

REGLAS OFICIALES DE NEWCOM

2025 -2027

Adaptaciones realizadas en el
Congreso Sudamericano de Newcom



INDICE

CATEGORÍAS Y GÉNERO.....	1
PARTE 1	1
FILOSOFÍA DE LAS REGLAS Y DEL ARBITRAJE	1
PARTE 2	2
SECCIÓN I – EL JUEGO	2
CAPÍTULO 1: INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO	2
1. ÁREA DE JUEGO	2
1.1. DIMENSIONES	2
1.2. SUPERFICIE DE JUEGO	2
1.3. LÍNEAS DE LA CANCHA	3
1.4. ZONA Y AREAS	3
2. RED Y POSTES	4
2.1 ALTURA DE LA RED	4
2.2 ESTRUCTURA.....	4
2.3 BANDAS LATERALES.....	5
2.4 ANTENAS	5
2.5 POSTES.....	5
3. BALONES	5
3.1 CARACTERÍSTICAS	5
CAPITULO 2: PARTICIPANTES	6
4. EQUIPOS	6
4.1 COMPOSICION DE LOS EQUIPOS	6
4.2 UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS.....	7
4.3 INDUMENTARIA.....	7
4.4 CAMBIO DE INDUMENTARIA	8
4.5 OBJETOS Y SUSTANCIAS PROHIBIDAS	8
5. RESPONSABLES DE LOS EQUIPOS.....	9
5.1 CAPITÁN.....	9
5.2 ENTRENADOR	10
5.3 ENTRENADOR / ASISTENTE	10
5.4 DELEGADO DEL EQUIPO	11
CAPÍTULO 3: FORMATO DE JUEGO	11
6. PARA ANOTAR UN PUNTO, GANAR UN SET Y EL PARTIDO	11

6.1	PARA ANOTAR UN PUNTO	11
6.2	PARA GANAR UN SET	12
6.3	PARA GANAR EL PARTIDO.....	12
7.	ESTRUCTURA DEL JUEGO	12
7.1	SORTEO	12
7.2	SESIÓN DE CALENTAMIENTO OFICIAL.....	13
7.3	FORMACIÓN INICIAL DE LOS EQUIPOS.....	13
7.4	POSICIONES	14
7.2	FALTAS DE POSICIÓN.....	15
7.3	ROTACIÓN	15
7.4	FALTAS DE ROTACIÓN	15
	CAPÍTULO 4: ACCIONES DE JUEGO	16
8.	SITUACIONES DE JUEGO POSESION DEL BALON	16
8.1.	BALÓN EN JUEGO	16
8.2.	BALÓN FUERA DE JUEGO	17
8.3.	BALÓN DENTRO.....	17
8.4.	BALÓN FUERA	17
9.	JUEGO CON EL BALÓN.....	17
9.1.	TOQUES/PASES POR EQUIPO.....	17
9.2.	CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE	18
9.3.	FALTAS EN EL TOQUE DE BALÓN O AL ATRAPAR EL BALÓN	19
9.4.	ACCIONES CON EL BALÓN ATRAPADO	19
9.5.	FALTAS CON EL BALÓN ATRAPADO	20
10.	BALÓN EN LA RED	20
10.1.	BALÓN QUE CRUZA LA RED	20
10.2.	BALÓN QUE TOCA LA RED	21
10.3.	BALÓN EN LA RED	21
11.	JUGADOR EN LA RED	21
11.1.	INVASION POR DEBAJO DE LA RED	21
11.2.	CONTACTO CON LA RED.....	22
11.3.	FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED	22
12.	SAQUE.....	23
12.1	PRIMER SAQUE EN UN SET	23
12.2	ORDEN DE SAQUE.....	23
12.3	AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE.....	24

12.4	EJECUCIÓN DELSAQUE.....	24
12.5	PANTALLA.....	25
12.6	FALTAS COMETIDAS DURANTE EL SAQUE	25
12.7	FALTAS DE SAQUE Y FALTAS DE POSICIÓN.....	25
13.	LANZAMIENTO DE ATAQUE	26
13.1	CARACTERÍSTICAS DEL LANZAMIENTO DE ATAQUE	26
13.2	RESTRICCIONES AL LANZAMIENTO DE ATAQUE	26
13.3	FALTAS EN EL LANZAMIENTO DE ATAQUE.....	27
14.	BLOQUEO	28
14.1	El bloqueo no está permitido	28
14.2	No está permitida la tentativa de bloqueo.....	28
CAPÍTULO 5: INTERRUPCIONES, DEMORAS E INTERVALOS		28
15.	INTERRUPCIONES	28
15.1	NÚMERO DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO.....	28
15.2	SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO	28
15.3	SOLICITUD DE INTERRUPCIONES NORMALES DE JUEGO	29
15.4	TIEMPOS DE DESCANSO	29
15.5	SUSTITUCIONES	29
15.6	LIMITACIONES A LAS SUSTITUCIONES	29
15.7	SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL	30
15.8	SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN O DESCALIFICACIÓN	30
15.9	SUSTITUCIÓN ILEGAL	30
15.10	PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN.....	31
15.11	SOLICITUDES IMPROCEDENTES	31
16.	DEMORA DE JUEGO	32
16.1	TIPOS DE DEMORAS	32
16.2	SANCIONES POR DEMORA.....	32
17.	INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO	33
17.1	LESIÓN/ENFERMEDAD	33
17.2	INTERFERENCIA EXTERNA	33
17.3	INTERRUPCIONES PROLONGADAS	33
18.	INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO	34
18.1	INTERVALOS	34
18.2	CAMBIOS DE CAMPO	34
CAPÍTULO 6: EL JUGADOR LIBERO.....		34

