

Foll

16/05/4

796

1

MINISTERIO DE CULTURA Y EDUCACION
ADMINISTRACION DE EDUCACION FISICA, DEPORTES Y RECREACION
INSTITUTO NACIONAL DE DEPORTES

REGLAMENTO DE VOLEIBOL

varones y mujeres

1970

Colección Reglamentos

Foll
1

| | |
|-------------------|-----------------|
| INV | 014054 |
| RECREACION SIG | Foll 2.11.87 |
| LIB | 1 |

MINISTERIO DE CULTURA Y EDUCACION
 ADMINISTRACION DE EDUCACION FISICA, DEPORTES Y RECREACION
 INSTITUTO NACIONAL DE DEPORTES

| | |
|-----------|--------------------|
| Fecha | 11-11-71 |
| Región | Argentina |
| Intervino | <i>[Signature]</i> |

REGLAMENTO DE VOLEIBOL

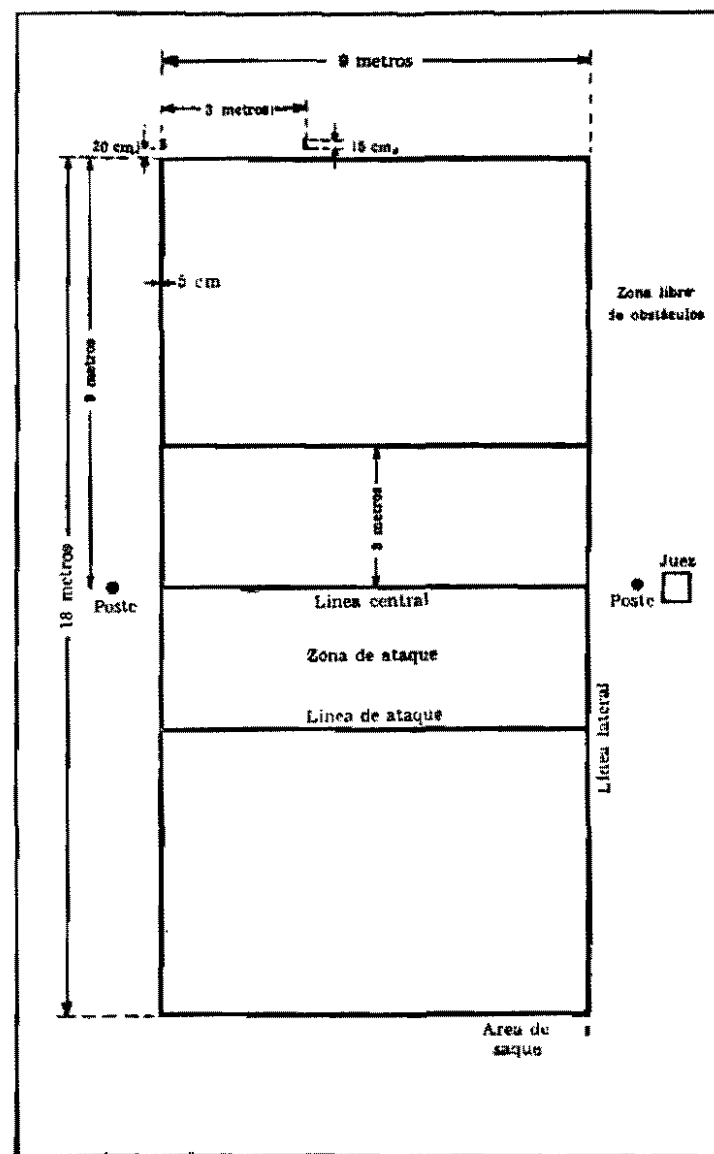
[Handwritten mark]

FEDERACION INTERNACIONAL DE VOLEIBOL
 COMISION DE ZONA SUDAMERICANA
 REGLAS INTERNACIONALES DE JUEGO

REGLAS INTERNACIONALES DE JUEGO: Aprobadas por la Comisión de Leyes de Juega y adoptadas por el Congreso de la F.I.V.B. en México, el 22 de octubre de 1968 y en vigencia a partir del 1 de enero de 1969.

Nota preliminar: Estas reglas son válidas para todos los equipos masculinos y femeninos, mayores y juveniles.

COMISION NACIONAL
 DE DOCUMENTACION E INFORMACION EDUCATIVA
 Av. Libertador 255-1er Piso - B. de A. - Buenos Aires



CANCHA DE JUEGO



CONFEDERACION ARGENTINA DE VOLEIBOL

FUNDADA EL 20 DE MARZO DE 1952
SECRETARIA: RÍO SANJA 179
BUENOS AIRES

Buenos Aires, 29 de abril de 1970.

Señor Administrador Nacional de Educación
Física, Deportes y Recreación.
Profesor Hernán Pérez Madrid.
S/D.

oficio n° 245/70

De nuestra mayor consideración:

Tenemos el agrado de dirigirnos a Vd. a fin de comunicarle que esta Confederación de acuerdo a lo solicitado oportunamente ha resuelto autorizar a esa institución la impresión del "Reglamento Oficial de Juego" para ser distribuido entre el personal docente y alumnos dependientes de la misma.

Sin otro particular saludamos al Señor Profesor con la consideración más distinguida.



RICARDO J. RUSSOMANDO
PRESIDENTE

CAPITULO I

TERRENO, PREPARACION DEL MISMO Y UTILES DE JUEGO

REGLA No. 1.- Cancha y línea de juego.

