



**REGLAS OFICIALES DE VOLEY PLAYA
APROBADAS POR LA FIVB**

CAPÍTULO I

TERRENO Y ÚTILES DE JUEGO

1. ÁREA DE JUEGO (Diagrama 1)

El área de juego incluye el campo de juego y la zona libre.

1.1 DIMENSIONES

1.1.1 El campo de juego es un rectángulo de 18 x 9 metros rodeado por una zona libre con un mínimo de 3 metros de anchura y con un espacio libre sin ningún obstáculo hasta una altura mínima de 7 metros desde la superficie de juego.

1.1.2 Para las competiciones mundiales FIVB, el campo de juego es un rectángulo de 18 x 9, rodeado por una zona libre de un mínimo de 5 metros desde las líneas laterales y desde las líneas de fondo. Con un espacio libre sin ningún obstáculo hasta una altura mínima de 12,5 metros desde la superficie de juego.

1.2 SUPERFICIE DE JUEGO

1.2.1 El terreno debe estar compuesto de arena nivelada, tan plana y uniforme como sea posible, libre de rocas, conchas o cualquier otro elemento que pueda representar riesgo de cortes o lesiones a los jugadores

1.2.2 Para las competiciones mundiales FIVB, la arena debe tener un mínimo de 40 centímetros de profundidad y debe estar compuesta de finos granos compactos.

1.2.3 La superficie de juego no debe presentar ningún peligro de lesión para los jugadores.

1.2.4 Para las competiciones mundiales FIVB, la arena debe poseer un tamaño aceptable, no grueso y deberá estar limpia de piedras y elementos peligrosos. No debe ser demasiado fina para evitar el polvo y que se pegue a la piel.

1.2.5 Para las competiciones mundiales FIVB se recomienda una carpa para cubrir la pista central en caso de lluvia.

1.3 LÍNEAS DE CAMPO

1.3.1 Dos líneas laterales y dos de fondo marcan el campo de juego. Ambas líneas (laterales y de fondo) están colocadas dentro de las dimensiones del campo de juego.

1.3.2 No existe la línea central.

1.3.3 Todas las líneas tienen una anchura de 5 a 8 centímetros.

1.3.4 Las líneas deben ser de un color que contraste vivamente con la arena.

1.3.5 Las líneas del campo deben ser cintas elaboradas con material resistente y cualquier objeto para sujetarlas que se halle expuesto, debe ser de un material suave y flexible.

1.4 ZONA DE SAQUE

La zona de saque es el área detrás de la línea de fondo y se sitúa entre la prolongación de las dos líneas laterales. En profundidad, la zona de saque se extiende hasta el final de la zona libre.

1.5 CONDICIONES METEOROLÓGICAS

La temperatura debe ser compatible con la celebración de una competición al aire libre.

Las condiciones meteorológicas no deben suponer ningún peligro de lesión para los jugadores.

1.6 LUMINOSIDAD

En competiciones internacionales jugadas durante la noche, la luminosidad del área de juego debe ser de 1.000 a 1.500 lux, medidos a 1 metro por encima de la superficie de juego.

Para las competiciones mundiales FIVB, el técnico supervisor, el juez árbitro y el director del torneo decidirán si alguna de las condiciones arriba mencionadas, presentan algún peligro de lesión para los jugadores.

2. RED Y POSTES (Diagrama 2)

2.1 LA RED

La red mide 1 metro de ancho (+/- 3 centímetros) y 9.50 de largo cuando está colocada verticalmente sobre el eje axial del centro del campo.

Está hecha de malla a cuadros de 10 centímetros de lado cada uno. En sus bordes, superior e inferior, existen dos bandas horizontales de 5 a 8 centímetros de anchura hechas por dos lonas o telas, preferiblemente en azul oscuro o color claro y cosidas a lo largo de toda su longitud. Cada extremo final de la banda superior tiene un agujero por el que pasa un cordón para enganchar la banda a los postes y mantener el tope de la red tensado.

Dentro de las bandas hay: un cable flexible en la superior y un cordón en la inferior para enganchar la red a los postes y mantener los topes, inferior y superior, tensos. Se permite tener publicidad en las bandas horizontales de la red.

2.2 BANDAS LATERALES

Dos bandas laterales, de colores, de 5 a 8 centímetros de anchura (la misma que las líneas laterales) y 1 metro de longitud, están sujetas verticalmente a la red y colocadas sobre cada línea lateral. Se consideran parte de la red. Se permite publicidad en las bandas laterales.

2.3 ANTENAS

Las antenas son varillas flexibles de 1.80 metros de largo y 10 milímetros de diámetro. Están fabricadas en fibra de vidrio o material similar.

Las dos antenas se fijan en los lados opuestos de la red, cada una a lo largo de la orilla exterior de cada banda lateral. (Diagrama 2).

