

GUIAS E INSTRUCCIONES DE ARBITRAJE DE NEWCOM

SECRETARIA NACIONAL DE ARBITRAJE.



PAGINA TEMA

5	<i>Perfil del Arbitro</i>
6	<i>El profesionalismo</i>
7	<i>El profesionalismo</i>
8	<i>Introducción</i>
9	<i>Introducción</i>
10	<i>Introducción</i>
11	<i>ANALISIS DE LA REGLAS - CAPITULO 1</i>
11	<i>Regla 1- Área de Juego</i>
11	<i>Regla 2 - La red y los postes</i>
12	<i>Regla 3 - Balón</i>
13	<i>CAPITULO 2</i>
13	<i>Regla 4 - Los equipos</i>
14	<i>Regla 4.5 Objetos y sustancias prohibidas</i>
15	<i>Regla 5 – Responsables de los equipos</i>
16	<i>Regla 5 – Responsables de los equipos</i>
17	<i>CAPITULO 3</i>
17	<i>Regla 6 – Para anotar un punto, ganar un set y el partido</i>
18	<i>Regla 7 – Estructura de juego</i>
19	<i>CAPITULO 4</i>
19	<i>Regla 8 – Situaciones de juego</i>
19	<i>Regla 9 – Juego con el balón</i>
20	<i>Regla 10 – Balón en la red</i>
21	<i>Regla 11 - Jugador en la red</i>
21	<i>Regla 12 – Saque</i>

22	<i>Regla 13 Lanzamiento de ataque</i>
23	<i>Regla 14 – Bloqueo</i>
24	<i>CAPITULO 5</i>
24	<i>Regla 15 – Interrupciones regulares de juego</i>
25	<i>Procedimiento de la sustitución</i>
26	<i>Regla 16 – Demoras del juego</i>
27	<i>Regla 17 – Interrupciones excepcionales del juego</i>
28	<i>Regla 17 – Interrupciones excepcionales del juego</i>
29	<i>Regla 18 – Intervalos y cambio de cancha</i>
30	<i>CAPITULO 6</i>
30	<i>Regla 19 – EL LIBERO</i>
31	<i>CAPITULO 7</i>
31	<i>Regla 20 - FALTAS DE CONDUCTA Y SUS SANCIONES</i>
32	<i>Regla 20 - Falta de conducta y sus sanciones</i>
32	<i>Regla 20 - Falta de conducta y sus sanciones</i>
33	<i>ESCALA DE SANCIONES</i>
34	<i>ESCALA DE SANCIONES</i>
35	<i>ESCALA DE SANCIONES</i>
36	<i>CAPITULO 8</i>
36	<i>Regla 22 – Cuerpo arbitral y procedimientos</i>
36	<i>Regla 23 – 1er arbitro</i>
37	<i>Regla 24 – 2do arbitro</i>
38	<i>Regla 25 - Anotador</i>
39	<i>Regla 25 - Anotador</i>
40	<i>Regla 26 – Tablerista</i>
40	<i>Regla 27 – Jueces de líneas</i>
41	<i>Regla 28 – Señales manuales oficiales</i>

- 42 Regla 28 – Señales manuales oficiales**
- 43 Procedimiento de los árbitros – ANTES, DURANTE Y DESPUÉS DEL PARTIDO.**
- 44 Procedimiento de los árbitros – ANTES, DURANTE Y DESPUÉS DEL PARTIDO.**
- 45 Faltas que son jurisdicción del primer arbitro**
- 46 Falta que son jurisdicción del segundo arbitro**
- 47 Faltas que son de 1er arbitro, pero las puede pitar el 2do arbitro**
- 47 Finalizado el partido**
- 48 Finalizado el partido**

EL PROFESIONALISMO

El árbitro demuestra su profesionalismo a cada momento que debe actuar, en las jugadas polémicas o dudosas, en la conducción del partido, en este momento su personalidad debe aflorar, demostrando siempre su temperamento (esto no significa que el árbitro deba discutir con los jugadores o entrenadores, los árbitros no discuten con nadie), como se demuestra nuestro profesionalismo; haciendo sonar el silbato con firmeza, fuerte, con personalidad, haciendo bien las señas oficiales, esto hará que los jugadores, el cuerpo técnico y el público en general vean un árbitro seguro con personalidad y profesionalismo.

Debemos pensar en cada acción de juego, sin permitir duda o dejar que los participantes manejen la situación a su preferencia.

Nuestra conducta y forma de aplicar las reglas harán de nosotros un árbitro confiable y respetado.

Estar actualizado (lectura del reglamento, libro de casos y guía e instrucciones de arbitraje) nos da la seguridad necesaria para crecer y demostrar por qué están en ese sitio, que muchos árbitros quieren estar.

La cordialidad y la seguridad en la expresión del diálogo, es fundamental para el respeto. Este respeto se gana con el tiempo, actuando siempre de la misma manera, hasta en los momentos más complicados. Nunca hay que creerse superior a los demás, saber escuchar y ser respetuoso con la devolución de los encargados arbitrales, eso ayuda al crecimiento de los árbitros. Las vivencias en cada experiencia son únicas, los árbitros deben hablar una vez finalizado el partido entre ellos, sobre las decisiones de uno o de otro, con respeto, no como crítica, sino que esa charla ayuda al crecimiento arbitral.

La conducta de los participantes nos ayuda a mejorar con la actitud y sobre todo en la aplicación de las reglas de juego.

Si actuamos como profesionales y no nos permitimos que se confundan el rol del árbitro, con la amistad de algunos jugadores o entrenadores en la vida personal, esto significa que cuando se dirige un partido más allá de la amistad se debe poder aplicar como corresponde las reglas de juego (sin inclinar nuestra decisión, los árbitros tienen que ser justos), y si se merece una sanción disciplinaria aplicar la sanción correspondiente, teniendo en claro que los participantes son responsables de sus actitudes y conductas durante el juego.

Los árbitros deben comprender que no se puede subestimar ningún partido, si un jugador comete una falta disciplinaria debe ser sancionada, no se puede dejar pasar dicha falta de conducta, porque muchas veces se complica un partido por no actuar en el momento que corresponde.

Durante el partido se debe diferenciar las protestas reales que conllevan a faltas de conducta a las reacciones naturales producido por la adrenalina y tensión del momento, por lo tanto, no se debe apresurar a mostrar las tarjetas, pero no dejando pasar las protestas, deben pensar que es lo más conveniente para el juego (manejo de partido). El árbitro debe estar tranquilo para poder conducir el partido. Los árbitros tanto de 1er como de 2do no pueden estar tomando mate, haciendo chistes y riéndose con los participantes, son las autoridades del partido por eso son PROFESIONALES en sus funciones.

INTRODUCCION

Esta guía e instrucciones son válidas para todas las competencias de Newcom FEVA. Todos los árbitros deben estar preparados para realizar sus deberes en la mejor condición física y psicológica. Es muy importante que todos los Árbitros de Newcom entiendan el significado y la importancia de su desempeño, en cada torneo o partido designado.

La Secretaria Nacional de Arbitraje solicita que todos los árbitros que oficien en los eventos de Newcom, estudien a fondo las Reglas Oficiales. La Secretaria está segura que todos los árbitros dominan y saben aplicar las Reglas Oficiales de juego, por lo que no es necesario entrar en detalles de las reglas. El objetivo principal de este documento es unificar, tanto como sea posible, los criterios de arbitraje.

Es necesario tener una clarificación más profunda sobre la aplicación o interpretación de las Reglas, cualquier árbitro puede enviar a la Secretaria Nacional de Arbitraje (arbitrosfevanewcom@gmail.com), una solicitud correspondiente con una completa descripción del problema y una propuesta de solución. Todos los casos serán analizados y una solución oficial, si es necesario, será incluida en los documentos oficiales de arbitraje.

Es falso que el arbitraje consiste en no más que conducir un partido utilizando las Reglas de Juego como la base para todas las decisiones,

porque el arbitraje no puede ser la aplicación mecánica o automática de las Reglas. Se requiere una gran competencia.