19.	EL JUGADOR LÍBERO	34
19.1	DESIGNACIÓN DEL LÍBERO.....	34
19.2	INDUMENTARIA.....	35
19.3	ACCIONES QUE INVOLUCRAN AL LÍBERO.....	35
	CAPÍTULO 7: CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES	37
20.	REQUERIMIENTOS DE CONDUCTA	37
21.	CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES	38
	PARTE 2	41
	SECCIÓN II – EL JUEGO	41
	LOS ARBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y SEÑAS MANUALES OFICIALES	41
	CAPÍTULO 8: LOS ARBITROS	41
22.	CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS	41
23.	PRIMER ÁRBITRO	42
24.	SEGUNDO ÁRBITRO	44
25.	ANOTADOR.....	45
26.	TABLERISTA.....	46
27.	JUECES DE LÍNEA	47
28.	SEÑALES OFICIALES	48
	PARTE 2	48
	SECCIÓN III - DIAGRAMAS	48
	SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ARBITROS	48
	SEÑALES OFICIALES DE BANDERA DE LOS JUECES DE LINEA	56
	DIAGRAMA 1: AREA DE JUEGO	58
	DIAGRAMA 2: FALTA DE POSICION	59
	DIAGRAMA 3: PANTALLA	61
	DIAGRAMA 4: ATAQUE DE ZAGUERO	62
	DIAGRAMA 5: ESCALA DE SANCIONES.....	63
	DIAGRAMA 6: LANZAMIENTO DE ATAQUE	64

CATEGORÍAS Y GÉNERO

- SEMI JUNIOR (Mixto, Damas y Caballeros) de 40 años en adelante, o de 39 años que cumplan 40 años en el año de disputa del torneo.
- JUNIOR (Mixto, Damas y Caballeros) de 50 años en adelante, o de 49 años que cumplan 50 años en el año de disputa del torneo.
- SENIOR (Mixto, Damas y Caballeros): de 60 años en adelante, o de 59 años que cumplan 60 en el año de disputa del torneo.
- MASTER (Mixto, Damas y Caballeros): a partir de 68 años cumplidos en el año de disputa del torneo.

PARTE 1

FILOSOFÍA DE LAS REGLAS Y DEL ARBITRAJE

Para ser un buen árbitro no basta con conocer las reglas del juego solamente. Aunque, nadie puede arbitrar si no conoce las reglas.

Entonces...¿qué es ser un buen árbitro?

Esto se define con claridad dentro del reglamento de Newcom:

La esencia de un buen árbitro radica en el concepto de imparcialidad y consistencia.

Ser justo con cada participante.

Ser visto como justo por los espectadores.

Esto requiere de un gran elemento de confianza, el árbitro debe ser confiable para permitir que los jugadores entretengan al público y se entretengan:

Siendo preciso en sus juicios.

Entendiendo e interpretando el sentido de la regla escrita.

Siendo un organizador eficiente.

Permitiendo el flujo de la competencia y conduciéndola hasta el final.

Siendo un educador utilizando las reglas para sancionar las faltas y amonestar o castigar la mala conducta.

Promoviendo el juego, permitiendo que los jugadores hagan lo que mejor hacen: entretener al público.

En conclusión, se puede decir que un buen árbitro utilizará las reglas para hacer que la competencia sea una experiencia completa para todos los involucrados.

El arbitraje es una actividad humana. Como tal, sujeta a los aciertos y errores que se cometen. En este aspecto, de acuerdo a las condiciones técnicas que tenga el árbitro, será más o menos preciso en sus juicios, lo que lleva a la necesidad de una mejora continua a través de la capacitación constante y el deseo propio de superación.

El buen árbitro será aquel que sepa “tomarle el pulso al partido” para que el juego sea dinámico y entretenido.

¿Y qué objetivo final persigue entonces el árbitro? Una vez finalizado el partido, sentir que ha sido justo, habiendo sido parte importante de un espectáculo donde los protagonistas principales han sido y siempre deben ser, los jugadores.

PARTE 2

SECCIÓN I – EL JUEGO

CAPÍTULO 1: INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

1. ÁREA DE JUEGO

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

1.1. DIMENSIONES

El campo de juego es un rectángulo de 9 (nueve) por 18 (dieciocho) metros, rodeado por una zona libre de un mínimo de 2 (dos) metros de ancho en todos sus lados.

El espacio libre es el espacio sobre el área de juego, libre de todo obstáculo. El espacio de juego libre debe medir un mínimo de 7,50 (siete con cincuenta) metros de altura medidos desde de la superficie de juego. (No es excluyente sino cumplen las medidas reglamentarias)

1.2. SUPERFICIE DE JUEGO

1.2.1. La superficie debe ser plana, horizontal y uniforme. No debe representar ningún peligro de lesión para los jugadores. Se prohíbe jugar en superficies rugosas o resbaladizas.

1.2.2. En canchas cubiertas, la superficie del campo de juego debe ser de color claro.

1.2.3. En canchas al aire libre se autoriza una pendiente de drenaje de cinco milímetros por metro. Se prohíben las líneas de la cancha hechas con materiales sólidos (con excepción de cintas adhesivas).