- Art. 1.- Cancho: La cancha medirá 18 x 9 metros, y estará libre de todo obstáculo hasta una altura mínima de 7 metros, medidos a partir del suelo.
- Art. 2.- Líneas límites: La cancha estará limitada por líneas de 5 centímetros de ancho, trazadas en el interior de dicha cancha, la que deberá estar alejada de todo obstáculo a una distancia mínima de 2 metros.
- Art. 3.- Línea central: Una línea de 5 centímetros de ancho, trazada por debajo de la red y terminada en las líneas laterales, dividirá a la cancha en dos campos iguales.
- Art. 4.- Línea de ataque: En cada cancha se trazará una línea de 9 metros de largo y 5 centímetros de ancho, paralela a la línea central y a 3 metros de distancia de ésta; el ancho de 5 centímetros debe estar comprendido en estos 3 metros. La zona de ataque que estará limitada por la línea central y por la línea de ataque, que se supone prolongada indefinidamente.
- Art. 5.- Área de saque: El área de saque estará limitada por dos líneas de 15 cm de

largo por 5 cm de ancho, que se trazarán a 20 cm, detrás de la línea final y perpendicularmente a ella; una como prolongación de la línea lateral derecha y la otra 3 m a la izquierda de la primera.

El área de saque tendrá 2 m de profundidad como mínimo.

Art. 6.- Temperatura mínimo ambiente: No será inferior a 10 °C (50 °F).

REGLA No. 2.- La red.

Art. 1.- Dimensiones: Un metro de ancho y 9.50 metros de largo; mallas de 10 cm de lado, con una banda doble de tela blanca de 5 cm de ancho, cosida en el borde superior. Por el interior de dicha banda pasará un cable flexible que mantendrá tenso el borde superior de la red.

Art. 2.- Altura: En el centro, 2,43 m para equipos masculinos y 2,24 m para equipos femeninos.
Los dos extremos de la red deberán estar a la misma altura del suelo y no podrán exceder en más de 2 cm la altura reglamentaria.

Art. 3.- Marcos verticales laterales: A ambos lados de la red, perpendicularmente a las líneas laterales y a la línea central, se colocarán sendas bandas móviles de tela blanca, de 5 cm de ancho.
Los postes destinados a sostener la red deberán estar colocados por lo menos a 50 cm de las líneas laterales, y no deberán entorpecer a los árbitros en el ejercicio de sus funciones.

REGLA No. 3.- El balón.

Art. 1.- El balón deberá ser esférico, compuesto de una cubierta de cuero flexible, que llevará en su interior una cámara o vejiga de caucho o material similar. El balón deberá ser de color uniforme; en cancha cubierta este color deberá ser claro.

Circunferencia del balón: 66 cm \pm 1 cm.

Peso: 270 g \pm 10 g.

CAPITULO 2

LOS PARTICIPANTES EN LAS COMPETICIONES

REGLA No. 4.- Derechos y deberes de los jugadores.

Art. 1.- Todos los jugadores deberán conocer las Reglas de Juego y cumplirlos estrictamente.

Art. 2.- Durante el juego ningún jugador podrá dirigirse al primer árbitro más que por intermedio del capitán de su equipo.
Dentro de la cancha, solamente el capitán podrá dirigirse al primer árbitro y será el portavoz de sus jugadores; también podrá dirigirse al segundo árbitro, pero solamente en lo que corresponde a las atribuciones de éste.

Art. 3.- Conducta de los jugadores; sustitutos y entrenadores. Cualquiera de los actos siguientes será objeto de sanción:

- a) Dirigirse reiteradamente a los árbitros a propósito de sus decisiones.
- b) Hacer observaciones irrespetuosas a los árbitros.
- c) Realizar actos o ademanes irrespetuosos hacia los árbitros, o adoptar actitudes que tiendan a influir en sus decisiones.
- d) Hacer observaciones molestas o irrespetuosas a los adversarios.
- e) Dar, desde fuera de la cancha y durante el juego, instrucciones deliberadas a un jugador o a un equipo.
- f) Abandonar la cancha sin autorización del árbitro durante una interrupción del juego, con excepción del intervalo entre los juegos.
- g) En el momento de tocar el balón, y en particular al recibir el saque, está prohibida a los jugadores dar palmadas, gritar o ejecutar cualquier acción que tienda a perturbar al primer árbitro en su decisión sobre dicho toque de balón.

Art. 4.- Sanciones:

- 1) Por una falta leve, por ejemplo, discutir con un adversario, con el público o con los árbitros, gritar en la cancha, demorar intencionadamente el juego: una observación.
En caso de reincidencia, el jugador recibirá una amonestación personal, con registro en el acta del encuentro, perdiendo su equipo el saque o ganando un tanto el adversario.
- 2) Por una falta grave: una amonestación personal al jugador con constancia en el acta del encuentro, perdiendo su equipo el saque o ganando un tanto el adversario.

En caso de reincidencia personal: el primer árbitro puede descalificar al jugador por el resto del juego o del partido.

El primer árbitro debe descalificar sin advertencia previa a todo jugador que se dirija en términos injuriosos a los árbitros, a los adversarios o al público.

REGLA No. 5.- Los equipos.

Art. 1.- Indumentaria de los jugadores.