Tal competencia es adquirida a través de la experiencia individual y persona, por la participación en eventos de Newcom a través de los años, con el árbitro dándose cuenta que él/ella no es un intruso, sino una parte integral del juego. Por lo tanto, él/ella no puede realizar sus tareas solamente mirando las faltas en las técnicas de los equipos y jugadores o su comportamiento, y aplicando la sanción correspondiente. Esta sería una forma muy incorrecta de arbitraje. Al contrario, él/ella debe ser un experto y un amigo, trabajando para el juego y con los jugadores. Solo si es absolutamente necesario, él/ella tomará una decisión negativa.

Él/ella no debería ponerse nunca adelante en el partido, sino que debe permanecer en el segundo plano del partido, interviniendo solamente cuando es necesario. Tal comportamiento es particularmente necesario en el Newcom espectacular, produciendo un show excelente para los espectadores. El Newcom moderno es un deporte sin contacto, rápido y emocionante, que demanda altos niveles de preparación física, coordinación y, especialmente trabajo en equipo. El Newcom de alto nivel actual no es jugado solamente en una pequeña sala para la satisfacción de los jugadores, sin espectadores, estos no escucharán el silbato del árbitro cada vez que lo toque, pero verán un show deportivo y atlético excelente con luchas individuales y grupales por la victoria en cada jugada.

El buen arbitro ayuda en este contexto, manteniéndose en el segundo plano. El mal árbitro obstruye el espectáculo queriendo tener un rol principal en el partido y esto va en contra de los requerimientos de la Secretaría Nacional de Arbitraje. Él/ellas deben premiar a los jugadores y los equipos por acciones espectaculares y emocionantes siguiendo el espíritu de la Regla. Por otra parte, es esencial que el árbitro mantenga una relación excelente con los jugadores, entrenadores, etc., y que su comportamiento sea ejemplar.

Durante el partido él/ella debe ser capaz de distinguir entre normales expresiones humanas de sentimientos producidos por el estrés del partido, y el real y consciente comportamiento antideportivo. Él/ella no debería castigar nunca tales expresiones espontáneas de sentimientos, de modo que los partidos sean jugados en un buen ambiente; las expresiones razonables y propias de sentimientos del equipo deben ser permitidas, tales como pararse para festejar acciones en una excelente jugada o para alentar, etc. Sin embargo, las expresiones negativas conscientes o gestos incorrectos al adversario o protestas contra las decisiones de los árbitros están estrictamente prohibidas y serán sancionadas.

ANALISIS DE LAS REGLAS

CAPITULO 1

Regla 1 - Área de juego

Los árbitros deben llegar 45 minutos antes de la jornada o partido al que fue designado para chequear:

- 1) Que el color de las líneas sea distinto de los colores de la cancha y la zona libre.
- 2) Controlar que esté marcada la línea del saque de la mujer.
- 3) Que se encuentre marcada la zona de calentamiento
- 4) Medir la red
- 5) Ver que las antenas estén puestas correctamente.

Regla 2 – La red y los postes

- 1) Debido a la elasticidad de la red, el primer árbitro debe controlar si está correctamente ajustada, lanzando un balón contra la red él/ellas pueden ver si el mismo rebota correctamente. El material de la red no debe ser elástico.
- 2) El plano vertical de la red debe ser perpendicular a la superficie de juego y debe estar a lo largo del eje de la línea central.
- 3) Las antenas deben estar colocadas en los lados opuestos de la red, en posición 4, sobre el borde exterior de las líneas laterales.
- 4) Si la malla de la red está rota y el balón pasa por ese agujero, la jugada se dará de nuevo.

- 5) El segundo árbitro debe medir la altura de la red antes del sorteo con una vara de medición (cartabón), la misma debe medir 2.43 para todas las categorías. El primer árbitro permanece cerca del segundo árbitro, durante esta verificación para supervisar la medición.
- 6) Durante el partido y especialmente al comienzo de cada set, el juez de línea debe controlar si las bandas laterales están exactamente perpendiculares a la superficie de juego y sobre las líneas laterales, y si la antena está justo en el borde externo de cada banda.
- 7) Antes del partido y durante el juego, los árbitros deben verificar que los postes y la silla del árbitro no presenten peligro para los jugadores. En caso que esto ocurra deberá avisar al encargado arbitral y si no hubiese a la organización del torneo.
- 8) Equipamiento adicional: bancos para los equipos, mesa para los anotadores, una silla para el primer árbitro, una vara para medir la altura de la red (cartabón), un manómetro para verificar la presión del balón, un inflador.
- 9) Un tablero manual o electrónico es obligatorio en la mesa de anotador.

Regla 3 – Balón

- 1) Se necesita cerca de la mesa de los anotadores un soporte metálico para sostener los 2 balones de juego (1 de juego más 1 de reserva)
- 2) El 2do árbitro, antes del comienzo de juego, controla los 2 balones que se utilizarán en el partido y comprueba que tengan características idénticas (color, circunferencia, peso y presión). El 2do árbitro es responsable de los balones durante todo el partido.
- 3) El 2do árbitro es quien entregará el balón en el primer set y en el set decisivo al equipo que haya ganado el sorteo (el saque).
- 4) Solamente balones homologados por la FEVA pueden ser utilizados (marca y tipo decidido por cada competencia, que se detalla en el Reglamento Específico en el Manual de dicha Competencia).

CAPÍTULO 2

Regla 4 - Equipos

1) Los árbitros deben verificar antes del partido, el número de personas autorizadas a sentarse en el banco, y los números de los jugadores que están entrando en calor con la hoja de anotación, para asegurarse que se encuentren todos anotados.

Ya que solo los miembros del equipo que están anotados en la hoja del encuentro tienen permitido sentarse en el banco durante el partido y participar en la sesión de calentamiento oficial.

Solo los miembros del equipo registrados en la hoja de anotación y que visten uniforme de entrenamiento y zapatillas deportivas tendrán permitido estar en la cancha de juego y en la zona libre durante el calentamiento.

2) La composición de un equipo se determina en el Reglamento Específico de la Competencia y puede consistir de hasta 17 personas que comprenden, hasta 14 jugadores, entre ellos 2 líberos y hasta 5 oficiales permitidos en la banca que son elegidos por el entrenador, siempre que estén en el listado (O2 bis), para competencias Oficiales de FEVA, hasta 14 jugadores pueden ser registrados en la hoja de anotación, y jugar el partido (con 14 jugadores es obligatorio contar con 2 líberos, uno de cada género).

3) El entrenador firma la planilla antes del sorteo y verifica que los números y apellidos estén correctos, luego firma el capitán después del sorteo firma y verifica los números y apellidos de los jugadores de su

equipo, ambos son los responsables de la identidad de los jugadores registrados en la hoja de anotación.

4) El primer árbitro verifica que los equipos tengan los uniformes, en caso que un jugador no posea dicho uniforme, preguntará al equipo el motivo de la falta de uniforme, dicha explicación se la dará al encargado arbitral, si no lo hubiere, se le pregunta a la organización para saber si puede jugar con una camiseta diferente siendo jugador regular, si tiene la autorización correspondiente, se le informará a los dos capitanes.

Regla 4.5

OBJETOS Y SUSTANCIAS PROHIBIDAS

PARA INTERPRETAR LA REGLA, DEBERÁ LEER EL REGLAMENTO.

4.5.9 Está prohibido el uso de sustancias que otorguen ventaja deportiva durante el partido. Si se detecta en la mano y/o calzado del jugador, el uso de sustancias, el árbitro, llamará al supervisor arbitral para informarle la situación observada y que determine la sanción a aplicar. Solo en pisos resbaladizos estará permitido el uso de sustancias, sólo en las zapatillas, con autorización del encargado arbitral.

5) La cinta del capitán debe estar debajo del número de su pecho, para que permita claramente identificarlo durante todo el partido (capitán de juego), en caso que dicho capitán no se encuentre en la cancha, el capitán de juego o el entrenador designará a un capitán de cancha, donde tiene las mismas atribuciones que el capitán de juego, hasta que

vuelva el capitán. El capitán de cancha no necesita una cinta que lo identifique.

