

## Voleibol: aspectos destacados de su reglamentación

**Por Matías Mor Roig**

Es imposible pensar en el voleibol y su reglamento, sin tener en cuenta que se trata de un deporte de profundo dinamismo permanente, en un espacio limitado de 9 metros por 9 metros, para que en ese cuadrado se muevan 6 jugadores que integran un equipo.

“Decimos que el entrenamiento del voleibol debe ser global, porque necesitamos que todos los jugadores/ras sepan moverse y reaccionar a todo tipo de jugadas en un espacio pequeño, y donde prácticamente no hay momentos en los que baja la intensidad. Por eso creemos que todos deben saber sacar, recepcionar, armar, rematar y bloquear, entre otros aspectos”, describió Alicia Casamiquela, exentrenadora del club de Gimnasia y Esgrima La Plata, multacampeona con las denominadas Lobas.

El Voleibol es un deporte jugado por dos equipos en un campo de juego dividido por una red. Hay diferentes versiones disponibles para circunstancias específicas a fin de ofrecer la versatilidad del juego a todos y cada uno.

El objetivo del juego es enviar el balón por encima de la red con el fin de hacerlo tocar el piso del campo adversario, y evitar que el adversario haga lo mismo en el campo propio. El equipo tiene tres toques para regresar el balón (además del contacto del bloqueo).

El balón se pone en juego con un saque (previo sorteo para ver quien comienza las acciones): golpe del sacador sobre la red hacia el campo adversario. La jugada continúa hasta que el balón toca el piso en el campo de juego, sale “fuera” o un equipo falla en regresarlo apropiadamente.

En el Voleibol, el equipo que gana la jugada anota un punto (sistema de punto por jugada). Cuando el equipo receptor gana la jugada, gana un punto y el derecho a sacar y sus jugadores deben rotar una posición en el sentido de las agujas del reloj.

Las Reglas están estructuradas para permitir todas estas cualidades. Con unas pocas excepciones, el Voleibol permite a todos los jugadores desempeñarse en la red (en ataque) y en el fondo de la cancha (para defender o sacar).

William Morgan, el creador del juego, quien lo inventó a finales del siglo XIX, en el 1895 en Holyoke, Massachusetts, donde se desempeñó como Director de Educación Física de la YMCA seguiría reconociéndolo aún hoy porque el Voleibol ha conservado a través años ciertos elementos distintivos y esenciales. Algunos de ellos se comparten con otros juegos de raqueta, red / pelota:

- Saque
- Rotación (tomando turnos para sacar)
- Ataque
- Defensa

Sin embargo, el Voleibol es el único entre los juegos de red en insistir que el balón esté constantemente en vuelo – un “balón volador” – y en permitir a cada equipo un grado de pases internos antes que el balón sea regresado hacia los adversarios.

La inclusión de un jugador especialista en defensa “el Libero”, provocó un avance en términos de la duración de las jugadas y las multifases del juego. Las modificaciones a las reglas del saque han cambiado el acto del saque de ser un simple medio para poner en juego el balón a ser un arma ofensiva (en especial entre los hombre que tiene saques de potencia, fuerza y velocidad).

El concepto de rotación está arraigado para permitir que todos los atletas roten. Las reglas de las posiciones de los jugadores permiten a los equipos tener flexibilidad y crear interesantes desarrollos en las tácticas.

Los competidores utilizan este marco para confrontar técnicas, tácticas y poder. Este marco también permite a los jugadores una libertad de expresión para entusiasmar a los espectadores y televidentes.

## **Dimensiones del campo de juego**

El campo de juego es un rectángulo de 18m x 9 m, rodeado por una zona libre de un mínimo de 3 m de ancho en todos sus lados.

El espacio de juego libre es el espacio sobre el área de juego, libre de todo obstáculo. El espacio de juego libre debe medir un mínimo de 7 m de altura a partir de la superficie de juego.

Para las Competencias Mundiales y oficiales de la FIVB, la zona libre debe medir 5 m desde las líneas laterales y 6.5 m desde las líneas de fondo. El espacio de juego libre debe medir un mínimo de 12.5 m de altura a partir de la superficie de juego.

## **Líneas de la cancha**

Todas las líneas tienen 5 cm. de ancho. Deben ser de un color claro y que sea diferente al color del piso y al de cualquier otra línea.