Los 80 centímetros superiores de cada antena sobresalen por encima de la red y están marcados con franjas de 10 centímetros de ancho de colores contrastados, preferiblemente rojo y blanco.

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

2.4 ALTURA DE LA RED

La altura de la red será 2.43 metros para hombres y 2.24 metros para mujeres.

Comentario: La altura de la red puede variar dependiendo de la edad de los grupos de la forma siguiente:

EDADES HOMBRES Y MUJERES

16 años y menores	2.24
14 años y menores	2.12
12 años y menores	2.00

Se mide desde el centro del campo con un medidor de red. Los bordes laterales de la red (sobre las líneas laterales) deben estar a la misma altura de la superficie de juego y no pueden exceder en más de 2 centímetros de la altura oficial.

5. POSTES

Los postes que sujetan la red deben ser redondos y lisos, con una altura de 2.55 metros, preferiblemente ajustables. Deben estar fijados al suelo a una distancia de 0.70 - 1 metro de cada línea lateral. Está prohibido fijar los postes al suelo mediante cables. Asimismo deben eliminarse todos los elementos peligrosos. Los postes deben estar forrados.

2.6 EQUIPAMIENTO ADICIONAL

Todo el equipamiento adicional está determinado por los reglamentos de la FIVB.

3. BALÓN

3.1 CARACTERÍSTICAS

El balón deberá ser esférico, hecho con un material flexible (piel, piel sintética o similar) que no absorba la humedad, es decir, más adaptable a las condiciones exteriores, de manera que permita el juego cuando llueva. El balón deberá tener una cámara interior hecha de caucho o un material similar. La regulación del material de piel sintética está determinada por el reglamento de la FIVB.

Color: Colores claros (como el rosa, naranja, amarillo, blanco, etc. ..).

Circunferencia: 66 a 68 centímetros.

Peso: 260 a 280 gramos.

Presión : 171 a 221 Mbar. ó hPa (0.175 - 0.225 Kg/cm²).

3.2 UNIFORMIDAD DE LOS BALONES

Todos los balones utilizados en un partido deben tener las mismas características en cuanto a color, circunferencia, peso, presión, tipo, etc.

Las competiciones oficiales internacionales deben jugarse con balones homologados por la FIVB.

3.3 SISTEMA DE TRES BALONES

Para las competiciones mundiales, se utilizarán tres balones. En este caso, seis recogebalones se colocan, uno en cada esquina de la zona libre y uno detrás de cada árbitro (Diagrama 6).

CAPITULO II

PARTICIPANTES

4. EQUIPOS

4.1 COMPOSICIÓN Y REGISTRO

4.1.1 El equipo se compone exclusivamente de dos jugadores.

4.1.2 Solamente pueden participar en el partido los dos jugadores registrados en el acta.

4.1.3 Para las competiciones mundiales FIVB, no está permitido durante el partido la figura del entrenador.

4.2 CAPITÁN

El capitán del equipo deberá estar indicado en el acta.

5. EQUIPACIÓN DE LOS JUGADORES

5.1 EQUIPACIÓN

5.1.1 La equipación del jugador consiste en pantalón corto o bañador. La camiseta o top es opcional, excepto cuando lo especifique el reglamento del torneo. Los jugadores pueden llevar gorra.

5.1.2 Para las competiciones mundiales, los jugadores de un mismo equipo deberán llevar uniformes del mismo color y estilo, de acuerdo a la reglamentación del torneo.

5.1.3 Los uniformes de los jugadores deben estar limpios.

5.1.4 Los jugadores deben jugar descalzos excepto cuando lo autoricen los árbitros.

5.1.5 Las camisetas de los jugadores (o el pantalón si los jugadores jugaran sin camiseta) deben estar numeradas con los números 1 ó 2. El número debe colocarse en el pecho (o en el frente del pantalón).

5.1.6 Los números deben ser de un color que contraste con la camiseta y de un tamaño de 10 centímetros de altura. La tira que forma los números deberá tener un mínimo de 1.5 centímetros de ancho.

5.2 CAMBIOS AUTORIZADOS

5.2.1 Si los equipos llegan a un partido vestidos con camisetas del mismo color, el equipo anfitrión cambiará las suyas. En campo neutral, el equipo inscrito en primer lugar en el acta, será el que deba cambiar sus camisetas.

5.2.2 El primer árbitro puede autorizar a 1 o más jugadores a:

- a) jugar con calcetines y/o zapatillas,
 - b) cambiar la camiseta mojada entre sets, siempre que la nueva siga el reglamento de la FIVB
- (Reglas 5.1.5 y 5.1.6 más arriba).

5.2.3 Si un jugador lo solicita, el primer árbitro puede autorizarle a jugar con una camiseta debajo de la de juego y con pantalones de chandal.

