



**Federazione
Internazionale
Ecuavolley**

ECUAVOLLEY®

FIEV™ Oficial ©

**REGLAS DE JUEGO
Y CASUÍSTICA OFICIAL
1998 - 2028**

**REGLAS DE JUEGO
Y CASUÍSTICA OFICIAL DE ECUAVOLLEY®**

OBRA LITERARIA INEDITA

Copyright© 2014 N°QUI-043839, Ecuador

Código ISBN°97888-9412318-0, Italia

Periodo 1998 – 2028

Email: ecuavolley.f.i@gmail.com

Autor: Henry Raúl Soria Valencia

FIEV™ Oficial ©

ECUAVOLLEY®

ANTECEDENTES

El ecuavolley nace como un juego tradicional ecuatoriano e inicia su promoción internacional, con el gran flujo migratorio ecuatoriano, hacia Estados Unidos de Norte América, y Europa, en la década de los noventa.

El ecuavolley logra su reconocimiento internacional gracias a un deportista quiteño Henry Raúl Soria Valencia, ganador de la medalla de oro en ecuavolley en los juegos deportivos cantonales en la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas, en el año 1995. Y viaja hacia Italia, para impulsar un proyecto personal, en el año 1998. Con el objetivo de impulsar el ECUAVOLLEY, como parte de la cultura ecuatoriana a través del deporte en ámbitos internacionales. .

El ecuavolley inicia su promoción en Italia en el año 1998, en escuelas, colegios, universidades, clubes, asociaciones, municipios, Provincia de Génova, Región Liguria, Ministerio de Justicia Italiano, etc. Con aval de la Embajada del Ecuador en Italia, Consulado de Génova, UTPL Italia, Comité Olímpico Nacional Italiano, FIPAV, ASI, ENDAS, CSN, y varias instituciones nacionales e internacionales.

El ecuavolley desde 1998 fue promocionado por 10 años continuos en Italia. Así se constituye el 23 de marzo de 2007 La Asociación Ecuavolley Italia, siendo la primera asociación legalmente constituida en el mundo, con la que se realizaron gestiones para participar con exhibiciones de ecuavolley en las Olimpiadas de Beijing 2008. Logrando finalmente ser invitada a participar con exhibiciones de ecuavolley en los Juegos Olímpicos Juveniles “JOJ-2020” de Lausana en Suiza. Así también realizó el “I TORNEO EUROPEO DE ECUAVOLLEY GENOVA 2008”. Como consta en los libros “Memorias del Deporte” publicados en el año 2011 por el

Ministerio del Deporte del Ecuador. De igual forma propuso al Ministerio del deporte ecuatoriano la realización del Torneo Mundial de ecuavolley con sede en Quito – Ecuador.

El ecuavolley se fortalece cuando el 26 de junio de 2012 se constituye en Italia la “Federación Internacional de Ecuavolley”. Ente Rector del Ecuavolley, a través de la que realiza el “II TORNEO EUROPEO DE ECUAVOLLEY EN TERRASA ESPAÑA 2012” y propone el “III TORNEO EUROPEO DE ECUAVOLLEY EN LAUSSANE 2016”. Con aval del ASI, ente avalado del Comité Olímpico Nacional Italiano, el Ministerio del Interior, el Ministerio del trabajo y de las políticas sociales, de Italia, junto a varias organizaciones como: Municipio de Génova, Provincia de Génova, MERU, CONI, ENDAS, IPA, SENAMI, AEL, ADSCREI, MDE, entre otras instituciones nacionales e internacionales.

El ecuavolley cuenta con reglamento y casuística oficial desde 1998, con Copyright 2014 N°QUI-043839, con Código ISBN°978-88-941231-8-0 Italia. El objetivo es incorporarlo como materia en la malla curricular de escuelas, colegios, universidades, clubes, asociaciones, federaciones, etc., en todo el mundo.

ECUAVOLLEY®

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Ecuavolley es un juego tradicional ecuatoriano jugado entre dos equipos, integrado por tres jugadores por lado, en un terreno de juego dividido por una red.

Existen diferentes versiones del juego adaptable a las circunstancias específicas de la versatilidad del juego para todos.

El objetivo es enviar el balón por encima de la red para hacerla caer al suelo en el campo contrario y evitar que esto suceda en su propio campo.

El equipo tiene tres toques para devolver la pelota al campo contrario.

El balón está en juego con un servicio: golpeado por un bateador que envía a través de la red a los oponentes. La acción continúa hasta que el balón que toca el campo, es enviado "fuera".

En Ecuavolley, el equipo ganador gana una acción del juego y el derecho a servir. Después del servicio en caso de ganar la acción gana el punto.

En Ecuavolley no existe rotación de los jugadores de una posición en una dirección hacia la derecha, los puestos son fijos.

El Ecuavolley motiva a la sana y fácil práctica deportiva en la sociedad, iniciativa que mejora el proceso de interacción en el contexto social, considerando que es un deporte para todos.

ÍNDICE

Título
Registro
Antecedentes
Características del juego
Índice

SECCIÓN I - EL JUEGO

CAPÍTULO PRIMERO – INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

Regla 1: ÁREA DE JUEGO (figuras 1-2)

- 1.1 Dimensiones
- 1.2 Superficie de juego
- 1.3 Líneas de la cancha
- 1.4 Zonas y áreas
- 1.5 Temperatura
- 1.6 Iluminación

Regla 2: RED Y PALOS (Figura 3)

- 2.1 Altura de la red
- 2.2 Estructura
- 2.3 Palos
- 2.4 Accesorios complementarios

Regla 3: BALONES

- 3.1 Características
- 3.2 Uniformidad de los balones
- 3.3 Sistema de los tres balones

CAPÍTULO SEGUNDO - LOS PARTICIPANTES

Regla 4: EQUIPOS

- 4.1 Composición del equipo
- 4.2 Posición del equipo
- 4.3 Equipamiento
- 4.4 Objetos prohibidos

Regla 5: RESPONSABLE DEL EQUIPO

- 5.1 Capitán
- 5.2 Entrenador
- 5.3 Asistente del entrenador

CAPÍTULO TERCERO - LA FÓRMULA DE JUEGO

Regla 6: ADQUIRIR UN PUNTO, GANAR UN SET Y EL JUEGO

- 6.1 La adquisición de un punto
- 6.2 Ganar un set
- 6.3 Ganar el juego
- 6.4 Renuncia y equipo incompleto

Regla 7: ESTRUCTURA DEL JUEGO

- 7.1 Sorteo
- 7.2 Calentamiento oficial
- 7.3 Formación del equipo
- 7.4 Posiciones

Regla 8: SUSTITUCION DE JUGADORES

- 8.1 Limitación de las sustituciones

- 8.2 Sustitución excepcional
- 8.3 Sustitución por expulsión o suspensión
- 8.4 Sustitución irregular

CAPÍTULO CUARTO – ACCIONES DE JUEGO

Regla 9: SITUACIONES DE JUEGO

- 9.1 Balón en juego
- 9.2 Balón fuera de juego
- 9.3 Balón dentro
- 9.4 Balón fuera

Regla 10: TOQUE DEL BALÓN

- 10.1 Toque de equipo
- 10.2 Características del toque
- 10.3 Falta de toque del balón

Regla 11: BALÓN EN DIRECCIÓN DE LA RED

- 11.1 Paso del balón sobre la red
- 11.2 Balón que toca la red
- 11.3 Balón en la red

Regla 12: JUGADOR HACIA LA RED

- 12.1 Paso sobre la red
- 12.2 Invasión abajo de la red
- 12.3 Contacto con la red
- 12.4 Falta de jugador en la red

Regla 13: SERVICIO

- 13.1 Primer servicio del set
- 13.2 Orden del Servicio
- 13.3 Autorización del servicio

- 13.4 Ejecución del servicio
- 13.5 Intento de servicio
- 13.6 velo
- 13.7 Falta durante el servicio

Regla 14: ATAQUE

- 14.1 Ataque
- 14.2 Restricciones de ataque
- 14.3 Falta en ataque

CAPÍTULO QUINTO - INTERRUPCIONES Y DEMORAS

Regla 15: INTERRUPCIÓN DE JUEGO REGLAMENTARIA

- 15.1 Número de interrupciones reglamentarias
- 15.2 Solicitudes de interrupciones reglamentarias
- 15.3 Secuencia de las interrupciones
- 15.4 Tiempo de descanso y Tiempo de descanso técnico
- 15.5 Sustitución de jugadores
- 15.6 Solicitudes inadecuadas

Regla 16: RETRASO DE JUEGO

- 16.1 Tipos de demora
- 16.2 Las sanciones por retrasos

Regla 17: INTERRUPCIÓN EXCEPCIONAL DE JUEGO

- 17.1 Lesiones
- 17.2 Interferencia externa
- 17.3 interrupciones prolongadas

Regla 18: INTERVALOS ENTRE SET'S Y CAMBIO DE CAMPO

- 18.1 Intervalos
- 18.2 Cambio de campo

CAPÍTULO SEXTO - CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

Regla 19: REQUISITOS DE CONDUCTA

- 19.1 Conducta deportiva
- 19.2 Juego limpio

Regla 20: CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES

- 20,1 Conducta Incorrecta
- 20.2 Conducta incorrecta de sancionar
- 20.3 Escala de sanciones
- 20.4 Aplicación de las sanciones
- 20.5 Conducta incorrecta antes y entre los set
- 20.6 Tarjetas

SECCIÓN II – LOS ARBITROS, SU RESPONSABILIDAD Y GESTOS OFICIALES

Regla 21: CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTO

- 21.1 Composición
- 21.2 Procedimientos

Regla 22: PRIMER ÁRBITRO

- 22.1 Posición
- 22.2 Autoridad
- 22.3 Responsabilidad

Regla 23: SEGUNDO ÁRBITRO

23.1 Posición

23.2 Autoridad

23.3 Responsabilidad

Regla 24: SEÑA PUNTOS

24.1 Posición

24.2 Responsabilidad

Regla 25: JUECES DE LINEA

25.1 Posición

22.4 Responsabilidad

Regla 26: SEÑALES OFICIALES

26.1 Señalización de los árbitros

26.2 Señalización de los jueces de línea

RECLAMOS

MINUTO DE CONMEMORACIÓN

SECCIÓN III – FIGURAS

1 Campo de juego

2 Terreno de juego

3 Diseño de la red

4 Posiciones de los jugadores

5 Balón que cruza la superficie vertical

6 Velo Colectivo

7 Ataque de los defensores

8 Efecto Pared

9 Sanciones

- 10 Posición del cuerpo arbitral y sus asistentes
- 11 Señales oficiales de los árbitros
- 12 Señales oficiales de los jueces de línea