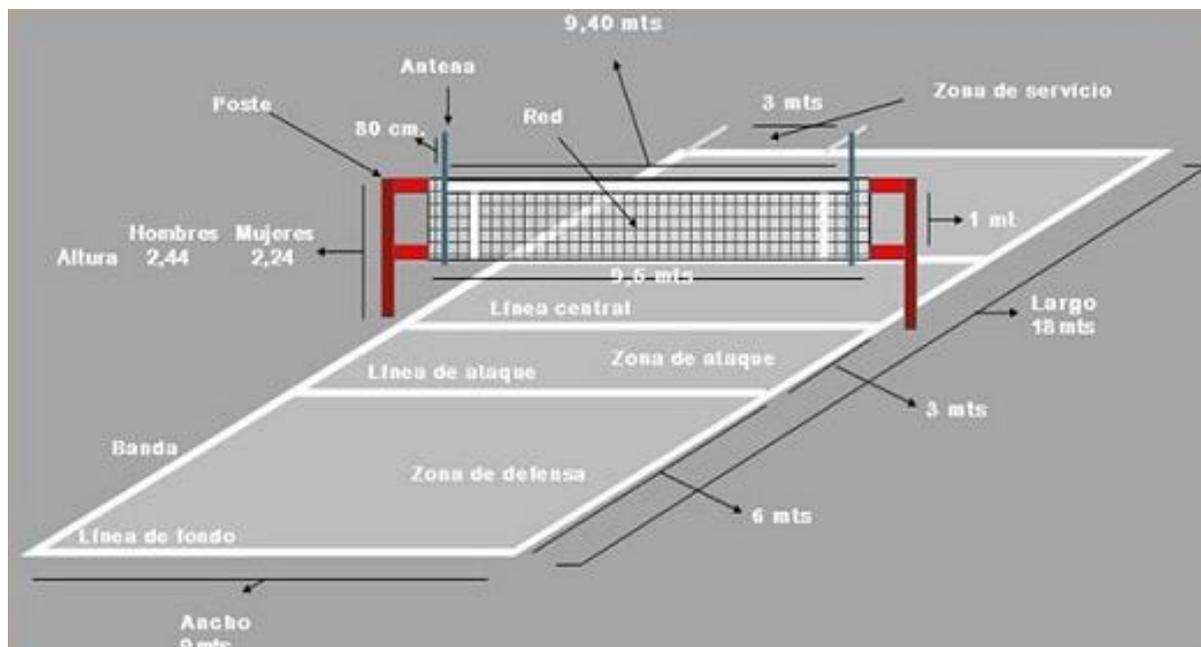
- Líneas de delimitación: dos líneas laterales y dos líneas finales marcan la cancha de juego. Tanto las líneas laterales como las de fondo se trazan en el interior de las dimensiones del campo de juego.
- Línea Central: el eje de la línea central divide la cancha de juego en dos campos iguales de 9x9m cada uno. Sin embargo, se considera que el ancho total de la línea

pertenece a ambos campos por igual. Esta línea se extiende debajo de la red de línea lateral a línea lateral.

- Línea de Ataque: en cada campo, una línea de ataque, cuyo borde exterior se traza a 3 m del eje de la línea central, marca la zona de frente.

**Zona de saque:** la zona de saque es un área de 9 m de ancho detrás de cada línea final. Lateralmente está limitada por dos líneas cortas, cada una de 15 cm. de longitud, trazadas a 20 cm. de la línea final, como una prolongación de las líneas laterales. Ambas líneas cortas están incluidas en el ancho de la zona de saque. En profundidad, la zona de saque se extiende hasta el final de la zona

**Área de Castigo:** un área de castigo, que mide aproximadamente 1 x 1 m, y está equipada con dos sillas, está ubicada en el área de control afuera de la prolongación de cada línea final. Pueden estar marcadas con líneas rojas de 5 cm. de ancho.



### Altura de la red

Ubicada verticalmente sobre la línea central hay una red, cuyo borde superior se coloca a una altura de 2.43 m para los hombres y 2.24 m para las mujeres. La altura de la red se mide desde el centro de la cancha. La altura de la red (sobre las dos líneas laterales) debe ser exactamente la misma y no debe exceder en más de 2 cm. la altura oficial.

### Antenas

Una antena es una varilla flexible, de una longitud de 1.80 m y un diámetro de 10 mm hecha de fibra de vidrio o material similar. Una antena se fija en el borde exterior de cada banda lateral. Las antenas están ubicadas en los lados opuestos de la red. Los 80 cm. superiores de cada antena sobresalen por encima de la red y se marcan con franjas de 10 cm. de colores

contrastantes, preferiblemente rojo y blanco. Las antenas se consideran parte de la red y delimitan lateralmente el espacio de paso.

