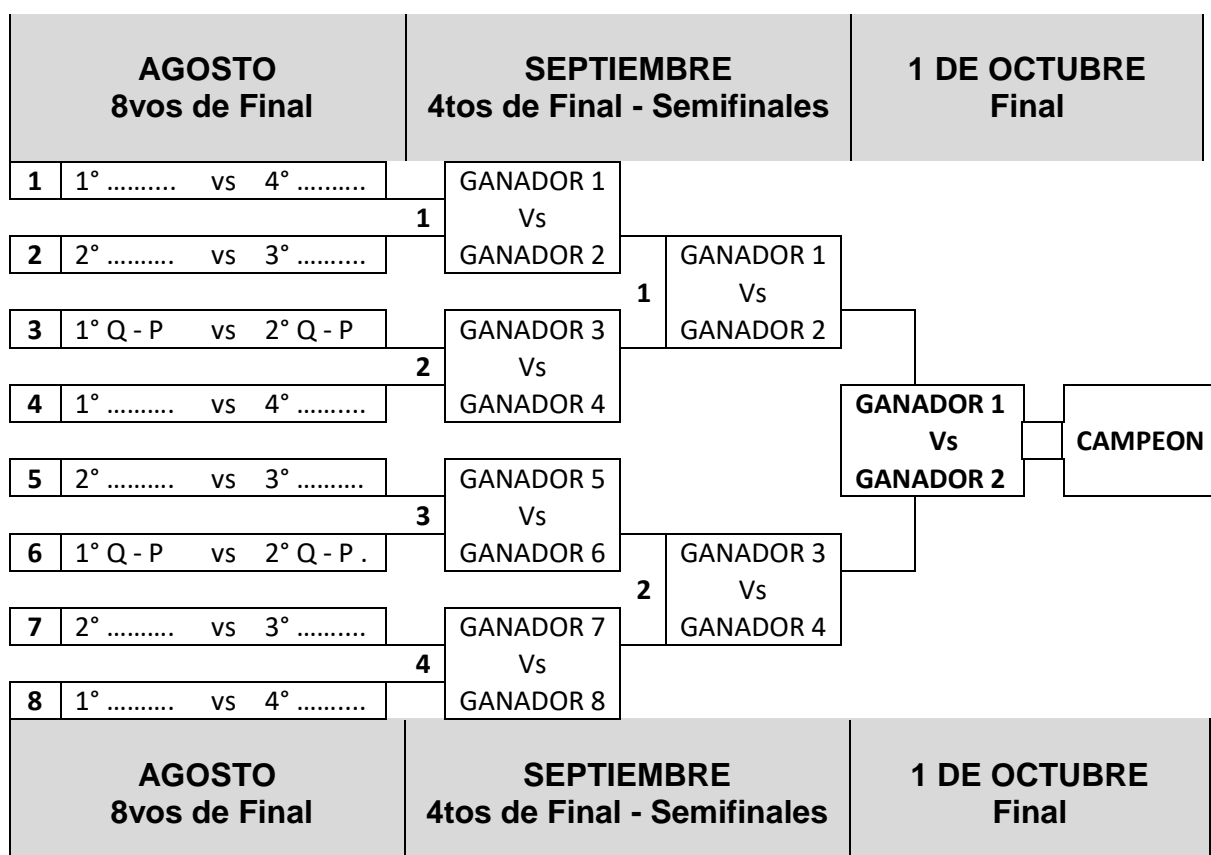
En cada zona jugarán los equipos inscriptos en tiempo y forma. Se jugará bajo el sistema QUE LOS RESPONSABLES DEPORTIVOS DE CADA ZONA CONSIDEREN MAS CONVENIENTE. De cada zona se clasifican a la siguiente ronda, los equipos que más puntaje hayan obtenido durante la primera ronda de clasificación, según la siguiente forma:

- ZONA LOS VALLES → 4 CLASIFICADOS
- ZONA YUNGAS → 4 CLASIFICADOS
- ZONA CAPITAL → 4 CLASIFICADOS
- ZONA QUEBRADA → 2 CLASIFICADOS
- ZONA PUNA → 2 CLASIFICADOS

Fase Final

Los equipos ganadores de cada ronda, clasifican a los 8vos de Final de la Copa Jujuy Newcom. Estos equipos se enfrentan, mediante sorteo, los primeros de una zona versus los cuartos de otra zona; y los segundos de una zona versus los terceros de otra zona, no pudiendo enfrentarse en esta clasificación dos equipos pertenecientes a la misma zona previa de disputas.

Cuadro tentativo de competición de Ronda Final:



Esta 2da Ronda se jugará en estadios a convenir con ambos equipos participantes

SEMIFINAL Y FINAL

Ambas rondas finales, se jugarán en el estadio A DESIGNAR POR LA ORGANIZACIÓN.

16 PARTICIPANTES: Todos los participantes, sin excepción, deben presentar la siguiente documentación:

- Fotocopia de DNI ambas caras
- Fotocopia carnet de vacunación
- Ficha Médica, firmada por profesional médico
- Electrocardiograma y certificado de Aptitud Física, expedido por profesional médico

Al momento de iniciar el partido correspondiente, todos los jugadores sin excepción, deberán acreditar identidad mediante;

- DNI
- PASAPORTE
- DNI A TRAVES DE APLICACIÓN MI ARGENTINA

TODOS LOS INSCRIPTOS EN LA COPA JUJUY 2022 – NEWCOM, ESTÁN AUTORIZANDO AUTOMÁTICAMENTE EL PRESENTE REGLAMENTO DE COMPETENCIA

16.1 Residencia: La residencia de los jugadores de cada equipo, es libre, siempre que la misma sea dentro de los límites de la provincia de Jujuy. **QUEDANDO TOTALMENTE PROHIBIDO LA PARTICIPACIÓN DE JUGADORES DE OTRA PROVINCIA y/o PAÍS, INTEGRAR DOS EQUIPOS DIFERENTES, SEAN O NO ÉSTOS DE LA MISMA REGIÓN, y/o JUGADORES DE OTRA PROVINCIA U OTRO PAÍS.**

PARTE 1 FILOSOFÍA DE LAS REGLAS Y DEL ARBITRAJE

FILOSOFÍA DEL ARBITRAJE

Para ser un buen árbitro no basta con conocer las reglas del juego solamente. Aunque, claro está, nadie puede arbitrar si no conoce las reglas.

Entonces... ¿qué es ser un buen árbitro?

Esto se define con claridad dentro del reglamento de Newcom:

La esencia de un buen árbitro radica en el concepto de imparcialidad y consistencia:

- Ser justo con cada participante
- Ser **visto** como justo por los espectadores

Esto requiere de un gran elemento de confianza – el árbitro debe ser confiable para permitir que los jugadores **entretengan al público y se entretengan**:

- Siendo **preciso** en sus juicios
- Entendiendo por qué está **escrita la regla**
- Siendo un **organizador eficiente**
- Permitiendo el flujo de la competencia y **conduciéndola** hasta el final.
- Siendo un **educador** – utilizando las reglas para castigar la injusticia o amonestar la mala conducta.
- **Promoviendo** el juego – lo cual es, permitir que brillen los elementos **espectaculares** de juego y que los mejores jugadores hagan lo que mejor hacen: **entretener** al público.

En conclusión, se puede decir que un buen árbitro utilizará las reglas para hacer que la competencia sea una experiencia completa para todos los involucrados.

El arbitraje es, ni más ni menos, una actividad humana. Y, como tal, sujeta a los aciertos y errores que cometemos los humanos. En este aspecto, de acuerdo a las condiciones técnicas que tenga el árbitro, será más o menos preciso en sus juicios; lo cual ciertamente es muy importante. Sin embargo, ese es uno y sólo uno de los puntos que hacen a un buen árbitro.

Dominar todos los demás aspectos, y alguna mejora en la precisión también, dependerán de la capacitación constante y el deseo de superación. El buen árbitro será aquel que sepa “tomarle el pulso al partido”; para que el juego sea dinámico y entretenido.

¿Y qué objetivo final persigue entonces el árbitro? El de, una vez finalizado el partido, sentir que ha sido justo, habiendo sido parte importante de un espectáculo donde los protagonistas principales han sido, y siempre deben ser; los jugadores.

PARTE 2 - SECCIÓN I – EL JUEGO

CAPÍTULO 1

INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

CAPÍTULO 1: INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

17 ÁREA DE JUEGO. El área de juego incluye el campo de juego y la zona libre. Debe ser rectangular y simétrica (Diagrama 1A)

17.1 DIMENSIONES. El campo de juego es un rectángulo de 9 por 18 metros, rodeado por una zona libre de un mínimo de 2 metros de ancho en todos sus lados. El espacio libre es el espacio sobre el área de juego, libre de todo obstáculo. El espacio de juego libre debe medir un mínimo de 9 metros de altura medidos desde la superficie de juego.

17.2 SUPERFICIE DE JUEGO

17.2.1 La superficie debe ser plana, horizontal y uniforme. No debe representar ningún peligro de lesión para los jugadores. Se prohíbe jugar en superficies rugosas o resbaladizas.

17.2.2 En canchas cubiertas, la superficie del campo de juego debe ser de color claro.

17.2.3 En canchas al aire libre se autoriza una pendiente de drenaje de cinco milímetros por metro. Se prohíben las líneas de la cancha hechas con materiales sólidos (con excepción de cintas adhesivas).

17.3 LÍNEAS DE LA CANCHA.

17.3.1 Todas las líneas tienen 5 cm de ancho. Deben ser de un color claro y que sea diferente al color de otras líneas que haya pintadas en la superficie. No obstante, la línea que delimita la zona de saque para las mujeres puede (y se recomienda) que sea de un color diferente de las otras líneas.

17.3.2 Líneas de delimitación. Dos líneas laterales y dos líneas finales marcan el campo de juego. Tanto las líneas laterales como las de fondo se trazan en el interior de las dimensiones del campo de juego

17.3.3 Línea central. El eje de la línea central divide la cancha de juego en dos campos iguales de 9 metros por 9 metros cada uno. Sin embargo, se considera que el ancho total de la línea pertenece a ambos campos por igual. Esta línea se extiende debajo de la red, de línea lateral a línea lateral.

17.3.4 Línea de ataque. En cada campo, una línea de ataque, cuyo borde exterior se traza a 3 metros del eje de la línea central; delimita la zona de frente. Las líneas de ataque se prolongan, agregando desde las líneas laterales, cinco líneas de 15 cm de largo por 5 cm de ancho. Entre cada línea lateral y la primera línea, como así también entre línea y línea, hay una separación de 20 cm.

17.3.5 Línea de saque para mujeres. En cada campo, una línea del mismo color de las otras o de color diferente, cuyo borde exterior se traza a 8 metros del eje de la línea central; delimita la zona de saque para mujeres.