5.3 OBJETOS PROHIBIDOS Y UNIFORMES

5.3.1 Está prohibido llevar cualquier objeto que pueda causar lesión a un jugador, como por ejemplo: relojes, pins, pulseras, yesos, etc.

5.3.2 Los jugadores, bajo su propia responsabilidad, pueden llevar gafas.

5.3.3 Está prohibido llevar uniformes sin números oficiales (Reglas 5.1.5 y 5.1.6).

6. DERECHOS Y RESPONSABILIDADES DE LOS PARTICIPANTES

6.1 AMBOS JUGADORES

6.1.1 Los participantes deberán conocer el Reglamento Oficial de Voley-Playa y atenerse al mismo.

6.1.2 Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con deportividad, sin discutir con ellos. En caso de duda, pueden solicitar una aclaración.

6.1.3 Los participantes deben comportarse respetuosa y cortésmente bajo el espíritu del FAIR-PLAY (juego limpio). No sólo hacia los árbitros sino también hacia los demás miembros, sus compañeros, los adversarios y los espectadores.

6.1.4 Los participantes deben abstenerse de acciones o actitudes encaminadas a influenciar las decisiones de los árbitros o a ocultar las faltas cometidas por su equipo.

6.1.5 Los participantes deben abstenerse de acciones encaminadas a demorar el juego.

6.1.6 Se permite la comunicación entre los miembros del equipo durante el partido.

6.1.7 Durante el partido ambos jugadores están autorizados a hablar con los árbitros mientras el balón esté fuera de juego (Regla 6.1.2) en los tres siguientes casos:

a) Para pedir una explicación acerca de la aplicación o interpretación del reglamento. Si la explicación no satisface a los jugadores, cualquiera de ellos debe indicar al árbitro, inmediatamente, que se reserva el derecho de hacer constar su desacuerdo en el acta, como una protesta oficial al final del partido (Regla 25.2.4).

b) Solicitar autorización para:

- cambiar los uniformes o equipación,
- verificar el número del jugador al saque,
- comprobar la red, el balón, la superficie,
- corregir una línea del campo desplazada.

c) Para solicitar tiempos muertos (Regla 19.3).

NOTA: Los jugadores deben tener la autorización del árbitro para abandonar el área de juego.

6.1.8 Al final del partido:

- a) Ambos jugadores saludan a los árbitros y a los adversarios.
- b) si, previamente, algún jugador expresó su desacuerdo al primer árbitro, él/ella tiene derecho de confirmarlo, como protesta, inscribiéndola en el acta (Regla 6.1.7. a).

6.2 EL CAPITÁN

6.2.1 Antes del inicio del partido, el capitán del equipo:

- a) Firma el acta.**
- b) Representa a su equipo en el sorteo.**

6.2.2 Al final del partido, el capitán del equipo verifica el resultado firmando el acta.

6.3 SITUACIÓN DE LOS JUGADORES (DIAGRAMA 1)

Las sillas de los jugadores deben estar a 5 metros de la línea lateral y no más cerca de 3 metros de la mesa del anotador.

CAPÍTULO III

GANADOR DEL PUNTO, SET Y PARTIDO

7. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

7.1 PARA GANAR UN PARTIDO

7.1.1 Formato A: Partido a 1 set: el partido es ganado por el equipo que gana el set.

7.1.2 Formato B: Partido al mejor de tres sets: el partido es ganado por el equipo que gana dos sets.

7.1.3 En caso de empate a un set (Formato B, Regla 7.1.2) el set decisivo (3º) se juega con el sistema de punto por jugada (tie-break). (Regla 7.4).

7.2 PARA GANAR UN SET

7.2.1 Formato A (Regla 7.1.1)

El set es ganado por el equipo que alcanza primero 15 puntos con un mínimo de dos puntos de ventaja. En caso de empate a 14, el juego continua hasta que se obtenga una ventaja de dos puntos (16/14, 17/15).

Sin embargo, el punto límite es el 17; por lo que si se llega al 16/16, el equipo que consiga el 17/16 vencerá el set, con solo 1 punto de ventaja.

7.2.2. Formato B (Regla 7.1.2)

a) En los dos primeros sets: el set es ganado por el equipo que consigue 12 puntos. En el supuesto de 11/11 (empate) quien consiga el punto 12 vencerá el set.

b) En el set decisivo: En caso de empate a 1 set, el set decisivo (3º), se juega a tie-break, con el sistema de jugada - punto (Regla 7.4). El set es ganado por el equipo que alcanza primero 12 puntos con un mínimo de dos puntos de ventaja. En caso de empate a 11, el juego continua hasta que se obtenga una ventaja de dos puntos (13/11, 14/12). No hay límite de puntuación.