### **La pelota**

El balón con el que se juega debe ser esférico, hecho con una cubierta de cuero flexible o cuero sintético, con una cámara de caucho o material similar en su interior. Su color puede ser uniforme y claro, o una combinación de colores. Su circunsferencia debe oscilar entre los 65 y 67 centímetros y su peso entre los 260 y los 280 gramos.

### **El equipo**

Para el partido, un equipo puede componerse de un máximo de 12 jugadores, más – Staff Técnico: un entrenador, un máximo de dos entrenadores asistentes (uno suele ser el preparador físico), – Staff Médico: un terapeuta del equipo (kinesiólogo por ejemplo) y un médico. Solo aquellos registrados en la hoja del encuentro pueden entrar normalmente al área de competencia / área de control y pueden participar del calentamiento oficial y del partido. Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, de Mayores: hasta 14 jugadores pueden ser registrados en la hoja de anotación y jugar en el partido. Las regulaciones oficiales para cada evento se encontrarán en el Manual Específico de la Competencia.

Uno de los jugadores, con excepción del Líbero, es el Capitán del equipo, quien debe estar indicado en la hoja del encuentro. Solo los jugadores registrados en la hoja del encuentro pueden entrar al campo y participar del partido. Una vez que el entrenador y el capitán del equipo han firmado la hoja del encuentro, (lista del equipo para la hoja de anotación electrónica) los jugadores registrados no pueden ser cambiados. El diseño y color de las camisetas, pantalones cortos y medias deben ser uniformes para todo el equipo (excepto para el Líbero).

### **Capitanes**

Durante el partido el capitán del equipo actúa como capitán en juego mientras esté jugando. Cuando el capitán del equipo no se encuentra jugando, el entrenador o el capitán del equipo deben designar a otro jugador en el campo, excepto el Líbero, para que asuma el rol de capitán en juego. Cuando el balón está fuera de juego, sólo el capitán en juego está autorizado para hablar con los árbitros para pedir una explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas y también para presentar las solicitudes o preguntas de sus compañeros/ as.

Si el capitán en juego no está de acuerdo con la explicación del primer árbitro, puede protestar contra tal decisión e inmediatamente comunicarle al primer árbitro que se reserva el derecho a registrar una protesta oficial en la hoja del encuentro al finalizar el partido

El capitán puede pedir autorización para: a) para cambiar parte o toda la indumentaria b) para verificar las posiciones de los equipos, c) para controlar el piso, la red, los balones etc.; d) en ausencia del entrenador para solicitar tiempos de descanso y sustituciones.

## Tipo de jugadas

Para entender el deporte, se deben conocer qué tipo de jugadas se pueden registrar y qué sanción corresponde a cada una de ellas.

Por ejemplo, si dos o más faltas son cometidas simultáneamente por jugadores adversarios, se sanciona **DOBLE FALTA** y se repite la jugada.

Hay una diferencia entre una jugada y una jugada completada. Una jugada es una secuencia de acciones de juego, desde el momento del golpe de saque por el sacador hasta que el balón queda fuera de juego.

Una jugada completada es la secuencia de acciones de juego cuyo resultado es la obtención de un punto. Esto incluye: – la sanción de un castigo – la pérdida del saque por una falta de demora en el saque. Si el equipo que está sacando gana una jugada, anota un punto y continúa sacando; si el equipo que está recibiendo gana una jugada, anota un punto y debe realizar el próximo servicio.

## El quinto set

Un set (excepto el decisivo – 5to set) es ganado por el equipo que primero anota 25 puntos, con una ventaja mínima de 2 puntos. En caso de un empate 24-24, el juego continúa hasta conseguir una ventaja de 2 puntos (26-24, 27-25)

El partido es ganado por el equipo que gana tres sets. En el caso de empate 2-2, el decisivo 5to. set (también denominado tie break) se juega a 15 puntos con una diferencia mínima de 2 puntos. Y se vuelve a realizar un sorteo para saber qué equipo comienza sacando.

Si un equipo se niega a jugar después de haber sido convocado para ello, éste es declarado ausente y pierde el partido con un resultado de 0-3 para el partido y 0-25 para cada set. Un equipo que, sin causa justificada, no se presenta a tiempo en la cancha, es declarado ausente con los mismos resultados anteriores. Un equipo que es declarado INCOMPLETO para el set o para el partido, pierde el set o el partido. Al equipo adversario se le otorgan los puntos, o los puntos y set necesarios para ganar el set o el partido. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sus sets.