17.4 ZONA Y AREAS

17.4.1 Zona de frente. En cada campo, la zona de frente está limitada por el eje de la línea central y el borde exterior de la línea de ataque. Se considera que la zona de frente se extiende más allá de las líneas laterales, hasta el final de la zona libre.

17.4.2 Zona de saque.

17.4.2.1 La zona de saque para varones es un área de 9 metros de ancho detrás de cada línea final, y se extiende hasta el final de la zona libre. Lateralmente está limitada por dos líneas cortas, cada una de 15 cm de longitud, trazadas a 20 cm de la línea final, como una prolongación de las líneas laterales. Ambas líneas cortas están incluidas en el ancho de la zona de saque.

17.4.2.2 La zona de saque para mujeres es un área de 9 metros de ancho detrás de cada línea de saque para mujeres (Regla 1.3.5), y se extiende hasta el final de la zona libre.

17.4.3 Zona de sustitución. La zona de sustitución está limitada por la prolongación de ambas líneas de ataque hasta la mesa del anotador.

17.4.4 Zona de reemplazo del líbero. La zona de reemplazo del líbero es la parte de la zona libre sobre el lado del banco de los equipos, delimitada por la extensión de la línea de ataque y la prolongación imaginaria de la línea final.

17.4.5 Área de calentamiento. Las áreas de calentamiento miden aproximadamente tres metros por tres metros, están ubicadas en ambas esquinas de los bancos, fuera de la zona libre.

17.4.6 Área de castigo. Un área de castigo, que mide aproximadamente un metro por un metro, y está equipada con dos sillas, está ubicada en el área de control afuera de la prolongación de cada línea final. Pueden estar marcadas con líneas rojas de 5 cm de ancho.

17.5 TEMPERATURA

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

17.5.2 La temperatura máxima no debe exceder los 40 °C (104 °F) (No es excluyente)

17.6 ILUMINACIÓN La iluminación sobre el área de juego debe ser de 1000 lux o superior, medidos a un metro sobre la superficie del área de juego. (No es excluyente)

18 RED Y POSTES

18.1 ALTURA DE LA RED.

18.1.1 Ubicada sobre la línea central hay una red, cuyo borde superior se coloca a una altura de 2,43 metros. Categorías Mixto y Masculino.

18.1.2 La altura de la red del femenino es de 2,35 mts.

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

18.2 ESTRUCTURA La red mide 1 metro de ancho, su longitud mínima puede ser 9,50 metros y su máxima 10 metros. El excedente de los 9 metros de ancho (el ancho del campo de juego) se deben repartir simétricamente a cada lado de cada línea lateral. Está hecha de malla negra de cuadro. Cada cuadro mide 10 cm por 10 cm. A lo largo de su borde superior hay una banda horizontal de 7 cm. de ancho, hecha de lona blanca doblada y cosida en toda su extensión. En cada extremo la banda tiene una perforación por la que pasa una cuerda para sujetarla a los postes y mantener su parte superior tensa. Por el interior de esta banda pasa un cable flexible que ajusta la red a los postes y mantiene tensada la parte superior. A lo largo de la parte inferior de la red hay otra banda horizontal, de 5 cm de ancho, de características similares a la banda superior, por cuyo interior se entrelaza una cuerda. Esta cuerda ajusta la red a los postes y mantiene tensada su parte inferior.

18.3 BANDAS LATERALES Dos bandas blancas se ajustan verticalmente en la red y se ubican directamente sobre cada línea lateral. Miden 5 cm. de ancho y 1 metro de largo y se consideran parte de la red.

18.4 ANTENAS Una antena es una varilla flexible, de una longitud de 1,80 metros y un diámetro de 10 mm. Hecha de fibra de vidrio o material similar. Una antena se fija en el borde exterior de cada banda lateral. Las antenas están ubicadas en los lados opuestos de la red. Los 80 cm. superiores de cada antena sobresalen por encima de la red y se marcan con franjas de 10 cm. de colores contrastantes, preferiblemente rojo y blanco. Las antenas se consideran parte de la red y delimitan lateralmente el espacio de paso.

18.5 POSTES

18.5.1 Los postes que sostienen la red se ubican a una distancia de 0,50 a 1 metro hacia fuera de las líneas laterales. Tienen una altura máxima de 2,55 metros y deben ser preferiblemente ajustadas. Se recomienda que estén cubiertos por un protector mullido.

18.5.2 Los postes deben ser redondos y pulidos y se fijan al piso sin cables. Su instalación no debe representar un peligro o significar un obstáculo.

19 BALONES

19.1 CARACTERÍSTICAS. El Balón debe ser esférico, hecho con una cubierta de cuero flexible o cuero sintético, con una cámara de caucho o material similar en su interior. Su color puede ser uniforme y claro, o una combinación de colores, estilo Beach Voley, con mayor agarre y otra similar. Su circunferencia es de 65 a 67 cm. y su peso es de 260 – 280 gramos. Su presión interior debe ser 0,250 a 0,275 kg/cm² (3,55 a 3,90 PSI)

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

CAPÍTULO 2: PARTICIPANTES

20 EQUIPOS

20.1 COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS.

20.1.1 Cada equipo estará integrado por un total de seis jugadores titulares, los cuales deberán ser tres femeninos y tres masculinos. Permittedose inclusive jugar hasta seis femeninos.

4.1.2 Un equipo puede registrar para el torneo una LISTA DE BUENA FE de hasta doce jugadores, y en tal caso decidir jugar sin líbero, o con un líbero - masculino o femenino. Esta Lista de Buena Fe **NO SE PUEDE MODIFICAR BAJO NINGUN CONCEPTO DURANTE LA COMPETENCIA.**

20.1.4 Cuerpo técnico. Puede componerse de los siguientes integrantes Entrenador - Asistente de entrenador

20.1.5 Uno de los jugadores, con excepción del líbero, es el capitán del equipo, quien debe estar indicado en la hoja del encuentro.

20.1.6 Sólo los integrantes del equipo registrados en la hoja del encuentro para el partido, pueden permanecer durante el mismo, en el área de control de la competencia.

20.1.7 Solo los jugadores registrados en la hoja del encuentro pueden entrar al campo y participar del partido. Una vez que el entrenador y el capitán del equipo han firmado la hoja del encuentro, los jugadores registrados no pueden ser cambiados.

20.1.8 Las bancas se ubicarán a los lados de la mesa del anotador, fuera de la zona libre.

20.1.9 En el banco de suplentes, además de los jugadores, podrán estar el entrenador, un asistente y/o un personal médico (doctor o enfermero), el cual no será obligatorio.

20.2 UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS.

20.2.1 Los jugadores que no estén jugando, deben sentarse en la banca de su equipo o estar en su área de calentamiento. El entrenador y los otros miembros del equipo deben permanecer en la banca, pero pueden abandonarla temporalmente (solo el entrenador puede abandonar la banca).

20.2.2 Sólo los miembros del equipo tienen permitido sentarse en la banca durante el partido y participar en la sesión de calentamiento oficial.

20.2.3 Los jugadores que no estén jugando pueden calentar sin balones, de acuerdo a lo siguiente:

20.2.3.1 Durante el juego: en las zonas de calentamiento;

20.2.3.2 Durante los tiempos de descanso; en la zona libre detrás de sus campos de juego.

20.2.3.3 Durante los intervalos entre sets, los jugadores pueden calentar utilizando balones dentro de sus propias zonas libres.

20.3 INDUMENTARIA. La indumentaria de los jugadores consiste en camiseta (el uniforme de juego), pantalón deportivo sin largo definido y zapatos deportivos.

20.3.1 El diseño y color de las camisetas, deben ser uniformes para todo el equipo, excepto para el líbero. Los uniformes deben estar limpios.

20.3.2 Los pantalones deportivos deben ser uniformes en color, no es exigible que todos sean del mismo largo y/o diseño. De igual manera para los calcetines que estén a la vista.

20.3.3 Los zapatos deben ser livianos y flexibles, con suela de goma o caucho, sin tacón. No está permitido jugar descalzo.

20.3.4 Las camisetas de los jugadores deben estar numeradas.

20.3.4.1 Los números deben estar ubicados en las camisetas en el centro, tanto en el pecho como en la espalda. El color y brillo de los números debe contrastar con el color y brillo de las camisetas.

20.3.4.2 Los números deben tener un mínimo de 15 cm de altura en el pecho y un mínimo de 20 cm. de altura en la espalda. La cinta que forma los números debe tener un mínimo de 2 cm. de ancho

20.3.5 El capitán del equipo debe tener en su camiseta una cinta de 8 cm. por 2cm.; subrayando el número del pecho.

20.3.6 Está prohibido usar uniformes de un color diferente al de los otros jugadores, excepto para los líberos y/o sin numeración oficial.

20.4 CAMBIO DE INDUMENTARIA. El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores:

20.4.1 Cambiar uniformes sudados, o manchados, dañados; entre sets o después de una sustitución; a condición que el color, diseño y número del/los nuevos/s uniformes/s sea/n el/los mismo/s.

20.4.2 Jugar con ropas de abrigo en clima frío, siempre que sean del mismo color y mismo diseño para todo el equipo –excepto para los líberos– y estén numeradas de acuerdo a la regla 4.3.4.

20.5 OBJETOS PROHIBIDOS.

20.5.1 Se prohíbe utilizar objetos que puedan causar lesiones o proveer una ventaja artificial para el jugador.

20.5.2 Los jugadores pueden usar anteojos o lentes a su propio riesgo.

20.5.3 Artículos de compresión (auxiliares de protección de lesiones) pueden utilizarse para ayuda y protección.

20.5.4 El uso de guantes no está permitido, salvo que acredite con un certificado médico el motivo de su uso.

21 RESPONSABLES DE LOS EQUIPOS. Tanto el capitán del equipo como el entrenador son responsables por la conducta y disciplina de los miembros del equipo. El líbero no puede ser capitán del equipo ni capitán en juego. Solo los jugadores registrados en la hoja del encuentro pueden entrar al campo y participar del partido. Una vez que el entrenador y el capitán del equipo han firmado la hoja del encuentro, los jugadores registrados no pueden ser cambiados. Los jugadores que no estén jugando, deben sentarse en la banca de su equipo o estar en su área de calentamiento. El entrenador y los otros miembros del equipo deben sentarse en la banca. Las bancas se ubicarán a los lados de la mesa del anotador, fuera de la zona libre. En el banco de suplentes, además de los jugadores, podrán estar el entrenador, un asistente y/o un personal médico (doctor o enfermero), el cual no será obligatorio.

21.1 CAPITÁN.

21.1.1 ANTES DEL PARTIDO, el jugador designado capitán –en adelante “el capitán”- del equipo firma la hoja de anotación (planilla de juego) y representa a su equipo en el sorteo.