SECCIÓN IV - CASUÍSTICA OFICIAL

- Área de juego (Regla 1)
- Red y Postes (Regla 2)
- Balones (Regla 3)
- Los equipos (Regla 4)
- Los responsables del equipo (Regla 5)
- Adquirir un punto, ganar un set, y el juego (Regla 6)
- Estructura del juego (Regla 7)
- Sustitución de jugadores (Regla 8)
- Situaciones del juego (Regla 9)
- Toque del balón (Regla 10)
- Balón en dirección de la red (Regla 11)
- Jugador hacia la red (Regla 12)
- Servicio (Regla 13)
- Ataque (Regla 14)
- Interrupción de juego reglamentaria (Regla 15)
- Retraso de juego (Regla 16)
- Interrupción excepcional de juego (Regla 17)
- Intervalos entre los sets y cambio de terreno (Regla 18)
- Requisitos de conducta (Regla 19)
- Conducta incorrecta y sus sanciones (Regla 20)
- Cuerpo Arbitral y Procedimiento (Regla 21)
- Primer Árbitro (Regla 22)
- Segundo árbitro (Regla 23)
- Seña puntos (Regla 24)
- Jueces de línea (Regla 25)
- Señales oficiales (Regla 26)

Reclamos

Minuto de la memoria del recuerdo de un difunto

SECCION V - INSTRUCCIONES PARA COMPLETAR EL FORMULARIO DE JUEGO

1. INTRODUCCIÓN
2. PUNTUACIÓN DE LA FIGURA EN EL CONTEXTO DE LA COMPETENCIA
3. COLABORACIÓN CON EL PRIMER y SEGUNDO ARBITRO
4. RESULTADOS DE LOS PUNTOS DE CUMPLIMIENTO DE ANTES, DURANTE Y DESPUÉS DE LA COMPETENCIA
5. FORMULARIO DE PARTICIPACION



FIEV™ Oficial ©

SECCIÓN I - EL JUEGO

CAPÍTULO PRIMERO – INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

Regla 1: ÁREA DE JUEGO (figuras 1-2)

El área de juego de Ecuavolley incluye el terreno de juego y la zona libre. Debe ser rectangular y simétrica.

1.1 DIMENSIONES

El terreno de juego es un rectángulo de 18 x 9 metros. La zona de juego libre es el espacio por encima del área de juego que está libre de cualquier obstáculo. La zona de juego libre de juego por encima de la superficie de juego debe ser al menos 7 metros. Para las competiciones oficiales COEV, el espacio deberá ser de al menos 5 metros de las líneas laterales y por lo menos 8 metros de líneas de meta. La zona libre debe medir al menos 12,5 metros de altura sobre la superficie de juego.

1.2 SUPERFICIE DE JUEGO

1.2.1 La superficie debe ser plana, horizontal y uniforme. No debe presentar ningún peligro para los jugadores en superficies rugosas o resbaladizas. Para las competiciones oficiales, superficies de madera o de plástico son las únicas permitidas, todas las superficies deben ser previamente aprobadas por el COEV.

1.2.2 El área de la cancha debe ser de color claro. Para competiciones oficiales COEV, las líneas son necesarias en blanco. El tono y el área libre de otros colores y diferentes entre ellos.

1.2.3 Para las canchas al aire libre se permite una pendiente de 5mm por metro para el drenaje. Las líneas están marcadas con materiales sólidos.

1.3 LÍNEAS DEL TERRENO DE JUEGO

1.3.1 Las líneas tienen 5 cm. de ancho. Deben ser de un color diferente del de la superficie de juego y cada otra línea puede ser dibujada en ella.

1.3.2 Líneas perimetrales

Dos laterales y dos líneas de fondo delimitan el terreno de juego. Están dibujadas en el interior de su tamaño.

1.3.3 Línea central

El eje de la línea central divide la cancha en dos campos iguales de 9 x 9 m. se extiende bajo la red de la línea lateral hasta la otra.

1.4 ZONAS Y ÁREAS

1.4.1 Zona de ataque

En todos los campos la zona de ataque está delimitada por la línea central.

La zona de ataque se considera que se extiende más allá de las líneas perimetrales hasta el límite de la zona libre.

1.4.2 Zona de Servicio

La zona de servicio es el área ancha de 1 m. cuadrado, situado más allá de la línea de fondo. Está delimitada por las líneas de 5cm trazadas desde las líneas de fondo en prolongación de las líneas laterales.

1.4.3 Zona de sustitución

La zona está delimitada por la prolongación de las dos líneas de ataque hasta la mesa del seña puntos.

1.4.4 Área de calentamiento

En competiciones oficiales COEV, la zona de calentamiento, de dimensiones de 3x3 metros, se colocan en las esquinas, en el lado de los bancos, más allá de la zona libre (Figura 1)

1.4.5 Zona de penalización.

La zona de penalización, de dimensiones de 1x1 metro y equipada con dos sillas, esta localizada en el área de control detrás de cada banco en prolongación de la línea de fondo (figura 1) puede ser limitado con líneas de color rojo de 5 cm de ancho.

1.5 TEMPERATURA

La temperatura no puede superar los 25°C e inferior a 16°C. Para competiciones oficiales COEV.

1.6 ILUMINACIÓN

La iluminación debe ser entre 500 y 1500 lux a 1 metro del suelo. Para competiciones oficiales COEV, la iluminación del área de juego debe ser entre 1000 y 1500 lux, medidos a 1 metro de la superficie del área de juego.

Regla 2: RED Y PALI (Figura 3)

2.1 ALTURA DE LA RED

2.1.1 La red se coloca verticalmente sobre la línea central a una altura en la parte superior de 2,80 metros para hombres y para mujeres de 2.75 metros.

2.1.2 La altura y se mide en el centro del campo. La altura de la base por encima de las dos líneas laterales deben ser exactamente las mismas y no más de 2 cm. de la oficial.

2.2 ESTRUCTURAS

El tamaño de la red mide entre 60cm y 1 metro de ancho y 9,50 a 10 metros de largo (con la red de 25 a 50 cm más allá de cada banda lateral), y está hecha de malla cuadrada de color negro o colorado de 10cm por lado.

En su parte superior se cose una doble banda de tela blanca de 5 cm de ancho, a lo largo de toda su longitud. Cada extremo de esta banda tiene un agujero a través del cual pasa una cuerda que se fija a los postes y lo mantiene tenso. Dentro de esta banda un cable flexible fija la red o los postes y templea el extremo superior. En la parte inferior de la red hay otra banda horizontal de 5 cm., similar a la banda superior a través del cual pasa un cable que lo mantiene tenso y fija a los postes.

2.3 POSTES

2.3.1 Los postes que soportan la red se colocan a una distancia de 0,50 m. a 1,00 metros más allá de las líneas laterales (Figura 3). Son 2,90 metros de altura preferiblemente regulables.

Para las competiciones oficiales COEV los postes se colocan a 1 metro de distancia de las líneas laterales.

2.3.2 Son redondos y lisos, fijados al suelo sin cables. No debe tener ningún obstáculo o peligro.

2.4 EQUIPAMIENTOS ADICIONALES

Los equipos adicionales son establecidos en los reglamentos de la COEV.

Regla 3: BALONES

3.1 CARACTERÍSTICAS

El balón debe estar compuesto de una capa de cuero blando o sintético dentro de una cámara de aire hecha de caucho o material similar, su color puede ser uniforme y claro, o combinaciones de colores para los balones utilizados en las competiciones oficiales COEV su circunferencia debe ser size EV5 balón reglamentario ecuavolley.

3.2 UNIFORMIDAD DE LOS BALONES

Los balones utilizados durante un partido deben tener las características de circunferencia, peso, presión, tipo, color, etc. En las competiciones oficiales FIEV, así como los campeonatos nacionales o de ligas deben ser balones homologados FIEV.

3.3 SISTEMA DE TRES BALONES

Para las competiciones oficiales FIEV deben ser utilizados tres balones uno en cada esquina de la zona despejada y uno detrás de cada árbitro. (Figura 10).

CAPITULO SEGUNDO - PARTICIPANTES

Regla 4: EQUIPOS

4.1 Composición del equipo

4.1.1 Un equipo de Ecuavolley se compone de 3 jugadores titulares y tres suplentes, máximo de 6 jugadores, un entrenador, un asistente, dirigente, un médico y un masajista. Para las competiciones oficiales de COEV el médico debe estar acreditado con antelación por el COEV y no es necesario un dirigente.

4.1.2 Uno de los jugadores, es el capitán del equipo que se indicará en el acta de juego.

4.1.3 Sólo los jugadores registrados en el acta pueden entrar en el terreno de juego y tomar parte en el juego. Después de la entrega de la lista de los participantes, debidamente firmada, la composición del equipo no se puede cambiar.

4.2 UBICACIÓN DEL EQUIPO

4.2.1 Los jugadores no en juego deben sentarse en su banquillo o pararse en el área de calentamiento (Regla 1.4.4). El entrenador (Regla 5.2.3), así como otros miembros del equipo, debe estar sentados en el banquillo, pero puede levantarse temporalmente. Los banquillos de los equipos están situados junto a la mesa del seña puntos, fuera de la zona libre (Figura 1).

4.2.2 Sólo a los miembros del equipo se les permite sentarse en el banquillo durante el partido y participar en el calentamiento oficial (Regla 4.1.1 y 7.2)

4.2.3 los jugadores no en campo puede calentar sin el balón de la siguiente manera:

4.2.3.1 durante el juego en el área de calentamiento (Regla 1.4.4);

4.2.3.2 Durante los tiempos de espera, en la zona libre detrás de su propio campo de juego.

4.2.4 En intervalos entre los set los jugadores pueden tomar el balón para calentar en la zona libre.

4.3 EQUIPAMIENTO

El equipo de los jugadores se compone por una camiseta, una pantaloneta, calcetines y zapatos deportivos.

4.3.1 El color y el diseño de la camiseta, pantaloneta, y calcetines debe ser uniforme y limpio para todo el equipo.

4.3.2 Los zapatos deben ser ligeros y suaves, con suela de goma o cuero sin tacón.

Para las competiciones oficiales COEV el color de los zapatos debe ser uniforme para todo el equipo, pero la marca del fabricante puede ser diferente en color y diseño. Camisetas y pantalonetas, deben ajustarse al reglamento aprobado por el COEV.

4.3.3 Las camisetas de los jugadores deben estar numeradas del 1 al 6. Incluso en las competiciones oficiales COEV.

4.3.3.1 El número debe ser colocado sobre la malla en el centro del pecho y la espalda. El color y el brillo en contraste con los de la camiseta.