## El inicio del juego

Debe haber siempre seis jugadores por equipo en juego. La formación inicial de los equipos indica el orden de rotación de los jugadores en la cancha. Este orden debe mantenerse a lo largo del set. Los jugadores no incluidos en la formación inicial del set son sustitutos para ese set (excepto los Líberos). Una vez que la ficha de posiciones ha sido entregada al segundo árbitro o al anotador, ningún cambio en la formación inicial puede ser autorizado, sin una sustitución regular (se pueden seis por set)

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

- Cuando tal discrepancia se descubre antes de comenzar el set, la posición de los jugadores debe ser rectificada de acuerdo a lo que figura en la ficha de posiciones. No habrá sanción.
- Cuando, antes del comienzo del set, un jugador en el campo no está registrado en la ficha de posiciones para ese set, ese jugador debe ser reemplazado conforme a la ficha de posiciones. No habrá sanción.
- Si una discrepancia entre la posición de los jugadores en el campo y la ficha de posiciones se descubre tarde, el equipo en falta debe colocarse en las posiciones correctas. Todos los puntos anotados por el equipo en falta desde el momento exacto de la falta hasta su descubrimiento, serán cancelados. Los puntos del adversario permanecen válidos y además, recibirá un punto y el derecho al próximo servicio.
- Si se encuentra un jugador en la cancha que no está registrado en la lista de jugadores, el equipo en falta perderá todos los puntos y/o sets (0-25 si fuera necesario) ganados desde el momento en que el jugador no registrado ingresó a la cancha y tendrá que someter una nueva ficha de posiciones colocando en la cancha a un jugador registrado, en la posición del jugador no registrado. Los puntos del adversario permanecen válidos y además, recibirá un punto y el derecho al próximo servicio.

### Las posiciones del juego

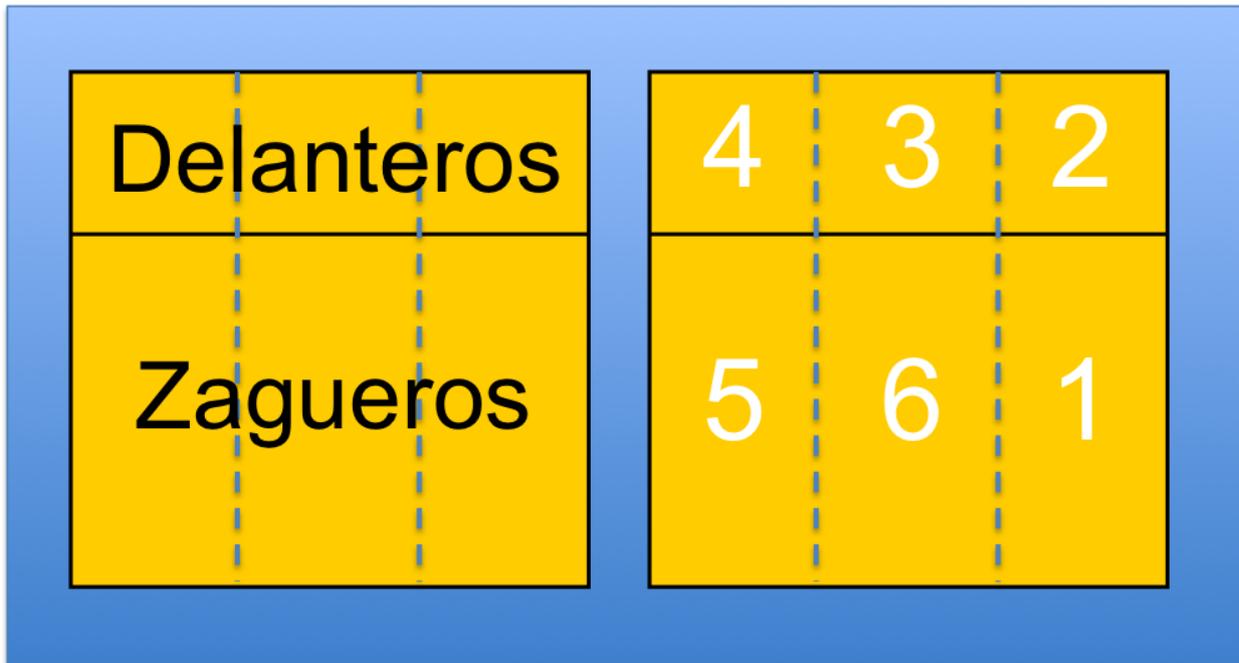
En el momento que el balón es golpeado por el sacador, cada equipo debe estar ubicado dentro de su propio campo, en el orden de rotación (excepto el sacador). Las posiciones de los jugadores se enumeran de acuerdo a lo siguiente:

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

Cada jugador zaguero debe estar ubicado más lejos de la línea central que su delantero correspondiente. Los jugadores delanteros y los zagueros, respectivamente, deben estar ubicados lateralmente en el orden indicado. La posición de los jugadores es determinada y controlada de acuerdo a la posición de los pies en contacto con el piso. Cada jugador delantero debe tener, por lo menos, una parte de su pie más cerca de la línea central que los pies de su correspondiente jugador zaguero.