21.1.2 DURANTE EL PARTIDO, el capitán del equipo actúa como capitán en juego mientras esté jugando. Cuando el capitán del equipo no se encuentra jugando, el entrenador o el capitán del equipo debe designar a otro jugador en el campo, excepto el líbero, para que asuma el rol de capitán en juego. Este capitán en juego mantendrá sus atribuciones hasta que sea sustituido, retorne el capitán, o el set termine. Cuando el balón está fuera de juego, sólo el capitán en juego está autorizado para hablar con los árbitros:

21.1.2.1 Para pedir una explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas y también para presentar las solicitudes o preguntas de sus compañeros. Si el capitán en juego no está de acuerdo con la explicación del primer árbitro, puede reclamar contra tal decisión e inmediatamente comunicarle al primer árbitro que se reserva el derecho a registrar un reclamo oficial en la hoja del encuentro al finalizar el partido.

21.1.2.2 Para pedir autorización: a) para cambiar parte o toda la indumentaria, b) para verificar las posiciones de los equipos, c) para controlar el piso, la red, los balones, etc.;

21.1.2.3 En ausencia del entrenador, para solicitar tiempos de descanso y sustituciones.

21.1.3 AL FINAL DEL PARTIDO, el capitán del equipo:

21.1.3.1 Saluda a los árbitros y firma la hoja del encuentro para ratificar el resultado.

21.1.3.2 Puede, habiendo sido notificado en su debido momento al primer árbitro, confirmar y registrar en la hoja de anotación un reclamo oficial referente a la aplicación o interpretación de las reglas por parte de los árbitros.

21.2 ENTRENADOR.

21.2.1 A lo largo del encuentro el entrenador conduce el juego desde fuera de la cancha. Selecciona las formaciones iniciales, los sustitutos y pide los tiempos de descanso. En esas funciones, su contacto oficial es el segundo árbitro.

21.2.2 Antes del comienzo del partido, registra o verifica los nombres y los números de sus jugadores en la lista del equipo de la hoja del encuentro, y luego la firma.

21.2.3 Durante el partido, el entrenador:

21.2.3.1 Entrega al segundo árbitro o al anotador -antes del comienzo de cada set- la/s ficha/s de posición/es inicial/es debidamente cumplimentada/s y firmada/s;

21.2.3.2 Se sienta en la banca de su equipo en el lugar más cercano al anotador, pero puede abandonar su ubicación;

21.2.3.3 Solicita tiempos para descanso y sustituciones

21.2.3.4 Puede, al igual que los otros miembros del equipo, dar instrucciones a los jugadores en el campo de juego. El entrenador puede dar estas instrucciones estando parado o caminando en la zona libre frente al banco de su equipo desde la extensión de la línea de ataque hasta el área de calentamiento, sin molestar o demorar el partido.

21.3 ENTRENADOR ASISTENTE.

21.3.1 El entrenador asistente se sienta en la banca del equipo, pero no tiene derecho a intervenir en el partido.

21.3.2 En caso que el entrenador deba dejar su equipo por cualquier razón, inclusive por una sanción, pero excluyendo el ingreso al campo de juego como jugador, un entrenador asistente puede asumir las funciones del entrenador mientras dure la ausencia, una vez que sea confirmado a los árbitros por el capitán en juego.

21.4 DELEGADO DEL EQUIPO. No pueden sentarse en la banca de suplentes. Puede hacerlo en la tribuna y no tiene derecho a intervenir en el juego.

CAPÍTULO 3: FORMATO DEL JUEGO

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

22.1 PARA ANOTAR UN PUNTO.

22.1.1 Punto. Un equipo anota un punto:

22.1.1.1 Por hacer tocar exitosamente el balón en el piso del campo de juego adversario;

22.1.1.2 Cuando el equipo adversario comete una falta;

22.1.1.3 Cuando el equipo adversario recibe un castigo.

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

22.1.2.1 Si dos o más faltas son cometidas sucesivamente, sólo la primera de ellas es tenida en cuenta;

22.1.2.2 Si dos o más faltas son cometidas simultáneamente por jugadores adversarios, se sanciona DOBLE FALTA y se repite la jugada.

22.1.3 Jugada y jugada completada Una jugada es una secuencia de acciones de juego, desde el momento del lanzamiento de saque por el jugador en saque, hasta que el balón queda fuera de juego. Una jugada completada es la secuencia de acciones de juego cuyo resultado es la obtención de un punto. Esto incluye:

- La sanción de un castigo.
- La pérdida del saque por una falta de demora de saque.

22.1.3.1 Si el equipo que está sacando gana una jugada, anota un punto y continúa sacando;

22.1.3.2 Si el equipo que está recibiendo gana una jugada, anota un punto y debe realizar el próximo servicio.

22.2 PARA GANAR UN SET. En el primero y segundo set el ganador es el equipo que llega primero a quince puntos, con una ventaja mínima de dos puntos. En caso de un empate en catorce puntos el juego continúa hasta que un equipo consigue una ventaja de dos puntos (16-14 ó 17-15). Sin embargo, cuando se produzca un empate en diecinueve, resultará ganador del set el primer equipo que llegue a veinte puntos.

22.3 PARA GANAR EL PARTIDO.

22.3.1 El partido es ganado por el equipo que gana dos sets.

22.3.2 En el caso de empate 1-1 en sets, se juega un set decisivo a diez puntos con diferencia mínima de dos puntos. En caso de empate en nueve puntos el juego continúa hasta que un equipo consigue una ventaja de dos puntos (11-9 ó 12-10). Sin embargo, cuando se produzca un empate en catorce, resultará ganador del set – y del partido – el primer equipo que llegue a quince puntos.

22.3.3 NO PRESENTACION Y EQUIPO INCOMPLETO

22.3.4 Si un equipo se niega a jugar después de haber sido convocado para ello, este es declarado ausente y pierde el partido con un resultado 0 – 2 para el juego y 0 – 15 para cada set.

22.3.5 Un equipo que, sin causa justificada, no se presenta a tiempo en la cancha, es declarado ausente con los mismos resultados anteriores.

22.3.6 Un equipo que es declarado INCOMPLETO para el set o para el juego, pierde el set o el juego. Al equipo adversario se le otorgan los puntos o los puntos y set necesarios para ganar el set o el juego. El equipo incompleto mantiene sus puntos y set.

23 ESTRUCTURA DEL JUEGO

23.1 SORTEO. Antes del partido, el primer árbitro realiza un sorteo para determinar a quién le corresponde el primer saque y qué lados de la cancha ocuparán en el primer set. Si se debe jugar un set decisivo –tercer set– deberá realizarse un nuevo sorteo.

23.1.1 El sorteo se realiza en presencia de los dos capitanes de los equipos.

23.1.2 El ganador del sorteo –ya sea al inicio del partido o para jugar un set desempate- elige:

23.1.2.1 Ejecutar o recibir el primer saque del partido o del set decisivo; ó

23.1.2.2 Elegir de qué lado del campo comenzará jugando el partido o el set decisivo. En base a lo decidido por el equipo ganador del sorteo, el equipo perdedor decidirá sobre la alternativa restante.

23.2 SESIÓN DE CALENTAMIENTO OFICIAL.

23.2.1 Antes del comienzo del partido, los equipos tienen derecho a un período de calentamiento oficial simultáneo de cinco minutos en la red. Cuando hagan uso de ese derecho, el campo de juego se divide imaginariamente en dos franjas longitudinales. El equipo que saca ocupa la franja cercana a las bancas de suplentes.

23.2.2 Si alguno de los capitanes solicita calentamientos oficiales en las redes separados (consecutivas), cada equipo dispone de tres minutos.

23.2.3 En el caso de calentamientos oficiales consecutivos, el equipo que ejecutará el primer saque toma el primer turno en la red.

23.3 FORMACIÓN INICIAL DE LOS EQUIPOS. La formación inicial de los equipos indica el orden de rotación de los jugadores en la cancha. Este orden debe mantenerse a lo largo del set.

23.3.1 Debe haber siempre seis jugadores por equipo en juego.

23.3.2 De los seis jugadores en juego, tres deben ser mujeres en la categoría mixta.

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

23.3.4 Los jugadores no incluidos en la formación inicial del set son sustitutos para ese set (excepto los líberos).

23.3.5 Una vez que la ficha de posiciones ha sido entregada al segundo árbitro o al anotador, ningún cambio en la formación inicial puede ser autorizado, sin una sustitución regular.

23.3.6 Las discrepancias entre la posición de los jugadores en la cancha y la que figura en la ficha de posiciones, se resuelven de la siguiente manera:

23.3.6.1 Cuando tal discrepancia se descubre 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 sanción;

23.3.6.2 Cuando, antes del comienzo del set, un jugador en el campo no está registrado en la ficha de posiciones para ese set, ese jugador debe ser reemplazado conforme a la ficha de posiciones. No habrá sanción;

23.3.6.3 No obstante, si el entrenador desea mantener en el campo a los jugadores no registrados en la ficha de posiciones, debe solicitar usando la señal manual correspondiente, las sustituciones regulares las cuales deben ser registradas en la hoja del encuentro. Si una discrepancia entre la posición de los jugadores en el campo y la ficha de posiciones se descubre tarde, el equipo en falta debe colocarse en las posiciones correctas. Todos los puntos anotados por el equipo en falta desde el momento exacto de la falta hasta su descubrimiento, serán cancelados. Los puntos del adversario permanecen válidos y además, recibirá un punto y el derecho al próximo servicio.

23.3.6.4 Si se encuentra un jugador en la cancha que no está registrado en la lista de jugadores, el equipo en falta perderá todos los puntos y/o sets (0-15 ó 0-12 según correspondiera, si fuera necesario) ganados desde el momento en que el jugador no registrado ingresó a la cancha; y tendrá que entregar una nueva ficha de posiciones colocando en la cancha a un jugador registrado, en la posición del jugador no registrado. Los puntos del adversario permanecen válidos y además, recibirá un punto y el derecho al próximo servicio.

23.4 POSICIONES. En el momento que el balón es lanzado por el sacador, cada equipo debe estar ubicado dentro de su propio campo en el orden de rotación (excepto el sacador).

23.4.1 Las posiciones de los jugadores se enumeran de acuerdo a lo siguiente:

23.4.1.1 Los tres jugadores colocados frente a la red son los delanteros y ocupan las posiciones 4 (delantero izquierdo), 3 (delantero centro) y 2 (delantero derecho);

23.4.1.2 Los otros tres son jugadores zagueros y ocupan las posiciones 5 (zaguero izquierdo), 6 (zaguero centro) y 1 (zaguero derecho).

23.4.2 Relación de posición entre jugadores:

23.4.2.1 Cada jugador zaguero debe estar ubicado más lejos de la línea central que su delantero correspondiente;

23.4.2.2 Los jugadores delanteros y los zagueros respectivamente, deben estar ubicados lateralmente en el orden indicado en la regla 23.4.1.