4.3.3.2 El número debe tener una altura mínima de 15cm en el pecho y 20 cm en la espalda. Los formatos de cinta, que son los números, deben tener una anchura de al menos 2cm. Para las competiciones oficiales COEV los números de los jugadores debe repetirse en la pierna derecha de la pantaloneta de la talla 4 a 6 cm, la altura de la cinta con al menos 1 cm de ancho.

4.3.4 El capitán del equipo debe tener una cinta en la parte superior de 8 x 2 cm bajo el número en el pecho.

4.3.5 Está prohibido usar uniformes de un color diferente del de otros jugadores y / o sin números oficiales.

4.4 OBJETOS PROHIBIDOS

4.4.1 Es prohibido llevar cualquier cosa que pondría causar lesiones o beneficiar al jugador que la lleva.

4.4.2 Los jugadores pueden usar gafas o lentes a su propio riesgo.

Regla 5: RESPONSABILIDAD DEL EQUIPO

El capitán, y el entrenador son responsables de la conducta y disciplina de los miembros de su equipo de Ecuavolley.

5.1 CAPITÁN

5.1.1 Antes del partido, el capitán firma el acta de juego y representa a su equipo en el sorteo.

5.1.2 Durante el juego, y en el campo de juego el capitán del equipo explica sus funciones de capitán en el juego. Cuando el capitán del equipo no está en el terreno de juego. El entrenador o el mismo debe nombrar a otro jugador en el campo, para asumir las funciones de "capitán del juego".

Este capitán del juego mantiene la responsabilidad hasta que se sustituye o vuelve a jugar el capitán del equipo o termina el set.

Cuando el balón está fuera de juego, el capitán en juego, y sólo él, está autorizado a hablar con los árbitros:

5.1.2.1 Para pedir explicación sobre la aplicación e interpretación de las reglas del juego y para hacer conocer al árbitro las solicitudes de sus compañeros de equipo.

Si la explicación no le satisface, inmediatamente puede expresar su desacuerdo, que al final del juego puede ser confirmado por escrito (artículo 20.1.4)

5.1.2.2 Para pedir autorización:

- a) para cambiar equipamiento;
- b) para verificar los componentes de los equipos;
- c) para controlar el campo de juego, la red, pelotas, etc.

5.1.2.3 para solicitar tiempos para descanso y sustituciones (Regla 15.2.1)

5.1.3 Al final del juego, el capitán del equipo:

5.1.3.1 Agradecer a los árbitros.

5.1.3.2 cuando se entrega a tiempo, un desacuerdo al primer árbitro, puede hacer su protesta oficial por escrito (Regla 5.1.2.1).

5.2 ENTRENADOR

5.2.1 En todo el juego, el entrenador conduce el juego de su equipo desde fuera del terreno de juego. Él elige a los jugadores titulares, y sus suplentes, y utiliza los tiempos de reposo para dar instrucciones. En estas funciones su referente oficial es el segundo árbitro.

5.2.2 Antes del partido, el entrenador revisa la lista de nombres y números de sus jugadores en el acta, debidamente llenada y firmada.

5.2.3 Durante el juego, el entrenador:

5.2.3.1 Antes de cada set entrega al seña puntos o al segundo árbitro la lista de jugadores, debidamente llenada y firmada;

5.2.3.2 se sienta en el banquillo en el lugar más cercano al seña puntos, pero puede levantarse;

5.2.3.3 solicita tiempos de reposo y la sustituciones;

5.2.3.4 Puede como los otros miembros del equipo, dar instrucciones a los jugadores en el juego. El entrenador puede dar estas instrucciones mientras está de pie o moviéndose en la zona libre frente de su banquillo, de la prolongación de la línea de ataque al calentamiento, sin perturbar o demorar el juego.

5.3 ASISTENTE DEL ENTRENADOR

5.3.1 El asistente se sienta en el banquillo sin derecho a intervenir.

5.3.2 Si el entrenador debe abandonar su equipo, el asumirá sus funciones, previa autorización del árbitro, a solicitud del capitán en juego.

CAPÍTULO TERCERO - FÓRMULA DEL JUEGO

Regla 6: ADQUIRIR UN PUNTO, GANAR UN SET, Y EL JUEGO

6.1 ADQUISICIÓN DE UN PUNTO

6.1.1 PUNTO

Un equipo gana un punto después de haber ganado un primer intercambio.

6.1.1.1 cuando el balón cae en el suelo del campo contrario;

6.1.1.2 cuando el equipo oponente comete una falta;

6.1.1.3 cuando el equipo oponente recibe un "castigo"

6.1.2 FALTA DE JUEGO

Un equipo comete una falta de juego siguiendo una acción de juego contraria a las reglas (o violando de otras maneras). Los árbitros juzgan las faltas y determinan las consecuencias de acuerdo con las reglas del juego.

6.1.2.1 Si dos o más faltas son cometidas sucesivamente por los opositores, sólo el primero de ellos es castigado.

6.1.2.2 Si dos o más faltas son cometidas por los oponentes al mismo tiempo, es sancionada una "doble falta" y el intercambio se repite.

6.1.3 CONSECUENCIAS DE CANJE GANADO

Un intercambio es la secuencia de la acción del juego desde el momento del golpe de servicio hasta que el balón está "fuera de juego".

6.1.3.1 si el equipo al servicio gana el intercambio, anota un punto y continúa sirviendo;

6.1.3.2 Si el equipo que recibe gana el intercambio, obtiene un intercambio y tiene que servir a continuación.

6.2 GANAR UN SET

Un set (excepto el decisivo 3º set) es ganado por el equipo que consigue primero 15 puntos con una diferencia de al menos 2 puntos. En caso de igualar a 14 puntos se continúa cumpliendo con la diferencia de 2 puntos (16-14, 17-15; ...)

6.3 GANAR EL JUEGO

6.3.1 El juego es ganado por el equipo que gane 2 set.

6.3.2 En el caso de un empate 1-1 el set decisivo (3º) se juega a 15 puntos con una diferencia de al menos dos puntos,

y llegando a 8 puntos, los equipos deberán realizar un cambio de campo (Regla 18.2.2) .

6.4 RENUNCIA Y EQUIPO INCOMPLETO

6.4.1 Si un equipo se niega a jugar después de haber sido invitado a hacerlo, es declarado perdedor por renuncia, con el marcador 0-3 para el partido y 0-15 para cada set.

6.4.2 Un equipo que no se presenta en el campo de juego, sin una razón válida es declarado perdedor por el mismo marcador de la (regla 6.4.1).

6.4.3 Un equipo declarado incompleto para el set o para el juego (regla 7.3.1), pierde el set o el juego. Se atribuyen al equipo contrario los puntos y los set necesarios para ganar el set o el partido. El equipo completo mantiene sus puntos o set adquiridos.

Regla 7: ESTRUCTURA DEL JUEGO

7.1 SORTEO

Antes del calentamiento oficial, el primer árbitro hace el sorteo para decidir sobre el primer servicio y una parte del terreno de juego (campo) del primer set.

Si se tiene que jugar el set decisivo, se realizará un nuevo sorteo.

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

7.1.2 El ganador del sorteo elige;

7.1.2.1 el derecho a servir o recibir servicios

O también

7.1.2.2 la parte del terreno de juego, el perdedor tiene la opción restante.

7.1.3 En caso de calentamiento oficial separado, el equipo que debe servir se calienta primero en el terreno de juego.

7.2 CALENTAMIENTO OFICIAL

7.2.1. Antes del juego. Los equipos pueden calentar en el

terreno de juego durante tres minutos cada uno si previamente ha tenido a disposición un terreno de juego, o durante 5 minutos cada uno, si no han tenido esta oportunidad

7.2.2 Si los dos capitanes piden realizar el calentamiento al mismo tiempo, los dos equipos puede tener el campo de juego durante 6 o 10 minutos de acuerdo con (Regla 7.2.1).

7.3 FORMACIÓN DEL EQUIPO

7.3.1 En el juego siempre tiene que haber tres jugadores por equipo. (FIGURA 4)

La lista inicial indica los jugadores en el terreno de juego. Este orden debe mantenerse durante todo el juego, si lo deseas, puedes cambiar el orden a comodidad del equipo.

7.3.2 Antes del comienzo de cada set, el entrenador debe presentar al segundo árbitro o al seña puntos la lista de su equipo, debidamente llenada y firmada.

7.3.3 Los jugadores no registrados en la lista, son las reservas de ese equipo.

7.3.4 Una vez que la lista de la formación inicial ha sido entregada, no hay cambio, no puede autorizarse sin una sustitución normal.

7.4 POSICIONES DE LOS JUGADORES

En el momento que el balón viene golpeado del batidor, cada equipo debe estar dentro de su propio campo de juego.

7.4.1 Las posiciones de los jugadores son tres numeradas de la siguiente manera:

7.4.1.1 Un jugador atacante posesionado largo a la red que ocupa la posición 1 frontal izquierda, también debe cubrir la parte trasera izquierda es el “colocador”.

7.4.1.2 Un jugador delantero posesionado largo a la red que ocupa la posición 2 adelante hacia la derecha, debe cubrir también el centro, y sería el “servidor”.

7.4.1.3 El tercer jugador defensor situado detrás, cubre el centro y debe cubrir la parte posterior derecha la posición 3, y sería el “volador”.

Regla 8: SUSTITUCION DE JUGADORES

La sustitución es el acto por el cual un jugador, registrado por el seña puntos, entra en el juego ocupando la posición de otro que deja el campo.

8.1 LIMITACIONES DE SUPLENTES

8.1.1 Para cada set cada equipo puede llevar a un máximo de tres sustituciones, uno o más jugadores pueden ser reemplazados, al mismo tiempo.

8.1.2 Un jugador de la formación inicial puede salir y entrar en el juego solamente una vez por set.

8.1.3 Una reserva puede entrar en campo en lugar de un jugador de la formación inicial, pero sólo una vez por set.

8.2 SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL

Un jugador lesionado que no puede continuar el juego debe ser sustituido en modo reglamentario. Si no es posible, el equipo es autorizado realizar un reemplazo excepcional, más allá de las limitaciones de la (Regla 8.1). Por sustitución excepcional se entiende que cada jugador no esta en el juego cuando paso el accidente. El jugador lesionado no puede participar en el resto del juego.

Una sustitución excepcional no debe ser contada, en cualquier caso, como una sustitución regular.

8.3 SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN O DESCALIFICACIÓN

Un jugador "expulsado o suspendido" (reglas 20.2.4 y 20.3.2) debe ser reemplazado en el período reglamentario. No es posible que el equipo sea declarado incompleto (Regla 6.4.3, 7.3.1 y 8.1).