1.3. LÍNEAS DE LA CANCHA

1.3.1. Todas las líneas tienen 5 (cinco) cm de ancho. Deben ser de un color contrastante al del piso de la cancha y diferentes al color de otras líneas que haya pintadas en la superficie. No obstante, la línea que delimita la zona de saque para las mujeres puede (y se recomienda) que sea de un color diferente al de las otras líneas.

1.3.2. LINEAS DE DELIMITACION

Dos líneas laterales y dos líneas finales marcan el campo de juego. Tanto las líneas laterales como las de fondo se trazan en el interior de las dimensiones del campo de juego.

1.3.3. LINEA CENTRAL

El eje de la línea central divide la cancha de juego en dos campos iguales de 9 (nueve) metros por 9 (nueve) metros 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.

1.3.4. LINEA DE ATAQUE

En cada campo, una línea de ataque cuyo borde exterior se traza a 3 (tres) metros del eje de la línea central delimita la zona de frente. Las líneas de ataque se prolongan, agregando desde las líneas laterales, cinco (5) líneas de 15 (quince) cm de largo por 5 (cinco) cm de ancho. Entre cada línea lateral y la primera línea, como así también entre línea y línea, hay una separación de 20 (veinte) cm.

1.3.5. LINEA DE SAQUE DE LA MUJER

En cada campo, una línea del mismo color de las otras o de color diferente, cuyo borde exterior se traza a 8 metros del eje de la línea central, marca la zona de saque para mujeres.

1.4. ZONA Y AREAS

1.4.1. ZONA DE FRENTE

En cada campo, la zona de frente está limitada por el eje de la línea central y el borde exterior de la línea de ataque.

Se considera que la zona de frente se extiende más allá de las líneas laterales, hasta el final de la zona libre.

1.4.2. ZONA DE SAQUE

1.4.2.1. La zona de saque para varones es una área de 9 (nueve) metros de ancho detrás de cada línea final, y se extiende hasta el final de la zona libre. Lateralmente está limitada por dos líneas cortas, cada una de 15 (quince) cm de longitud, trazadas a 20 (veinte) 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.

1.4.2.2. La zona de saque para mujeres será delimitada por una línea paralela a la línea de fondo, 1 (un) metro adentro del campo de juego, de lateral a lateral. La misma se recomienda que sea de color diferente al resto de las líneas.

1.4.3. Zona de sustitución

La zona de sustitución está limitada por la prolongación de las líneas de ataque hasta la línea central.

1.4.4. Zona de reemplazo del líbero

La zona de reemplazo del líbero es la parte de la zona libre sobre el lado del banco de los equipos, delimitada por la extensión de la línea de ataque y la prolongación imaginaria de la línea final.

1.4.5. Área de calentamiento

Las áreas de calentamiento miden aproximadamente tres (3) metros por tres (3) metros, están ubicadas en ambas esquinas de los bancos, fuera de la zona libre.

2. RED Y POSTES

2.1 ALTURA DE LA RED

2.1.1. Ubicada sobre la línea central hay una red, cuyo borde superior se coloca a una altura de 2,43 m. (dos con cuarenta y tres metros) para todas las categorías (femenina, mixta y masculina).

2.1.2. 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 (dos) cm la altura oficial.

2.2 ESTRUCTURA

La red mide 1(un) m. de alto, la longitud mínima debe ser 9,50 (nueve con cincuenta) m. y su máxima de 10 (diez) m. El excedente de los 9 (nueve) m de ancho del campo de juego, se debe repartir simétricamente a cada lado de las líneas laterales.

Está hecha de malla negra/blanca de cuadro, cada cuadro mide 10 (diez) cm por 10 (diez) cm.

A lo largo del borde superior hay una banda horizontal de 7 (siete) cm de ancho, hecha de lona blanca doblada y cosida en toda su extensión. En cada extremo

la banda tiene una perforación por la que pasa una cuerda para sujetarla a los postes y mantener su parte superior tensa.

Por el interior de esta banda pasa un cable flexible que ajusta la red a los postes y mantiene tensada la parte superior.

A lo largo de la parte inferior de la red hay otra banda horizontal de 5 (cinco) cm de ancho, de características similares a la banda superior, por cuyo interior se entrelaza una cuerda. Esta cuerda ajusta la red a los postes y mantiene tensada su parte inferior.

2.3 BANDAS LATERALES

Dos bandas blancas se ajustan verticalmente en la red y se ubican directamente sobre cada línea lateral.

Miden 5 (cinco) cm de ancho y 1 (un) m de largo y se consideran parte de la red.

2.4 ANTENAS

Una antena es una varilla flexible de una longitud de 1,80 (uno con ochenta) m.

Y un diámetro de 10 (diez) 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 (ochenta) cm superiores de cada antena sobresalen por encima de la red y se marcan con franjas de 10 (diez) cm de colores contrastantes, preferiblemente rojo y blanco.

Las antenas se consideran parte de la red y delimitan lateralmente el espacio de paso.

2.5 POSTES

2.5.1. Los postes que sostienen la red se ubican a una distancia de 0,50 (cero con cincuenta) a 1 (un) m hacia fuera de las líneas laterales. Tienen una altura máxima de 2,55 (dos con cincuenta y cinco) m y deben ser firmes y cubiertas por un protector mullido.

2.5.2. Los postes deben ser redondos y pulidos y se fijan al piso sin cables. Su instalación no debe representar un peligro o significar un obstáculo.