- a) Los jugadores deberán usar camiseta, pantalón corto y calzado ligero (flexible, sin tacón, de caucho o cuero). Está prohibido a los jugadores llevar garros u objetos cualesquiera (alhajas, alfileres, brazaletes, etc.) que puedan ocasionar lesiones durante el juego.
Previa solicitud, el primer árbitro podrá autorizar a uno o varios jugadores a jugar descalzos.
- b) Los jugadores de cada equipo deben llevar en el pecho números de 8 a 15 cm de alto y en la espalda números de 15 cm de alto. El ancho del trazado de las cifras debe ser de 2 cm.
Además, en los encuentros internacionales, el capitán debe llevar sobre el lado izquierdo del pecho un distintivo de 8 cm por 1 ½ cm, de color diferente al de su camiseta.
- c) Los componentes de cada equipo deberán presentarse a la cancha vestidos con su indumentaria limpia, cuidada y de color uniforme.
En caso de baja temperatura, está permitido jugar con ropa de abrigo que lleve el número correspondiente.

Art. 2.- Composición de los equipos y sustitución de jugadores:

- a) Números de jugadores: El número de jugadores será obligatoriamente de seis, en cualquier circunstancia. La composición de un equipo completo, incluyendo los sustitutos, no deberá exceder de doce jugadores.
Antes de comenzar el partido, los nombres de todos los jugadores y sustitutos deberán ser inscriptos en el acta del encuentro. Los jugadores no inscriptos no podrán participar en el juego.
- b) Sustitutos: Los sustitutos y entrenadores deberán colocarse frente a la posición del primer árbitro, en el costado opuesto de la cancha.
Los sustitutos pueden, sin embargo, hacer ejercicios de calentamiento fuera de la cancha, a condición de volver después a la posición antes indicada.
- c) Sustitución de jugadores: Se efectuará durante las interrupciones del juego,

a solicitud del capitán o del entrenador del equipo, hecha indistintamente al primer o al segundo árbitro.

Cada equipo puede efectuar seis cambios de jugadores como máximo, en cada juego.

Antes de entrar en juego el sustituto, deberá presentarse al anotador, parado para ocupar su puesto en cuanto sea autorizada.

Si el cambio de jugador no se efectúa inmediatamente, se anota un tiempo muerto a su equipo. Si ese equipo no tuviera ya derecho a un tiempo muerto, el equipo infractor pierde el saque o su adversario gana un tanto.

El capitán o entrenador que solicita cambio de jugadores deberá indicarlo al árbitro y al anotador el jugador a los jugadores que van a entrar y salir.

Cuando un jugador ha sido sustituido, su equipo no podrá solicitar inmediatamente un nuevo cambio. Debe esperar a que se reanude el juego y a que se produzca una interrupción normal del mismo.

- d) Todo jugador que empieza un juego durante un partido tiene derecho a ser sustituido por cualquier sustituto, y puede volver a entrar en el mismo juego, pero una sola vez y entonces definitivamente, en el mismo puesto que ocupaba anteriormente.

Además, ningún otro jugador, excepto el que fue sustituido originariamente, puede entrar en el juego para ocupar el lugar de un sustituto.

Un sustituto que salió del juego, no puede volver a entrar en el mismo juego, salvo si su equipo queda incompleto o causa de accidente a lesión de algún jugador y los cambios normales están agotados; en esas condiciones puede sustituir al jugador herido o accidentado, cualquiera que sea la posición ocupada por este jugador.

Si uno de los equipos queda incompleto por la expulsión de un jugador por el árbitro y los cambios normales están agotados, el equipo perderá el juego en curso, pero conservará a su favor las tantas que hubiera obtenido.

Art. 3.- Posición de los jugadores:

- a) En el momento de efectuarse un saque:

Los jugadores de ambos equipos deben estar colocados en su respectiva cancha, en dos líneas de tres jugadores. Estas líneas pueden ser quebradas. Los tres jugadores que se encuentran a lo largo de la red son los delanteros, y los otros tres forman la línea de zagueros. Los delanteros ocupan, de derecha a izquierda y paralelamente a la red, las posiciones de base 2, 3 y 4; los zagueros ocupan las posiciones de base 1, 6 y 5.

La colocación de los jugadores debe estar de acuerdo con el orden de rotación registrada en el acta del encuentro.

En la línea de los delanteros, el centro (3) debe estar entre el delantero derecho (2) y el delantero izquierdo (4), y delante del zaguero centro

(6).

En la línea de zagueros, el zaguero centro (6) debe estar entre el zaguero derecho (1) y el zaguero izquierdo (5), y detrás del delantero centro (3).

Par la tanto el delantero derecho (2) debe estar delante del zaguero derecho (1), y el delantero izquierda (4) delante del zaguero izquierdo (5).

b) Una vez efectuado el saque:

Los jugadores pueden ocupar libremente cualquier posición en la cancha. El orden de rotación registrado en el acta deberá ser respetado hasta la terminación de cada juego.

Antes de empezar cada juego puede modificarse el orden de rotación con la condición de que ese cambio sea registrado en el acta antes del comienzo del juego.

Art. 4.- Error en la posición de los jugadores:

Cuando un equipo comete un error en la posición de sus jugadores, el juego debe ser detenido para corregir el error.

Todos los tantos que el equipo infractor haya obtenida desde que incurrió en el error deben ser anulados.

Si el equipo infractor tuviera el saque en ese momento deberá disputarse un cambio de saque. Todos los tantos obtenidos por el equipo adversario serán mantenidos.

Si no fuera posible determinar el momento exacto de la infracción, el equipo que haya cometido el error deberá ocupar su posición correcta y será sancionada con la pérdida del saque o la adjudicación de un tanto al adversario, según el caso.