8.4 SUSTITUCIÓN IRREGULAR

8.4.1 Una sustitución es irregular si excede las limitaciones establecidas en la (Regla 8.1 excepto en el caso de la Regla 8.2)

8.4.2 Cuando un equipo hace una sustitución irregular, y se

reanuda el juego (Regla 9.1) tenemos que aplicar el siguiente procedimiento.

8.4.2.1 el equipo es sancionado con la pérdida del intercambio de juego (Regla 6.1.3);

8.4.2.2 la sustitución viene ratificada.

8.4.2.3 Los puntos anotados por el equipo en falta después del error son cancelados. Los puntos obtenidos por los adversarios se mantienen.

CAPÍTULO CUARTO – ACCIONES DE JUEGO

Regla 9: SITUACIONES DE JUEGO

9.1 BALÓN EN JUEGO

El balón está en juego desde el golpe de servicio autorizado por el primer árbitro.

9.2 BALÓN FUERA DE JUEGO

El balón está fuera de juego cuando la falta fue pitada por uno de los árbitros, en ausencia de una falta, al momento del pito.

9.3 BALÓN DENTRO

El balón está dentro cuando toca la superficie del terreno de juego, incluyendo la línea de demarcación (regla 1.3.2).

9.4 Balón fuera

El balón está fuera cuando:

9.4.1 la parte de la bola que está en contacto con el suelo está completamente fuera de la línea de demarcación;

9.4.2 toca un objeto fuera del campo de juego, el techo o una persona fuera del juego;

9.4.3 toca las antenas, cables o postes o la misma red mas allá de los postes;

9.4.4 cruza completamente el plano vertical de la red, total o parcialmente en el espacio exterior.

9.4.5 cruza completamente el plano vertical de la red por debajo de ella (Figura 5).

Regla 10: TOQUE DE BALÓN

Cada equipo debe jugar en su área o espacio de juego (excepto Regla 11.1.2), sin embargo, el balón puede ser recuperado más allá de la zona libre.

10.1 TOQUE DE EQUIPO

Cada equipo tiene derecho a un máximo de tres toques, para devolver el balón. Si ha hecho más el equipo comete la falta de "cuatro toques".

Los toques del equipo incluyen no sólo el contacto intencional de los jugadores, sino también los no intencionales con el balón.

10.1.1 TOQUES CONSECUTIVOS

Un jugador no puede golpear la pelota dos veces consecutivas.

10.1.2 TOQUES SIMULTÁNEOS

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

10.1.2.1 Cuando dos (tres) jugadores del mismo equipo tocan el balón al mismo tiempo, consideramos dos (tres) toques. Si sólo uno de ellos toca el balón, se considera un solo toque. La colisión de los jugadores no constituye una falta.

10.1.2.2 Si el toque simultáneo se lleva a cabo entre dos oponentes sobre la red y el balón continúa en juego, el equipo que retoma el juego tiene derecho a otros tres toques.

Si el balón se va fuera del campo de juego, es falta del equipo del otro lado de la red.

10.1.2.3 Si dos o más oponentes tocan el balón simultáneamente por encima de la red, causando un balón bloqueado (10.2.2), el juego continúa.

10.2 CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE

10.2.1 El balón puede tocar cualquier parte del brazo.

10.2.2 El balón no se puede detener y/o lanzar. Puede rebotar en cualquier dirección.

10.2.3 El balón puede tocar varias partes del cuerpo del jugador, incluso si los contactos se producen simultáneamente.

Excepciones:

10.2.3.1 contactos consecutivos pueden ser realizados por uno o más jugadores, siempre que ocurran durante la misma acción (15,2);

10.2.3.2 Al primer toque del equipo (10.1 y 15.4.1), el balón puede tocar consecutivamente varias partes del cuerpo de un jugador, siempre que dichos contactos tengan lugar durante la misma acción.

10.3 FALTAS DE TOQUE DE BALÓN

10.3.1 CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de reenviarlo (10.1).

10.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador utiliza un compañero de equipo o del equipamiento para tocar el balón dentro del área de juego (10.1.3).

10.3.3 BALÓN DETENIDO: El balón no rebota en el toque, es detenido y/o lanzado (10.2.2).

10.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador toca el balón dos veces consecutivas, o toca el balón consecutivamente, varias partes de su cuerpo (10.2.3).

Regla 11: BALÓN EN DIRECCIÓN DE LA RED

11.1 PASO DEL BALÓN SOBRE LA RED

11.1.1 El balón enviado al campo contrario debe pasar sobre la red dentro del espacio de paso (fig. 5).

El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitada:

- Inferiormente desde la parte superior de la red;

- Lateralmente desde las antenas y su prolongación imaginaria;

- Por encima del techo.

11.1.2 La pelota que cruza el plano vertical de la red hacia la zona libre opuesta, totalmente o parcialmente fuera del espacio de paso, puede ser recuperado con los toques previstos por el equipo, siempre que:

- No ha tocado la cancha opuesta por el jugador en la recuperación;

- El balón cuando viene reenviado hacia atrás, cruza el plano vertical de la red fuera del espacio de paso en el mismo lado del campo.

- El equipo oponente no puede obstaculizar la acción.

11.1.3 El balón es "fuera" cuando cruza completamente el plano de la red por debajo de ella (Fig. 5).

11.2 BALÓN QUE TOCA LA RED

Mientras cruza la red el balón puede tocar, a menos que sea el servicio.

11.3 BALÓN EN LA RED (excepto servicio)

11.3.1 El balón enviado a la red puede ser recuperado dentro de los límites de tres toques permitidos, excepto al servicio.

11.3.2 Si el balón rompe las mallas de la red o la hace caer, la acción es anulada y debe ser repetida.

Artículo 12: JUGADOR EN LA RED

12,1 PASO SOBRE LA RED

12.1.1 Un jugador puede tocar el balón más allá de la red, siempre que no interfiera en el juego del adversario antes o durante el último golpe de ataque.

12.1.2 Después del golpe de ataque, el jugador es autorizado a pasar con la mano sobre la red, siempre y cuando toque de balón suceda en el propio espacio de juego

12,2 INVASIÓN BAJO RED

12.2.1 Es permitido invadir el espacio contrario por debajo de la red, siempre que no interfiera el juego del adversario.

12.2.2 Invadir el campo del oponente sobre la línea central:

- Es prohibido el contacto con el campo contrario con el/los pie/pies la/s mano/s con la condición, que la parte intrusiva quede sobre la línea central

- Es prohibido tocar el suelo del campo contrario con todas las partes del cuerpo.

12.2.3 Un jugador puede invadir la cancha del oponente después de que el balón esté fuera de juego.

12.2.4 Un jugador puede invadir la zona libre del oponente, siempre y cuando no obstruya el juego contrario.

12.3 CONTACTO CON LA RED

12.3.1 El contacto con la red es falta, ni siquiera accidentalmente puedes tocar la red.

12.3.2 Después de haber jugado el balón, un jugador puede tocar los postes, cables o cualquier otro objeto fuera de la longitud total de la red, a condición de que dicha acción no tenga incidencia el juego.

12.3.4 Es falta si el balón enviado a la red, causa el contacto con un jugador adversario.

12.4 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED

- Un jugador toca el balón o un adversario en el espacio contrario antes o durante el ataque contrario.

- Un jugador invade el espacio del adversario debajo de la red interfiriendo en el juego.

- Un jugador invade en el campo contrario.

- Un jugador toca la red.

Artículo 13: SERVICIO

El servicio es poner la bola en juego por uno de los tres jugadores que se colocarán en la zona de servicio.

13.1 PRIMER SERVICIO DEL SET

13.1.1 El primer servicio del primer y tercer set lo realiza el equipo que ha ganado el derecho en el sorteo.

13.1.2 El segundo set inicia con el servicio del equipo que no había efectuado primero en el set anterior.

13.2 ORDEN DEL SERVICIO

13.2.1 Después del primer servicio de un set, el jugador que sirve se ubica como sigue:

- Cuando el equipo al servicio gana la jugada, el jugador que había servido anteriormente, sirve de nuevo.
- Cuando el equipo receptor gana la jugada, obtiene el derecho a servir. El servicio será realizado por uno de los tres jugadores en el campo.
-

13.3 AUTORIZACIÓN PARA EL SERVICIO

El primer árbitro autoriza el servicio después de verificar que los equipos están listos para jugar y el jugador al servicio está en poder de la pelota.

13.4 EJECUCIÓN DEL SERVICIO

13.4.1 El balón debe ser golpeado con una mano o cualquier parte del brazo, después de ser lanzado o soltado de sus manos y antes de que toque otra parte del cuerpo del batidor o el suelo.

13.4.2 Cuando la pelota se golpea o impulsa, en caso de salto, el jugador no debe estar en contacto con el terreno de juego (línea de fondo incluida) o con el suelo fuera de la zona de servicio. Después de golpear el balón puede recaer en cualquier parte del área de juego.

13.4.3 El jugador que sirve debe golpear el balón dentro de los 5 segundos después del pitido del primer árbitro.

13.4.4 Un servicio ejecutado antes del pitido del árbitro es anulado y debe repetirse.

13,5 INTENTO DE SERVICIO

13.5.1 Si el jugador que sirve, después de haber lanzado o dejado el balón, lo deja caer al suelo sin tocarlo, debe ser considerada como un intento de servicio.

13.5.2 Después de un intento de servicio el árbitro autoriza el saque de nuevo, sin demora, que debe ser realizado dentro de 3 segundos después del pitido.

13.5.3 Uno y sólo un intento de servicio se permite para cada servicio.

13,6 VELO

13.6.1 Los jugadores del equipo al servicio no deben ocultar el jugador que sirve o la trayectoria de la pelota al oponente a través de un velo.

13.6.2 VELO INDIVIDUAL:

- Un jugador del equipo que sirve hace un velo individual, si agita brazos, saltos, se mueve lateralmente, etc., cuando el servicio se lleva a cabo y la pelota pasa por encima de él.

13.6.3 VELO COLECTIVO:

- Un equipo hace un velo colectivo, cuando el jugador que sirve, es cubierto por un grupo de 1 o más compañeros, y sirve por encima de ellos.

13.7 FALTAS DE SERVICIO

13.7.1 Las siguientes faltas conducen a un cambio en el servicio, incluso si el equipo contrario está fuera de campo de juego:

- Viola la orden de servicio;
- No lleva a cabo el servicio correctamente;
- Viola la regla del intento de servicio.