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

**Después del golpe de saque, los jugadores pueden moverse y ocupar cualquier posición en su propia cancha y en la zona libre.**



### Faltas de posición

El equipo comete una falta de posición, si algún jugador no está en su posición correcta en el momento que el sacador golpea el balón. Cuando un jugador está en la cancha de juego por medio de una sustitución ilegal y el juego se reanuda, esto se cuenta como una falta de posición con las consecuencias de una sustitución ilegal. Si el sacador comete una falta de saque en el momento del golpe de saque, la falta del sacador prevalece sobre la falta de posición.

Si el saque se transforma en falta después del golpe de saque, la falta de posición es la que debe sancionarse. Una falta de posición conlleva las siguientes consecuencias: el equipo es sancionado con un punto y el saque para el adversario; las posiciones de los jugadores deben rectificarse.

### La rotación

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

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

Se comete una falta de rotación cuando el **SAQUE NO ES EFECTUADO** de acuerdo al orden de rotación. Esto conduce al siguiente orden de consecuencias: el anotador detiene el juego con el timbre; el adversario gana un punto y el próximo saque; si la falta de rotación solo es determinada después de haberse completado la jugada que comenzó con una falta de

rotación, solo se adjudica un punto al adversario independientemente del resultado de la jugada completada.

## Situaciones de juego

El balón está en juego desde el momento del golpe de saque autorizado por el primer árbitro. El balón está fuera de juego en el momento en que se comete una falta pitada por uno de los árbitros; en ausencia de una falta, está fuera de juego al momento del pitido.

El balón está “dentro” si en cualquier momento de su contacto con el piso, cualquier parte del balón toca el campo de juego, incluyendo las líneas de delimitación. El balón está “fuera” cuando: todas las partes del balón que tocan el suelo están completamente fuera de las líneas que delimitan la cancha; toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona que no está en juego; toca las antenas, cuerdas, postes, o la propia red fuera de las bandas laterales; atraviesa el plano vertical de la red completa o parcialmente por fuera del espacio de paso, cruza completamente el espacio inferior por debajo de la red.

**Cada equipo debe ejecutar sus acciones dentro de su propio espacio y área de juego. Sin embargo, el balón puede ser recuperado desde más allá de su propia zona libre.**

Un toque es cualquier contacto con el balón por parte de un jugador en juego. Cada equipo tiene derecho a un máximo de tres toques (además del bloqueo) para regresar el balón. Si utiliza más de tres toques (frecuentemente cuando saca el rival: recepción – armado – remate) el equipo comete la falta de: “CUATRO TOQUES”.

Un jugador no puede golpear el balón dos veces en forma consecutiva. Dos o tres jugadores pueden tocar el balón al mismo momento. Cuando dos (tres) compañeros tocan el balón simultáneamente se cuentan dos (ó tres) toques (con excepción del bloqueo). Si ellos buscan el balón pero sólo un jugador lo toca, se cuenta un solo toque. El choque de los jugadores entre sí no constituye falta. Cuando dos adversarios tocan simultáneamente el balón por encima de la red y éste continúa en juego, el equipo receptor del balón tiene derecho a otros tres toques. Si dicho balón sale “fuera”, la falta es del equipo que está del lado contrario. Si contactos simultáneos por dos adversarios sobre la red llevan a un contacto extendido con el balón y lo retienen, el juego continúa.

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

El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo, es decir que se pueden hacer tres toques utilizando en uno las manos, en otro la cabeza, y en el siguiente la pierna. El balón no puede ser retenido ni lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección.

El balón puede tocar varias partes del cuerpo, a condición que los contactos sean realizados simultáneamente.