REGLA No. 6.- Entrenadores, Directivos y Capitanes de los equipos.

Art. 1.- Los entrenadores, directivos y capitanes tienen la responsabilidad de mantener la disciplina de sus equipos.

Art. 2.- El entrenador o el capitán tiene derecho a pedir tiempos muertos para descanso o cambio de jugadores. Durante una interrupción para descanso, el entrenador puede hablar con los jugadores, pero sin entrar en la cancha. Los entrenadores y directivos no deben, durante el juego, discutir las decisiones arbitrales.

Art. 3.- El capitán es el único jugador dentro de la cancha que puede, durante las interrupciones del juego, dirigirse a los árbitros.

CAPITULO 3

ATRIBUCIONES DE LOS ARBITROS

REGLA No. 7.- Composición del equipo arbitral

Art. 1.- El juego está dirigido por un equipo de árbitros que comprende:

- Un primer árbitro.
- Un segundo árbitro.
- Un anotador.
- Dos jueces de línea.

REGLA No. 8.- El primer árbitro (dominanda la red)

Art. 1.- El primer árbitro dirige el juego y sus decisiones son inapelables.

El primer árbitro tiene autoridad sobre todo el equipo arbitral y los jugadores, desde el principio del encuentro hasta el final, incluyendo los períodos en los que el juego está interrumpido momentáneamente por cualquier causa. Tiene atribuciones para decidir sobre cualquier cuestión, aún sobre las que no están especificadas en el Reglamento; y puede anular las decisiones de los otros componentes del equipo arbitral cuando estime que han cometido un error.

El primer árbitro debe dominar la red desde uno de sus extremos, de modo que tenga la vista a unos 50 cm sobre el borde superior de la red.

De acuerdo con la Regla No. 4, el primer árbitro sanciona las infracciones cometidas por los jugadores, entrenadores y directivos.

NOTA: Inmediatamente que haya hecho sonar el silbata deteniendo el juego, el primer árbitro debe señalar el equipo que debe efectuar el saque, y la clase de falta cometida, mediante señales con las manos.

REGLA No. 9.- El segundo árbitro (auxiliar del primer árbitro)

Art. 1.- El segundo árbitro se colocará frente al primer árbitro en el lado opuesto de la cancha.

1o.- Decidirá sobre las infracciones cometidas al traspasar la línea central bajo la red, así como las líneas de ataque.

2o.- Señalará todo poso del balón por encima de la red, completamente por fuera de la banda vertical de su lado.

- 3a.- Cronometrará la duración de las interrupciones de juego.
- 4a.- Vigilará la conducta de los entrenadores y sustitutos que quedan fuera de la cancha.
- 5a.- Autorizará los cambios de jugadores a pedido del capitán o del entrenador de un equipo.
- 6a.- Señalará los faltos en la red, salvo aquellas que se produzcan por encima o sobre la banda horizontal de la misma.
- 7a.- Vigilará la posición inicial de los jugadores del equipo receptor al comienzo de cada saque.
- 8a.- Llamará la atención del primer árbitro sobre cualquier gesta antideportiva.
- 9a.- Comprobará, al principio de cada juego, que la colocación inicial de ambos equipos corresponde al orden de rotación registrado en el acta del encuentro.
- 10a.- Vigilará todo contacto del balón con cuerpos extraños.
- 11a.- Dará su opinión al primer árbitro en toda la que éste le solicite.

NOTA: Toda jugada se considera terminada al sonar el silbato de uno cualquiera de los árbitros.

REGLA No. 10.- El anotador.

- Art. 1.- El anotador se colocará frente al primer árbitro y detrás del segundo árbitro.
- 1a.- Antes del juego, registrará en el acta del encuentro los nombres de los jugadores y de los sustitutos, y hará firmar a los capitanes y entrenadores de los equipos autorizados para efectuar cambios en las mismas.
 - 2a.- Llevará durante el juego, el acta del encuentro, de acuerdo con las normas exigidas, registrando en particular el número de interrupciones de juego solicitadas y los cambios de jugadores.
 - 3a.- Cada vez que se solicite un tiempo de descanso anunciará el número de "tiempos muertos" pedidos por cada uno de los equipos.
 - 4a.- Después del sorteo, y antes de cada juego, inscribirá en el acta del encuentro la posición de los jugadores en la cancha (orden de rotación). Deberá registrar en primer término en el acta la posición del equipo que efectúa el primer saque.
El anotador no debe comunicar a nadie las formaciones respectivas de los equipos, salvo a los árbitros que pueden solicitarlos.
 - 5a.- Durante el juego, vigilará que la rotación se efectúe correctamente.
 - 6a.- Señalará el cambio de campo al fin de cada juego, y en el juego decisivo cuando un equipo llegue al octavo tanto.
 - 7a.- Durante las interrupciones del juego, comunicará a los árbitros la peti-

ción de "tiempo muerto".

- 8a.- A la terminación del encuentro, hará firmar el acta por el equipo arbitral.

REGLA No. 11.- Los Jueces de Línea.