3. BALONES

3.1 CARACTERÍSTICAS

El balón 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.

Se jugará en Competencias oficiales con los balones que autorice la organización del evento.

CAPITULO 2: PARTICIPANTES

4. EQUIPOS

4.1 COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

4.1.1. Cada equipo estará integrado por un total de seis jugadores titulares.

4.1.2. Cada equipo estará integrado por un total de 6 jugadores titulares, los cuales deberán ser 3 jugadores femeninos y 3 masculinos. Permitiéndose jugar hasta 5 femeninos y 1 masculino en cancha obligatorio, para que cumpla la condición de categoría mixta.

4.1.3. La categoría femenina jugará con todas del mismo género.

4.1.4. La categoría masculina jugará con todos del mismo género.

4.1.5. Un equipo puede registrar para el partido hasta 12 jugadores, y en tal caso puede decidir jugar sin líbero, o con 1 o 2 líberos (1 de cada género).

4.1.6. Un equipo mixto puede registrar para el partido 13 jugadores y en cuyo caso es obligatorio que el equipo registre 1 líbero de cualquier género.

4.1.7. Un equipo mixto puede registrar para el partido 14 jugadores y en cuyo caso es obligatorio que el equipo registre 2 líberos, 1 de cada género.

4.1.8. Para el femenino y masculino los líberos serán del mismo género, con las mismas condiciones que las reglas anteriores (regla 4.1.5, 4.1.6 y 4.1.7)

4.1.9. Cuerpo técnico. Puede componerse de los siguientes integrantes Entrenador-Asistente de entrenador-Preparador Físico-oterapeuta-Médico.

4.1.10. Uno de los jugadores es el capitán del equipo, quien debe estar indicado en la hoja del encuentro.

4.1.11. El líbero puede ser capitán de juego o capitán de cancha.

4.1.12. Sólo los integrantes del equipo, registrados en la hoja del encuentro para el partido, pueden permanecer durante el mismo, en el área de control de la competencia.

4.1.13. 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 de juego

han firmado la hoja del encuentro, los jugadores registrados no pueden ser cambiados.

4.1.14. Las bancas se ubicarán a los lados de la mesa del anotador, fuera de la zona libre.

4.1.15. En el banco de suplentes, además de los jugadores, podrán estar el entrenador, el/los asistente/s y/o un personal médico (doctor o enfermero), el cual no será obligatorio.

4.2 UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS

4.2.1. Los jugadores que no estén jugando, deben sentarse en la banca de su equipo o estar en su área de calentamiento. Los otros miembros del equipo deben permanecer sentados en la banca. El único que puede estar parado es el técnico o estar caminando.

4.2.2. Sólo los miembros del equipo que están anotados en la planilla de juego tienen permitido sentarse en la banca durante el partido y participar en la sesión de calentamiento oficial.

4.2.3. Los jugadores que no estén jugando pueden calentar sin balones, de acuerdo a lo siguiente:

4.2.3.1. Durante el juego: en las áreas de calentamiento.

4.2.3.2. Durante los tiempos de descanso; en la zona libre detrás de sus campos de juego.

4.2.3.3. Durante los intervalos entre sets, los jugadores pueden calentar utilizando balones dentro de sus propias zonas libres

4.3 INDUMENTARIA

La indumentaria de los jugadores consiste en camiseta (el uniforme de juego), pantalón deportivo sin largo definido y zapatos deportivos.

4.3.1. El diseño y color de las camisetas, deben ser uniformes para todo el equipo, excepto para el líbero. Los uniformes deben estar limpios.

4.3.2. Los pantalones deportivos deben ser uniformes en color, no es exigible que todos sean del mismo largo y/o diseño.

4.3.3. Los zapatos deben ser livianos y flexibles, con suela de goma o caucho, sin tacón. No está permitido jugar descalzo.

4.3.4. Las camisetas de los jugadores deben estar numeradas.

4.3.4.1. Los números deben estar ubicados en las camisetas en el centro, tanto en el pecho como en la espalda. El color y brillo de los números debe contrastar con el color y brillo de las camisetas.

4.3.4.2. Los números deben tener un mínimo de 15 cm de altura en el pecho y un mínimo de 20 cm de altura en la espalda. La cinta que forma los números debe tener un mínimo de 2 cm de ancho. En los torneos fiscalizados y/o avalados por la FEVA, debe ser obligatorio tener el número en el pecho.

4.3.5. El capitán del equipo debe tener en su camiseta una cinta de 8 cm por 2 cm subrayando el número del pecho.

4.3.6. Está prohibido usar uniformes de un color diferente al de los otros jugadores excepto para los líberos- y sin numeración oficial.

4.4 CAMBIO DE INDUMENTARIA

El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores:

4.4.1. a cambiar uniformes sudados, manchados y/o dañados entre sets o después de una sustitución a condición que el color, diseño y número del/los nuevos/s uniformes/s sea/n el/los mismo/s.

4.4.2. a jugar con ropas de abrigo en clima frío, siempre que sean del mismo color y mismo diseño para todo el equipo, excepto para los líberos y deben estar numerados.

4.5 OBJETOS Y SUSTANCIAS PROHIBIDAS

4.5.1. Se prohíbe utilizar objetos que puedan causar lesiones o proveer una ventaja artificial para el jugador.

4.5.2. Los jugadores pueden usar anteojos o lentes a su propio riesgo.

4.5.3. Pueden usar artículos de compresión (auxiliares de protección de lesiones) para prevenir lesiones.

4.5.4. El uso de guantes no está permitido, salvo que acredite con un certificado médico el motivo de su uso. Estos guantes no deben generar ventaja deportiva, en ese caso se los debe quitar.