**RETENCION:** el balón es retenido y/o lanzado; no rebota del toque (falta y punto para el rival)

**DOBLE GOLPE:** un jugador golpea el balón dos veces en forma consecutiva o el balón toca sucesivamente varias partes de su cuerpo. (falta y punto para el rival)

### **Pelota en la red**

El balón, enviado al campo contrario, debe pasar por encima de la red dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera: abajo, por el borde superior de la red; a los lados, por las antenas y sus prolongaciones imaginarias; arriba, por el techo.

Un balón que ha cruzado el plano de la red hacia la zona libre adversaria total o parcialmente a través del espacio exterior, puede ser recuperado dentro de los toques del equipo, a condición que: el campo de juego adversario no sea tocado por el jugador; al ser recuperado, el balón cruce el plano de la red nuevamente total o parcialmente por el espacio exterior del mismo lado de la cancha. El equipo adversario no puede interferir la acción. **Un balón que cruza la red puede tocarla.**

Un balón enviado a la red puede ser recuperado dentro del límite de los tres toques del equipo. Si el balón rompe las mallas de la red, o la tira, la jugada se anula y se repite.

Durante el bloqueo, un jugador puede tocar el balón por encima y más allá de la red, a condición de no interferir el juego del adversario antes o durante el golpe de ataque de este último.

Después de un golpe de ataque está permitido a un jugador pasar la mano más allá de la red, a condición que el contacto con el balón se haya realizado dentro de su propio espacio de juego.

Se permite penetrar en el espacio adversario por debajo de la red, a condición de no interferir con el juego del adversario.

Penetración dentro del campo adversario más allá de la línea central: está permitido tocar el campo de juego adversario con el/los pie/s siempre que alguna parte del/los pie/s que penetra/n permanezca/n en contacto con, o directamente sobre la línea central.

Está permitido tocar el campo de juego adversario con cualquier parte del cuerpo por encima de los pies, a condición de que esto no interfiera con el juego del adversario. Un jugador puede penetrar en el campo de juego adversario una vez que el balón esté fuera de juego.

### **Contacto con la red**

El contacto de un jugador con la red, entre las antenas y durante la acción de jugar el balón, es una falta. La acción de jugar el balón incluye (entre otras) el despegue, el golpe (o el intento) y el aterrizaje estable, pronto para una nueva acción.

Los jugadores pueden tocar los postes, cuerdas, o cualquier otro objeto fuera de las antenas, incluyendo la red misma, a menos que esto no interfiera con el juego.

No hay falta cuando el balón es lanzado contra la red y ocasiona que la misma, toque a un adversario.

## Faltas del jugador en la red

Un jugador toca el balón o un adversario en el espacio adversario antes o durante el golpe de ataque del adversario.

Un jugador interfiere con el juego del adversario mientras penetra dentro del espacio adversario debajo de la red.

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

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

- tocar la red entre las antenas o la antena misma durante su acción de jugar el balón
- usar la red como un apoyo o una ayuda para estabilizarse
- crear una injusta ventaja sobre el adversario al tocar la red
- realizar acciones que impidan al adversario intentar legítimamente jugar el balón
- aferrarse / sostenerse de la red cualquier jugador cercano al balón que se está jugando, y que está tratando de jugarlo, es considerado en acción de jugar el balón aunque no haga contacto con el mismo. No obstante, tocar la red fuera de las antenas no es considerado una falta.

## El saque

El balón debe ser golpeado con una mano o cualquier parte del brazo después de ser lanzado o soltado de la/s mano/s. Se permite solo un lanzamiento al aire del balón. Se permite mover el balón de una mano a otra o hacerlo botar en el piso. Al momento de golpear el balón o elevarse para ejecutar un saque en salto, el/la sacador/a no puede tocar la cancha (línea de fondo incluida) o el terreno fuera de la zona de saque. Después de golpear el balón, él /ella puede pisar o caer fuera de la zona de saque, o dentro del campo.

**El sacador debe golpear el balón dentro de los 8 segundos siguientes al toque del silbato del primer árbitro para el saque. Un saque efectuado antes del toque de silbato del árbitro es nulo y debe repetirse.**

## El golpe de ataque

Todas las acciones para dirigir el balón hacia el adversario, con excepción del saque y el bloqueo, se consideran golpes de ataque. Durante el golpe de ataque, se permite la volcada (tipping) si el balón es limpiamente golpeado y no es retenido o acompañado.

## El bloqueo

El bloqueo, es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar, ubicándose por encima del borde superior de la red, el balón proveniente del adversario, sin importar la altura del contacto con el balón. Solamente se permite a los jugadores delanteros completar un

bloqueo, pero al momento del contacto con el balón, una parte del cuerpo debe estar por encima del borde superior de la red.