- Art. 1.- En número de dos, como mínima, los jueces de línea se colocarán diagonalmente, en las dos esquinas apuestas a las del saque, a una distancia mínima de un metro en cancha cubierta y 3 metros al aire libre. Cada uno de ellos vigilará la caída del balón a lo largo de la línea lateral y de la línea de fondo más próximo a él. Estarán bajo las órdenes del primer árbitro, alzando su banderín cuando el balón cae fuera, y bajándolo cuando cae dentro de la cancha. El primer árbitro puede pedir a los jueces de línea que le señalen, con ayuda del banderín, si un balón que es "fuera" ha sido tocado previamente por un jugador del equipo receptor. Los jueces de línea pueden igualmente llamar la atención del primer árbitro sobre las faltas cometidas por los jugadores al efectuarse el saque, y sobre el poseso del balón por fuera de las bandas verticales de la red.

CAPITULO 4

REGLAS DE JUEGO

REGLA No. 12.- Duración del partido y elección del campo.

- Art. 1.- Número de juegos en un encuentro. Todo encuentro internacional se disputa a ganar tres juegos.
- Art. 2.- Elección de campo. Los capitanes sortean para elección de campo o de saque. El favorecido decide entre sacar primero o elegir campo.
- Art. 3.- Elección de campo para el juego decisivo. Antes del comienzo del juego decisivo, el árbitro procede a un nuevo sorteo para determinar la elección del campo o del primer saque.
- Art. 4.- Cambio de campo. Se efectúa después de cada juego, excepto al iniciarse el juego decisivo.
- Art. 5.- Cambio de campo en mitad del juego decisivo. Cuando dos equipos están igualados en juegos, y uno de ellos ha totalizado 8 tantos en el juego decisivo

va, los equipos cambian automáticamente de campo, pero el saque continuará efectuándolo el jugador que socaba en el momento del cambio. Si el cambio de campo no se hubiera efectuado en el momento reglamentario, deberá hacerse en el momento en que el árbitro, o uno de los capitanes, se aperceba de ello. El tanteo permanecerá como estaba en el momento de hacerse efectivamente el cambio.

Art. 6.- Interrupciones del juego.

Tiempos muertos para descanso:

- a) Un "tiempo muerto" podrá ser concedido por uno de los dos árbitros, únicamente cuando el balón esté "muerto".
Cuando el capitán o el entrenador de un equipo pide interrupción de juego, debe indicar si se trata de un descanso o de un cambio de jugador. Si no indicara nada, el primer árbitro considerará que se solicita un descanso.
- b) Durante un "tiempo muerto" está prohibido a los jugadores abandonar la cancha y conversar con cualquier persona, salvo recibir instrucciones del entrenador, pero éste no podrá entrar en la cancha.
- c) Cada equipo puede solicitar dos "tiempos muertos" para descanso en cada juego. Esta interrupción de juego durará treinta segundos como máximo. Los dos "tiempos muertos" para descanso podrán ser pedidos consecutivamente, sin que el juego haya sido reanudado entre ambas peticiones. Un "tiempo muerto" para descanso puede ser seguido inmediatamente por un cambio de jugador pedido por cualquiera de los dos equipos y viceversa.
- d) Si por error un equipo solicitase un tercer tiempo de descanso, será denegado, y el entrenador o el capitán que lo haya pedido recibirá una observación.
En caso de reincidencia en el curso del partido, el equipo infractor será penalizado con la pérdida del saque o con la adjudicación de un tanto a favor de su adversario.

Cambio de jugadores:

- e) En caso de cambio de jugador, el juego se reanudará inmediatamente después de efectuado el cambio; esta prohibido a todos, incluso al entrenador, aconsejar o los jugadores durante el cambio.
- f) En caso de lesión, se concederá una interrupción de tres minutos, que no será anotada como "tiempo muerto" para descanso. Esta interrupción de tres minutos no podrá concederse más que en el caso de que el jugador lesionado no pueda ser sustituido.
Tan pronto como el árbitro se dé cuenta de un accidente, debe interrumpir el encuentro, y luego hacer jugar de nuevo el tanto.

Intervalos entre los juegos:

- g) Se concederá un intervalo máximo de dos minutos entre cada juego. Este intervalo será de cinco minutos entre el cuarto y quinto juego.
La duración de los intervalos comprenderá el cambio de campo y la inscripción de las dos formaciones en el acta del encuentro.

Art. 7.- Interrupción del partido: Cuando, durante un encuentro internacional, cualquier circunstancia fortuita (estado del tiempo, material, etc.) interrumpiera el encuentro, se observarán las siguientes normas:

- a) Si el encuentro se reanuda en la misma cancha, después de una o varias interrupciones de una duración total inferior a 4 horas, los resultados del juego interrumpido serán conservados y el partido continuará normalmente a partir de la interrupción.
- b) Si el partido se reanuda en otra cancha, el resultado del juego interrumpido será anulado; sin embargo, los resultados de los juegos anteriormente disputados serán mantenidos. El encuentro continuará en las mismas condiciones que el juego anulado.
- c) Si el plazo de cuatro horas fuese excedida, el encuentro debe jugarse nuevamente por entera, cualquiera que sea la cancha elegida.

REGLA No. 13.- Iniciación del juego y saque.