7.2.3 El set decisivo se juega de acuerdo a la Regla 7.4.

7.3 PARA GANAR UNA JUGADA

Siempre que un equipo falla en su saque, devolviendo el balón o comete otra falta, el equipo contrario gana la jugada, con una de las siguientes consecuencias:

7.3.1 Si el equipo contrario efectuó el saque, éste consigue un punto y continua sacando.

7.3.2 Si el equipo contrario recibió el saque, éste gana el derecho a sacar sin puntuar (cambio de saque), excepto en el set decisivo (3º).

7.4 PARA GANAR UNA JUGADA EN EL SET DECISIVO (3º)

En el set decisivo, se consigue punto siempre que un equipo gane una jugada, con una de las siguientes consecuencias:

7.4.1 El equipo al saque consigue un punto y continua sacando.

7.4.2 El equipo en recepción consigue un punto y gana el derecho a sacar.

7.5 INCOMPARECENCIA Y EQUIPO INCOMPLETO

7.5.1 Si un equipo rehusa jugar después de ser convocado para ello, es declarado NO PRESENTADO y pierde el partido por el resultado de 0-1 (0-2 en el Formato B) y parcial de 0-15 (0-12, 0-12 en el Formato B) en el/los set/s.

7.5.2 Un equipo que no se presenta en el campo de juego a la hora señalada es declarado NO PRESENTADO con el mismo resultado expuesto en la Regla 7.5.1.

7.5.3 Un equipo que es declarado INCOMPLETO para el set o para el partido pierde el set o el partido (Regla 9.1). El equipo contrario consigue los puntos o los puntos y sets necesarios para ganar el set o el partido. El equipo incompleto conserva sus puntos y sets.

CAPÍTULO IV

PREPARACIÓN DEL PARTIDO, ESTRUCTURA DEL JUEGO

8. PREPARACIÓN DEL PARTIDO

8.1 EL SORTEO

Antes del calentamiento, el primer árbitro realiza el sorteo en presencia de los capitanes de ambos equipos. El ganador del sorteo elige:

- a) El derecho a sacar o recibir el saque ó
- b) El lado del campo.

El perdedor del sorteo escoge la otra alternativa. En el segundo set (Formato B) el perdedor en el sorteo del primer set, tendrá derecho a escoger entre a) ó b). En el set decisivo se realizará un nuevo sorteo.

8.2 SESIÓN DE CALENTAMIENTO

Antes del partido, si los equipos han tenido previamente otro campo de juego a su disposición, tendrán un periodo de calentamiento en la red de 3 minutos; si no, pueden tener 5 minutos.

9. ALINEACIÓN DEL EQUIPO

9.1 Ambos componentes del equipo (Regla 4.1.1) deben estar siempre en juego.

9.2 No hay sustituciones o cambios de jugadores.

10. POSICIONES DE LOS JUGADORES

10.1 POSICIONES

10.1.1 En el momento en que el balón es golpeado por el sacador, cada equipo debe estar dentro de su propio campo (excepto el jugador que efectúa el saque).

10.1.2 Los jugadores pueden colocarse libremente en el campo. No hay posiciones determinadas en el campo.

10.1.3 No hay faltas de posición.

10.2 ORDEN AL SAQUE

El orden al saque debe mantenerse durante el set (tal como lo determina el capitán del equipo inmediatamente después del sorteo).

10.3 FALTAS DE ROTACIÓN

10.3.1 Se comete falta de rotación cuando el saque no se hace de acuerdo al orden de saque.

10.3.2 El anotador debe indicar correctamente el orden al saque corrigiendo cualquier error de posición.

10.3.3 La falta de rotación se penaliza con la pérdida de la jugada (Regla 12.2.1).

CAPÍTULO V

ACCIONES DE JUEGO

11. SITUACIONES EN JUEGO

11.1 BALÓN EN JUEGO

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

11.2 BALÓN FUERA DE JUEGO

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

11.3 BALÓN DENTRO "IN"

Un balón es declarado dentro, cuando éste toca el suelo del campo de juego incluyendo las líneas de delimitación (Regla 1.3).

11.4 BALÓN FUERA "OUT"

Un balón es declarado fuera, cuando éste:

- a) Cae en el suelo completamente fuera de las líneas de delimitación (sin tocarlas).
- b) Toca un objeto fuera del campo, el techo o a una persona de fuera del campo.
- c) Toca las antenas, cuerdas, postes o la propia red fuera de las bandas laterales y de las antenas.
- d) Cruza completamente el plano vertical de la red, totalmente o incluso parcialmente por fuera del espacio de paso durante el saque (Regla 14.1.3. Diagrama 3).