- Tentativa de bloqueo: una tentativa de bloqueo es la acción de bloquear sin tocar el balón.
- Bloqueo completado: un bloqueo es completado siempre que el balón es tocado por un bloqueador.
- Bloqueo colectivo: es ejecutado por dos o tres jugadores colocados uno cerca de los otros y se completa cuando uno de ellos toca el balón.

Toques consecutivos (rápidos y continuos) del balón pueden ser realizados por uno o más bloqueadores a condición que los contactos ocurran durante una misma acción.

### **El espacio del adversario**

En el bloqueo, el jugador puede pasar las manos y brazos más allá de la red, a condición que su acción no interfiera con el juego del adversario. Por lo tanto, no está permitido tocar el balón más allá de la red hasta que un adversario haya realizado un golpe de ataque.

El toque de bloqueo no cuenta como un toque del equipo. Por consiguiente, después de un toque de bloqueo, el equipo tiene derecho a tres toques para regresar el balón.

El primer contacto después del bloqueo puede realizarlo cualquier jugador, incluso el que ha tocado el balón durante el bloqueo. **Está prohibido bloquear el saque adversario.**

### **Faltas de bloqueo**

El bloqueador toca el balón en el espacio adversario antes o simultáneamente con el golpe de ataque del adversario.

Un jugador zaguero o un líbero completa un bloqueo o participa en un bloqueo completado.

Bloquear el saque adversario.

El balón es enviado “fuera” por el bloqueo.

Bloquear el balón en el espacio adversario por fuera de la antena.

Un libero intenta un bloqueo individual o colectivo

### **Tiempo técnico y de descanso**

Cada equipo puede solicitar un máximo de dos tiempos de descanso y seis sustituciones por set.

La solicitud de uno o dos tiempos para descanso y una solicitud de sustitución hecha por cualquiera de los equipos, pueden seguirse una a otra dentro de la misma interrupción.

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

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

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

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

La solicitud de un tiempo de descanso debe ser realizada efectuando la señal manual correspondiente, cuando el balón está fuera de juego y antes que suene el silbato para el saque. Todos los tiempos de descanso que son solicitados duran 30 segundos.

Para competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, en los sets 1 al 4, dos “tiempos técnicos” adicionales de 60 segundos de duración cada uno se aplican automáticamente cuando el equipo que lidera el tanteador alcanza los puntos 8° y 16°.

En el set decisivo (5to) no hay “Tiempos Técnicos”; solo dos tiempos para descanso, de 30 segundos de duración cada uno, pueden ser solicitados por cada equipo.

### Las sustituciones

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

Un jugador de la formación inicial puede salir del juego, solo una vez en el set y reingresar, pero solo una vez en el set y únicamente a su posición previa en la formación inicial.

Un jugador sustituto puede ingresar al juego para reemplazar a un jugador de la formación inicial, pero sólo una vez en el set, y a su vez, solamente puede ser reemplazado por el mismo jugador de la formación inicial.

Un jugador (excepto el Líbero), que no puede continuar jugando, debido a una lesión o enfermedad debe ser sustituido legalmente. Si esto no es posible, el equipo está autorizado a realizar una sustitución **EXCEPCIONAL**, más allá de los límites de la Regla.

Una **sustitución excepcional** significa que cualquier jugador que no está en el campo de juego en el momento de la lesión/enfermedad, excepto el líbero, segundo libero o su jugador regular reemplazado, puede ingresar al juego por el jugador lesionado/enfermo. El jugador lesionado/enfermo que es sustituido no tiene permitido reingresar al partido.

Una sustitución excepcional no puede ser contada en ningún caso como una sustitución regular, pero debe ser registrada en la hoja del encuentro como parte del total de sustituciones en el set y en el partido.

Un jugador **EXPULSADO o DESCALIFICADO** debe ser sustituido inmediatamente a través de una sustitución legal. Si esto no es posible, el equipo es declarado **INCOMPLETO**.

Un intervalo es el tiempo entre sets. Todos los intervalos duran 3 minutos. Durante este período de tiempo, se realiza el cambio de campo y el registro de las formaciones de los equipos en la hoja del encuentro.

El intervalo entre el 2º y 3º set puede ser extendido hasta 10 minutos por el órgano competente, a solicitud del organizador.

Después de cada set, los equipos cambian de campo, excepto para el set decisivo. En el set decisivo, cuando el equipo que lidera alcanza los 8 puntos, ambos equipos cambian de campo sin demora, manteniendo los jugadores las mismas posiciones.