13.7.2 faltas de servicio después de que el balón es golpeado: Después de que el balón fue golpeado correctamente, el servicio se convierte en una falta si la pelota:

- Toca a un jugador del equipo al servicio o no cruza el plano vertical de la red;
- Toca la red;
- Va fuera;

- Pasa sobre un Velo individual o colectivo.

Artículo 14: ATAQUE

14,1 ATAQUE

14.1.1 Toda acción que dirige la pelota hacia el campo adversario, a excepción del servicio y del muro, se consideran como ataque.

14.1.2 Durante una acción de ataque, el bombeo se permite sólo si el contacto con el balón es neto o la misma no se acompaña con la mano.

14.1.3 Un ataque se completa cuando el balón cruza completamente el plano vertical de la red o es tocado por un adversario.

14.2 RESTRICCIONES DEL ATAQUE

14.2.1 Un jugador puede completar un ataque a cualquier altura, a condición que el contacto con el balón se realice en su propio espacio de juego.

14.2.2 Un jugador defensivo puede completar un golpe de ataque desde cualquier altura, incluso en la zona de ataque:

- En el momento de dar el salto, su pie/s no debe tocar o haber superado la línea central;
- Después del golpe pueden caer en la zona de ataque.

14.2.3 Un defensor puede completar cualquier ataque.

14.2.4 No es permitido a los jugadores completar el ataque en el servicio de su oponente cuando la pelota está localizada en la zona de ataque y totalmente por encima del borde superior de la red.

14.3 FALTAS DEL ATAQUE

- Un jugador golpea el balón que se encuentra en el espacio de juego adversario;
- Un jugador envía el balón fuera;
- Un defensor completa un ataque en las áreas de ataque, en el momento del golpe la pelota toca la también la red;

- Un jugador completa un ataque del servicio adversario cuando el balón está en la zona de ataque y enteramente por encima de la parte superior de la red.
- Un jugador toca la red con la mano en el momento del ataque

CAPITULO QUINTO - INTERRUPCIONES Y DEMORAS

Artículo 15: INTERRUPCIÓN REGLAMENTARIA DE JUEGO
Las interrupciones reglamentarias de juego son los tiempos de espera y sustituciones de los jugadores.

15.1 NÚMERO DE INTERRUPCIONES REGLAMENTARIAS
Cada equipo tiene derecho a un máximo de dos tiempos de descanso y tres sustituciones de jugadores por set.

15.2 SOLICITUD DE INTERRUPCIÓN REGLAMENTARIA

15.2.1 Las interrupciones pueden ser solicitadas por el entrenador o capitán en juego y sólo por ellos. La solicitud se coloca mostrando la correspondiente señal oficial, cuando el balón está fuera de juego y antes del pitido que autoriza el servicio.

15.2.2 Es permitida una solicitud de sustitución antes del inicio del juego, que debe ser registrada como una sustitución regular de ese set.

15.3 SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES

15.3.1 La solicitud de uno o más tiempos de descanso puede ser seguido o precedido de una solicitud de sustitución de uno o/y del otro equipo, sin la necesidad de reanudar el juego.

15.3.2 Sin embargo, un equipo no puede hacer más solicitudes de sustitución consecutiva de los jugadores en la misma interrupción de juego. Uno o más jugadores pueden ser reemplazados en la misma interrupción de juego.

15,4 TIEMPO DE REPOSO Y TIEMPO DE REPOSO

TÉCNICO

15.4.1 La duración de un tiempo de reposo es de 30 segundos.

Para las competencias oficiales FIEV, los tiempos de espera reglamentarios son:

- En los primeros 2 set están previstos dos tiempos técnicos duran un minuto cada uno. Se asignan automáticamente cuando el equipo que va ganando alcanza los 5 y los 10 puntos. En cada uno de estos set cada equipo sólo puede requerir solo un tiempo de reposo reglamentario de 30 segundos.

- En el set decisivo no existe tiempo de reposo técnico, cada equipo sólo puede tomar dos tiempos de reposo reglamentarios de 30 segundos.

15.4.2 Durante los períodos de reposo, los jugadores deben entrar en juego en la zona libre cerca de la su banco.

15.5 SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

15.5.1 La sustitución debe llevarse a cabo dentro de la zona de sustitución.

15.5.2 Las interrupciones para la sustitución se limitan al tiempo que se requiere para el registro en el acta de los jugadores y su salida y entrada en el campo.

15.5.3 Al momento de la petición, el jugador debe estar listo para entrar, de pie junto al entrenador. Si no es así, la sustitución no se concede y el equipo es sancionado con una retraso de juego. Para las competencias oficiales FIEV se utilizan paletas numeradas para facilitar la sustitución.

15.5.4 Si el entrenador tiene la intención de proceder con más de una sustitución, el número al momento de su solicitud. En este caso, la sustitución debe llevarse a cabo en sucesión, un jugador después del otro.

15.6 SOLICITUDES IMPROCEDENTES

15.6.1 Es improcedente solicitar una interrupción:

- Durante una jugada o después del pitido autorizando el saque;

- Por parte de un miembro del equipo que no esté autorizado;
- Por sustitución, sin que el juego se reanude, después de que el mismo equipo había realizado previamente una sustitución;
- Después de utilizar el número de tiempos de reposo y sustituciones permitidas.

15.6.2 Cualquier solicitud improcedente que no afecte el juego o provoque un retraso, debe ser rechazada sin sanción, a menos que se repita en el transcurso del mismo set.

Artículo 16: RETRASO DE JUEGO

16.1 TIPOS DE RETRASO

Una acción incorrecta que difiere de la reanudación del juego, constituye un retraso de juego, entre otros:

- Retrasar una sustitución;
- Extender los reposos después de recibir la invitación para reanudar el juego;
- Solicitar una irregular sustitución;
- Repetir una solicitud improcedente en el mismo set;
- Retrasar el juego por un jugador en el campo.

16.2 SANCIONES POR RETRASOS

16.2.1 La sanción de advertencia por retraso o de penalización por retraso está relacionada al equipo.

16.2.2 El primer retraso de un equipo en el set es sancionado con una advertencia de retraso.

16.2.3 El segundo y siguientes retrasos de todo tipo, de cada jugador u otro componente del mismo equipo en el mismo set, es una falta y se sancionan con una sanción por el retraso: la pérdida de la acción de juego.

Artículo 17: INTERRUPCIÓN EXCEPCIONAL DE JUEGO

17.1 ACCIDENTES

17.1.1 Si se verifica un accidente grave mientras el balón está

en juego, el árbitro debe detener inmediatamente el juego y permitir a la asistencia médica entrar en el terreno de juego. La acción es repetida.

17.1.2 Si un jugador lesionado no puede ser reemplazado regularmente o, excepcionalmente, se permite un tiempo de recuperación de 3 minutos, pero no más de una vez para el mismo jugador en juego. Si el jugador no puede reanudar el juego, su equipo es declarado incompleto.

17.2 INTERFERENCIA EXTERNA

Si existe interferencia externa durante el juego, la acción debe ser detenida y se repite.

17.3 INTERRUPCIÓN PROLONGADA

17.3.1 Cuando circunstancias imprevistas provocar la interrupción de la jugada, el primer árbitro, Los organizadores y el jurado, si lo está presente, decidirá las medidas que deben adoptarse para restablecer las condiciones normales.

En el caso de uno o más interrupciones, la duración de la misma que no exceda de 2 horas en total:

- Si el encuentro se reanuda en el mismo terreno, el set continúa con normalidad con el mismo marcador. Los jugadores y formación en el campo. Se mantuvieron las puntuaciones de los set anteriores;
- Si el encuentro se reanuda en un terreno diferente, el set interrumpido se anula y se repite con la misma formación inicial y las mismas posiciones. Se mantuvieron las puntuaciones de los set anteriores.

17.3.2 En el caso de una o mas interrupciones cuya duración total exceda las 2 horas, el juego debe repetirse.

Regla 18: INTERVALOS ENTRE SETS Y CAMBIOS DE CAMPO

18.1 INTERVALOS

Todos los intervalos entre sets, incluyendo el que esta entre

el segundo y tercero set, tienen una duración de tres minutos. Durante este período de tiempo, se procede al cambio de campo y el registro de la formación en el acta de juego.

18.2 CAMBIO DE CAMPO

18.2.1 Después de cada set los equipos cambian campo, excepto el set decisivo (3º). Los otros miembros del equipo cambian bancos.

18.2.2 En el set decisivo (3º), cuando un equipo llega a 8 puntos, los equipos cambian de campo sin demora. Si el cambio no se realiza en el tiempo regular, debe llevarse a cabo en el momento en el que se informa, los puntos obtenidos son los mismos que se mantienen.

CAPÍTULO SEXTO – COMPORTAMIENTO DE LOS PARTICIPANTES

Regla 19: REQUISITOS DE CONDUCTA

19.1 CONDUCTA DEPORTIVA

19.1.1 Los participantes deben conocer las reglas de juego y garantizar el cumplimiento.

19.1.2 Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con deportividad, sin discutirlos. En caso de duda se puede solicitar explicación solo a través del capitán en juego.

19.1.3 Los participantes deben evitar acciones o actitudes que puedan influir en las decisiones de los árbitros o encubrir faltas cometidas por su equipo.

19.2 JUEGO LIMPIO

19.2.1 Los participantes deben comportarse respetuosa y cortésmente en el espíritu del juego limpio, no sólo hacia los árbitros, sino también a otros jueces, sus adversarios, sus compañeros y espectadores.

19.2.2 Es permitida la comunicación entre los miembros del equipo durante el juego.

Regla 20: CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES

20.1 CONDUCTA INCORRECTA

La mala conducta de un miembro del equipo hacia los funcionarios, adversarios, compañeros o espectadores se clasifica en 4 categorías, dependiendo de la gravedad de los hechos.

20.1.1 Conducta antideportiva: discusión, intimidación;

20.1.2 Conducta grosera: actuar en contra de una buena costumbre o los principios morales, las expresiones deplorables;

20.1.3 Conducta injuriosa: palabras o gestos insultantes o difamatorios;

20.1.4 Agresión: ataque físico o intento de agresión.

20.2 ESCALA DE SANCIONES

En relación con la gravedad de la conducta incorrecta, según el primer árbitro, las sanciones son las siguientes:

20.2.1 ADVERTENCIA POR CONDUCTA INCORRECTA:

La conducta antideportiva no implica una sanción, pero:

- El miembro del equipo en cuestión es advertido con la repetición del juego;
- La advertencia se registra en el acta;
- La repetición de una conducta antideportiva en el mismo partido es sancionada con la pérdida de la jugada.