Solo el capitán de juego o de cancha tiene derecho a solicitar una explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas de juego por parte de los árbitros.

Regla 5 – Responsables de los equipos

1) El primer árbitro debe identificar al capitán en juego y al entrenador y solo ellos tendrán permitido intervenir durante el partido. Los árbitros deben saber a lo largo del juego, quienes son los capitanes.

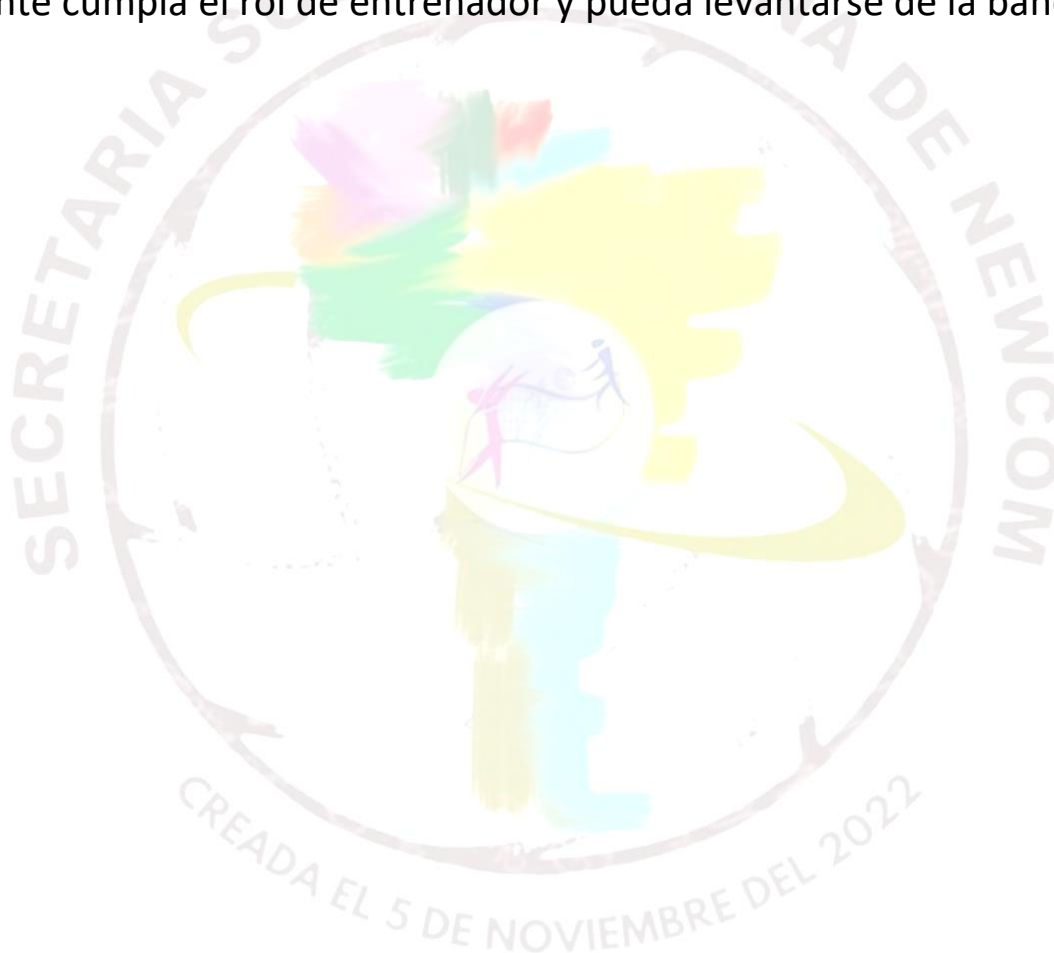
2) Durante el partido, el 2do árbitro debe verificar que los jugadores sustitutos estén sentados en el banco o estén en el área de calentamiento. Los jugadores en el área de calentamiento no pueden utilizar balones durante los sets.

Los miembros del equipo, sentados en el banco o ubicados en el área de calentamiento, no tienen derecho a reclamar por las decisiones de los árbitros.

Tal comportamiento debe ser sancionado por el primer árbitro.

3) El entrenador no tiene derecho a pedir nada a los miembros del cuerpo arbitral, excepto las interrupciones regulares de juego (tiempos de descanso y sustituciones). Este puede conducir al equipo sentado, parado o caminando desde la línea de ataque hasta el área de calentamiento, sin molestar ni demorar el partido. No tiene derecho a perturbar el juego o el trabajo de los oficiales (árbitros, anotadores y jueces de línea). En caso que el entrenador ingrese a la cancha para protestar o vaya donde se encuentre el primer árbitro, éste debe expulsar al entrenador.

- 4) El entrenador asistente no tiene derecho a intervenir en el partido, debe permanecer sentado durante todo el partido
- 5) En caso que el entrenador, sea expulsado o descalificado y tiene asistente, el capitán debe pedir autorización al 1er árbitro para que el asistente cumpla el rol de entrenador y pueda levantarse de la banca.



CAPITULO 3

Regla 6 – Para anotar un punto, ganar un set y el partido

- 3) Si un equipo es declarado Ausente o Incompleto, el anotador o el segundo árbitro debe completar la hoja de anotación, como figura en la regla 6.3.
- 4) Si una jugada se ha interrumpido debido a una lesión o una interferencia externa, se considera una jugada. En este momento no se puede solicitar una interrupción regular de juego, excepto una sustitución forzada de un jugador lesionado.
- 5) Si el saque no fue efectuado por el jugador correspondiente de acuerdo con la formación del equipo, es decir, se produjo una falta de rotación y se descubrió después del final de la jugada completada que comenzó con una falta de rotación, se debe cobrar falta de rotación y otorgar un punto y saque al equipo receptor.
- 6) El sorteo lo realiza el 1° árbitro parado del lado del equipo A junto al 2° árbitro que se para del lado del equipo B. Se llama a los capitanes, se les indica que lado de la moneda le corresponde a cada uno (no lo eligen los jugadores), el que gana puede elegir: saque al otro equipo le queda lado. Si elige recepción al otro equipo le queda lado y el saque.
- 7) **Jugada:** secuencia de acciones que comienza desde la orden de saque hasta que el balón queda fuera de juego. Puede ser por una interferencia externa o interna (entra un balón a la cancha, se lesiona un jugador, etc.), la jugada se repite, por ese motivo no hay sustituciones, reemplazo del líbero ni tiempos de descanso.

Jugada completada: secuencias de acciones que comienzan desde la orden de saque, cuyo resultado es la obtención de un punto que puede ser porque anotó un punto o castigo.

Regla 7 – Estructura de juego

- 1) La ficha de posiciones iniciales debe ser verificada por el Segundo Árbitro y por el anotador, antes que el anotador registra la formación inicial en la hoja de anotación. Él/ella debe verificar si los números de los jugadores anotados en la ficha de posiciones iniciales corresponde a los números de los jugadores registrados en la hoja de anotación. Si no, la ficha de posiciones iniciales debe ser corregida y el segundo árbitro debe pedir otra.
- 2) Al final de cada set, el segundo árbitro inmediatamente debe pedir a los entrenadores la ficha de posiciones iniciales para el próximo set, con el fin de evitar que se demore el juego.
- 3) Si un entrenador demora sistemáticamente en la reanudación del juego al no proporcionar la ficha de posiciones iniciales a tiempo o demora en realizar la sustitución o demora en la finalización de los tiempos de descanso, el primer árbitro debe aplicar a este equipo una sanción por demora, cuando el equipo se encuentre dentro de su campo.

CAPITULO 4

Regla 8 – Situaciones de juego

- 1) Cuando el balón toca las líneas laterales, se considera balón dentro, balón fuera está completamente fuera de la cancha.
- 2) Los cables de la unión de la red más allá de los 10 mts de longitud no pertenecen a la red. Esto se aplica a los postes, cables, tensores, antenas. Si el balón toca una parte externa de la red, más allá de sus bandas laterales, toca un objeto extraño, debe ser pitado por los árbitros como balón fuera. Si esto ocurre del lado del primer arbitro lo debe pitar solo el primer árbitro, si ocurre del lado del segundo árbitro lo debe pitar solo el segundo árbitro.