23.4.3 La posición de los jugadores es determinada y controlada de acuerdo a la posición de los pies en contacto con el piso como sigue:

23.4.3.1 Cada jugador delantero debe tener, por lo menos, una parte de su pie más cerca de la línea central que algún pie de su correspondiente jugador zaguero;

23.4.3.2 Cada jugador del lado derecho (izquierdo) debe tener, por lo menos, una parte de su pie más cerca de la línea lateral derecha (izquierda) que los pies de los jugadores centrales de su línea respectiva.

23.4.4 Después del lanzamiento de saque, los jugadores pueden moverse y ocupar cualquier posición en su propio lado del campo de juego y en su zona libre.

23.5 FALTAS DE POSICIÓN.

23.5.1 Un equipo comete falta de posición, si algún jugador no está en posición correcta al momento que el sacador lanza el balón. Cuando un jugador está en la cancha producto de una sustitución ilegal y el juego se reanuda, esto se cuenta como una falta de posición con las consecuencias de una sustitución ilegal.

23.5.2 Si el sacador comete una falta de saque en el momento del lanzamiento de saque, la falta del sacador prevalece sobre la falta de posición.

23.5.3 Si el saque se transforma en falta después del lanzamiento de saque, la falta de posición es la que debe sancionarse.

23.5.4 Una falta de posición conlleva las siguientes consecuencias:

23.5.4.1 El equipo sancionado pierde la jugada, por lo tanto, el adversario gana un punto. A continuación, se procede como indican las reglas 6.1.3.1 y 6.1.3.2.

23.5.4.2 Las posiciones de los jugadores deben rectificarse.

23.6 ROTACIÓN.

23.6.1 El orden de rotación se determina por la formación inicial del equipo y se controla con el orden de saque y las posiciones de los jugadores a lo largo del set.

23.6.2 Cuando el equipo receptor gana el derecho a sacar, sus jugadores deben efectuar una rotación en el sentido de las manecillas del reloj: el jugador de la posición 2 rota a la posición 1 para realizar el saque, el jugador de la posición 1 rota entonces a la posición 6, etc.

23.7. FALTAS DE ROTACIÓN.

23.7.1 Se comete una falta de rotación cuando el SAQUE no es efectuado de acuerdo con el orden de rotación. Esto conduce al siguiente orden de consecuencias:

23.7.1.1. El anotador detiene el juego con el timbre; el equipo receptor gana un punto y el derecho a efectuar próximo saque;

23.7.1.2. Si la falta de rotación se determinara después de haberse completado la jugada, sólo se otorga al equipo receptor un punto independientemente del resultado de la jugada completada.

23.7.1.3. El orden de rotación del equipo en falta debe ser rectificado.

23.7.2 Además, el anotador deberá determinar el momento exacto en que la falta fue cometida y todos los puntos anotados desde ese momento por el equipo infractor deberán ser cancelados. Los puntos del adversario permanecen válidos. Si el momento en que se produjo la falta no puede ser determinado, no habrá cancelación de puntos. La única sanción será otorgar un punto y el saque para el adversario.

CAPÍTULO 4: ACCIONES DE JUEGO

24 SITUACIONES DE JUEGO. POSESION DEL BALON. Solo se permitirá tener posesión del balón durante 4 segundos antes de pasada a un compañero o al campo contrario. Durante ese tiempo no estarán limitados los amagues que realice el jugador. En posesión del balón, solo se permitirá dos pasos de movilidad para realizar cualquier acción (sea un ataque o un pase entre compañeros).

24.1 BALÓN EN JUEGO. El balón está en juego desde el momento del lanzamiento de saque autorizado por el primer árbitro.

24.2 BALÓN FUERA DE JUEGO. El balón está fuera de juego en el momento en que se comete una falta pitada por uno de los árbitros; en ausencia de una falta, está fuera de juego al momento del pitido.

24.3 BALÓN DENTRO. El balón es considerado “dentro”, si al momento del contacto con el piso; una parte del mismo –por mínima que sea– toca el campo de juego. Esto incluye las líneas de delimitación.

24.4 BALÓN FUERA. El balón está “fuera” cuando:

24.4.1 El balón que ha sido enviado a través del espacio de paso, pega en el piso en la zona libre del lado del adversario, y no en el campo de juego.

24.4.2 Toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona que no está en juego;

24.4.3 Toca las antenas, cuerdas, postes, o la propia red fuera de las bandas laterales;

24.4.4 Atraviesa el plano vertical de red completa o parcialmente por fuera del espacio de paso, excepto en el caso de la regla 10.1.2.

24.4.5 Cruza completamente el espacio inferior por debajo de la red.

26 JUEGO CON EL BALÓN Cada equipo debe ejecutar sus acciones dentro de su propio espacio y área de juego (excepto regla 10.1.2.). Sin embargo, el balón puede ser recuperado desde más allá de su propia zona libre.

25.1 TOQUES/PASES POR EQUIPO. Un TOQUE es cualquier contacto con el balón por parte de un jugador en juego. Una ATRAPADA es la acción de agarrar el balón con una mano o con dos manos. Un PASE es la acción de un jugador de lanzar el balón a un compañero; luego de que este ha sido atrapado. Cada equipo tiene derecho a realizar un máximo de tres toques/pases antes de enviar el balón al campo contrario. Si efectúa más de tres toques, o de tres pases, o una combinación de pases y toques que supere los tres contactos; comete la falta de: “CUATRO TOQUES”. AMAGUE Acción de tomar el balón con una o dos manos separar una mano para luego volver a tomar el balón, siempre y cuando no se pierda el contacto con el balón en ningún momento.

25.1.1 TOQUES CONSECUTIVOS. Un jugador no puede golpear el balón dos veces en forma consecutiva. Excepto regla 25.2.3. Un jugador no puede lanzar la pelota y volver a atraparla, o golpearla y luego atraparla.

25.1.2 TOQUES/ATRAPADAS SIMULTÁNEOS/AS. Dos o tres jugadores pueden tocar/atrapar el balón al mismo momento.

25.1.2.1 Cuando dos (tres) compañeros tocan/atrapan el balón simultáneamente se cuentan dos (o tres) toques/atrapadas. Si ellos buscan el balón, pero sólo un jugador lo toca/atrapa, se contabiliza un solo toque/atrapada. El choque de los jugadores entre sí no constituye falta.

25.1.3 TOQUE ASISTIDO. Dentro del área de juego no se permite a un jugador apoyarse en un compañero o en una estructura/objeto con el fin de golpear/atrapar el balón. Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta (tocar la red, cruzar la línea central, etc.) puede ser detenido o rescatado por un compañero de equipo.

25.2 CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE.

25.2.1 El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.

25.2.2 El balón puede ser golpeado o atrapado. Cuando es golpeado puede rebotar en cualquier dirección.

EXCEPCIÓN

25.2.3 Sólo en el/la primer/a toque/atrapada del equipo el balón puede hacer contacto consecutivamente con varias partes del cuerpo, siempre que los contactos sean realizados durante la misma acción.

25.3 FALTAS EN EL TOQUE DE BALÓN O AL ATRAPAR EL BALÓN.

25.3.1 CUATRO TOQUES: un equipo toca/atrapa y pasa el balón cuatro veces antes de regresarlo.

25.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en una estructura/objeto dentro del área de juego, con el propósito de golpear/atrapar el balón

25.3.3 DOBLE TOQUE:

25.3.3.1 Un jugador toca dos veces – o golpea y luego atrapa; o atrapa, lanza y vuelve a atrapar – en dos acciones el balón.

25.3.3.2 El balón proveniente de un pase/golpe de un jugador toca dos veces en forma consecutiva a alguno de sus compañeros de equipo, tanto cuando el balón golpea accidentalmente al jugador; como así también cuando el jugador realiza toques consecutivos en el intento de atrapar el balón.

25.3.3.3 Un jugador con el balón atrapado pierde el contacto con el mismo y luego vuelve a atraparlo.

25.3.3.4 Un jugador con el balón atrapado, durante la acción de amagar; golpea con el balón su propio cuerpo.

25.4 ACCIONES CON EL BALÓN ATRAPADO.

25.4.1 Un jugador que atrapa el balón, dispone de hasta cuatro segundos para desprenderse del mismo.

25.4.2 Durante ese tiempo el jugador puede hacer fintas (amagues) con el balón atrapado. Esto incluye la acción de llevar el balón de una mano a la otra, teniendo en cuenta no violar la regla 9.3.3.3.

25.4.3 Un jugador con el balón atrapado puede caminar hasta dos pasos antes de desprenderse del mismo.

EXCEPCIÓN

25.4.4 Cuando un jugador atrapa el balón que proviene del campo contrario, y en dicha acción pierde la estabilidad; puede dar –con el balón atrapado- la cantidad de pasos que sea necesaria hasta restablecer el equilibrio.

25.5 FALTAS CON EL BALÓN ATRAPADO.

25.5.1 Un jugador que atrapó el balón, demora más de cuatro segundos en desprenderse del mismo.

25.5.2 Un jugador que atrapó el balón, camina más de dos pasos antes de desprenderse del mismo, excepto la regla 9.4.4.

26 BALÓN EN LA RED.

26.1 BALÓN QUE CRUZA LA RED

26.1.1 El balón enviado al campo contrario, debe pasar por encima de la red dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera:

26.1.1.1 Abajo, por el borde inferior de la red;

26.1.1.2 A los lados, por las antenas y sus prolongaciones imaginarias;

26.1.1.3 Arriba, por el techo.

26.1.1.4 La parte del plano vertical que se encuentra delimitado por el borde inferior de la red, la línea central pintada en el piso y la prolongación imaginaria de las antenas, se denomina espacio inferior.

26.1.1.5 La parte del plano vertical que no es parte de la red, ni del espacio de paso, ni del espacio inferior; se denomina espacio exterior.

26.1.2 Un balón que ha cruzado por el espacio exterior hacia la zona libre adversaria, puede ser recuperado dentro de los tres toques/pases del equipo, a condición que:

26.1.2.1 El campo de juego adversario no sea tocado por el jugador;

26.1.2.2 Al ser recuperado, el balón cruce el plano de la red nuevamente por el espacio exterior, del mismo lado de la cancha por donde había cruzado. El equipo adversario no puede interferir la acción.

26.1.3 El balón que se dirige hacia el campo adversario a través del espacio inferior, está en juego hasta el momento que haya cruzado completamente el plano vertical de la red.

26.2 BALÓN QUE TOCA LA RED. Un balón al cruzar al campo contrario por el espacio de paso, puede tocar la red.

26.3 BALÓN EN LA RED.

26.3.1 Un balón que toca la red en el espacio delimitado por las antenas, continúa en juego.

26.3.2 Si el balón rompe la red, o la tira, la jugada se anula y se repite.

27 JUGADOR EN LA RED.

27.1 PENETRACIÓN DEBAJO DE LA RED.

27.1.1 No se permite penetrar en el espacio por debajo de red.

27.1.2 Penetración dentro del campo adversario más allá de la línea central:

27.1.2.1 No está permitido tocar el campo de juego adversario con el/los pie/s siempre que alguna parte del pie/ de los pies que penetra/n permanezca/n en contacto con la línea central; o que la proyección imaginaria de parte de un pie que está flexionado caiga sobre la línea central

27.1.2.2 No está permitido tocar el campo de juego adversario con cualquier parte del cuerpo por encima de los pies, a condición de que ésto no interfiera con el juego del adversario.