12. FALTAS DE JUEGO

12.1 DEFINICIÓN

12.1.1 Cualquier acción contraria al Reglamento es una falta de juego.

12.1.2 Los árbitros juzgan las faltas y determinan las sanciones de acuerdo con este Reglamento.

12.2 CONSECUENCIAS DE UNA FALTA

12.2.1 Siempre existe una penalización por una falta: el equipo contrario al que cometió la falta gana la jugada de acuerdo a la Regla 7.3 ó a la Regla 7.4 en el set decisivo.

12.2.2 Si dos o más faltas son cometidas sucesivamente, sólo la primera falta es sancionada.

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

13. JUGAR EL BALÓN

13.1 TOQUES DE EQUIPO

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

13.1.2 En los toques de equipo se incluyen, no sólo, los toques intencionados del jugador, sino también los contactos accidentales con el balón.

13.1.3 Un jugador no puede tocar/golpear el balón dos veces consecutivamente (excepto en el bloqueo, Regla 18.2).

13.2 CONTACTOS SIMULTÁNEOS

13.2.1 Dos jugadores pueden tocar el balón al mismo tiempo.

13.2.2 Cuando dos compañeros tocan el balón simultáneamente, se cuenta como dos toques (excepto en el bloqueo, Regla 18.4.2).

Si dos compañeros buscan el balón, pero sólo uno de ellos lo toca, se cuenta un solo toque.

Si los jugadores colisionan, no cometen falta.

13.2.3 Si hay toques simultáneos por dos adversarios por encima de la red y el balón continúa en juego, el equipo que recibe el balón tiene derecho a otros tres toques.

Si dicho balón va "fuera", es falta del equipo que está en el lado opuesto.

Si los toques simultáneos por dos adversarios (por encima de la red) constituyen un "balón sostenido", esto NO se considera falta.

13.3 TOQUE ASISTIDO

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

13.4 CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE

13.4.1 El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.

13.4.2 El balón debe ser golpeado limpiamente, pero no acompañado ni lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección.

Excepciones:

a) En una acción defensiva sobre un balón dirigido con fuerza. En este caso el balón puede ser retenido momentáneamente de manos altas con los dedos.

b) Si los toques simultáneos llevados a cabo por dos adversarios constituyen un "balón sostenido".

13.4.3 El balón puede tocar varias partes del cuerpo, sólo si los toques son simultáneos.

Excepciones:

a) En el bloqueo se autorizan toques consecutivos (Regla 18.4.2) hechos por uno o más bloqueadores siempre que se realicen durante una misma acción.

- b) En el primer toque de equipo, excepto que sea jugado de mano alta usando los dedos (excepción Regla 13.4.2.a) el balón puede tocar varias partes del cuerpo consecutivamente, siempre que los toques se realicen durante una misma acción.

13.5 FALTAS EN EL JUEGO CON EL BALÓN

13.5.1 Cuatro toques: Un equipo golpea el balón cuatro veces antes de devolverlo (Regla 13.1.1).

13.5.2 Toque asistido: Un jugador se ayuda de un compañero o de una estructura/objeto para jugar el balón dentro del área de juego (Regla 13.3).

13.5.3 Balón sostenido: Un jugador no golpea el balón (Regla 13.4.2) excepto cuando en una acción defensiva a un balón dirigido con fuerza (Regla 13.4.2.a) o cuando toques simultáneos realizados por dos adversarios por encima de la red constituyen un momentáneo "balón sostenido" (Regla 13.4.2.b).

13.5.4 Doble toque: Un jugador golpea el balón dos veces sucesivamente o el balón toca varias partes del cuerpo sucesivamente (Reglas 13.1.3 y 13.4.3).

14. BALÓN EN LA RED

14.1 BALÓN QUE CRUZA LA RED

14.1.1 El balón enviado al campo contrario debe atravesar por encima de la red dentro del espacio de paso (Diagrama 3). El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado como sigue:

- a) abajo, por el borde superior de la red,
- b) a los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria,
- c) arriba, por el techo o estructura (si la hubiera).

14.1.2 Un balón que ha cruzado el plano de la red, completa o parcialmente a través del espacio exterior, dirigiéndose a la zona libre del adversario (Regla 12), puede ser devuelto y considerado dentro de los toques de equipo, siempre que:

- cuando, al ser recuperado el balón, cruce, de nuevo, por el espacio externo hacia el mismo lado de la cancha.

El equipo adversario no puede impedir tal acción.

14.1.3 El balón se considera "fuera" cuando atraviesa completamente el espacio inferior debajo de la red (Diagrama 3).

14.1.4 Un jugador, sin embargo, puede penetrar en el campo contrario para jugar el balón antes de que éste cruce completamente el espacio inferior de la red o pase por fuera del espacio de paso (Regla 15.2).

14.2 BALÓN QUE TOCA LA RED

El balón puede tocar la red (Regla 14.1.1).