No puede dar dos pasos y juntar ambos pies, saltar y caer en el lugar, con el balón en la mano, es falta.

Cuando el atacante por el impulso de la acción de ataque se desplaza hacia atrás, hacia adelante, hacia los laterales no se considera falta.

Regla 9 – Juego con el balón

- 1) Interferencia con el juego del balón por un juez de línea, segundo arbitro o entrenador en la zona libre:
 - Si el balón golpea al entrenador cuando está parado, es balón fuera.
 - Si el balón golpea al árbitro, es balón fuera, y no resultará en una repetición de la jugada, a menos que el segundo arbitro o el juez

de línea claramente interfiera con la acción del jugador por jugar el balón.

- Si el jugador toma asistencia del árbitro, el entrenador, silla del árbitro, compañero, etc. para el contacto con el balón, es falta del jugador (toque asistido).

- Se enfatiza que solo se deben pitar las faltas que son vistas.

De acuerdo con el espíritu de las competencias Nacionales organizadas por la FEVA, de máximo nivel y para alentar jugadas más largas y acciones espectaculares, solo serán pitadas las faltas más obvias. Es una forma de premiar al jugador con la espectacularidad de juego.

Regla 10 – Balón en la red

La regla 10 en adelante, habla que el jugador puede recuperar el balón de la zona libre del equipo adversario, sobre la mesa del anotador en el lado adversario. En estos casos los jugadores y entrenadores deben reconocer la acción en forma práctica y hacer el movimiento apropiado en su propia zona libre para dar espacio al jugador que trata de recuperar el balón hacia su cancha. En caso que un jugador o entrenador del equipo adversario interfiera en la recuperación del balón será sancionado (expulsado o descalificado) por conducta antideportiva.

1) La acción de jugar el balón es cualquier acción de los jugadores que están cerca del balón y están tratando de jugarlo, incluso si no se tiene contacto con el mismo.

2) Tocar la red entre las antenas durante su acción de jugar el balón.

Tocar la red con la pelota, durante la acción de amague previa al lanzamiento de ataque, es falta.

Regla 11 - Jugador en la red

- 1) Está permitido pisar la línea.
- 2) No se puede tocar el campo adversario con ninguna parte del cuerpo.
- 3) En la parte aérea puede pasar cualquier parte del cuerpo al campo adversario, sin que interfiera con la jugada del adversario.

Regla 12 - Saque

El primer árbitro autoriza el saque, antes de dar la orden el árbitro debe mirar los bancos de suplente, por si se efectúa una sustitución, mirar al segundo árbitro para verificar que este todo en condiciones para efectuar la orden de saque.

- 1) El jugador debe estar en posesión del balón para dar la orden correspondiente.
- 2) Tienen que estar los 6 jugadores en el campo de juego.
- 3) El jugador tiene 8 segundos para el saque.
- 4) Durante los 8 segundos el sacador puede picar la pelota.
- 5) Durante los 8 segundos, si el sacador se da cuenta que tiene que sacar otro jugador, pueden cambiar.
- 6) El primer árbitro y los jueces de líneas deben prestar atención a la posición del sacador en el momento del lanzamiento de saque, para que el mismo comience su movimiento de saque completamente adentro de la zona correspondiente.
- 7) El primer árbitro debe verificar que al momento del saque no se produzca pantalla.
- 8) Una vez que el primer árbitro da la orden de saque, no se puede pitar una sustitución, ni tiempo de descanso.

- 9) En caso que el segundo árbitro haya pitado una sustitución o tiempo y el primer árbitro no lo escucho, el segundo debe parar el partido inmediatamente y la jugada se repite.
- 10) En caso que el primer árbitro de la orden de saque y el segundo pite después una sustitución o tiempo, se rechaza por improcedente y se saca demora al equipo.

Regla – 13 Lanzamiento de ataque

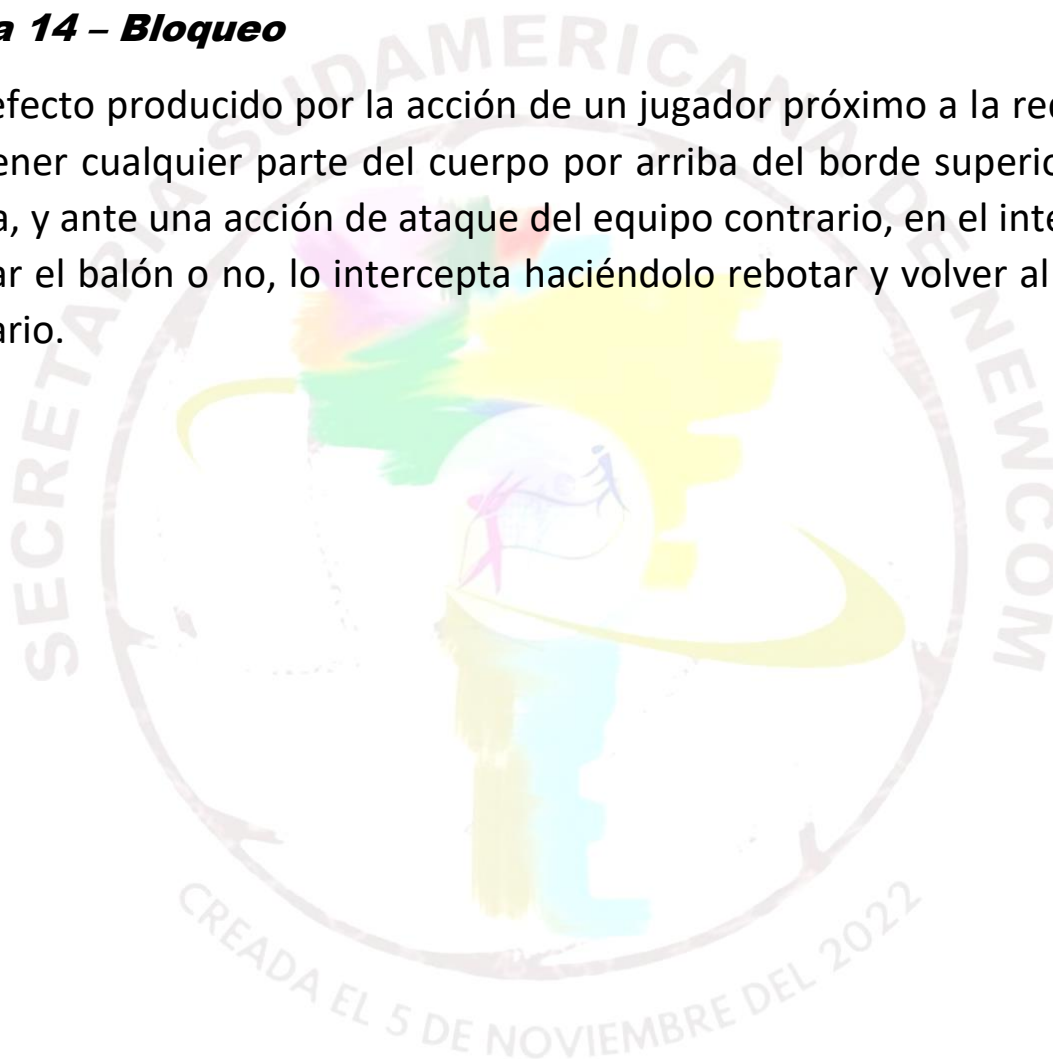
Todas las acciones de dirigir el balón al campo contrario, con excepción del saque, se consideran lanzamientos de ataque.