- Art. 1.- Saque: El saque es la puesta en juego del balón por el zaguero derecho, quien debe golpearlo con una mano (abierta o cerrada) a con cualquier parte del brazo, enviándolo por encima de la red al campo contrario. El jugador que la efectúa se caloca en el lugar reservado en la cancha a ese efecto y golpea el balón. En ese momento el saque ha sido efectuado. El balón debe ser golpeado, ya sea después de haber sido lanzado al aire, o después de haber sido soltado por el jugador. Está prohibido golpear un balón que está sostenido por la otra mano.
El jugador, después de haber efectuado el saque, puede recaer en el interior de la cancha o sobre la línea final, a condición de que su acción o salto para hacer el saque se inicie estando detrás de la línea de fondo y entre las dos líneas laterales que limitan el área de saque.
Si, después de haber sido lanzado o soltado, el balón cae al suelo sin ser golpeado o tocado, el saque deberá repetirse. El árbitro, sin embargo, no deberá tolerar la demora del juego por este motivo.
El saque es considerado correcto cuando el balón ha posado por encima de la red sin tocarla, entre las dos bandas verticales que limitan su longitud.
El saque deberá ser ejecutado inmediatamente después de sonar el silbata del

árbitro.

Si un jugador efectúa un saque antes de sonar el silbato del primer árbitro, este saque se anula y deberá repetirse.

Art. 2.- Cambio de saque: El jugador que saca continuará haciéndolo hasta que su equipo cometa una falta sancionada por el árbitro.

Art. 3.- Falta de saque: Un saque es mala y el árbitro silbará "cambio de saque":

- a) cuando el balón toca la red.
- b) cuando el balón pasa por debajo de la red.
- c) cuando el balón pasa por encima de la red, pero enteramente por fuera de las bandas verticales que limitan su longitud.
- d) cuando el balón toca a un jugador o a un objeto cualquiera, antes de penetrar en el campo contrario.
- e) cuando el balón cae fuera de los límites de la cancha.

Art. 4.- Saque fuera de turno: Se sanciona con un cambio de saque o, según el caso, con la pérdida de los tantos conseguidos por el equipo que cometa la infracción. Los jugadores del equipo infractor deberán ocupar inmediatamente la posición que hubieran debido ocupar normalmente.

Art. 5.- Saque en un "juego" distinto al primero: Cada nuevo juego será iniciado por el equipo que no hizo el primer saque en el juego precedente, excepto en el juego decisivo (saque determinado por sorteo).

Art. 6.- Demorar el juego: Todo jugador que cometa una acción cualquiera que, a juicio del primer árbitro, tienda a demorar el juego, será sancionado.

Art. 7.- Pantalla: En el momento del saque está prohibido a los jugadores del equipo que la hace, efectuar movimientos de brazos, saltar o formar grupas de dos o más jugadores, destinados a formar una pantalla con intención de ocultar la ejecución del saque.

REGLA No. 14.- Cambio de saque.

Art. 1.- Cambio de saque: Se efectúa cuando el equipo que tiene el saque comete una falta.

Art. 2.- Cambia: El saque debe cambiar de campo cuando se anuncia "cambio de sa

que".

REGLA No. 15.- Cambio de posición (Rotación)

Art. 1.- Para efectuar saque, el equipo que recibe el balón debe efectuar previamente una rotación en el sentido del movimiento de las agujas del reloj.

Art. 2.- Cambio de posición al comienzo de un juego: Los jugadores pueden cambiar completamente de posición con respecto al juego anterior, con tal de que los cambios sean comunicados al anotador antes de comenzar el juego.

REGLA No. 16.- Toque de balón durante el juego.

Art. 1.- Cada equipo puede hacer, como máximo, tres toques de balón sucesivos, antes de enviarlo al campo contrario.

Art. 2.- El balón puede ser golpeado con cualquier parte del cuerpo de la cintura para arriba.

Art. 3.- El balón puede tocar en varias partes del cuerpo (arriba de la cintura) a condición de que los toques sean simultáneos y de que el balón no sea retenido, sino golpeado y que rebote claramente.

Art. 4.- Balón tocado: Cuando un jugador toca el balón o es tocado por éste, mientras está en juego, se considerará como tocando el balón.

Art. 5.- Balón retenido: Cuando el balón descansa momentáneamente en las manos o entre los brazos de un jugador, se considerará que éste está reteniendo el balón.

El balón debe ser golpeado claramente; si es acompañado, sostenido, empujado o llevado, la jugada será considerada como "balón retenido". Un balón claramente golpeado por debajo con las dos manos es "bueno".

Art. 6.- Doble golpe: Cuando un jugador golpeo el balón más de una vez con cualquier parte del cuerpo, sin que ningún otro jugador lo haya tocado entre tanto, se considerará que ha hecho un "doble golpe" (Excepción: en el bloqueo Regla No. 17, Art. 4, b).

REGLA No. 17.- Golpe simultáneo y bloqueo

Art. 1.- Golpe simultáneo por dos jugadores adversarios: Si dos jugadores adversarios

golpean simultáneamente el balón cuando éste se encuentre encima de la red, se considerará que el balón ha sido tocado en último término por el jugador del campo contrario a la dirección tomada por el balón.

Después del golpe simultáneo del balón por dos jugadores adversarios, el equipo sobre cuya campo se encuentra la pelota tiene derecho nuevamente a tres toques de balón.

Si, después del toque simultáneo del balón por dos jugadores contrarios, el balón cae al suelo dentro de los límites de la cancha, el equipo del campo donde cae el balón está en infracción; por el contrario, si el balón cae fuera de la cancha, estará en infracción el equipo opuesto.

Si el balón es simultáneamente retenido por dos jugadores adversarios, hay doble falta y se repetirá el saque.

Art. 2.- Balón jugado por dos compañeros: Cuando varios jugadores del mismo equipo disputan un balón y éste no es tocado más que por uno de ellos, se considerará como un solo toque de balón.