20.2.2 CASTIGO POR CONDUCTA INCORRECTA

- Por mala conducta, el equipo es penalizado con la pérdida de la jugada;
- La penalización se registra en el acta.

20.2.3 EXPULSIÓN

- La repetición de la mala conducta en la misma carrera se sanciona con la expulsión;
- El miembro del equipo que es sancionado con expulsión deberá abandonar el terreno de juego, los banquillos y la zona de calentamiento por el resto del set;
- La pena se registra en el acta.

20.2.4 DESCALIFICACIÓN

- La conducta ofensiva o agresión se sanciona con descalificación;
- El miembro del equipo que es sancionado con descalificación debe abandonar el área de juego, los banquillos y la zona de calentamiento por el resto del juego.

20.3 APLICACIÓN DE SANCIONES

20.3.1 La repetición de conducta incorrecta por la misma persona, el mismo set o juego, es progresivamente sancionado.

20.3.2 La descalificación por conducta injuriosa o agresión no requiere de sanciones anteriores.

20.4 CONDUCTA INCORRECTA ANTES Y ENTRE SETS

Cualquier conducta incorrecta antes o entre los set, se sanciona conforme a lo dispuesto en la Regla 20.2 y las sanciones se aplican en el set siguiente.

SECCIÓN II

LOS ÁRBITROS SUS RESPONSABILIDADES Y GESTOS OFICIALES

Regla 21: CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTO

22.1 COMPOSICIÓN

El cuerpo arbitral para un juego se compone de los siguientes funcionarios:

- El primer árbitro;
- El segundo árbitro;
- El seña puntos;
- Cuatro (dos) jueces de línea.

Sus posiciones están indicadas en la (Figura 10)

21.2 PROCEDIMIENTOS

21.2.1 Sólo el primer árbitro y el segundo árbitro pueden hacer sonar el silbato durante el juego:

- El primer árbitro pita para autorizar el servicio que da inicio la acción del juego;
- El primer y segundo árbitro pitan la final de la acción si saben que se trataba de una falta y han identificado la naturaleza.

21.2.2 Pueden hacer sonar el silbato durante un partido, para indicar que autorizan o rechazan una solicitud por parte del equipo.

21.2.3 Inmediatamente después del final del silbato, el árbitro deberá indicar con gestos oficiales:

- El equipo debe realizar el servicio;
- La naturaleza de la falta;
- El jugador que lo ha cometido.

Regla 22: PRIMER ÁRBITRO

22.1 UBICACIÓN

El primer árbitro lleva a cabo sus funciones sentado o de pie en una silla colocada en un extremo de la red. Sus ojos deben estar aproximadamente 50 cm por encima de la red.

22.2 AUTORIDAD

22.2.1 El primer árbitro dirige el encuentro de principio a fin. Él tiene autoridad sobre todos los componentes del cuerpo arbitral y los miembros de los dos equipos.

Durante la carrera, sus decisiones son inapelables. Él tiene derecho a cancelar decisiones de los otros componentes del cuerpo arbitral, si encuentra que estas son erróneas.

El primer árbitro puede sustituir a un miembro del cuerpo Arbitral que no realiza su función correctamente.

22.2.2 Asimismo, supervisará el trabajo de los pasa balones y secadores de piso.

22.2.3 tiene autoridad para decidir sobre cualquier asunto relacionado con el juego, incluidos los que no especifican en el reglamento.

22.2.4 No debe permitir ninguna discusión sobre sus decisiones.

Aun, a solicitud del capitán en el juego, tiene que dar explicaciones sobre la aplicación o la interpretación de las normas sobre lo que basó su decisión.

Si el capitán en juego no está de acuerdo con las explicaciones del árbitro y le pide anotar los hechos en el acta, y luego se quejan después del partido, le debe autorizar hacerlo (artículos 5.1.2.1, 5.1.3.2 y 24.2.3.).

22.2.5 El primer árbitro tiene la responsabilidad de tomar decisiones antes y durante el juego en condiciones del área de juego y su equipamiento.

22.3 RESPONSABILIDAD

22.3.1 Antes del encuentro de juego, el primer árbitro:

- Controla el estado del área de juego, balones y equipamiento;
- Realiza el sorteo en presencia de los dos capitanes de los equipos;

- Controla el calentamiento de los dos equipos.
- 22.3.2 Durante el partido, sólo el primer árbitro está autorizado:
- Para sancionar la conducta incorrecta y los retrasos del juego;
 - Para decidir:
 - De las faltas del jugador al servicio y del equipo que sirve;
 - De las falta del toque de balón;
 - De las faltas por encima de la red y en su parte superior.

Regla 23: SEGUNDO ÁRBITRO

23.1 UBICACIÓN

El segundo árbitro realiza sus funciones en pie cerca del poste, fuera de la cancha de juego y frente al primer árbitro.

23.2 AUTORIDAD

23.2.1 El segundo árbitro ayuda al primero, pero también tiene su propio campo de competencia. Puede sustituir al primer árbitro si está imposibilitado a seguir desempeñando sus funciones.

23.2.2 El puede, sin pitar, señalar faltas fuera de su jurisdicción, pero sin insistir.

23.2.3 Controlar el trabajo del seña puntos.

23.2.4 El segundo árbitro controla el comportamiento de los miembros del equipo sentados en el banco y advierte el primer árbitro de cualquier conducta incorrecta.

23.2.5 Controla los jugadores en el área de calentamiento.

23.2.6 Autoriza las interrupciones, controla su duración y rechaza las solicitudes indebidas.

23.2.7 Controla el número de tiempos de reposo y de las sustituciones utilizados por cada equipo y le indica al primer árbitro y al entrenador interesado el segundo tiempo de descanso y la II, y III sustitución solicitada.

23.2.8 En caso de lesión de un jugador, autoriza la sustitución

excepcional o el tiempo de recuperación.

23.2.9 Controla las condiciones del terreno, particularmente la zona de ataque. Durante el juego también controla que los balones mantengan las condiciones reglamentarias.

23.3 RESPONSABILIDAD

23.3.1 Antes del inicio de cada set, el cambio de campo en el set decisivo, verificar que los jugadores corresponden a los inscritos en las actas de formación inicial.

23.3.2 Durante el juego, el segundo árbitro decide, pita e informa:

- Las fallas del equipo en recepción;
- El contacto de los jugadores con la red situada en su lado;
- La invasión en el campo adversario y el espacio debajo de la red;
- El ataque irregular de los jugadores;
- El balón que pasa fuera del espacio de paso dirigido hacia el campo contrario;
- El contacto del balón con un objeto externo o con el suelo, cuando el primer árbitro no está en condición de ver el último contacto.

Artículo 24: SEÑA PUNTOS

24.1 UBICACIÓN

El seña puntos desempeña sus funciones sentado en una mesa en el lado opuesto al primer árbitro.

24.2 RESPONSABILIDAD

El elabora el informe de acuerdo con las reglas, en cooperación con el segundo árbitro. Usa campanas y otros dispositivos audibles para advertir a los árbitros de conformidad con sus responsabilidades.

24.2.1 Antes del juego, y en cada set, el seña puntos:

- Registrar los datos del juego y del equipo, en la forma prevista, y recoge las firmas de los capitanes y entrenadores;

- Registrar la formación inicial de los equipos según inscrito en actas.

24.2.2 Durante el partido, el seña puntos:

- Registra los puntos del partido y que los datos concuerden con el marcador;
- Controla el orden de servicio de cada equipo y menciona los errores a los árbitros inmediatamente después de la ejecución del servicio;
- Registra los tiempos de reposo y las sustituciones de jugadores, controlando el número e informa al segundo árbitro;
- Informa a los árbitros de las peticiones para los descansos fuera de las reglas;
- Notificar a los árbitros el final del set y la adquisición del octavo punto en el set decisivo;
- Registra las sanciones, advertencias, multas y preanuncio de reclamos.

24.2.3 Al finalizar el juego, el seña puntos:

- Escribe el resultado final;
- Después de haber firmado el acta, recoge las firmas de los árbitros;
- En caso de reclamo, anota el momento de la confirmación por escrito dada por el capitán del equipo solicitante.

Regla 25: JUECES DE LÍNEA

25.1 UBICACIÓN

Los jueces de línea para los encuentros internacionales debe ser de 4. Están de pie en la zona libre, de 1 a 3 m de cada esquina del terreno de juego, en la prolongación imaginaria de la línea de control. Las líneas de fondo son controlados por el juez de línea a la izquierda del primer árbitro y el de la izquierda del segundo árbitro, las laterales de los otros dos. Si los jueces son sólo dos, están dispuestos en diagonal en las esquinas a la derecha del primer árbitro y a la derecha del segundo árbitro, de 1 a 2 m de dichos ángulos.

Cada uno controla la zona de fondo y la lateral de su parte.

25.2 RESPONSABILIDAD

Los jueces de línea realizan sus funciones utilizando banderines (30 x 30 cm):

- Indican el balón dentro y fuera cada vez que el balón cae al suelo cerca de la línea de su competencia;
- Indica cómo balón tocado, el balón que cae fuera del campo después de haber sido tocado por el equipo en recepción;
- Indica la pelota de servicio que toca la red fuera del espacio de paso, etc..;
- Avisa cuando un jugador (excluido el batidor) está fuera de su campo al momento del servicio.

Los jueces de línea responsables de las líneas de fondo indican las faltas de los pies de los jugadores al servicio. Debe repetir la advertencia a petición del primer árbitro.

Regla 26: SEÑALES OFICIALES

26.1 SEÑALIZACIÓN DE LOS ÁRBITROS (Figura 11) ©

Después de que los árbitros han sancionado la falta, Deben utilizar los gestos oficiales de la siguiente manera:

26.1.1 El árbitro inicia la señalización indicando el equipo al que asigna el servicio. Este gesto es mantenido por un momento.

26.1.2 El árbitro, posteriormente, indica la naturaleza de la falta sancionada o el tipo de solicitud de interrupción realizada.

26.1.3 El árbitro finalmente termina el informe indicando el jugador que cometió la falta o el equipo lo ha solicitado.

26.2 SEÑALIZACIÓN DE LOS JUECES (Fig. 12)

Los jueces de línea deben indicar la naturaleza de la falta sancionada, usando las señales oficiales y la mantiene por un período corto de tiempo.

RECLAMOS

Deben ser pre anunciados por el capitán del equipo al primer árbitro, verbalmente al momento de verificarse el hecho que da lugar a la acusación.