- 1) El lanzamiento de ataque se completa en el momento que el balón cruza completamente el plano vertical de la red.
- 2) El lanzamiento de ataque se puede realizar desde la zona de frente, la zona de fondo o la zona libre, con dos manos, pero al momento de desprenderse en jugador del balón, las manos deben estar por debajo del borde superior de la red, dándole una parábola en fase ascendente a descendente en su trayectoria.
- 3) El ataque con una mano solo se efectuará detrás de la línea de ataque, en forma de péndulo.
- 4) No se puede enviar al campo contrario mediante un golpe de rebote o golpe.

Salvo por último recurso, se entiende que el jugador se ve imposibilitado de atrapar el balón con dos o una mano.

Regla 14 – Bloqueo

Es el efecto producido por la acción de un jugador próximo a la red, tiene que tener cualquier parte del cuerpo por arriba del borde superior de la misma, y ante una acción de ataque del equipo contrario, en el intento de atrapar el balón o no, lo intercepta haciéndolo rebotar y volver al campo contrario.



CAPITULO 5

Regla 15 – Interrupciones regulares de juego

- 1) Tiempos de descanso: el entrenador o en caso de no tener entrenador, el capitán o capitán de juego, debe solicitar al segundo árbitro los tiempos de descanso, dos por set de 30 segundos cada uno, a los 20 seg. El 2do árbitro debe pitar para que los jugadores ingresen al campo, porque a los 30 segundos se tiene que reanudar el partido.
- 2) Sustituciones, son cerradas pero ilimitadas, 6 por set, por equipo.
- 3) La solicitud de un tiempo de descanso y una solicitud de sustitución hecha por cualquiera de los equipos, pueden seguirse una a continuación de la otra dentro de la misma interrupción.
- 4) Las sustituciones múltiples se hacen dentro de la misma interrupción (juntas).
- 5) Un equipo puede pedir dos tiempos seguidos.

Procedimiento de la sustitución

El segundo arbitro toca el silbato y se colocara entre el poste de la red y la mesa de los anotadores y a menos que el anotador indique que la sustitución es ilegal, hará una seña (cruce de brazos) para que los jugadores intercambien a través de la línea lateral.

El segundo arbitro esperara la señal de manos del anotador, indicando que la/s sustitución/es esta/n registrada/s.

Una vez que el anotador hace la señal de manos, el segundo árbitro se posiona en el lugar del equipo receptor y le hace al primer arbitro la seña de mano para que pueda dar la orden de saque.

Cuando se realiza una sustitución los árbitros **NO debemos tocar a los jugadores/as.**

Si un equipo solicita un tiempo de descanso después de la orden de saque y causa que el juego se detenga, se le aplicará una sanción por demora.

Para realizar una sustitución los jugadores deben pararse en el área de sustitución, en caso de ser sustituciones múltiples, uno atrás del otro, para que el anotador pueda mirar los números de camisetas, el entrenador no debe entrar en el área de sustitución, no tiene la obligación de avisarle al segundo árbitro que va a realizar una sustitución, el segundo tiene que estar atento a los tiempos y sustituciones de cada equipo, por eso no debe trabajar pegado al poste.

Ante una lesión, el primer árbitro debe detener el partido, dar la jugada de nuevo y esperar (si la lesión es grave) que entre el cuerpo médico para la atención del jugador.

Los árbitros NO diagnosticamos lesión, ni sacamos a los jugadores de la cancha. Dejamos que los médicos lo realicen.

Regla 16 – Demoras del juego

Los árbitros deben estar perfectamente familiarizados con las demoras y sanciones por demora, deben evitar todas las demoras intencionales o no intencionales de los equipos.

1) Causas principales de demora (entre otras)

- Sustituciones
- Tiempo de descanso
- Cambios de lado.

Las sanciones por demora son contra el equipo y no se considera una falta de conducta

La amonestación por demora, simboliza una tarjeta amarilla, que se coloca a la altura de la muñeca del lado del equipo al que le sacamos la tarjeta, se debe registrar en la hoja del encuentro, solo una por equipo.

El castigo por demora es la tarjeta roja, y se coloca a la altura de la muñeca, del lado del equipo al que le sacamos la tarjeta, esta tarjeta le otorga el punto y saque al equipo adversario y podemos sacar todos los castigos por demora que sean necesarios.

Regla 17 – Interrupciones excepcionales del juego

- Si un jugador lesionado no puede ser sustituido legalmente, el entrenador o en caso de ausencia los capitán de juego tienen derecho a solicitar una sustitución excepcional.
- En caso que el equipo no tenga un masculino para realizar una sustitución regular, se permite sustituir por una mujer, solo en el caso de lesión o enfermedad, el jugador que es sustituido no podrá ingresar por el set. Al set siguiente presentara un certificado médico, que avale su ingreso.
- Una sustitución excepcional por el mismo género significa que cualquier jugador que no está en el campo de juego en el momento de la lesión/enfermedad, excepto el líbero, el segundo líbero o jugador regular reemplazado por el líbero, puede ingresar al juego por el jugador lesionado/enfermo. El jugador lesionado/enfermo no puede ingresar por el resto del set, cuando reingresa al set siguiente debe hacerlo con un certificado médico.

Interferencia externa

- Si ocurre una interferencia externa durante el juego, este debe detenerse y la jugada repetirse.
- Cuando un jugador se lesiona el árbitro debe detener la jugada automáticamente y darla de nuevo.

Interrupciones prolongadas

- 1) Cuando circunstancias imprevistas interrumpen un encuentro, el encargado arbitral junto con el Organizador del encuentro, decidirán las medidas a tomar para restablecer las condiciones normales.
- 2) De ocurrir una o varias interrupciones cuya duración no exceda de cuatro horas en total:
 - Si el encuentro se reanuda en la misma cancha, el set interrumpido continuara normalmente con el marcador, jugadores (excepto los expulsados o descalificados) y posiciones. Los sets ya jugados mantendrán los resultados.
 - Si el encuentro se reanuda en otra cancha, el set interrumpido se cancela y se reinicia con los mismos miembros del equipo y las mismas formaciones iniciales (excepto los expulsados o descalificados) y el registro de todas sanciones es mantenido. Los sets ya jugados mantendrán sus resultados.
 - Si ocurriera una o más interrupciones que excedan las cuatro horas, el partido deberá jugarse de nuevo.

Regla 18 – Intervalos y cambio de cancha

- 1) Durante los intervalos (terminación de los set), los jugadores pueden utilizar los balones para entrar en calor en la zona libre o dentro de su campo.
- 2) Cuando terminan los set, se reanuda el partido a los 5 minutos, a los 4,5 minutos el 2do árbitro debe pitar para el ingreso de los jugadores y control de la formación inicial, a los 5 minutos se debe reanudar el juego.
- 3) El cambio de lado en el set decisivo se realiza cuando el primer equipo que llega a 5 (cinco). El cambio de lado no es tiempo, deben ingresar automáticamente, el 2° árbitro debe controlar la formación para que los jugadores estén en la posición que corresponde
- 4) Al finalizar cada set, o en los tiempos, los equipos deben retirarse a los bancos de suplentes, no puede haber ningún jugador dentro del campo de juego.

CAPITULO 6

REGLA 19 – EL LIBERO

- El líbero es un especialista en defensa.
- El líbero jamás puede ser jugador regular.
- Su reemplazo siempre es por el mismo género.

Al comienzo del partido y de los set, el jugador líbero puede ingresar cuando el segundo árbitro haya chequeado la formación inicial, ahí autoriza al libero a reemplazar al jugador zaguero (los dos brazos extendidos luego lo cruzan en forma de tijera).

Durante el partido no necesita autorización para reemplazar al jugador, haciéndolo por la zona de reemplazo, detrás de la línea de ataque hasta la línea de saque, siempre después de una jugada completada.

Re-designación de libero, cuando queda impedido de jugar por lesión o enfermedad, por expulsión o descalificación.

Cualquier jugador que se encuentre en el banco de suplentes, excepto el líbero el segundo libero y el jugador reemplazado por el líbero pueden ser re designados para cumplir la función de libero.

El líbero que está impedido de jugar no podrá ingresar por el resto del partido.

La re-designación siempre es por el mismo género.