4.5.5. Los jugadores no podrán jugar con gorras, ni con viseras.

4.5.6. Solo en Beach Newcom está permitido el uso de gorra o visera, sin tener certificado médico.

4.5.7. Los jugadores no podrán jugar con pañuelos ni cuellito alrededor del cuello, sí se permitirá jugar con pañuelo en la cabeza tipo bandana.

4.5.8. Está permitido el uso de gorro de lana o boinas, a su propio riesgo.

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, llamara 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, solo en las zapatillas, con autorización del encargado arbitral.

4.5.10. No se podrá utilizar botellas de vidrio en los bancos de suplentes.

4.5.11. Se podrán utilizar rodilleras o mangas de protección que no tengan plástico duro, etc.

5. RESPONSABLES DE LOS EQUIPOS

Tanto el capitán de juego o capitán de cancha como el entrenador son responsables por la conducta y disciplina de los miembros del equipo.

Solo los jugadores registrados en la hoja del encuentro pueden entrar al campo y participar del partido

5.1 CAPITÁN

5.1.1. Antes del partido, el capitán de juego firma la hoja de anotación (planilla de juego) y representa a su equipo en el sorteo. Luego del sorteo los capitanes deben firmar la hoja de anotación y controlar la lista de su equipo y los números de camisetas. Puede solicitar la medición de la red y/o balones.

5.1.2. Durante el partido, el capitán de juego actúa como capitán mientras esté jugando. Cuando el capitán de juego no se encuentra jugando, el entrenador o el capitán de juego designan a otro jugador/a en el campo, para que asuma el rol de capitán de cancha. Este capitán de cancha mantendrá sus atribuciones hasta que sea sustituido, retorne el capitán, o el set termine. Cuando el balón está fuera de juego, sólo el capitán en juego o el capitán de cancha, están autorizados para hablar con los árbitros para:

5.1.2.1. una explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas y también para presentar las solicitudes o preguntas de sus compañeros. Si el capitán de juego no está de acuerdo con la explicación del primer árbitro, puede reclamar contra tal decisión e inmediatamente comunicarle al primer árbitro que se reserva el derecho a registrar un reclamo oficial. Para ello deberá utilizar una hoja sin membrete y entregarle al 1er (primer) árbitro.

5.1.2.2. para pedir autorización:

- a) para cambiar parte o toda la indumentaria,
- b) para verificar las posiciones de los equipos, en ausencia del entrenador, para solicitar tiempos de descanso y sustituciones.

5.1.2.3. Al final del partido, el capitán de juego agradece a los árbitros y firma la hoja del encuentro para ratificar el resultado, puede, habiendo notificado en su debido momento al primer árbitro, confirmar y registrar en una hoja en blanco (sin membrete) un reclamo oficial referente a la aplicación o interpretación de las reglas por parte de los árbitros.

5.2 ENTRENADOR

5.2.1. A lo largo del encuentro el entrenador conduce el juego desde fuera de la cancha; selecciona las formaciones iniciales, los sustitutos y pide los tiempos de descanso. En esas funciones, su contacto oficial es el segundo árbitro.

5.2.2. Antes del comienzo del partido, registra o verifica los nombres y los números de sus jugadoras/jugadores en la lista del equipo de la hoja del encuentro, y luego la firma.

5.2.3. Durante el partido, el entrenador:

5.2.3.1. Antes del comienzo de cada set le entregara al segundo árbitro o al anotador la ficha de posición inicial debidamente cumplimentada y firmada;

5.2.3.2. Se sienta en la banca de su equipo en el lugar más cercano al anotador, pero puede abandonar su ubicación.

5.2.3.3. Solicita tiempos para descanso y sustituciones

5.2.3.4. El entrenador puede dar estas instrucciones estando parado o caminando en la zona libre frente al banco de su equipo desde la extensión de la línea de ataque hasta el área de calentamiento, sin molestar o demorar el partido.

5.3 ENTRENADOR / ASISTENTE

5.3.1. El entrenador asistente se sienta en la banca del equipo, pero no tiene derecho a intervenir en el partido.

5.3.2. En caso que el entrenador deba dejar su equipo por cualquier razón, inclusive por una sanción, pero excluyendo el ingreso al campo de juego como jugador, el entrenador asistente puede asumir las funciones del entrenador mientras dure la ausencia, una vez que sea confirmado a los árbitros por el capitán en juego.

5.4 DELEGADO DEL EQUIPO

Debe sentarse fuera del área de juego y no tiene derecho a intervenir en el partido.

CAPÍTULO 3: FORMATO DE JUEGO

6. PARA ANOTAR UN PUNTO, GANAR UN SET Y EL PARTIDO

6.1 PARA ANOTAR UN PUNTO

6.1.1. Punto. Un equipo anota un punto:

6.1.1.1. Por hacer tocar exitosamente el balón en el piso del campo de juego adversario;

6.1.1.2. Cuando el equipo adversario comete una falta;

6.1.1.3. Cuando el equipo adversario recibe un castigo.

6.1.2. Falta. Un equipo comete una falta cuando realiza una acción de juego contraria a las reglas. Los árbitros juzgan las faltas y determinan las consecuencias de acuerdo con las reglas.