27.1.3 Un jugador puede penetrar en el campo de juego adversario una vez que el balón esté fuera de juego.

27.1.4 Cualquier jugador puede penetrar en la zona libre adversaria, a condición que no interfiera con el juego del adversario.

27.1.5 Está permitido pisar la línea central.

27.2 CONTACTO CON LA RED.

27.2.1 El contacto de un jugador con la parte de la red delimitada por las antenas, durante la acción de jugar el balón, es una falta.

27.2.2 Los jugadores pueden tocar los postes, cuerdas, o cualquier objeto por fuera del espacio delimitado por las antenas, incluyendo la red misma, a menos que esto interfiera con el juego.

27.2.3 No hay falta cuando el balón es lanzado contra la red y ocasiona que la misma toque a un adversario. No es falta cuando un jugador/a en acción de defensa el balón toca la red.

27.3 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED.

27.3.1 Un jugador toca al adversario en el espacio del adversario cuando éste está en acción de jugar el balón ó próximo a jugar el balón.

27.3.2 El/los pie/s de un jugador penetra/n completamente en el espacio adversario.

27.3.3 Un jugador interfiere con el juego por (entre otras cosas):

- Tocar la red entre las antenas o la antena durante su acción de jugar el balón.
- Usar la red como un apoyo o una ayuda para estabilizarse.
- Crear una injusta ventaja del adversario al tocar la red.
- Realizar acciones que impidan al adversario intentar legítimamente jugar el balón.
- Aferrarse/ sostenerse de la red.
- Toca la red con la pelota, durante la acción de amague previa al lanzamiento de ataque.
- Cualquier jugador cercano al balón que se está jugando, y que está tratando de jugarlo, es considerado en acción de jugar el balón, aunque no haga contacto con el mismo.
- No, obstante, tocar la red fuera de las antenas no es considerado una falta, excepto por la regla 9.1.3.

28 SAQUE Es el acto de poner en juego el balón por el jugador zaguero derecho, ubicado en la zona de saque. En el momento que ejecuta el saque una mujer (y sólo en ese momento), se considera que el campo de juego del equipo que saca mide 8 metros de largo. Por esta razón las mujeres pueden efectuar el saque desde atrás de la que está definida como línea de saque para mujeres. (Regla 1.3.5). El saque deberá realizarse de manera lanzada, la pelota reposará sobre una mano mientras que la otra podrá utilizarse para acompañar el movimiento en péndulo, de atrás hacia adelante y de abajo hacia arriba.

28.1 PRIMER SAQUE EN UN SET.

28.1.1 El primer saque del primer set, como así también el del tercer set cuando deba jugarse, lo realiza el equipo determinado por el sorteo.

28.1.2 El saque de inicio del segundo set será efectuado por el equipo que no efectuó el primer saque en el primer set. **28.2 ORDEN DE SAQUE.**

28.2.1 Los jugadores deben seguir el orden de saque registrado en la ficha de posiciones.

28.2.2 Después del primer saque en el set, el jugador que saca se determina como sigue:

28.2.2.1 Cuando el equipo sacador gana la jugada, saca nuevamente el jugador que efectuó el saque anterior (o su sustituto).

28.2.2.2 Cuando el equipo receptor gana la jugada, obtiene el derecho a sacar y efectúa una rotación antes de sacar. El saque será realizado por el jugador que pasa de la posición de delantero derecho a la de zaguero derecho.

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

28.4 EJECUCIÓN DEL SAQUE.

28.4.1 El balón debe ser lanzado con una mano, con un movimiento de péndulo del brazo desde atrás hacia adelante; paralelo al eje vertical del cuerpo. En el punto más bajo de su recorrido la mano que lanza no debe separarse más de una cuarta del cuerpo.

EXCEPCIÓN

El jugador podrá separar la mano del cuerpo más de una cuarta para efectuar el saque (saque gancho), cuando acredite mediante certificación médica un impedimento físico crónico –no así por una lesión ocurrida durante el juego o en otra circunstancia que le produzca un impedimento temporal-.

28.4.2 En los instantes previos a la ejecución del saque, se permite mover el balón de una mano a otra o hacerlo botar en el piso.

28.4.3 Es posible saltar al momento de efectuar el saque, teniendo en cuenta que –para considerar si el saque fue efectuado legalmente desde la zona de saque– se tendrá en cuenta el último contacto de los pies con el piso antes de desprenderse del balón. Luego de esta acción, el jugador que efectuó el saque podrá caer dentro de la zona de saque o total o parcialmente fuera de la misma.

28.4.4 Luego del toque del silbato por parte del primer árbitro para su autorización, el jugador dispondrá de un máximo de ocho segundos para la ejecución del mismo.

28.4.5 Un saque efectuado antes del toque del silbato del primer árbitro, es nulo y debe repetirse.

28.5 PANTALLA.

28.5.1 Los jugadores del equipo que saca no deben impedir a sus adversarios ver al sacador y la trayectoria del balón por medio de una pantalla individual o colectiva.

28.5.2 El jugador o grupo de jugadores del equipo que saca realiza/n una pantalla si mueve/n sus brazos, salta/n o se desplaza/n lateralmente, durante la ejecución del saque, o se paran agrupado/s, y al hacerlo oculta/n al sacador, y la trayectoria del balón hasta que el mismo alcanza el plano vertical de la red.

28.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE EL SAQUE.

28.6.1 Faltas en el saque. Las siguientes faltas conducen a un cambio de saque, aún si el adversario está fuera de posición. El sacador

28.6.1.1 Viola el orden de saque.

28.6.1.2 No ejecuta el saque apropiadamente, o sea que en el mismo instante que el saque se despega de la mano, existe una falta.

28.6.2 Faltas después del lanzamiento de saque. Después que el balón ha sido correctamente lanzado, el saque se convierte en falta (excepto cuando el jugador está fuera de posición) si el balón:

28.6.2.1 Toca a un jugador del equipo sacador o no cruza el plano vertical de la red completamente a través del espacio de paso.

28.6.2.2 Cae “fuera”.

28.6.2.3 Pasa sobre una pantalla.

28.7 FALTAS DE SAQUE Y FALTAS DE POSICIÓN.

28.7.1 Si el sacador comete una falta al momento de lanzar el balón (ejecución incorrecta, error en el orden de rotación, etc.) y el adversario está fuera de posición, la falta de saque es la que debe ser sancionada.

28.7.2 Si por el contrario, la ejecución del saque ha sido correcta pero posteriormente el saque se convierte en falta (cae fuera, pasa sobre una pantalla, etc.) la falta de posición es la que se ha cometido primero y será ésta la sancionada.

29 LANZAMIENTO DE ATAQUE.

29.1 CARACTERÍSTICAS DEL LANZAMIENTO DE ATAQUE.

29.1.1 Todas las acciones de dirigir el balón hacia el adversario, con excepción del saque, se consideran lanzamientos de ataque.

29.1.2 Se completa un lanzamiento de ataque en el momento en el que el balón cruza completamente el plano vertical de la red.

29.1.3 Un lanzamiento de ataque a dos manos puede realizarse ya sea desde la zona de frente, la zona de fondo, o la zona libre. AL MOMENTO DE DESPRENDERSE EL JUGADOR DEL BALÓN, las manos deben estar por debajo del borde superior de la red, dándole una parábola en fase ascendente a descendente en su trayectoria.

29.1.4 El ataque a una mano no se permite dentro de la zona de frente. Detrás de la línea de ataque (3mt) está permitido atacar al campo contrario de manera lanzada, en forma de péndulo, de atrás hacia adelante (como en el saque).

29.1.5 Las mujeres pueden realizar un lanzamiento de ataque sin tener los pies en contacto con el suelo, los varones deben tener al menos un pie en contacto con el suelo al realizar un lanzamiento de ataque.

29.2 RESTRICCIONES AL LANZAMIENTO DE ATAQUE.

29.2.1 Un jugador no puede efectuar un lanzamiento de ataque sobre el saque del adversario. Esto significa que en ninguna circunstancia se puede devolver el saque directamente, primero debe haber al menos un pase entre compañeros.

29.2.2 No se puede enviar la pelota al campo contrario mediante un golpe de rebote o golpe.

29.2.3 Ningún jugador –ya sea delantero o zaguero- puede realizar lanzamiento de ataque a una mano cuando se encuentra dentro de la zona de frente.

29.2.4 Ningún jugador zaguero puede efectuar lanzamiento de ataque cuando se encuentra en la zona de frente. **EXCEPCIÓN** Un golpe de ataque sólo será válido cuando el mismo sea una acción de último recurso y no se trate de una devolución directa del saque. Por último recurso se entiende que el jugador se ve imposibilitado de atrapar la pelota con dos o una mano, por razones como: el tiempo de la jugada, o por una cuestión de movilidad propia, o por verse sorprendido por la trayectoria/velocidad de la pelota –por ejemplo, por un rebote inesperado– y debe golpear la pelota porque es la única posibilidad que tiene para intentar que la jugada continúe.

29.3 FALTAS EN EL LANZAMIENTO DE ATAQUE.

29.3.1 Un jugador envía el balón “fuera”.

29.3.2 Un jugador devuelve el saque del adversario –mediante un golpe o un lanzamiento- de manera directa, sin haber hecho un pase a un compañero.

29.3.3 Un jugador efectúa de manera voluntaria un golpe de ataque.

29.3.4 Un jugador delantero realiza un lanzamiento a una mano, estando dentro de la zona de frente.

29.3.5 Un jugador zaguero realiza un lanzamiento de ataque, estando dentro de la zona de frente.

29.3.6 Un jugador realiza un lanzamiento de ataque a dos manos, y al momento de desprenderse del balón, las manos del atacante no se encuentran completamente por debajo del borde superior de la red.

29.3.7 Un jugador efectúa un lanzamiento a una mano desde la zona de fondo, sin respetar lo indicado en la regla 29.1.4.

29.3.8 Un jugador varón efectúa un lanzamiento de ataque sin tener al menos un pie en contacto con el piso.

30 BLOQUEO.

30.2.1 El bloqueo no está permitido.

30.2.2 La tentativa de bloqueo no está permitida

CAPÍTULO 5 INTERRUPCIONES, DEMORAS E INTERVALOS

31 INTERRUPCIONES. Una interrupción es el tiempo entre una jugada completada y el silbato de primer árbitro para el próximo saque. Las únicas interrupciones regulares de juego son los TIEMPOS DE DESCANSO y las SUSTITUCIONES.