CAPITULO 7

REGLA 20 - FALTAS DE CONDUCTA Y SUS SANCIONES

1) Es importante recordar que, el comportamiento de los participantes debe ser respetuoso y cortés. Si la actitud del entrenador, jugadores o cualquier miembro del cuerpo técnico, excede las limitaciones disciplinarias, el 1° árbitro debe aplicar las sanciones apropiadas sin ninguna vacilación. Un partido de Newcom es un espectáculo deportivo, por lo tanto, los árbitros no deben ignorar una falta de conducta.

La Secretaría Nacional de Arbitraje invita enfáticamente a los árbitros cuando cumplen el rol de 1° árbitro, a no desentenderse de la situación cuando el entrenador, jugador o cualquier miembro del cuerpo técnico, realiza una actuación o demostración excesiva gritando o faltando el respeto en forma despectiva o agresiva SE DEBE APLICAR Estrictamente la Escala de Sanciones sin vacilar.

EL ESPECTACULO DEBE SER BRINDADO POR EL JUEGO EN LA CANCHA Y NO POR CUESTIONES DE FALTA DE RESPETO QUE LE RESTA VALOR A LA ESPECTACULARIDAD DE JUEGO.

2) Las faltas de conductas menores que no están sujetas a sanciones. Es deber del 1° árbitro evitar que los equipos se acerquen al nivel de sanciones. Es crucial que los árbitros utilicen su personalidad para mantener bajo control las faltas de conductas menores a fin de evitar sanciones más adelante en el juego.

3) Miembros del equipo en la cancha:

- El 1° árbitro debe hacer sonar el silbato (cuando el balón esta fuera de fuego). Luego debe indicarle al jugador sancionado que se aproxime a la silla de arbitraje, cuando el jugador este cerca de la silla, el 1° arbitro muestra la/s tarjeta/s apropiadas diciéndole la razón por la cual es sancionado/a.
- El 2do arbitro reconoce esta acción inmediatamente le indica al anotador que registre la sanción apropiada en la hoja de anotación.

1) Miembro del equipo que no están en la cancha:

El 1er árbitro debe hacer sonar el silbato, convocar al capitán en juego a su silla e informarle de la sanción aplicada al miembro del equipo en cuestión. El capitán de juego debe ir hasta el banco de suplente o zona de calentamiento a decirle al jugador o entrenador o a cualquier miembro del equipo que no se encuentre en el campo de juego de la sanción aplicada por el árbitro, por lo tanto, debe levantar la mano reconociendo la sanción.

2) Implementación de sanciones entre set:

En caso de tener que poner una advertencia formal o un castigo, el 1er árbitro debe mostrar la tarjeta amarilla o roja al comienzo del set siguiente.

En caso de expulsión o descalificación, el 1er árbitro debe llamar al capitán en juego inmediatamente para que le informe al jugador o al entrenador o a cualquier miembro de cuerpo técnico, sobre el tipo de sanción (para evitar la doble penalización del equipo), que

debe seguirse formalmente mostrando las tarjetas al comienzo del siguiente set.

3) Durante el juego, los árbitros deben prestar atención al aspecto disciplinario, actuando con firmeza al aplicar las sanciones por faltas de conducta de los jugadores u otros miembros de equipo. Se recuerda a los árbitros que su función consiste en evaluar las acciones de juego y no es perseguir pequeñas faltas individuales

Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros sin discutirlos, en caso de tener alguna duda pueden pedir una aclaración únicamente a través del capitán en juego. Deben comportarse respetuosa y cortésmente, a tenor con el espíritu de JUEGO LIMPIO, no solo con los árbitros, sino también con los demás oficiales, los adversarios, compañeros de equipo y espectadores.

• **ESCALA DE SANCIONES**

Como se procede, pasos a seguir:

- 1) **Advertencia verbal**, por intermedio del capitán en juego.
- 2) **Advertencia formal, TARJETA AMARILLA**, no es una sanción en sí misma, sino indica que el miembro del equipo (y por extensión a todos los miembros del equipo), significa que han alcanzado el nivel de sanciones para el partido. Se registra en la hoja del encuentro. Una sola por equipo.
- 3) **Conducta Grosera**: acción contraria a las buenas costumbres y principios morales. La primera conducta grosera en el partido por cualquier miembro del equipo, se sanciona con **TARJETA ROJA**,

corresponde el punto y saque para el equipo adversario. Tarjeta individual.

4) **Conducta injuriosa:** Es una conducta ofensiva, gestos o palabras difamatorias o insultantes o cualquier acción que exprese desprecio, la consecuencia es la **EXPULSION**, las dos tarjetas juntas en la mano, implica que debe retirarse del área de control. Si es un jugador, que no puede jugar por el resto del set, debe ser debidamente sustituido por una sustitución regular.

5) Agresión: ataque físico o conducta agresiva o amenazante.

DESCALIFICACION, las dos tarjetas separadas (una en cada mano), el participante debe abandonar el área de control (gimnasio), el jugador debe ser sustituido legalmente (sustitución regular). Los árbitros deberán realizar un informe en una hoja aparte sin membrete (descargo). El jugador/técnico tiene una fecha automática, por lo tanto, al partido siguiente no podrá estar. Ese es el tiempo que tiene el Tribunal de Disciplina para expedir la sanción.

SEGUN LA FALTA DE CONDUCTA QUE COMETA CUALQUIER PARTICIPANTE DE UN EQUIPO, NO ES NECESARIO SEGUIR LA ESCALA DE SANCIONES.

Si el 1er arbitro tiene que sancionar a los dos equipos con un castigo (tarjeta roja), donde es la única tarjeta que tiene consecuencias, lo debe hacer de la siguiente forma:

- Primero se sanciona al equipo sacador, debe esperar que el anotador lo anote en la hoja del encuentro, y cuando el 2do de la orden que esta anotada, seguimos con la próxima sanción.

- Se sancionará al equipo receptor, siguiendo los mismos pasos que la anterior.
- SI BIEN INFLUIMOS EN EL TABLERO, DE ESTA FORMA NO INFLUIMOS EN EL JUEGO, PORQUE EL SAQUE LO SIGUE TENIENDO EL PRIMER EQUIPO QUE SE SANCIONO.
- Los árbitros deben tener muy en claro, antes de sacar una tarjeta, si el equipo tiene para realizar sustituciones regulares, mirar el tablero para no influir en el juego (si un miembro del equipo comete una conducta grosera que merece ser sancionado con una tarjeta roja, y el tablero va 11 iguales, es preferible expulsar al jugador y que el juego lo definan los jugadores no los árbitros).

ESTA TERMINANTEMENTE PROHIBIDO QUE UN JUGADOR SE PASE LA MANO POR LA LENGUA, POR LAS ZAPATILLAS, QUE SE ESCUPA LA MANO, O QUE PASE LA PELOTA POR LA CAMISETA SUDADA, LA PRIMERA ES VERBAL Y LUEGO SE DEBE COMENZAR CON LA ESCALA DE SANCIONES.SI UN JUGADOR EN PISO RESBALADIZO DONDE ESTÁ PERMITIDO EL USO DE SUSTANCIAS PROHIBIDA SE PASA L AS MANOS POR LA SUELA DE LAS ZAPATILLAS EL/LOS ÁRBITRO/S DEBEN ENVIAR A DICHO JUGADOR/RES A LAVARSE LAS MANOS, SI ESTA SITUACIÓN SE REITERA, LA PRIMERA ES ADVERTENCIA ES VERBAL Y LUEGO SE DEBE COMENZAR CON LA ESCALA DE SANCIONES.

CAPITULO 8

Regla 22 – Cuerpo arbitral y procedimientos

- 1) Es muy importante que los árbitros señalen el final de una jugada solo si se cumplen las dos condiciones siguientes:
 - Que estén seguros de que una falta fue cometida o hay una interferencia externa.
 - Que hayan identificado su naturaleza.
- 2) Para informar a los equipos exactamente de la naturaleza de la falta pitada por los árbitros (para el público, etc.), los árbitros deben utilizar las señales manuales oficiales y no otras.
- 3) Para evitar errores arbitrales que generen conflicto con los jugadores, el cuerpo arbitral debe colaborar muy estrechamente, después de cada acción de juego, deben mirarse el uno al otro para confirmar su decisión.