6.1.2.1. Si dos o más faltas son cometidas sucesivamente, sólo la primera de ellas es tomada en cuenta;

6.1.3. Jugada y jugada completada

Una jugada es una secuencia de acciones de juego, desde el momento del lanzamiento 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.
- O por una falta cobrada por cualquiera de los dos árbitros.

6.1.3.1. Si el equipo que está sacando gana una jugada, anota un punto y continúa sacando.

6.1.3.2. Si el equipo que está recibiendo gana una jugada, anota un punto, debe rotar y realiza el próximo saque.

6.2 PARA GANAR UN SET

En el primero y segundo set el ganador es el equipo que llega primero a 15 puntos, con una ventaja mínima de 2 puntos, hasta 17. En caso de un empate en 14 puntos el juego continúa hasta que un equipo consigue una ventaja de 2 puntos (16-14 o 17-15). Sin embargo, cuando se produzca un empate en 16, resultará ganador del set el primer equipo que llegue a 17 puntos.

6.3 PARA GANAR EL PARTIDO

6.3.1. El partido es ganado por el equipo que gana dos sets.

En el caso de empate 1 - 1 en sets, se juega un set decisivo a 10 puntos con diferencia mínima de 2 puntos, hasta 12. En caso de empate en 9 puntos el juego continúa hasta que un equipo consigue una ventaja de puntos (11 – 9 o 12 – 10). Sin embargo, cuando se produzca un empate en 11, resultará ganador del set y del partido, el primer equipo que llegue a doce (12) puntos.

No presentación y equipo incompleto:

6.3.3.1. Si un equipo se niega a jugar después de haber sido convocado para ello, este es declarado ausente y pierde el partido con un resultado 0-2 para el juego y 0-15 para cada set.

6.3.3.2. Un equipo que, sin causa justificada, no se presenta a tiempo en la cancha, es declarado ausente con los mismos resultados anteriores.

6.3.3.3. Un equipo es declarado incompleto para el set o para el juego, pierde el set o el juego. Al equipo adversario se le otorgan los puntos y set necesarios para ganar el set y el juego. El equipo incompleto mantiene sus puntos y set.

7. ESTRUCTURA DEL JUEGO

7.1 SORTEO

Antes del partido el primer árbitro realiza un sorteo para determinar a quién le corresponde el saque o recepción y qué lado de la cancha ocuparán en el set. Si se debe jugar un set decisivo—tercer set—deberá realizarse un nuevo sorteo.

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

7.1.2. El ganador del sorteo para el inicio del partido o para el set decisivo, elige:

7.1.2.1. sacar o recibir el saque del comienzo del partido o del set decisivo.

7.1.2.2. elegir de qué lado del campo comenzará jugando el partido o el set decisivo.

En base a lo decidido por el equipo ganador del sorteo, el equipo perdedor decidirá sobre la alternativa restante.

El sorteo lo realiza el 1° árbitro acompañado por el segundo árbitro.

7.2 SESIÓN DE CALENTAMIENTO OFICIAL

7.2.1. Antes del comienzo del partido, los equipos tienen derecho a un período de calentamiento oficial simultáneo de 5 minutos en la red. Cuando hagan uso de ese derecho, el campo de juego se divide imaginariamente en 2 franjas longitudinales

7.2.2. Si alguno de los capitanes solicita calentamiento oficial no simultáneo en la red, cada equipo dispone de 3 minutos.

7.2.3. En el caso de calentamientos oficiales consecutivos, el equipo que ejecutará el primer saque toma el primer turno en la red.

7.3 FORMACIÓN INICIAL DE LOS EQUIPOS

La formación inicial de los equipos indica el orden de rotación de los jugadores en la cancha.

7.3.1. Debe haber siempre 6 jugadores por equipo en juego.

7.3.2. Antes de comenzar cada set, el entrenador debe presentar la formación inicial de su equipo en la ficha de posiciones. La ficha debidamente completada y firmada debe ser entregada al segundo árbitro o al anotador.

7.3.3. Los jugadores no incluidos en la formación inicial del set son sustitutos para ese set (excepto los líberos).

7.3.4. 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.

7.3.5. 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:

7.3.5.1. 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.

7.3.5.2. 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;

7.3.5.3. No obstante, si el entrenador desea mantener en el campo al/los jugador/es no registrado/s en la ficha de posiciones, debe solicitar, la/s sustitución/es regular/es la/s cual/es debe/n ser registrada/s en la hoja del encuentro.

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 saque.

7.3.5.4. 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 (0-15 o 0-10 según correspondiera) ganados desde el momento en que el jugador no registrado ingresó a la cancha, y tendrá que entregar una nueva ficha de posiciones colocando en la cancha a un/a jugador/a registrado/a, en la posición del jugador/ de la jugadora no registrado/a. Los puntos del adversario permanecen válidos y además, recibirá un punto y el derecho al próximo saque.

7.4 POSICIONES

En el momento que el balón es lanzado por el sacador, cada equipo debe estar ubicado dentro de su propio campo en el orden de rotación (excepto el sacador y los jugadores en posición 5 y 6 que pueden ocupar los espacios en la zona de zagueros, sin hacer falta de posición con el delantero correspondiente ni entre ellos).

7.4.1. Las posiciones de los jugadores se enumeran de acuerdo a lo siguiente:

7.4.1.1. Los tres jugadores colocados frente a la red son los delanteros y ocupan las posiciones 4 (delantero izquierdo), 3 (delantero centro) y 2 (delantero derecho).