El primer árbitro está obligado a escribir de inmediato el anuncio en el acta y el capitán del equipo tiene el derecho de verificar el registro con éxito. A falta de esta anotación, la queja es inadmisibles. Siempre bajo pena de inadmisibilidad entre los 15 minutos después del juego, el reclamo debe ser confirmado por escrito por el capitán o el dirigente al primer árbitro. La demanda es inadmisibles si el equipo no ha terminado el juego para retirarse del terreno de juego.

El reclamo se enviará por correo certificado dentro de 24 horas después del juego, en dos ejemplares, uno para la Comisión de juego competente con el comprobante de pago de la tasa prevista-denuncia, y el otro al adversario.

Los árbitros, en su calidad de notarios de los hechos, sin embargo, deben aceptar los reclamos, aún cuando se puede suponer que no son inadmisibles. Será la Comisión de juego competente a establecer su inadmisibilidad.

MINUTO DE LA MEDITACIÓN EN LA MEMORIA DE UN FALLECIDO

A veces los árbitros de un juego se solicitan oficialmente del COEV o más a menudo directamente del Club, para hacer cumplir un minuto de silencio para conmemorar a una persona fallecida que era un miembro del club o dirigente, un técnico, un deportista u otro. En el caso de la indicación directa de FIEV, los árbitros obligatoriamente deben llevar a cabo esa tarea, pero si la petición viene realizada por el club, se deja a su discreción, el acceso a esta solicitud deja una amplia disponibilidad considerando su naturaleza humana. En cada caso, se desea normalizar el procedimiento de ese minuto de meditación de la siguiente manera:

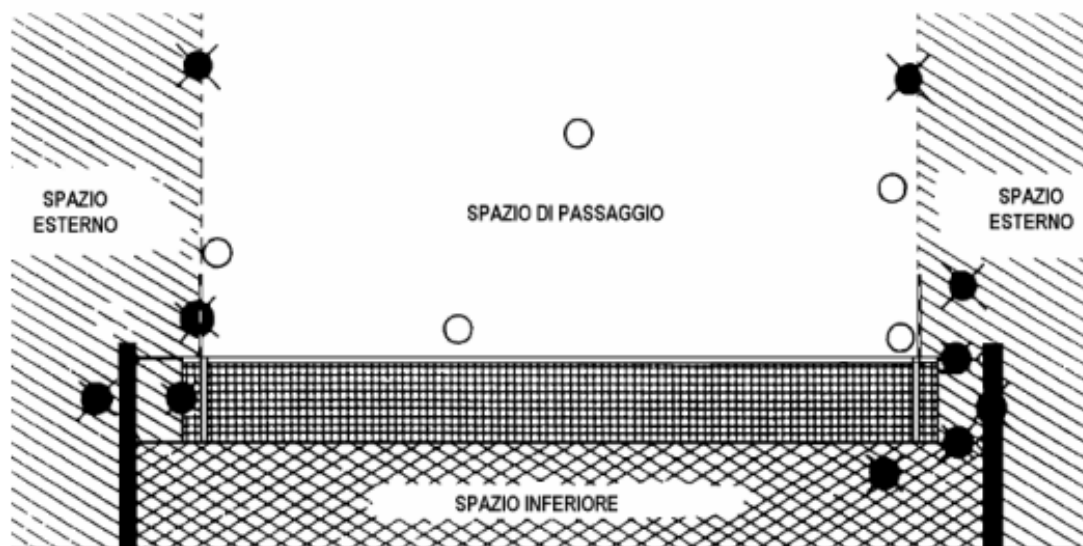
- Antes que el juego comience el primer árbitro informa a los dos capitanes que se procederá a realizar un minuto de meditación por la razón que se comunicará. El orador, a su vez, debe informar este hecho a la opinión pública para dar conocimiento.

- Al principio del juego, después que el segundo árbitro ha comprobado la formación en el campo, un primer árbitro autoriza el primer servicio del juego, el jugador realiza el servicio de inmediato y el mismo primer árbitro pita deteniendo el juego. Los jugadores dejan de jugar, los miembros de los equipos en el banquillo de pie y están quietos, los árbitros también permanecen inmóviles con los brazos apuntando hacia abajo, así como el seña puntos después de ponerse de pie.

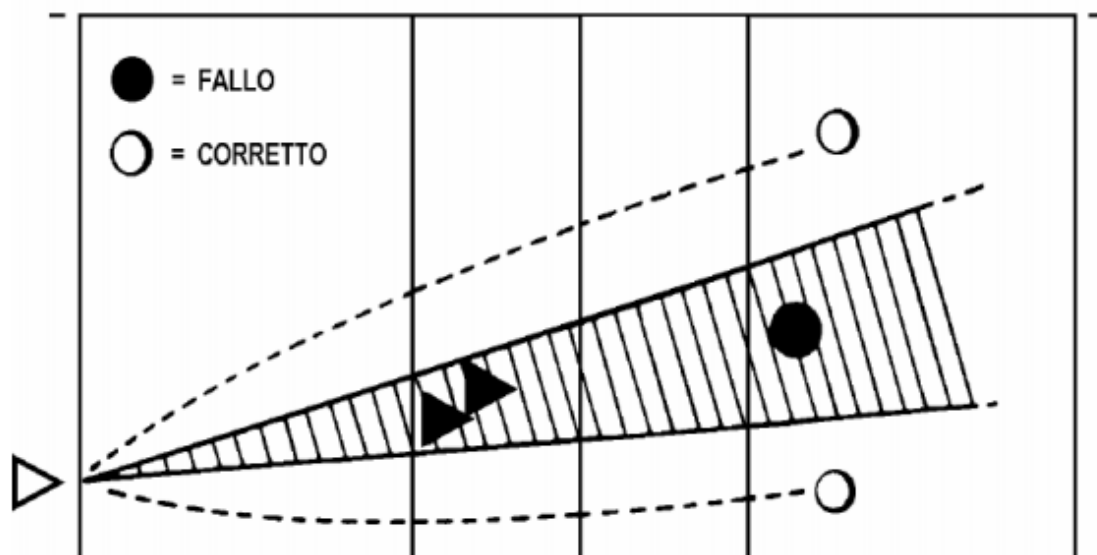
El público también se pone de pie y es respetado el minuto de silencio exacto, después de lo cual el primer árbitro pita para poner fin a la meditación.

El mismo jugador entonces el servicio estará listo para servir, un árbitro autoriza el servicio con el silbato y el partido comienza.

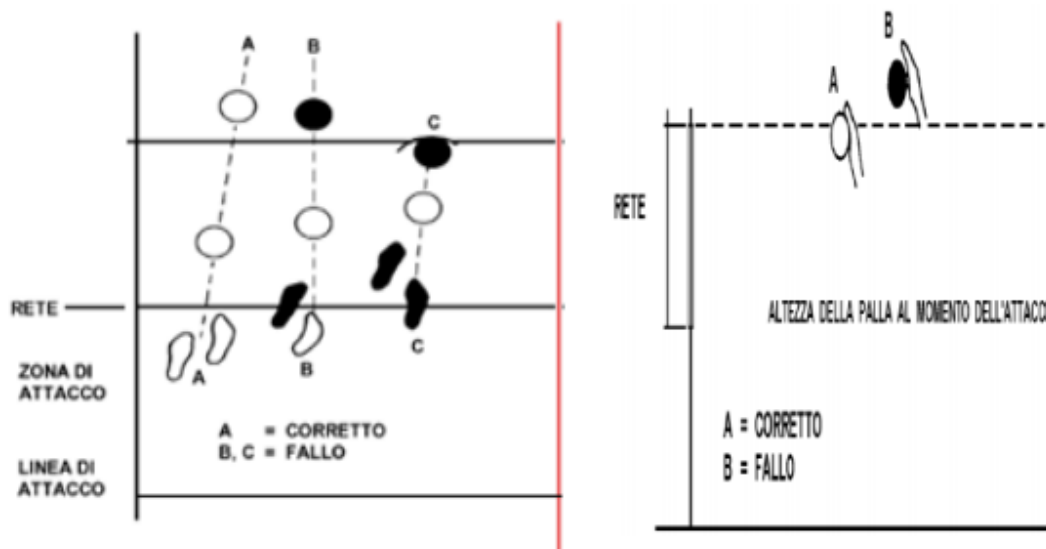
Balón que cruza la superficie vertical - Regla Fig. 5



Velo colectivo - Regla ... Fig. 6



Ataque de los defensores - Regla Fig. 7



Efecto pared - Regla Fig. 8



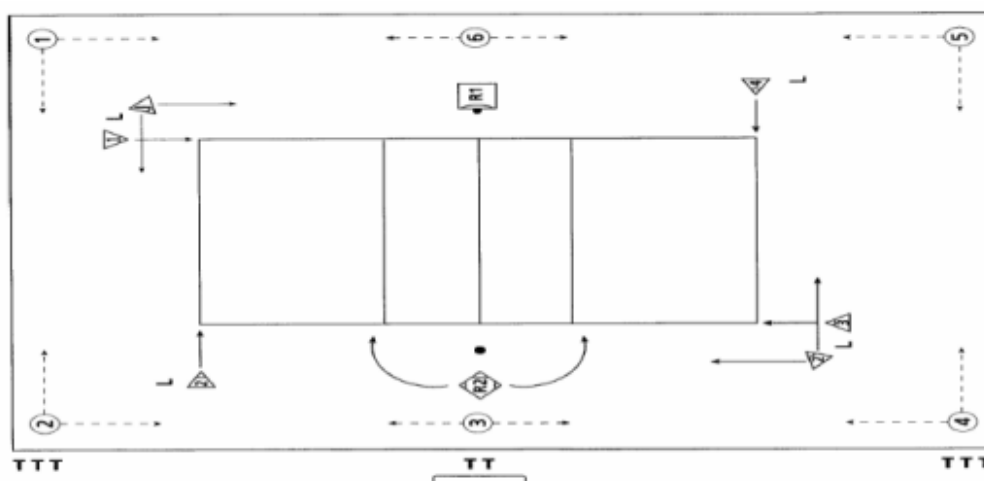
Sanciones Regla 21 Figura 9

CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES				
CONDUCTA	AGRESION	SANCION	TARJETA	CONSECUENCIA
LEVE	Cualquier participante	advertencia verbal o gesto	ninguna	ninguna consecuencia
CONDUCTA INCORRECTA	El mismo participante	advertencia verbal o gesto	ninguna	ninguna consecuencia
	Otro participante	advertencia verbal o gesto	ninguna	ninguna consecuencia
CONDUCTA MAL EDUCADA	1° acción del participante	penalización	amarilla	perdida de la acción
	1° acción del participante	expulsión	roja	dejar el área de control
	1° acción del participante	descalificación	amarilla + roja	dejar el área de control
CONDUCTA OFENSIVA	1° acción del participante	expulsión	roja	dejar el área de control
	2° acción del participante	descalificación	amarilla + roja	dejar el área de control
CONDUCTA AGRESIVA	1° acción del participante	descalificación	amarilla + roja	dejar el área de control
SANCIONES POR RETRASO EN EL JUEGO				
RETARDO DEL JUEGO	1° acción del participante	advertencia por retraso	mano a la muñeca	ninguna consecuencia
	2° acción del participante	penalización por retraso	amarilla a la muñeca	ninguna consecuencia