Regla 23 – 1er arbitro

- 1) El 1er arbitro debe colaborar siempre con sus compañeros oficiales (2do arbitro, anotador, jueces de línea), EL/ELLA DEBE DEJARLOS TRABAJAR DENTRO DE SU JURISDICCIÓN Y SU AUTORIDAD.
- 2) Antes de decidir si el balón fue dentro, fuera etc. El 1er árbitro debe recopilar información, mirando a los jueces de líneas correspondientes y al segundo árbitro.

Durante el partido, el 1er árbitro debe mirar al 2do árbitro para confirmar si está señalando una falta o no (estas señas son OCULTAS). Él/ella debe asegurarse de que el 2do árbitro y el anotador tengan tiempo suficiente para hacer su trabajo administrativo y de registro. Si el 1er árbitro no da el tiempo necesario para el control y la administración de los hechos, el 2do árbitro debe detener la continuación del juego con el silbato.

- 3) Solo el 1er árbitro puede aplicar sanciones por falta de conducta y por demora. Si el 2do árbitro observa gestos o palabras antideportivas entre los adversarios, en la primera ocasión puede ordenar a los jugadores en forma verbal que cambien su comportamiento. Si la situación continua este debe cruzar la cancha para decirle al 1er arbitro lo ocurrido, para que pueda aplicar la sanción correspondiente.
- 4) Solo el 1° árbitro puede sacar tarjetas por demora o por conducta.

Regla 24 – 2do arbitro

- 1) Él/ella reemplazará al 1er árbitro en caso de ausencia o en caso de que el 1er árbitro no pueda continuar con su tarea.
- 2) Durante el juego debe concentrarse en la red en toda su extensión. También debe controlar la invasión más allá de la línea central y las acciones de juego sobre la antena de su lado.
- 3) El 2do árbitro debe verificar antes y durante el juego, si los jugadores están en sus posiciones correctas.
- 4) El 2do árbitro debe prestar atención al hecho de que la zona libre debe estar siempre libre de cualquier obstáculo que pueda causar una lesión a un miembro del equipo.

Regla 25 - Anotador

- 1) El trabajo del anotador es muy importante ya que lleva el documento del partido, todos los árbitros tienen la obligación de interpretar una planilla de juego.
- 2) Debe verificar, luego de recibir las fichas de posiciones y antes del comienzo de cada set, que los números en las fichas de posiciones iniciales también puedan ser encontrados en la lista de los miembros del equipo en la hoja de anotación.
- 3) Informar al 2do arbitro los tiempos de descanso y la 5ta y 6ta sustitución, para que este le informe al entrenador y al 1er arbitro.
- 4) El 2do árbitro, luego de reconocer una sustitución pita y se ubica entre el poste de la red y la mesa del anotador, donde
- 5) él/ella puede ver a los jugadores sustitutos y al anotador. El jugador sustituto que ingresa al juego lo debe realizar en la zona de sustitución (entre la línea de ataque y la línea central).
- 6) A menos que el anotador indique que la sustitución es ilegal, el segundo árbitro autoriza la sustitución de los jugadores con una señal cruzando los brazos en movimiento de tijera.
- 7) Luego de que el 2do árbitro ve la señal manual de anotador de "OK", él/ella va a su posición para comenzar la próxima jugada y repite esta señal al primer arbitro quien ahora tiene el derecho de pitar para el próximo saque. Si el anotador le indica al 2do árbitro una falta de rotación del equipo sacador, él/ella debe interrumpir inmediatamente la jugada pitando, pero no antes que el lanzamiento de saque sea ejecutado. (falta de rotación).
- 8) El anotador debe mirar al jugador sustituto en la zona de sustitución y comparar el número de su camiseta con la hoja de anotación.

Si descubre que el pedido es ilegal, él/ella inmediatamente levanta una mano y el avisa al segundo árbitro, este debe ir a la mesa del anotador y verifica la ilegalidad del pedido. Si es confirmado, el pedido debe ser rechazado por el segundo árbitro. El 1er árbitro debe sancionar al equipo con una demora. El anotador debe registrar la demora en la hoja del encuentro, en el cuadro de sanciones. El segundo verifica que el anotador anote la demora.

9) En el caso de que el equipo pida más de una sustitución, el proceso de sustitución debe ser realizado de uno por vez, para que el anotador tenga tiempo de registrar cada sustitución.

En este caso el 2do pita la sustitución, una sola vez, no por cada sustitución del mismo equipo.

10) Cuando el anotador termina de registrar las sustituciones debe levantar ambas manos (seña que es esta todo OK en la planilla).

El segundo le hará la misma seña al 1er arbitro y esto lo habilita para dar comiendo a la jugada.

11) Debe registrar sanciones en la hoja de anotación, solo bajo la instrucción del 2do árbitro.

12) Debe escribir una observación si un jugador se lesiona y se retira del partido por una sustitución excepcional. Se indica el número de camiseta del jugador lesionado, el set que ocurrió la lesión y el tablero en el momento de la lesión.

13) No debe permitir que ningún miembro del equipo escriba planilla de juego. Si hay un reclamo oficial deberá escribirlo en hoja aparte al igual que el informe de descalificación.

REGLA 26 – Tablerista

Lleva los puntos del partido, con un tablero manual o electrónico.

Asistente del anotador.

Regla 27 – Jueces de líneas

- 1) El trabajo de los jueces de líneas es muy importante. Todos los árbitros deben estar familiarizados con el trabajo de los jueces de línea, en caso de que sean designados para tal función.
- 2) Tienen requerido señalar cada falta que ocurra cerca de la línea que tienen a cargo, así como las que se producen en el momento del lanzamiento de saque.
- 3) Si el balón toca la antena, cruza sobre ella, o vuela fuera de ella, hacia el campo adversario, el juez de línea más cercano a la dirección del balón debe señalar la falta.
- 4) Las faltas deben ser señaladas claramente, para asegurarse más allá de cualquier duda que el primer arbitro las vea.
- 5) Los jueces de líneas deben relajarse entre jugadas.
- 6) Los jueces de líneas deben dejar su posición durante los tiempos o cambios de lados, deben quedarse en las
- 7) esquinas respectivas del área de juego.

Regla 28 – Señales manuales oficiales

- 1) Los árbitros deben utilizar solo las señas oficiales. El uso de cualquier otra seña debe evitarse.
- 2) **NO EXISTEN LAS SEÑAS EN ESPEJO ENTRE EL PRIMER Y SEGUNDO ÁRBITRO.**
- 3) **NO SE MARCA QUE FALTA UN PUNTO PARA LA FINALIZACIÓN DEL SET O PARTIDO, ESTAMOS CONDICIONANDO AL EQUIPO QUE VA PERDIENDO. PARA ESO ESTÁ EL TABLERO, DEBEMOS MIRAR COMO VA.**
- 4) **Decisión tomada por el primer árbitro:**
El 1er árbitro señalará el comienzo del partido. El final de la jugada (o falta) con su silbato, indicará el lado que hará el próximo saque, indicará la naturaleza de la falta. El 2do árbitro no tomará parte en ninguna de estas señalizaciones, sino que se desplazará hacia el lado del equipo receptor. El contacto visual entre ambos tiene que ser continuo, La asistencia durante o al final de la jugada por roces, cuatro toques, etc. pueden marcárselas al 1er árbitro en forma oculta.
- 5) **Decisión tomada por el segundo árbitro:** (toque de red, balón en la antena o que pasa por el espacio exterior, salto del atacante, etc.). La secuencia del 2do árbitro, pitar la falta, indicar la naturaleza de la falta, indicar el jugador en falta (si es necesario), pausar y luego seguir la señal del 1er árbitro hacia el lado del equipo que sacará.