14.3 BALÓN EN LA RED

14.3.1 Un balón enviado a la red puede ser recuperado dentro de los tres toques de equipo.

14.3.2 Si el balón rompe las mallas de la red o la tira, la jugada se anula y se repite.

15. JUGADOR EN LA RED

15.1 TRASPASO POR ENCIMA DE LA RED

15.1.1 Durante el bloqueo, un bloqueador puede tocar el balón por encima de la red, a condición de no interferir el juego del adversario antes o durante el último golpe de ataque (Regla 18.3).

15.1.2 Después del golpe de ataque, un jugador puede pasar la mano por encima de la red, a condición de que el toque del balón haya sido realizado dentro de su espacio de juego.

15.2 PENETRACIÓN EN EL ESPACIO CONTRARIO, CAMPO Y/O ZONA LIBRE

Un jugador puede entrar en el espacio contrario, campo y/o zona libre, a condición de que esto no interfiera el juego del adversario.

15.3 CONTACTO CON LA RED

15.3.1 Está prohibido tocar cualquier parte de la red o las antenas (excepción: Regla 15.3.4).

15.3.2 Una vez el jugador ha golpeado el balón, éste (el jugador) puede tocar los postes, cuerdas o cualquier objeto fuera de la longitud de la red, a condición de que ésta acción no interfiera el juego.

15.3.3 Cuando el balón es lanzado contra la red y ésta toca a un adversario, no hay falta.

15.3.4 El contacto accidental con el pelo no es falta.

15.4 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED

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

15.4.2 Un jugador penetra dentro del espacio, campo y/o zona libre del adversario interfiriendo el juego de éste último (Regla 15.2).

15.4.3 Un jugador toca la red (Regla 15.3.1).

16. EL SAQUE

16.1 DEFINICIÓN

El saque es la acción de poner el balón en juego por el jugador correcto al saque, quien colocado en la zona de saque golpea el balón con una mano o el brazo.

16.2 PRIMER SAQUE EN UN SET

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

16.3 ORDEN AL SAQUE

Después del primer saque en un set, el jugador al saque se determina como sigue:

- a) Cuando el equipo que saca gana la jugada, el jugador que saca lo vuelve a hacer.
- b) Cuando el equipo que recibe gana la jugada, éste gana el derecho a sacar y el jugador que no sacó la última vez, sacará.

16.4 AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE

El primer árbitro autoriza el saque después de haber verificado que el sacador correcto está en posesión del balón, está por detrás de la línea de fondo y que los equipos están preparados para jugar (Diagrama 7, Fig. 1)

16.5 EJECUCIÓN DEL SAQUE

16.5.1 El jugador que saca puede moverse libremente dentro de la zona de saque. En el momento del golpe del saque o ir a hacer el saque en salto, el sacador no puede tocar el campo (incluida la línea de fondo) ni tampoco el terreno fuera de la zona de saque. Su pie no puede estar por debajo de la línea de fondo. Después del golpe, el sacador puede pisar o puede ir a parar fuera de la zona o dentro del campo.

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

16.5.3 El sacador debe golpear el balón dentro de los 5 segundos después del silbato para el saque del primer árbitro.

16.5.4 Un saque efectuado antes del silbato del árbitro es nulo y se repite.

16.5.5 El balón debe ser golpeado con una mano o con cualquier otra parte del brazo después de haber sido lanzado o soltado y antes de que toque la superficie de juego.

16.5.6 Si el balón, después de haber sido lanzado o soltado por el sacador, cae al suelo sin haber sido tocado o es capturado por él, esto se considera un saque.

16.5.7 No se permite ninguna otra tentativa de saque.

16.6 PANTALLA

El compañero del sacador no debe impedir a ninguno de sus adversarios, mediante la pantalla ver al sacador o la trayectoria del balón. A petición del adversario, el jugador debe desplazarse a un lado (Diagrama 4).

16.7 FALTAS EN EL SAQUE

Las siguientes faltas nos llevan a un cambio de saque.

El sacador:

- a) Viola el orden al saque (Regla 16.3).
- b) No ejecuta el saque reglamentariamente (Regla 16.5).

16.8 FALTAS EN EL SAQUE DESPUÉS DE GOLPEAR EL BALÓN

Después de que el balón haya sido golpeado correctamente, el saque es falta si el balón:

- a) Toca a un jugador del equipo sacador o no pasa por encima del plano vertical de la red.
- b) Va "fuera" (Regla 11.4).

17. GOLPE DE ATAQUE

17.1 DEFINICIÓN

17.1.1 Todas las acciones de dirigir el balón al adversario, excepto el saque y el bloqueo, son consideradas golpes de ataque.