31.1 NÚMERO DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO.

31.1.1 Cada equipo puede solicitar dos tiempos de descanso por set.

31.1.2 Las sustituciones regulares son ilimitadas por set.

31.2 SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO.

31.2.1 La solicitud de un tiempo de descanso y una solicitud de sustitución –o viceversa– hecha por cualquier de los equipos, pueden seguirse una a continuación de la otra dentro de la misma interrupción.

31.2.2 Sin embargo, un equipo no está autorizado a realizar solicitudes consecutivas de sustitución durante la misma interrupción. Dos o más jugadores pueden ser sustituidos al mismo tiempo dentro de la misma solicitud.

31.2.3 Tiene que haber una jugada completada entre dos solicitudes separadas del mismo equipo. (Excepción: una sustitución forzada debida a una lesión o una expulsión/descalificación).

31.3 SOLICITUD DE INTERRUPCIONES NORMALES DE JUEGO.

31.3.1 Las interrupciones regulares de juego pueden ser solicitadas por el entrenador o en ausencia de éste, por el capitán en juego, y sólo por ellos.

31.3.2 Se permite una sustitución antes del comienzo de un set y debe ser registrada como una sustitución regular para ese set.

31.4 TIEMPOS DE DESCANSO.

31.4.1 La solicitud de un tiempo de descanso debe ser realizada efectuando la señal manual correspondiente, cuando el balón está fuera de juego y antes que suene el silbato para el saque. Todos los tiempos de descanso que son solicitados duran 30 segundos. Donde haya timbres, es obligatorio el uso del mismo y a continuación la señal manual para solicitar un tiempo de descanso.

31.4.2 Durante los tiempos de descanso, los jugadores que se encuentran jugando, deben dirigirse a la zona libre, cerca de sus bancas.

31.5 SUSTITUCIONES.

31.5.1 Una sustitución es el acto por el cual un jugador, que no sea el líbero o su jugador reemplazado, luego de haber sido registrado por el anotador, entra al campo de juego para ocupar la posición de otro jugador, que debe abandonar el campo de juego en ese momento.

31.5.2 Cuando la sustitución es forzada por la lesión de un jugador en juego, puede estar acompañada por el entrenador (o el capitán en juego) mostrando la señal manual correspondiente.

31.6 LIMITACIONES A LAS SUSTITUCIONES.

31.6.1 Un jugador de la formación inicial puede salir del juego y reingresar a lo largo de un set de manera ilimitada. Cada vez que reingrese debe hacerlo a su posición previa en la formación inicial. Luego de reingresar por primera vez, cada vez que salga del juego durante el set, deberá ser sustituido por el mismo jugador suplente que lo sustituyó la primera vez.

31.6.2 Las sustituciones deben ser entre jugadores del mismo género.

31.6.3 Un jugador que ingresa debe permanecer al menos una jugada completada antes de salir.

31.7 SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL. Un jugador –excepto el líbero– que no puede continuar jugando, debido a una lesión o enfermedad debe ser sustituido legalmente. Si esto no es posible, el equipo está autorizado a realizar una sustitución EXCEPCIONAL, más allá de los

límites de la regla 31.6. Una sustitución excepcional significa que cualquier jugador que no está en el campo de juego en el momento de la lesión/enfermedad, excepto el líbero, el segundo líbero o su jugador regular reemplazado, puede ingresar al juego por el jugador lesionado/ enfermo. El jugador lesionado/enfermo que es sustituido no tiene permitido reingresar al partido. Una sustitución excepcional no puede ser contada en ningún caso como una sustitución regular, pero debe ser registrada en la hoja del encuentro como parte del total de sustituciones en el set y en el partido. En caso que el equipo no tenga un masculino para realizar una sustitución regular, se permite cambiar por una mujer, solo en el caso de lesión o enfermedad, el jugador que es sustituido no podrá ingresar por el resto del partido.

31.8 SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN O DESCALIFICACIÓN. Un jugador EXPULSADO o DESCALIFICADO debe ser sustituido inmediatamente a través de una sustitución legal. Si esto no es posible, el equipo es declarado INCOMPLETO.

31.9 SUSTITUCIÓN ILEGAL.

31.9.1 Una sustitución es ilegal si excede los límites indicados en la regla 31.6. (excepto el caso de la regla 31.7.), o si se encuentra involucrado un jugador no registrado.

31.9.2 Cuando un equipo ha realizado una sustitución ilegal y el juego fue reanudado la siguiente secuencia de procedimiento debe ser aplicada:

31.9.2.1 El equipo penalizado pierde la jugada. Esto significa que el adversario obtiene un punto y gana el derecho (o lo conserva si ya lo tenía) de realizar el próximo saque.

31.9.2.2 La sustitución debe ser rectificada.

31.9.2.3 Los puntos anotados por el equipo en falta desde el momento en que la falta fue cometida deben ser cancelados (descontados). Los puntos del adversario permanecen válidos.

31.10 PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN.

31.10.1 Las sustituciones deben realizarse dentro de la zona de sustitución.

31.10.2 Una sustitución sólo debe durar el tiempo necesario para registrarla en la hoja del encuentro y permitir la entrada y salida de los jugadores.

31.10.3a La solicitud para sustitución comienza en el momento de ingreso del jugador de los jugadores sustitutos dentro de la zona de sustitución, listos para jugar, durante una interrupción. El entrenador no necesita mostrar la señal manual de sustitución, excepto si la sustitución se produce por una lesión o antes del comienzo del set.

31.10.3b Si el jugador no está listo, la sustitución no se otorga y el equipo es sancionado por demora.

31.10.3c La solicitud para sustitución es reconocida y anunciada por el anotador o el segundo árbitro mediante el uso del timbre o el silbato, respectivamente. El segundo árbitro autoriza la sustitución. Cuando se disponga de tablillas numeradas, es obligatorio el uso de las mismas para facilitar la sustitución.

31.10.4 Si un equipo pretende realizar simultáneamente más de una sustitución, todos los jugadores a ingresar deben entrar en la zona de sustitución al mismo tiempo (en realidad, ingresa uno a la zona de sustitución mientras los próximos permanecen de pie próximos a la zona de sustitución), para ser considerados en la misma solicitud. En este caso, las sustituciones deben realizarse en sucesión, una pareja de jugadores tras otra. Si una de ellas es ilegal, será rechazada y sujeta a una sanción por demora, la/s legal/es será/n otorgada/s.

31.11 SOLICITUDES IMPROCEDENTES.

31.11.1 Es improcedente solicitar cualquier interrupción regular de juego:

31.11.1.1 Durante una jugada o en el momento de, o después, que suene el silbato para el saque.

31.11.1.2 Por un miembro del equipo no autorizado.1

31.11.1.3 Para una segunda sustitución del mismo equipo durante la misma interrupción, excepto en el caso de lesión/enfermedad de un jugador en juego.

31.11.1.4 Después de haber agotado el número autorizado de tiempos de descanso y sustituciones.

31.11.2 La primera solicitud improcedente de un equipo en el partido que no afecte o que no demore el juego será rechazada, pero debe ser registrada en la hoja del encuentro sin otras consecuencias.

31.11.3 Cualquier otra solicitud improcedente posterior por el mismo equipo en el partido, constituye una demora.

32 DEMORA DE JUEGO.

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

32.1.1 Demorar interrupciones regulares de juego;

32.1.2 Prolongar interrupciones, luego de haberse ordenado reanudar el juego,

32.1.3 Solicitar una sustitución ilegal;

32.1.4 Repetir una solicitud improcedente;

32.1.5 Demorar el juego por un miembro del equipo.

32.2 SANCIONES POR DEMORA.

32.2.1 “Amonestación por demora” y “castigo por demora” son sanciones para el equipo.

32.2.1.1 Las sanciones por demora tienen vigencia por todo el partido.

32.2.1.2 Todas las sanciones por demora son registradas en la hoja del encuentro.

32.2.2 La primera demora en el partido cometida por el miembro de un equipo es sancionada con “AMONESTACIÓN POR DEMORA”.

32.2.3 La segunda y subsiguientes demoras de cualquier tipo cometidas por cualquier miembro del equipo en el mismo partido constituyen una falta y son sancionadas con un “CASTIGO POR DEMORA” que equivale a un punto y el saque para el adversario.

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

33 INTERRUPTIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO.

33.1 LESIÓN/ENFERMEDAD.

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

33.1.2 Si un jugador lesionado/enfermo no puede ser sustituido legalmente ó en forma excepcional, se le otorga al jugador un tiempo de recuperación de tres minutos, pero solamente una vez en el partido para el mismo jugador. Si el jugador no se recupera, su equipo es declarado incompleto.

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

33.3 INTERRUPCIONES PROLONGADAS.

33.3.1 Cuando circunstancias imprevistas interrumpen un encuentro; el primer árbitro, el organizador y el Comité de Control, en caso de haber alguno; decidirán las medidas a tomar para restablecer las condiciones normales.

33.3.2 De ocurrir una o varias interrupciones cuya duración no exceda de cuatro horas en total:

33.3.2.1 Si el encuentro se reanuda en la misma cancha, el set interrumpido continuará normalmente con el mismo marcador, jugadores (excepto los expulsados o descalificados) y posiciones. Los sets ya jugados mantendrán los resultados.

33.3.2.2 Si el encuentro se reanuda en otra cancha, el set interrumpido se cancela y se reinicia con los mismos miembros del equipo y las mismas formaciones iniciales (excepto los expulsados o descalificados) y el registro de todas las sanciones es mantenido. Los sets ya jugados mantendrán sus resultados.

33.3.3 Si ocurrieran una o más interrupciones que exceden las cuatro horas en total, el partido deberá jugarse completamente de nuevo.

34 INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO.

34.1 INTERVALOS. Un intervalo es el tiempo entre sets. Todos los intervalos duran cinco minutos. Durante ese período de tiempo, se realiza el cambio de campo y el registro de las formaciones de los equipos en la hoja del encuentro.

34.2 CAMBIOS DE CAMPO.

34.2.1 Después de cada set, los equipos cambian de campo, excepto para el set decisivo.

34.2.2 En el set decisivo, cuando el equipo que lidera alcanza los cinco puntos, ambos equipos cambian de campo sin demora, manteniendo los jugadores las mismas posiciones. Si el cambio de campo no se realiza en el momento que el equipo líder alcanza los cinco puntos, debe efectuarse tan pronto se descubra el error. El marcador alcanzado en el momento del cambio se mantiene igual.

CAPÍTULO 6: EL JUGADOR LÍBERO

35 EL JUGADOR LÍBERO.

35.1 DESIGNACIÓN DEL LÍBERO.

35.1.1 Cada equipo tiene el derecho de designar de la lista de jugadores en la hoja del encuentro, hasta dos jugadores especialistas en defensa: Líberos. Cuando un equipo tiene más de doce jugadores registrados en la hoja de anotación, dos de los jugadores deben estar registrados como líbero. Cuando un equipo registra dos líberos, debe ser uno de cada género.