EXPULSIONE: TARJETA ROJA (21.3.2)

DESCALIFICACIÓN: TARJEETA AMARILLA + ROJA (JUNTAS) (21.3.3)

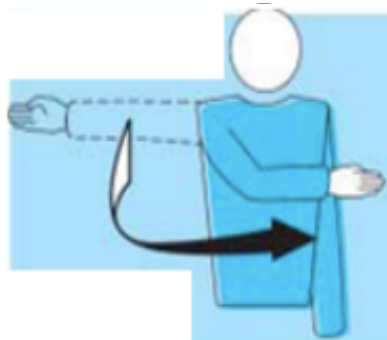
Posición del cuerpo arbitral y sus asistentes- Regla .. Fig. 10



SECCIÓN IV - CASUÍSTICA OFICIAL GESTOS OFICIALES DE LOS ARBITROS

AUTORIZACIÓN DE SERVICIO

Mover la mano para indicar la dirección del servicio



P 1

R. 12.3;22.2.3.2;22.2.3.3;22.2.3.4

BATIDA / SERVICIO/SAQUE

Extender el brazo hacia el lado del equipo al servicio

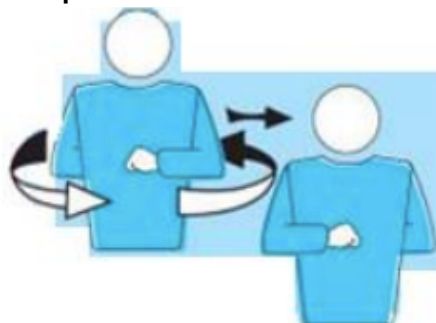


P 2

R.12.3 – R.22.2.3.1;22.2.3.2;22.2.3.3

CAMBIO DE CANACHA

Llevar los dos brazos hacia adelante y rotar alrededor del cuerpo.

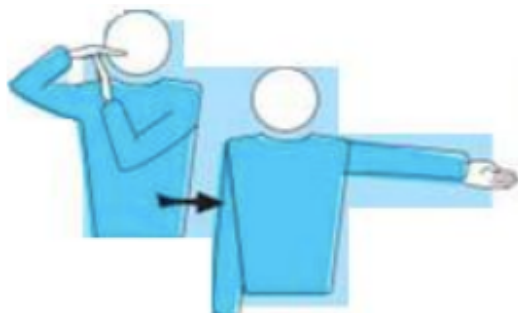


P3

R. 18.2

TIEMPO DE DESCANSO

Apoyar la palma de la mano sobre los dedos de la mano contraria y mantenerla verticalmente en forma de T e indicar al equipo que ha pedido el tiempo. El equipo solicitante.



P4

R. 15.2.1.

SUSTITUCION

Rotar ambos antebrazos entre si



P 5

PENALIZACIONES POR CONDUCTA INCORRECTA

Mostrar la tarjeta amarilla para la penalización



P 6

R. 21.3.1 – R. 21.6 – R. 23.3.2.2

EXSPULSION

Mostrar la tarjeta roja para la expulsión



P 7

R. 21.3.2 – R. 21.6 – R. 23.3.2.2.

DESCALIFICACIÓN

Mostrar las dos tarjetas en la misma mano para la descalificación



P 8

R. 21.3.3 – R. 21.6 – R. 23.3.2.2

FIN DEL SET (O ENCUANTRO)

Cruzar ambos brazos encima del pecho con las manos abiertas.



P 9

R. 6.2 – R. 6.3

BALON NO DEJADO O DEJADO AL SERVICIO

Levantar el brazo estirado, con la palma de la mano hacia arriba.



P10

R. 12.4.1

DEMORA DEL SERVICIO O SAQUE

Mostrar ocho dedos abiertos



P 11

R-12.4.4

FALTA EN EL VELO O BLOQUEO

Levantar verticalmente los brazos palmas adelante



P 12

R. 14.6 – 12.5 – 19-3-1-3 – 23.3.2.3g – 24.3.2.4

FALTAS EN LAS POSICIONES O ROTACIONES

Hacer un movimiento circular con el dedo índice de una mano



P13

R. 7.5 or/ou R. 7.7 – 27.2.1.4

BALON “DENTRO”

Extender el brazo y los dedos hacia el suelo



P14

R. 8.3 – 27.2.1.1

BALON “FUERA”

Levantar los antebrazos verticalmente y las palmas de las manos hacia el mismo.



P15

R.8.4 ; 24.3.2.5 ; 24.3.2.7

RETENCION

Levantar lentamente los antebrazos, con la palma de la mano hacia arriba en alto.



P16

R. 9.2.2 – 9.3.3 – 23.3.2.3b

DOBLE TOQUE O GOLPE

Levantar dos dedos abiertos



P17

R. 9.3.4 – 23.3.2.3b

CUTRO TOQUES O GOLPES

Levantar cuatro dedos abiertos



P18

R. 9.3.1 – 23.3.2.3b

JUGADOR TOCA LA RED - BALON DE SERVICIO TOCA O NO PASA LA RED O POR EL ESPACIO DE PASO

Mostrar el lado correspondiente de la red.

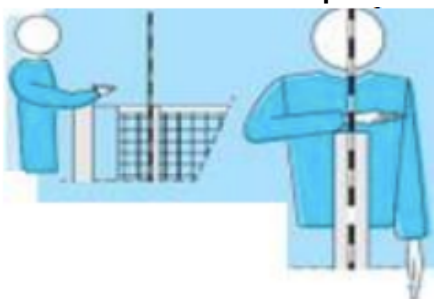


P19

R. 11.4.4 – R 12.6.2.1

INVADIR POR ARRIBA LA RED

Poner un a mano por arriba de la red, la palma hacia abajo.



P20

R. 11.4.1 – 23.3.2.3c

De parte de un defensor, del ponedor o de uno opuesto

R.13.3.3 – R. 13.3.4 – R. 13.3.5 – R. 23.3.2.3d. e – R

24.3.2.4

Sobre un pase con los dedos dirigidos hacia arriba ponedor en su zona de taque o su extensión R. 13.3.6

INVADIR EN EL CAMPO ADVERSARIO, BALON QUE ATRAVIEZA EL ESPACIO BAJO LA RED O EL JUGADOR AL SERVICIO QUE SOBREPASA LA LINEA DE FONDO O EL JUGADOR FUERA DEL CAMPO AL



P21

MOMENTO DE LA BATIDA O SERVICIO.

FALTA EN EL ATAQUE

Efectuar un movimiento de arriba hacia abajo con el antebrazo y la mano abierta

Indicar con el dedo la línea central o la línea de interés.



P22 R. 8.4.5 – 11.2.1 – 11.2.2 – 11.2.2.2 – 12-4-3 – 23.3.2.3 a.f – 24.3.2.1 – 24.3.2.2

DOBLE FALTA Y ACCION DE VOLVER AL JUEGO

Levantar verticalmente los pulgares de las manos.



P23

R. 6.1.2.2 – 17.2

BALON TOCADO

Refregar con la palma de la mano los dedos de la otra mano en forma vertical



P24

ADVERTENCIA O PENALIZACION POR RETERDAR EL JUEGO

Cubrir la muñeca con la mano abierta palma de frente al árbitro (advertencia) o indicar la muñeca con la tarjeta amarilla (penalización)



P25

R. 15.11 – 17.2.2 – 23.3.2.2

GESTOS OFICIALES DE LOS JUECES DE LINEA



BALON DENTRO

Bajar la banderilla.



R. 8.3 – 27.2.1.1

Levantare la banderilla y tocar la extremidad superior con la palma de la mano libre.

BALON FUERA

Levantare verticalmente la banderilla.

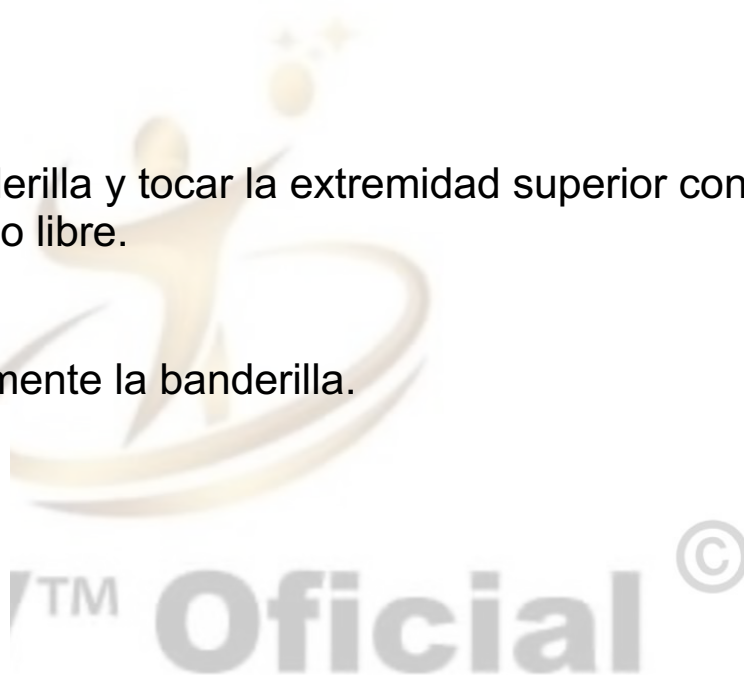


R. 8.4.1 – 27.2.1.1

BALON TOCADO



R. 27.2.1.2



FALTA EN EL ESPACIO DA PASE, BALON QUE TOCA UN OBJETO EXTERNO, FALTA DE PIE DURANTE EL SERVICIO

Agita la banderilla hacia arriba de la cabeza y mostrar con el dedo la antena o la línea interesada.



R.8.4.2 – R 8.4.3 – R. 8.4.4 – R 12.4.3 – R
27.2.1.4 – R 27.2.1.6 – R 27.2.1.7

JUZGAMIENTO IMPOSIBLE

Levantar y cruzar los brazos y las manos delante del pecho.



FIEV™ Oficial ©

**SECCION V - MANUAL PARA COMPLETAR PLANILLA
O ACTA DEL ENCUESTRO**