17.1.2 Se completa un golpe de ataque en el momento en que el balón cruza completamente el plano vertical de la red o es tocado por el bloqueador.

17.1.3 Cualquier jugador puede realizar un golpe de ataque desde cualquier altura, siempre que su contacto con el balón haya sido realizado dentro de su propio espacio de juego (excepto Regla 17.2.4).

17.2 FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE

17.2.1 Un jugador golpea el balón dentro del espacio de juego del equipo contrario (Regla 15.1.2).

17.2.2 Un jugador golpea el balón "fuera" (Regla 11.4).

17.2.3 Un jugador completa un golpe de ataque utilizando una finta con la mano abierta o contactando con la punta o yema de los dedos, dirigiendo el balón con los dedos.

17.2.4 Un jugador completa un golpe de ataque con el saque del adversario cuando el balón se encuentra completamente por encima del borde superior de la red.

17.2.5 Un jugador completa un golpe de ataque utilizando un pase de dedos, el cual tiene una trayectoria no perpendicular a la línea de los hombros, excepto cuando está colocando a su compañero/a.

18. BLOQUEO

18.1 DEFINICIÓN

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

18.2 TOQUES DEL BLOQUEADOR

El primer toque después del bloqueo puede ser ejecutado por cualquier jugador, incluso el que tocó el balón en el bloqueo.

18.3 BLOQUEO DENTRO DEL ESPACIO DEL ADVERSARIO

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

18.4 TOQUE DEL BLOQUEO

18.4.1 El toque de bloqueo cuenta como un toque de equipo. El equipo que bloquee dispondrá solamente de dos toques más.

18.4.2 Consecutivos (rápidos y continuos) toques pueden llevarse a cabo por uno o más bloqueadores siempre que los toques sean realizados durante la misma acción. Éstos se cuentan como un solo toque de equipo (Regla 18.4.1).

18.4.3 Estos toques pueden llevarse a cabo con cualquier parte del cuerpo.

18.5 FALTAS EN EL BLOQUEO

18.5.1 El jugador que bloquea toca el balón en el espacio del adversario antes o simultáneamente al golpe de ataque del adversario (Regla 18.3).

18.5.2 Un jugador bloquea el balón en el espacio del adversario por fuera de las varillas (antenas).

18.5.3 Un jugador bloquea el saque del adversario.

18.5.4 El balón es enviado "fuera" por el jugador que bloquea.

CAPÍTULO VI

TIEMPOS MUERTOS Y DEMORAS

19. TIEMPOS MUERTOS

19.1 DEFINICIÓN

El tiempo muerto es una interrupción reglamentaria del juego y dura 30 segundos.

19.2 NÚMERO DE TIEMPOS MUERTOS

Cada equipo dispone de un máximo de DOS tiempos muertos por set.

19.3 SOLICITUD DE TIEMPOS MUERTOS

Los tiempos muertos pueden ser solicitados por los jugadores sólo cuando el balón está fuera de juego y antes del silbato del árbitro para autorizar el saque, haciendo la correspondiente señal oficial (Diagrama 7, Fig. 4). Los tiempos muertos pueden sucederse uno tras otro sin necesidad de reanudar el juego.

Los jugadores deben obtener la autorización del árbitro para poder abandonar la zona de juego.

19.4 SOLICITUDES IMPROCEDENTES

Entre otras, es impropcedente solicitar un tiempo muerto:

- a) Durante una jugada o en el momento de, o después del toque del silbato para sacar (Regla 19.3).
- b) Después de haber agotado el número de tiempos muertos (Regla 19.2). Cualquier solicitud impropcedente que no afecte o demore el juego, debe ser rechazada sin ninguna sanción a menos que se repita en el mismo set (Regla 20.1. b).

20. DEMORAS DE JUEGO

20.1 TIPOS DE DEMORA

Toda acción impropcedente de un equipo que obstaculice la reanudación del juego se considera demora, e incluye, entre otras:

- a) Prolongar los tiempos muertos, después de haber recibido la orden para reanudar el juego.
- b) Repetir una solicitud impropcedente en el mismo set (Regla 19.4).
- c) Demorar el juego (12 segundos será el tiempo máximo desde el final de una jugada hasta el silbato del saque bajo condiciones de juego normales).

20.2 SANCIONES POR DEMORA

20.2.1 La primera demora de un equipo en un set es sancionada con una AMONESTACIÓN POR DEMORA.

20.2.2 La segunda y subsiguientes demoras de cualquier tipo del mismo equipo en el mismo set constituyen una falta y son sancionadas con un CASTIGO POR DEMORA: pérdida de la jugada.

21. INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DEL JUEGO

21.1 LESIÓN

21.1.1 Si un accidente grave ocurriera mientras el balón está en juego, el árbitro debe parar inmediatamente el partido.

La jugada se repite.