### El líbero

Cada equipo tiene el derecho de designar de la lista de jugadores en la hoja del encuentro, hasta dos jugadores especialistas en defensa: **Líberos**.

Los Líberos deben ser registrados en la hoja del encuentro en las líneas especiales reservadas para ello. El Líbero en la cancha es el líbero actuante. Si hay otro líbero, éste es el segundo líbero del equipo. Solamente puede estar en la cancha un líbero a la vez.

El/los jugador/es Líbero/s debe/n vestir un uniforme con un color dominante diferente a cualquier color del resto del equipo. El uniforme debe contrastar claramente con el resto del equipo.

**IMPORTANTE:** las acciones de juego que involucran al líbero:

Se permite al Líbero reemplazar a cualquier jugador en posición de zaguero. El/ella está limitado/a a actuar como jugador/a zaguero/a y no se le permite completar un golpe de ataque desde ningún lugar (incluyendo el campo de juego y la zona libre) si al momento del contacto el balón está completamente por encima del borde superior de la red. **El líbero no puede sacar, bloquear o intentar bloquear.**

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

El jugador regular reemplazado puede reemplazar y ser reemplazado por cualquiera de los líberos. El Líbero actuante solo puede ser reemplazado por el jugador regular reemplazado en esa posición o por el segundo Líbero.

Al comienzo de cada set, el Líbero no puede entrar al campo de juego hasta que el 2do. árbitro haya chequeado la formación inicial y autorizado un reemplazo con un jugador titular. El Líbero y el jugador reemplazado solo pueden entrar o salir del campo por la Zona de reemplazo del Líbero.

El líbero queda impedido de jugar si se lesiona, se enferma, o es expulsado o descalificado.

El líbero puede ser declarado impedido de jugar por cualquier razón, por parte del entrenador o, en ausencia del entrenador, por el capitán en juego.

Cuando un equipo tiene disponible solo un líbero de acuerdo a la Regla o ha registrado uno solo, y este líbero queda o es declarado impedido de jugar, el entrenador (o el capitán en juego si el entrenador no está presente) puede re-designar como líbero por el resto del partido a cualquier otro jugador (excepto el jugador regular reemplazado) que no esté en el campo de juego en el momento de la re-designación.

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

Si el líbero es expulsado o descalificado, el/ella puede ser reemplazado inmediatamente por el segundo líbero del equipo. Si el equipo tuviera un solo líbero, entonces tiene el derecho de realizar una re-designación.

### Las sanciones disciplinarias

En caso de duda ante una sanción arbitral, se puede pedir una aclaración únicamente a través del capitán en juego.

Las conductas incorrectas menores no están sujetas a sanciones. Es deber del 1er. árbitro, prevenir a los equipos de la aproximación al nivel de sanciones. Esto se hace en dos pasos:

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

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

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

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

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

**Agresión:** ataque físico o conducta agresiva o amenazante.

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

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

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

Un entrenador/a expulsado/a pierde su derecho a intervenir en el resto del set y debe permanecer sentado/a en el área de castigo. La primera conducta injuriosa por un miembro del equipo se sanciona con expulsión sin otras consecuencias.

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

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

El primer ataque físico o intento o amenaza de agresión se sanciona con descalificación sin otras consecuencias. La segunda conducta injuriosa en el mismo partido por un mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin otras consecuencias.

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

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

La repetición de una falta de conducta por el mismo miembro de un equipo en el mismo partido es sancionada progresivamente (el miembro del equipo recibe una sanción mayor por cada falta de conducta sucesiva).

Una expulsión o descalificación debida a una conducta injuriosa o agresión no requiere de una sanción previa. Cualquier falta de conducta que haya ocurrido antes o entre sets se sanciona de acuerdo a la Regla y las sanciones se aplican en el set siguiente.

**Amonestación:** no es sanción – Paso 1: advertencia verbal. Paso 2: se muestra Tarjeta Amarilla

El cuerpo arbitral para un partido se compone de los siguientes oficiales: el 1er. árbitro, el 2do. árbitro, el anotador, cuatro (dos) jueces de línea. Sólo el 1er. y 2do. árbitro pueden hacer sonar un silbato durante el partido.

El 1er. árbitro desempeña sus funciones de pie en una plataforma de árbitro colocada en uno de los extremos de la red en el lado opuesto al del anotador. Su vista debe estar aproximadamente 50 cm. sobre el borde superior de la red. El 1er. árbitro dirige el encuentro de principio a fin. Tiene autoridad sobre todos los miembros del cuerpo arbitral y miembros de los equipos.