- 6) **Solicitud para tiempo de descanso:** El 2do árbitro pitará, hará la indicación de "T" e indicará al equipo solicitante (señal de dos acciones). El primer árbitro no necesita repetirlas.
- 7) **Un jugador saca muy temprano (antes del silbato):** Es un trabajo del 1er árbitro, indicará la repetición de la jugada y el equipo que saca, no habrá sanción, se repite la jugada.
- 8) **Fin de set:** Lo hace el 1er árbitro, brazos doblados, cruzados adelante, en el pecho.
- 9) Los árbitros deben pitar rápidamente y con seguridad las faltas.
- El árbitro no debe señalar una falta incitada por el público o los jugadores o el entrenador (no se cobra una falta por el reclamo).
 - Cuando está completamente consciente de haber cometido un error en su juicio, el árbitro puede o debe rectificar su error.
 - Las únicas dos faltas que terminada la jugada completada se puede revertir el fallo son: la falta de ataque de zaguero y falta de rotación.
 - Todo balón que cae directamente afuera, luego de un ataque contrario, se considera balón fuera.
- 10) Si un balón de ataque cruza la red y toca a un jugador del equipo adversario y luego el balón sale del campo de juego, picando afuera, se considera balón rosado.
- 11) Si un balón luego de que un equipo lo haya jugado con el primer, segundo o tercer toque, sale afuera en su propio lado, es balón rosado.
- 12) Si luego de un ataque el balón pega en la parte superior de la red y luego cae fuera del lado del atacante, es balón fuera.

13) Cuando un ataque es completado a partir de un pase en la zona de frente por el líbero, el árbitro debe cobrar falta de ataque.

14) Si el balón no pasa el plano vertical de la red luego del tercer toque: Si el mismo jugador que juega el último balón toca el balón de nuevo, es doble golpe.

- Si otro jugador toca el balón, son cuatro toques.
- Se completa el ataque cuando el balón pasa completamente por encima del borde superior de la red.

PROCEDIMIENTO DE LOS ARBITROS – ANTES, DURANTE Y DESPUÉS DEL PARTIDO.

1) Antes del partido

- El cuerpo arbitral prepara el comienzo del partido.
- Los árbitros deben estar presentes, vistiendo el uniforme correspondiente al menos 45 minutos antes de la hora programada para el inicio de partido, en ese tiempo se controla la altura de la red, las antenas, la silla del 1er árbitro, presión de los balones, se comienza con el armado de la hoja de encuentro, etc.
- Si el 1er árbitro no ha llegado a su debido tiempo, el 2do árbitro debe comenzar con los procedimientos del partido.
- El anotador debe llegar 30 minutos antes del horario estipulado para el partido, debe llenar la planilla, los listados de los jugadores habilitados para ese partido, también escribiendo el cuerpo técnico, una vez terminado el listado, debe firmar el entrenador, antes del

sorteo, este debe controlar los apellidos y números de camisetas de los jugadores anotados.

2) Inicio oficial del juego

10 minutos antes del horario programado se realiza el sorteo.

- **Sorteo:** Lo realiza el 1er árbitro, parado del lado del equipo A (a la izquierda), le muestra a los equipos el lado de la moneda y realiza el sorteo. El 2do árbitro debe acompañar al 1er árbitro en el sorteo, parado del lado del equipo B (a la derecha).

Finalizado el sorteo el 1er árbitro debe mirar la entrada en calor oficial de los equipos, mientras que el 2do le informa al anotador quien es el equipo al saque y quien queda en el lado A o B, luego entrega los R5 (formulario de formación inicial).

- Antes del saludo debe pedir los R5 para que el anotador los escriba.

Saludo

- Ingreso de los jugadores titulares al campo de juego, el 2do árbitro controla a los jugadores en el campo por medio del R5, da ingreso al reemplazo del líbero (si lo/s tuviera).

3) Durante el partido

- En el momento del saque, el primer árbitro controla la posición del equipo que saca y el segundo árbitro controla la posición del equipo receptor y la antena de su lado. Luego del saque el 2do árbitro debe moverse de un lado a otro (la distancia del poste aprox. 1 brazo), mirando la red, línea central y los pies del atacante.
- El primer árbitro mantiene la vista en las manos del atacante, que se encuentren por debajo del borde superior de la red.

- Si los miembros del equipo en el banco de suplentes o en el área de calentamiento actúan en contra de las reglas, el 2do árbitro debe informar al 1er árbitro, cuando el balón este fuera de juego. EL ÚNICO QUE APLICA LAS SANCIONES ES EL PRIMER ARBITRO.
- Cuando el 2do arbitro pita una falta de posición en el equipo receptor, después de indicar la falta, debe señalar a los jugadores en falta.
- El 2do árbitro autoriza los tiempos y las sustituciones, controla los bancos de suplentes y el área de calentamiento.
- El 2do arbitro pita una falta de rotación del equipo sacador, indicado por el anotador.
- El 2do árbitro si observa gesto o palabras antideportivas entre los adversarios, público o entrenadores debe informar al primer árbitro.
- Si la red está rota y el balón pasa por ese agujero, el primer arbitro debe repetir la jugada.

FALTAS QUE SON JURISDICCION DEL PRIMER ÁRBITRO

- Línea de saque.
- Saque gancho
- 8 seg saque (durante este tiempo el sacador puede picar el balón)
- Caminata
- 4 toques
- 2 toques
- Manos debajo del borde superior de la red, del atacante.

- Pantalla
- Lanzamiento a una mano.
- Antena de su lado.
- Exceder el tiempo de posesión del balón (4 seg).
- Bloqueo o intento de bloqueo.
- Balón que cruza la red total o parcialmente por fuera del espacio de paso hacia el campo adversario.
- El balón de saque no pase al campo adversario sin haber un pase/toque.
- Roses.
- Falta de posición del equipo sacador.
- Balón dentro y balón fuera.
- Golpe prohibido.
- Fin de partido o de set.
- Dar de nuevo una jugada.

FALTAS QUE SON JURISDICCION DEL SEGUNDO ÁRBITRO

- Toque de la red en toda su extensión.
- El salto del atacante.
- La antena y poste de su lado.
- Línea central, que los jugadores no pasen al campo contrario.
- Faltas de rotación del equipo sacador.

FALTAS QUE SON DEL 1ER ARBITRO, PERO LAS PUEDE PITAR EL 2DO ARBITRO

- El ataque de zaguero, le hacemos una seña oculta al 1er, en caso que no nos vea, la debe pitar el 2do. Arbitro.
- Si el 1er árbitro no se encuentra en posición de ver el balón que toca el techo, el 2do le hace una seña, caso que no nos vea, la debe pitar el 2do árbitro.
- Si el 1er árbitro no se encuentra en posición de ver si el balón toca el piso, el 2do le hace una seña, en caso que no nos vea, la debe pitar el 2do árbitro.

FINALIZADO EL PARTIDO

- Los árbitros para el saludo final se quedarán en sus posiciones, así pueden saludar a ambos equipos.
- Los equipos parados en la línea de fondo o de saque, el 1er arbitro pita y da la orden con los brazos extendidos y hace una tijera.
- Se llama a los capitanes para que firmen la hoja del encuentro.
- Firma el anotador la hoja del encuentro.
- Controla y Firma el 2do arbitro la hoja del encuentro.
- Controla y firma el 1er arbitro la hoja del encuentro.

Una vez que firma el primer árbitro se considera que está cerrada la hoja del encuentro.

Cuando nos bajamos de la silla, viene un jugador o técnico a insultarnos, nos falta el respeto, podemos descalificarlo, se llama al capitán de juego y se le avisa que jugador (le indicamos el número de camiseta) o el entrenador se encuentran descalificados por conducta injuriosa o agresión, llegamos a la mesa de control y le indicamos al anotador que escriba la descalificación en el cuadro de sanciones.

Dentro de la escala de sanciones es la única que debemos escribir un informe o descargo, finalizado el partido.

Está prohibido que el banco de suplente se tome infusión caliente, pueden quemar a un jugador.

SECRETARIA NACIONAL DE ARBITRAJE
NEWCOM FEVA

KARINA
GIGLIO

DANIEL
CORVERA

PATRICIO
KAISER

ERNESTO
ROJAS