21.1.2 Un jugador lesionado dispone de un máximo de 5 minutos para recuperarse por set. El árbitro debe autorizar al médico, correctamente acreditado a entrar en la pista de juego para atender al jugador. Solamente el árbitro puede autorizar al jugador para que abandone el área de juego sin sancionarlo. Al término de los 5 minutos de recuperación el árbitro hará sonar el silbato y preguntará al jugador si puede o no continuar. En este momento sólo el jugador puede decidir si es capaz o no de jugar.

Si al final del tiempo de recuperación, el jugador no se ha recuperado o no vuelve al área de juego, su equipo es declarado incompleto (Reglas 7.5.3 y 9.1).

En casos extremos, el médico oficial del Torneo y el técnico supervisor pueden oponerse al retorno de un jugador lesionado.

NOTA: El tiempo de recuperación empieza cuando el médico oficial del torneo llega al campo de juego para atender al jugador. En las competiciones que no haya médico oficial, el tiempo comenzará desde el momento en que el tiempo de recuperación sea autorizado por el árbitro.

21.2 INTERFERENCIAS EXTERNAS AL JUEGO

Si hubiera una interferencia externa durante el partido, el juego debería detenerse y la jugada repetirse.

21.3 INTERRUPCIONES PROLONGADAS

Si circunstancias imprevistas interrumpen el partido, el primer árbitro, el organizador y el Comité de Control, en caso de haber alguno, decidirán las medidas a tomar para restablecer las condiciones normales.

21.3.1 En el supuesto que ocurriesen una o varias interrupciones, las cuales no excedan de 4 horas, el partido se reanuda con el mismo marcador, tanto si se juega en el mismo campo o en otro.

Se conservarán los marcadores de los sets ya jugados.

21.3.2 En el supuesto que ocurriesen una o más interrupciones excediendo en total de 4 horas, el partido deberá iniciarse de nuevo.

22. CAMBIOS DE CAMPO E INTERVALOS

22.1 CAMBIOS DE CAMPO

22.1.1 En el formato "A", los equipos cambian de campo después de cada 5 puntos jugados.

22.1.2 En el formato "B", los equipos cambian de campo después de cada 4 puntos jugados.

22.2 INTERVALOS

22.2.1 El intervalo entre cada set (cuando se juega más de uno) dura 5 minutos.

Durante estos intervalos, el primer árbitro lleva a cabo el sorteo según la Regla 8.1.

22.2.2 Durante los cambios de campo (Regla 22.1), los equipos disponen de un tiempo máximo de 30 segundos. Durante este intervalo los jugadores pueden sentarse en sus sillas.

Excepción: En el set decisivo (3º), formato B (Regla 7.1.3) no hay tiempo de intervalo durante el cambio de campo. Los equipos deben cambiar de campo sin demora.

22.2.3 Si el cambio de campo no se realiza en el momento adecuado, éste deberá realizarse tan pronto como se haya descubierto el error.

El marcador existente en el momento del cambio de campo se mantiene.

CAPÍTULO VII

FALTAS DE CONDUCTA

23. FALTAS DE CONDUCTA

La conducta incorrecta de algún miembro del equipo hacia los oficiales, oponentes, su compañero o espectadores se clasifica en tres categorías de acuerdo al grado de la ofensa.

23.1 CATEGORÍAS

23.1.1 Conducta grosera: actuar en contra de las buenas maneras, de los principios morales o expresar desprecio.

23.1.2 Conducta injuriosa: palabras difamatorias e insultantes o gestos.

23.1.3 Agresión: ataque físico o un intento de agresión.

23.2 SANCIONES

Dependiendo del grado de la conducta incorrecta, de acuerdo al juicio del primer árbitro, las sanciones a ser aplicadas son (deben ser anotadas en el acta):

23.2.1 Castigo por conducta incorrecta: Por conducta grosera, el equipo es sancionado con la pérdida del saque o si el adversario tiene el saque, éste recibe un punto.

23.2.2 Expulsión: (sólo en el formato B) Repetidas conductas groseras son sancionadas con la expulsión. El jugador sancionado con expulsión debe abandonar el área de juego y su equipo es declarado incompleto para el set (Reglas 7.5.3 y 9.1).

23.2.3 Descalificación: Por conducta injuriosa y agresión, el jugador debe abandonar el área de juego y su equipo es declarado incompleto para el partido (Reglas 7.5.3 y 9.1).

23.3 ESCALA DE SANCIONES

La conducta incorrecta se sanciona como muestra la escala de sanciones (Diagrama 9).

Un jugador puede recibir más de un castigo por conducta incorrecta en un set.

La expulsión debida a una conducta grosera o la descalificación debida a una agresión no requiere sanción previa.

(En el formato A: la expulsión se convierte en descalificación).