Un jugador puede devolver un balón tropezando con un compañero o empujándolo, pero sin utilizarla como punto de apoyo para alcanzar el balón. Está permitida sostener o contener a un compañero que esté a punto de cometer una falta.

Por el contrario, cuando dos jugadores de un mismo equipo toquen simultáneamente el balón, se contarán dos toques de balón, salvo en el bloqueo (Regla No. 17, Art. 4).

Art. 3.- Doble falta: Cuando dos adversarios cometen simultáneamente una falta, el balón se pondrá de nuevo en juego repitiéndose el saque.

Art. 4.- El bloqueo:

a) Es una acción que consiste en intentar detener la acción del adversario, después de la devolución del balón por este último, con ayuda de una parte del cuerpo situada por encima de la cintura.

El bloqueo puede ser ejecutado por todos los delanteros. Será considerado como intentando efectuar un bloqueo a todo jugador que coloque una o dos manos por encima del nivel del borde superior de la red en las inmediaciones de ésta.

El bloqueo será considerado como tal si el balón ha sido efectivamente tocado por uno o varios jugadores.

b) Un jugador que efectúa un bloqueo en el curso del cual ha tocado el balón, tiene derecho a efectuar un segundo toque de balón. Este segundo contacto será considerado, sin embargo, como el segundo golpe, de los tres que puede realizar el equipo.

c) Si el balón toca uno o varios jugadores que efectúan el bloqueo, no se contará más que un solo toque, aún cuando éste no sea simultáneo por parte de los bloqueadores.

d) Está prohibido a los zagueros efectuar un bloqueo en la red, pero pueden recuperar el balón a cualquier distancia de los bloqueadores.

e) Está autorizado el pasar las manos por encima de la red por uno o varios bloqueadores. Sin embargo, los bloqueadores no deben tocar el balón en el campo contrario antes de haberse completado la acción adversaria para enviar el balón hacia el otro campo.

Art. 5.- Cuando el balón, después de haber tocado el borde de la red y el bloqueo contrario, vuelve a caer en el campo atacante, los jugadores de éste tienen derecho a tres nuevos toques de balón.

REGLA No. 18.- Juego en la red.

Art. 1.- Un balón que toca la red en el curso del juego entre las bandas laterales, y que no sea un saque, es bueno.

Art. 2.- Un balón que ha pasado, aunque sea en parte, por encima de las bandas verticales de la red, es bueno.

Un balón que ha pasado completamente por el exterior de las bandas verticales no puede ser jugado cuando se encuentra en el interior del campo adversario.

Art. 3.- Balón que toca la red entre las bandas verticales: Puede ser recuperada (excepto en el saque) a condición, sin embargo, de que el jugador mismo no toque la red.

Si el balón ha sido tocado tres veces por un equipo y toca la red sin pasarla el árbitro no debe silbar la detención del juego hasta que se efectúa un cuarto toque o el balón haga contacto con el suelo.

Art. 4.- Si el balón es enviada contra la red con tal fuerza que la red toca a un jugador contrario, ese contacto no constituirá una falta por parte de este último.

Art. 5.- Si dos adversarios tocan simultáneamente la red, constituirá una "doble falta".

REGLA No. 19.- Pasar las manos por encima de la red.

Art. 1.- Durante el bloqueo, el toque de balón en campo contrario, pasando las ma

nos por encima de la red antes que el ataque adversario haya sido efectuado, constituye una falta.

Art. 2.- El paso de las manos por encima de la red después del remate está autorizado.

REGLA No. 20.- Invasión de la línea central.

Art. 1.- Contacto con el campo adversario: El contacto de una parte cualquiera del cuerpo de un jugador con el campo adversario, durante el juego, constituye una falta.
Pisar la línea central sin tocar el campo adversario, no constituye falta.
Penetrar en el campo contrario después de silbar el árbitro no es falta.

Art. 2.- Trospaso del plano vertical de la red: El trospaso del plano vertical bajo la red con una parte cualquiera del cuerpo con el fin de atraer la atención del adversario, o molestarlo, constituye falta.
El trospaso del plano vertical de la red, si el jugador no toca el campo o un jugador adversario, no constituye falta.

REGLA No. 21.- Jugadores de defensa.

Art. 1.- Las zagueros no pueden enviar el balón desde la zona de ataque al campo contrario, sino cuando el balón se encuentre a menor altura que el borde superior de la red.
En cambio desde su propia zona, puede devolverlo al campo contrario por cualquier modo permitido. Un zaguero, al rematar desde su propia zona, puede caer sobre la línea de ataque o más allá de ésta, siempre que al iniciar su acción no hubiera franqueado ni tocado esa línea.

Art. 2.- Los zagueros no pueden participar en el bloqueo.

Art. 3.- Si un zaguero se encuentra fuera de la cancha, pero en la prolongación de la zona de ataque, estará considerado como encontrándose en esa zona, y no le está permitido tocar un balón que está a mayor altura que el borde superior de la red.

REGLA No. 22.- Balón fuera de juego.

Art. 1.- Balón que toca la red fuera de los límites: un balón que toca la red completamente fuera de las bandas laterales, es malo.

Art. 2.- Balón fuera: El balón está "fuera" cuando toca el suelo o un objeto fuera de los límites de la cancha.
Un balón que toca una línea lateral o de fondo es bueno.

Art. 3.- Balón muerto: El juego se detiene al sonar el silbato del árbitro. Se dice entonces que el balón está "muerto".

REGLA No. 23.- Pérdida del saque o ganancia de un punto por el adversario.