35.1.2 Los líberos deben ser registrados en la hoja del encuentro en las líneas especiales reservadas para ello. Un jugador registrado como líbero para el partido, no puede convertirse posteriormente en jugador de campo.

35.1.3 El líbero en la cancha es el líbero actuante. Si hay otro líbero, este es el segundo líbero del equipo. Podrán estar los dos líberos al mismo tiempo en la cancha, deben ser de diferente género.

35.1.4 Los líberos no podrán jugar en la zona de ataque.

35.2 INDUMENTARIA. El jugador líbero debe vestir un uniforme (O CHAQUETA/PECHERA PARA EL LÍBERO REDESIGNADO) con un color dominante diferente a cualquier color del resto del equipo. El uniforme debe contrastar claramente con el del resto del equipo. El uniforme del líbero debe estar numerado como el del resto del equipo. El jugador que es redesignado para convertirse en líbero, conserva su número original.

35.3 ACCIONES QUE INVOLUCRAN AL LÍBERO.

35.3.1 Las acciones de juego:

35.3.1.1 Se permite al líbero reemplazar a cualquier jugador en posición de zaguero.

35.3.1.2 El líbero varón sólo puede reemplazar a un varón, la líbero mujer sólo puede reemplazar a una mujer; SIN EXCEPCIÓN

35.3.1.3 El líbero está limitado a actuar como jugador zaguero.

35.3.1.4 El líbero no puede sacar.

35.3.2 Reemplazos del líbero:

35.3.2.1 Los reemplazos del líbero no cuentan como sustituciones. Son ilimitados, pero debe haber una jugada completada entre dos reemplazos (a menos que un castigo cause una rotación del equipo y el líbero se mueva a la posición 4, o que el líbero actuante quede impedido de jugar, quedando la jugada incompleta).

35.3.2.2 El jugador regular reemplazado puede reemplazar y ser reemplazado por el líbero de su mismo género.

35.3.2.3 Al comienzo de cada set, el líbero no puede entrar al campo de juego hasta que el segundo árbitro haya chequeado la formación inicial y autorizado un reemplazo con un jugador titular.

35.3.2.4 Los otros reemplazos de líbero deben efectuarse solamente mientras el balón está fuera de juego y antes del toque del silbato para el saque.

35.3.2.5 Un reemplazo hecho después del toque del silbato para el saque pero antes del golpe de saque, no debe ser rechazado; no obstante, al final de la jugada, el capitán en juego debe ser informado que ése no es un procedimiento permitido y que su repetición estará sujeta a sanciones por demora.

35.3.2.6 Subsecuentes resultados tardíos resultarán en que el juego sea interrumpido inmediatamente y se impondrá una sanción por demora. El equipo que haga el próximo saque será determinado por el nivel de la sanción por demora.

35.3.2.7 El líbero y el jugador reemplazo sólo pueden entrar y salir del campo por la zona de reemplazo del líbero.

35.3.2.8 Los reemplazos de líbero deben ser registrados en la hoja de control del líbero, si se estuviera utilizando una.

35.3.2.9 Un reemplazo ilegal de líbero puede incluir (entre otros):

- Una jugada no completada entre reemplazos de líbero.
- Que el líbero no sea reemplazado por el jugador regular de campo a quien reemplazó.
- Que el líbero que ingresa reemplace a un jugador que no es de su mismo género.
- Un reemplazo ilegal de líbero debe ser considerado en el mismo modo que una sustitución ilegal:
 - Si el reemplazo ilegal de líbero se descubre antes del comienzo de la siguiente jugada, debe ser corregido por los árbitros y el equipo es sancionado por demora;
 - Si el reemplazo ilegal de líbero se descubre después del golpe de saque, las consecuencias son las mismas que para una sustitución ilegal.

35.4 REDESIGNACIÓN DE UN NUEVO LÍBERO.

35.4.1 El líbero queda impedido de jugar si se lesiona, se enferma, o es expulsado o descalificado; El líbero puede ser declarado impedido de jugar por cualquier razón, por parte del entrenador o, en ausencia del entrenador, por el capitán en juego. El jugador que es redesignado como líbero, pierde la posibilidad de ser jugador de campo por el resto del partido.

35.4.2 Equipo que ha registrado un solo líbero:

35.4.2.1 Si este líbero queda o es declarado impedido de jugar, el entrenador (o el capitán en juego si el entrenador no está presente) puede re-designar como líbero por el resto del partido a cualquier otro jugador (excepto el jugador regular reemplazado) que no esté en el campo de juego en el momento de la re-designación. El líbero re-designado puede ser del mismo género o de distinto género que el líbero impedido de jugar.

35.4.2.2 Si el líbero actuante queda impedido de jugar, él puede ser reemplazado por el jugador regular reemplazado o con el ingreso inmediato y directo al campo de un líbero redesignado (sin exceder los límites de la regla 7.3.2.). Si el líbero no está en el campo en el momento en que es declarado impedido de jugar, el también puede estar sujeto a una re-designación. El líbero declarado impedido de jugar, no puede jugar por el resto del partido.

35.4.2.3 El entrenador, o el capitán en juego si el entrenador no está presente, contacta al segundo árbitro para informarle sobre la re-designación.

35.4.2.4 Si un líbero re-designado es declarado o queda impedido de jugar; se permiten futuras re-designaciones.

35.4.2.5 Si el entrenador solicita que el capitán del equipo sea re-designado como nuevo líbero, esto será permitido, pero en este caso el capitán del equipo deberá resignar todos los privilegios de su liderazgo.

35.4.2.6 En el caso de re-designación de un líbero, el número del jugador re-designado como líbero debe ser registrado en la hoja del encuentro en el sector de observaciones y en la hoja de control del líbero.

35.4.3 Equipo con dos líberos:

35.4.3.1 Cuando un equipo tiene registrado en la hoja de anotación dos líberos, pero uno queda impedido de jugar, el equipo tiene el derecho de re-designar un líbero que sea del mismo género que el que quedó impedido de jugar

35.4.3.2 Se permiten nuevas re-designaciones, pero siempre y cuando el líbero re-designado y el líbero impedido de jugar sean del mismo género.

CAPÍTULO 7 CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

36 REQUERIMIENTOS DE CONDUCTA

36.1 CONDUCTA DEPORTIVA.

36.1.1 Los participantes deben conocer las “Reglas Oficiales del Newcom” y cumplir con ellas.

36.1.2 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.

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

36.2 JUEGO LIMPIO.

36.2.1 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.

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

37 CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES

37.1 CONDUCTA INCORRECTA MENOR. Las conductas incorrectas menores no están sujetas a sanciones. Es deber del primer 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) han alcanzado el nivel de sanciones para el partido. Esto se registra en la hoja del encuentro pero no tiene consecuencias inmediatas.

37.2 CONDUCTA INCORRECTA QUE CONDUCE A SANCIONES. La conducta incorrecta por parte de un miembro del equipo hacia los oficiales, adversarios, compañeros de equipos o espectadores es clasificada en tres categorías de acuerdo a la seriedad de la ofensa.

37.2.1 Conducta Grosera: acción contraria a las buenas costumbres o principios morales.

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

37.2.3 Agresión: ataque físico o conducta agresiva o amenazante.

37.3 ESCALA DE SANCIONES. De acuerdo al juicio del primer 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:

37.3.1 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.

37.3.2 Expulsión.

37.3.2.1 Un miembro del equipo que es sancionado con expulsión no podrá jugar durante el resto del set; debe ser sustituido legal e inmediatamente si está en el campo de juego y debe permanecer sentado en el área de castigo sin otras consecuencias. Un entrenador expulsado pierde su derecho a intervenir por el resto del set y debe permanecer sentada en el área de castigo.

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

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

37.3.3 Descalificación.

37.3.3.1 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.

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

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

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

37.4 APLICACIÓN DE SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA.

37.4.1 Todas las sanciones por faltas de conducta son sanciones individuales, tienen validez para todo el partido y se registran en la hoja del encuentro.

37.4.2 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).

37.4.3 Una expulsión o descalificación debida a una conducta injuriosa o agresión no requiere de una sanción previa.

37.5 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 37.3 y las sanciones se aplican en el set siguiente.

37.6 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 tarjetas roja y amarilla juntas.

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

PARTE 2 - SECCIÓN II

LOS ARBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y SEÑALES MANUALES OFICIALES

CAPÍTULO 8: LOS ÁRBITROS

38 CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS.

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

- El primer árbitro,
- El segundo árbitro,
- El anotador,
- Cuatro (dos) jueces de línea.

Su ubicación se muestra en el diagrama En algunas competencias también se puede contar con anotador asistente.

38.2 PROCEDIMIENTOS.

38.2.1 Sólo el primer y segundo árbitro pueden hacer sonar un silbato durante el partido:

38.2.1.1 El primer árbitro hace la señal para autorizar el saque que inicia la jugada;

38.2.1.2 El primer o segundo árbitro señalan el fin de una jugada, a condición que estén seguros que una falta fue cometida y conocen su naturaleza;

38.2.2 Pueden pitar durante una interrupción de juego para indicar que autorizan o rechazan alguna petición de los equipos.

38.2.3 Inmediatamente después que los árbitros pitan señalando que una jugada ha sido completada, deben indicar con las señales manuales oficiales:

38.2.3.1 Si la falta es pitada por el primer árbitro, indicará en el siguiente orden:

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

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

- a) la naturaleza de la falta,
- b) el jugador en falta, si es necesario,
- c) el equipo que saca, siguiendo la señal manual del primer árbitro.

En este caso, el primer árbitro no indica ni la naturaleza de la falta ni el jugador en falta, sino sólo el equipo que saca.

22.2.3.3 En el caso de una falta de golpe/lanzamiento de ataque cometida por un jugador zaguero, o el líbero, ambos árbitros señalarán de acuerdo a 38.2.3.1 y 38.2.3.2.

38.2.3.4 En el caso de una doble falta, ambos árbitros señalarán en orden:

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

El próximo equipo que saca es entonces determinado por el primer árbitro.

39 PRIMER ÁRBITRO

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

39.2 AUTORIDAD (FACULTADES).

39.2.1 El primer árbitro dirige el encuentro de principio a fin. Tiene autoridad sobre todos los miembros del cuerpo arbitral y miembros de los equipos. Durante todo el partido sus decisiones son finales. Tiene autoridad para revocar las decisiones de los demás miembros del cuerpo arbitral si estima que son equivocadas. Puede incluso sustituir a un miembro del cuerpo arbitral si considera que no está desempeñando correctamente sus funciones.