7.4.1.2. Los otros tres son jugadores zagueros y ocupan las posiciones 5 (zaguero izquierdo), 6 (zaguero centro) y 1 (zaguero derecho).

7.4.2. Relación de posición entre jugadores:

7.4.2.1. Cada jugador zaguero debe estar ubicado más lejos de la línea central que su delantero correspondiente.

7.4.3. La posición de los jugadores es determinada y controlada de acuerdo a la posición de los pies en contacto con el piso como sigue:

7.4.3.1. Cada jugador delantero debe tener, por lo menos, una parte de su pie más cerca de la línea central que algún pie de su correspondiente jugador zaguero.

7.4.3.2. 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.

7.4.4. Después del lanzamiento de saque, los jugadores pueden moverse y ocupar cualquier posición en su propio lado del campo de juego y en su zona libre, excepto el líbero, que puede desplazarse desde de la línea de ataque y su prolongación hasta la finalización del área de juego.

7.2 FALTAS DE POSICIÓN

7.2.1. Un equipo comete falta de posición, si algún jugador no está en la posición correcta al momento que el sacador lanza el balón (con excepción de la regla 7.4). Cuando un jugador está en la cancha producto de una sustitución ilegal y el juego se reanuda, esto se cuenta como una falta de posición con las consecuencias de una sustitución ilegal.

7.2.2. Si el sacador comete una falta de saque en el momento del lanzamiento de saque, la falta del sacador prevalece sobre la falta de posición del equipo adversario.

7.2.3. Si el saque se transforma en falta después del lanzamiento de saque, la falta de posición es la que debe sancionarse.

7.2.4. Una falta de posición conlleva las siguientes consecuencias:

7.2.4.1. El equipo sancionado pierde la jugada, por lo tanto, el adversario gana un punto, rota y tiene derecho al saque y las posiciones de los jugadores deben rectificarse antes del saque del adversario.

7.3 ROTACIÓN

7.3.1. 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.

7.3.2. 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 la posición 1 rota entonces a la posición 6, etc.

7.4 FALTAS DE ROTACIÓN

7.4.1. Se comete una falta de rotación cuando el saque no es efectuado de acuerdo con el orden de rotación. Esto conduce al siguiente orden de consecuencias:

a) en ausencia del segundo árbitro, el anotador detiene el juego con el silbato; el equipo receptor gana un punto y el derecho a efectuar el próximo saque;

b) si la falta de rotación se determinara después de haberse completado la jugada, sólo se otorga al equipo receptor un punto independientemente del resultado de la jugada completada.

7.4.2. El orden de rotación del equipo en falta debe ser rectificado.

7.4.3. Además, el árbitro deberá determinar el momento exacto en que la falta fue cometida y todos los puntos anotados desde ese momento por el equipo infractor deberán ser cancelados. Los puntos del adversario permanecen válidos. Si el momento en que se produjo la falta no puede ser determinado, no habrá cancelación de puntos. La única sanción será otorgar un punto y el saque para el adversario.

CAPÍTULO 4: ACCIONES DE JUEGO

8. SITUACIONES DE JUEGO POSESION DEL BALON

Solo se permitirá tener posesión del balón durante 4 segundos antes de dar un pase a un compañero o enviar el balón al campo contrario. Durante ese tiempo no estarán limitados los amagues que realice el jugador.

En posesión del balón, solo se permitirá 2 pasos y/o saltos como desplazamiento previo para realizar cualquier acción (sea un ataque o un pase entre compañeros).

PASOS: NO se considera falta si: se da un paso con un pie, luego otro paso con el otro pie y juntan ambos pies en el último apoyo, inmediatamente se realiza el salto.

SALTO: NO se considera falta si salta con 1 o 2 pies en el lugar. Se considera falta si se produce un desplazamiento.

PIVOT: Esta permitido, no se considera paso.

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,

8.1. BALÓN EN JUEGO

El balón está en juego desde el momento del lanzamiento de saque autorizado por el primer árbitro.

8.2. BALÓN FUERA DE JUEGO

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.

8.3. BALÓN DENTRO

El balón es considerado “dentro”, si al momento del contacto con el piso, una parte del mismo – por mínima que sea – toca el campo de juego. Esto incluye las líneas de delimitación.

8.4. BALÓN FUERA

El balón está “fuera” cuando:

8.4.1. El balón que ha sido enviado a través del espacio de paso, pega en el piso en la zona libre del lado del adversario, y no en el campo de juego.

8.4.2. Toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona que no está en juego.

8.4.3. Toca las antenas, cuerdas, postes, o la propia red fuera de las bandas laterales.

8.4.4. Atraviesa el plano vertical de red completa o parcialmente por fuera del espacio de paso.

8.4.5. Cruza completamente el espacio inferior por debajo de la red.

9. JUEGO CON EL BALÓN

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.

9.1. TOQUES/PASES POR EQUIPO

Un TOQUE es cualquier contacto con el balón por parte de un jugador en juego.

Una ATRAPADA es la acción de agarrar el balón con una mano o con dos manos.

Un PASE es la acción de un jugador de lanzar el balón a un compañero luego de que éste ha sido atrapado.

Cada equipo tiene derecho a realizar un máximo de 3 toques y un máximo de 2 pases y el tercero debe enviarlo al campo contrario. Si efectúa más de 3 toques, o de 2 pases, o una combinación de pases y toques que supere los 3 contactos, comete la falta de “cuatro (4) toques”.