Art. 1.- El equipo pierde el saque o su adversario gana un punto cuando:

- 1) El balón toca el suelo.
- 2) Un equipo ha jugado el balón más de tres veces consecutivas.
- 3) El balón es retenido o empujado.
- 4) El balón toca a un jugador por debajo de la cintura (Regla 16, Art. 1, 2 y 3).
- 5) Un jugador toca el balón dos veces consecutivas (Regla 16, Art. 6) Excepción: en el bloqueo (Regla 17, Art. 4 b).
- 6) El equipo comete una falta de colocación, en el momento del saque (Regla 5, Art. 4).
- 7) Un jugador toca la red.
- 8) Un jugador traspasa la línea central (Regla 20, Art. 1).
- 9) Un jugador remata estando el balón en campo contrario.
- 10) Un zaguero, que se encuentra en la zona de ataque, devuelve incorrectamente el balón al campo contrario (Regla 21, Art. 1 y 3).
- 11) Un balón traspasa completamente el plano de la red, haciéndolo enteramente por el exterior de las bandas laterales verticales (Regla 18, Art. 2).
- 12) Balón fuera o toca un objeto fuera de la cancha (Regla 22, Art. 2).
- 13) Un balón es devuelto por un jugador ayudado por otro jugador de su equipo como punto de apoyo. Después de haber golpeado el balón, un jugador puede tocar un poste, sin que esto constituya una falta.
- 14) Un jugador recibe una amonestación personal (Regla 4, Art. 4).
- 15) Después de la primera observación del árbitro, el equipo recibe instrucciones deliberadas de sus directivos, entrenadores o sustitutos (Regla 4, Art. 3, e).
- 16) Dos jugadores contrarios cometen falta sucesivamente, sólo será tenida en cuenta la primera falta cometida. Si las faltas se cometen simultáneamente, será repetido el saque (Regla 17, Art. 3).
- 17) Un jugador pasa por debajo de la red y toca el balón o a un jugador adversario estando el balón en juego en campo contrario.

NOTA: El paso del plano vertical bajo la red, sin tocar el campo

po o un jugador, ni molestar al adversario, no constituye falta.

- 18) Se demora el juego reiteradamente (Regla 13, Art. 6).
- 19) Se hace un cambio ilegal de jugador (Regla 5, Art. 2).
- 20) Se pide un tercer tiempo muerto para descanso durante un juego, después de haber recibido una observación (Regla 12, Art. 6, d).
- 21) Se prolonga el segundo tiempo muerto más de 30 segundos (Regla 12, Art. 6).
- 22) Se demora un cambio de jugador, después del segundo "tiempo muerto" reglamentario (Regla 5, Art. 2, c).
- 23) Un jugador abandona el campo, sin autorización del árbitro, durante una interrupción de juego (salvo en los intervalos entre los juegos) (Regla 4, Art. 3, f).
- 24) Un jugador golpea el suelo con los pies o hace gestos inútiles con el fin de amedrentar a los adversarios (Regla 4, Art. 3, g).
- 25) Se efectúa el bloqueo antireglamentariamente (Regla 17, Art. 4).
Además de los casos enumerados más arriba, el equipo que socopierde el saque en los casos siguientes:
- 26) Si el saque no se efectúa desde el lugar correspondiente (Regla 13, Art. 1).
- 27) Si en el momento de golpear el balón en el saque, el jugador toca la línea de fondo o la franquea (Regla 13, Art. 1).
- 28) Si el balón de saque pasa la red con ayuda de un compañero (Regla 12, Art. 3).
- 29) Si el saque no se efectúa en el orden de rotación (Regla 13, Art. 4).
- 30) Si el saque no se efectúa correctamente (Regla 13, Art. 3).
- 31) Si se efectúa movimientos de brazos, saltos o se forman grupos de dos o varios jugadores, destinados a formar una pantalla para ocultar la acción del que saca (Regla 13, Art. 7).

REGLA No. 24.- Tanteo y resultados del juego.

Art. 1.- Cuando un equipo no puede devalver correctamente el balón por encima de la red al campo contrario comete una falta. Esta falta será sancionada adjudicando un tanto al equipo adversario si éste tiene el saque o con un cambio de saque en caso contrario.

Art. 2.- Un juego se gana cuando un equipo obtiene dos tantos de ventaja, con un mínimo de 15 tantos.
Si el tanteo llega a 14-14 debe continuarse el juego hasta alcanzar uno de los siguientes tanteos: 16-14, 17-15, 18-16, 19-17, etc.

Art. 3.- Incomparencia: Un equipo que rehusé jugar después de haber recibido intromisión del primer árbitro, será declarado "incomparecido" (con tanteo 15-0 para cada juego, y 3-0 para el partido), excepto, desde luego, en el caso de un equipo que llegue a quedar incompleta o consecuencia de la lesión de un jugador (Regla 5, Art. 2, d).

REGLA No. 25.- Decisiones y reclamaciones.

Art. 1.- Las decisiones del primer árbitro son inapelables.

Art. 2.- Las protestas referentes a la interpretación de las reglas deben ser resueltas inmediatamente por el árbitro.
El capitán del equipo es el único que puede plantear reclamaciones.

Art. 3.- Reclamaciones: Cuando la explicación del árbitro a la reclamación del capitán no sea considerada satisfactoria, éste podrá recurrir a una autoridad superior.
El primer árbitro continuará dirigiendo el juego, y hará posteriormente un informe sobre dicha reclamación.