39.2.2 También controla el trabajo de los recogebalones, secapisos y moperos.

39.2.3 Tiene facultad para decidir toda cuestión sobre el juego, inclusive aquellas no previstas en las reglas.

39.2.4 No debe permitir ninguna discusión respecto a sus decisiones. No obstante, a solicitud del capitán en juego, el primer árbitro ofrecerá una explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas en que haya basado su decisión. Si el capitán en juego está en desacuerdo con la explicación y opta por protestar contra tal decisión, debe reservarse inmediatamente el derecho a registrar la protesta al finalizar el partido. El primer árbitro debe autorizar este derecho del capitán en juego. 2

39.2.5 El primer árbitro es responsable antes y durante el encuentro, si los útiles del área de juego y las condiciones satisfacen los requisitos para jugar.

39.3 RESPONSABILIDADES.

39.3.1 Antes del comienzo del partido, el primer árbitro:

39.3.1.1 Inspecciona las condiciones del área de juego, los balones y otros útiles de juego;

39.3.1.2 Realiza el sorteo con los capitanes de los equipos;

39.3.1.3 Controla el calentamiento de los equipos.

39.3.2 Durante el encuentro está autorizado a:

39.3.2.1 Efectuar advertencias a los equipos;

39.3.2.2 Sancionar faltas de conducta y demoras;

39.3.2.3 Decidir sobre:

- a) Las faltas del sacador y de posición del equipo sacador, incluyendo la pantalla;
- b) Las faltas en el toque del balón;
- c) Las faltas por encima de la red y las faltas de toque de red de los jugadores, principalmente en el lado del atacante;
- d) Las faltas en los golpes/lanzamientos de ataque:
 - 1 Del líbero y de los jugadores zagueros;
 - 2 De lanzamiento a una mano efectuada por un jugador delantero estando en la zona de frente;
 - 3 De no tener contacto con el piso al momento de efectuar el lanzamiento de ataque (varones).
- e) Las faltas en el lanzamiento de ataque de manos que superen la red.
- f) El balón que atraviesa completamente el espacio inferior por debajo de la red;
- g) El bloqueo o intento de bloqueo por parte de cualquier jugador
- h) El balón que cruza la red total o parcialmente por fuera del espacio de paso hacia el campo adversario o toca la antena sobre su lado del campo de juego.
- i) El balón de saque o el tercer toque que pasa por encima o por fuera de la antena sobre su lado del campo.
- j) Las faltas que se producen con el balón atrapado:
 - 1 caminar más de dos pasos;
 - 2 exceder el tiempo de posesión de cuatro segundos.

40 SEGUNDO ÁRBITRO

40.1 UBICACIÓN. El segundo árbitro cumple sus funciones de pie fuera de la cancha, cerca del poste, del lado opuesto y de frente al primer árbitro

40.2 AUTORIDAD (FACULTADES).

40.2.1 El segundo árbitro es el asistente del primer árbitro, pero también posee su propio ámbito de jurisdicción. Si el primer árbitro no puede continuar con su trabajo, el segundo árbitro puede reemplazarlo.

40.2.2 Puede, sin tocar el silbato, señalar también faltas que no sean de su rango de jurisdicción, pero no deben insistir con ellas al primer árbitro.

40.2.3 Controla el trabajo del/de los anotador/es.

40.2.4 Controla a los miembros de su equipo en sus bancas y reporta sus faltas de conducta al primer árbitro.

40.2.5 Controla los jugadores en las áreas de calentamiento.

40.2.6 Autoriza las interrupciones regulares de juego, controla su duración y rechaza las solicitudes improcedentes.

40.2.7 Controla el número de tiempos de descanso y las sustituciones que se realizan.

40.2.8 En caso de lesión de un jugador, autoriza una sustitución excepcional u otorga los tres minutos de tiempo de recuperación.

40.2.9 Verifica las condiciones del piso, principalmente en la zona de frente. También controla durante el partido que los balones conserven las condiciones reglamentarias requeridas.

40.2.10 Supervisa a los miembros del equipo en las áreas de castigo, y reporta al primer árbitro sus faltas de conducta.

40.3 RESPONSABILIDADES.

40.3.1 Al comienzo de cada set, en los cambios de campo durante el set decisivo y cada vez que sea necesario, el segundo árbitro verifica que las posiciones de los jugadores en la cancha coincidan con la ficha de posiciones inicial.

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

40.3.2.1 La penetración dentro del campo adversario, y el espacio por debajo de la red;

40.3.2.2 Las faltas de posición del equipo receptor;

40.3.2.3 Las faltas de toque de red del jugador, principalmente del lado del equipo que defiende y el contacto con la antena de su lado del campo;

40.3.2.4 El bloqueo o intento de bloqueo;

40.3.2.5 El contacto del balón con un objeto externo;

40.3.2.6 El contacto del balón con el suelo cuando el primer árbitro no está en posición de ver tal contacto;

40.3.2.7 El balón que cruza la red total o parcialmente por fuera del espacio de paso hacia el campo contrario o toca la antena en su lado del campo.

40.3.2.8 El balón de saque o el tercer golpe/lanzamiento que pasa por encima o por fuera de la antena sobre su lado del campo.

40.3.3 Al final del partido, controla y firma la hoja del encuentro.

41 ANOTADOR

41.1 UBICACIÓN. El anotador desempeña sus funciones sentado ante la mesa del anotador, en el lado opuesto y de frente al primer árbitro.

41.2 RESPONSABILIDADES. Completa la hoja del encuentro de acuerdo con las reglas, cooperando con el segundo árbitro. Utiliza un timbre u otro elemento sonoro para notificar irregularidades o llamar la atención de los árbitros cuando lo requieran sus responsabilidades.

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

41.2.1.1 Registra los datos del partido y de los equipos, incluyendo los nombres y los números de los líberos, de acuerdo al procedimiento vigente, y obtiene las firmas de los capitanes y entrenadores;

41.2.1.2 Registra la formación inicial de cada equipo de acuerdo con las fichas de posición inicial. Si no recibe a tiempo las fichas de posición inicial, debe inmediatamente notificar este hecho al segundo árbitro.

41.2.2 Durante el partido, el anotador:

41.2.2.1 Registra los puntos marcados.

41.2.2.2 Controla el orden de saque de cada equipo e indica cualquier error a los árbitros inmediatamente después del golpe de saque.

41.2.2.3 Está autorizado a reconocer y anunciar las solicitudes de sustitución de jugadores mediante el uso del timbre, controlando su número y registrando las sustituciones y los tiempos de descanso e informando al segundo árbitro.

41.2.2.4 Notifica a los árbitros si una solicitud de interrupción regular de juego es improcedente.

41.2.2.5 Anuncia a los árbitros la finalización de los sets y el alcance del quinto punto en el set decisivo.

41.2.2.6 Registra las amonestaciones por faltas de conducta, las sanciones y solicitudes improcedentes.

41.2.2.7 Registra todo otro hecho, bajo instrucción del segundo árbitro, por ejemplo: sustituciones excepcionales, tiempo para recuperación, interrupciones prolongadas, interferencias externas, redesignación, etc.

41.2.2.8 Controla la duración de los intervalos entre sets.

41.2.3 Al final del partido, el anotador:

41.2.3.1 Registra el resultado final.

41.2.3.2 En el caso de una protesta, con la autorización previa del primer árbitro, escribe o permite escribir al capitán del equipo/juego, en la hoja de anotación una declaración de los hechos protestados.

41.2.3.3 Después de firmar él mismo la hoja del encuentro, obtiene las firmas de los capitanes de los equipos y las de los árbitros.

42 ANOTADOR ASISTENTE

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

42.2 RESPONSABILIDADES. Anota los reemplazos que involucran al líbero, cuando existe planilla de control de ingresos y salidas del mismo. Asiste al anotador en sus tareas administrativas, Si el anotador no puede continuar su trabajo, el anotador asistente lo sustituye.

42.2.1 Antes del comienzo del partido y del set, el anotador asistente:

42.2.1.1 Prepara la hoja de control del líbero.

42.2.1.2 Prepara la hoja de anotación de reserva.

42.2.2 Durante el partido, el anotador asistente:

42.2.2.1 Anota los detalles de los reemplazos y redesignaciones del líbero.

42.2.2.2 Notifica a los árbitros cualquier falta cometida en los reemplazos de líberos, mediante el uso del timbre.

42.2.2.3 Opera el tablero manual de la mesa del anotador.

42.2.2.4 Controla la concordancia del tablero marcador.

42.2.2.5 De ser necesario, actualiza la hoja de reserva y se la entrega al anotador.

42.2.3 Al final del partido, el anotador asistente:

42.2.3.1 Firma la hoja de control de líbero y la entrega para control.

42.2.3.2 Firma la hoja de anotación.

43 JUECES DE LÍNEA

42.1 UBICACIÓN. Si intervienen solamente dos jueces de línea, se ubican en las esquinas del campo de juego, del lado más cercano de la mano derecha de cada árbitro, diagonalmente a 1 ó 2 metros de la esquina. Cada uno de ellos controla la línea final y la línea lateral de su sector. Cuando la reglamentación de la competencia lo requiera, se utilizarán cuatro jueces de línea. Se paran en zona libre, a una distancia de 1 a 3 metros de cada esquina del campo, sobre la prolongación imaginaria de la línea que está bajo su control.

42.2 RESPONSABILIDADES.

42.2.1 Los jueces de línea llevan a cabo sus funciones utilizando banderas (40 por 40 cm) para señalar:

42.2.1.1 Balón “dentro” o “fuera” por el equipo receptor del balón.

42.2.1.2 Los toques del balón “fuera” por el equipo receptor del balón.

42.2.1.3 El balón que toca la antena, el balón de saque y el tercer toque del equipo que cruza la red por fuera del espacio de paso, etc.

42.2.1.4 Si algún jugador (excepto el sacador) está pisando fuera de su campo de juego en el momento del golpe de saque.

42.2.1.5 Las faltas de pie del sacador.

42.2.1.6 Cualquier contacto con los 80 cm superiores de la antena de su lado del campo de juego, hecho por cualquier jugador durante su acción de jugar el balón o que interfiere con el juego.

42.2.1.7 El balón que cruza la red por fuera del espacio de paso hacia el interior del campo adversario o toca la antena de su lado del campo.

42.2.2 Cuando el primer árbitro lo solicite, el juez de línea debe repetir su señal.

43 SEÑALES OFICIALES

43.1 SEÑALES MANUALES DE LOS ÁRBITROS. Los árbitros deben indicar, mediante las señas manuales oficiales, la razón de haber sonado el silbato (la naturaleza de la falta pitada o el propósito de la interrupción autorizada). La seña debe ser mantenida por un momento y, si es realizada con una mano, debe ser la correspondiente al lado del equipo que cometió la falta o efectuó la solicitud.

43.2 SEÑALES CON BANDERA DE LOS JUECES DE LÍNEA. Los jueces de línea deben indicar, con la seña oficial de bandera, la naturaleza de la falta marcada, y mantenerla por un momento.