AMAGUE: Acción de tomar el balón con una o dos manos, separar una mano para luego volver a tomarlo, siempre y cuando no se pierda el contacto con el mismo, en ningún momento.

9.1.1. TOQUES CONSECUTIVOS

Un jugador no puede tocar el balón 2 veces en forma consecutiva.

Solo cuando el balón proviene del campo contrario, el jugador puede hacer contacto consecutivamente con varias partes del cuerpo, siempre que los contactos sean realizados durante la misma acción de juego.

Un jugador no puede lanzar la pelota y volver a atraparla, o tocarla/lanzarla y luego atraparla.

9.1.2. TOQUES o ATRAPADAS SIMULTÁNEOS/AS

2 o 3 jugadores pueden tocar/atrapar el balón al mismo momento.

9.1.2.1. Cuando 2 o 3 compañeros tocan/atrapan el balón simultáneamente se cuentan 2 o 3 toques/atrapadas. Si ellos buscan el balón, pero sólo un jugador lo toca/atrapa, se contabiliza 1 solo toque/atrapada. El choque de los jugadores entre sí no constituye falta.

9.1.3. TOQUEA ASISTIDO

Dentro del área de juego no se permite a un jugador apoyarse en un compañero o en una estructura/objeto con el fin de tocar/atrapar 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.

Cuando un jugador esta por caerse o golpearse, un compañero puede detenerlo sin tocar el balón, no se considera toque asistido.

Si un jugador después de atrapar el balón se apoya en la pared o en cualquier objeto por el impulso que lleva, no se considera toque asistido.

9.2. CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE

9.2.1 El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.

9.2.2 Se puede tocar el balón, después de atrapado en la pierna, tocar el pecho, la cabeza, pasar de una mano a la otra, etc., porque se considera la misma acción de juego.

9.2.3 El balón puede ser tocado, golpeado o atrapado. Cuando es golpeado puede rebotar en cualquier dirección pero el balón no puede pasar en forma directa al campo contrario.

9.2.4 No se podrá utilizar técnicas específicas del Vóley, golpe de manos altas y manos bajas (con 2 manos).

9.2.5 Cuando un jugador se tira a rescatar el balón y utiliza la secante, no es falta, porque es un recurso que tiene para que no pique el balón.

9.2.6 Se puede golpear el balón con cualquier parte del cuerpo, sin que pase al campo adversario, con excepción de los golpes prohibidos.

9.3. FALTAS EN EL TOQUE DE BALÓN O AL ATRAPAR EL BALÓN

9.3.1 CUATRO (4) TOQUES: un equipo toca/atrapa 4 veces el balón antes o al momento de pasarlo al campo contrario.

9.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en una estructura/objeto dentro del área de juego, con el propósito de tocar/atrapar el balón.

9.3.3 DOBLE GOLPE:

9.3.3.1. Un jugador toca o golpea 2 veces, o golpea y luego atrapa, o atrapa, lanza y vuelve a atrapar, en 2 acciones diferentes el balón.

9.3.3.2. El balón proveniente de un pase/toque/golpe de un jugador y toca 2 veces en forma consecutiva a alguno de sus compañeros de equipo, tanto cuando el balón toca accidentalmente al jugador, como así también cuando el jugador realiza toques consecutivos que no están en la misma acción de juego en el intento de atrapar el balón.

9.3.3.3. Un jugador con el balón atrapado pierde el contacto con el mismo y luego vuelve a atraparlo.

9.3.3.4. Solo en la categoría 68 se permite realizar doble golpe en el primer toque del equipo que provenga de saque.

9.4. ACCIONES CON EL BALÓN ATRAPADO

9.4.1 Un jugador que atrapa el balón, dispone de hasta 4 segundos para desprenderse del mismo.

9.4.2 Durante ese tiempo el jugador puede hacer fintas (amagues) con el balón atrapado. Esto incluye la acción de llevar el balón de una mano a la otra, siempre y cuando no pierda el contacto con la misma.

9.4.3 Un jugador con el balón atrapado puede caminar hasta dos (2) pasos/saltos antes de desprenderse del mismo.

9.4.4 Un jugador puede dar dos pasos/saltos, cuando cae con el balón puede saltar en el lugar, si se desplaza es considerado falta.

EXCEPCIÓN

Cuando un jugador atrapa el balón que proviene del campo contrario, y en dicha acción pierde la estabilidad, puede dar con el balón atrapado la cantidad de pasos/saltos que sea necesaria hasta restablecer el equilibrio, una vez que restablezca el equilibrio puede dar 2 pasos/saltos para el ataque o pase al compañero

9.5. FALTAS CON EL BALÓN ATRAPADO

9.5.1 Un jugador que atrapó el balón, demora más de 4 segundos en desprenderse del mismo.

9.5.2 Un jugador que atrapó el balón, camina más de 2 pasos antes de desprenderse del mismo.

10. BALÓN EN LA RED

10.1. BALÓN QUE CRUZA LA RED

10.1.1 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:

10.1.2 Arriba, por el borde superior de la red;

10.1.2.1. a los lados, por las antenas y sus prolongaciones imaginarias;

10.1.2.2. arriba, por el techo.

10.1.2.3. La parte del plano vertical que se encuentra delimitado por el borde inferior de la red, la línea central pintada en el piso y la prolongación imaginaria de las antenas, se denomina espacio inferior.

10.1.2.4. La parte del plano vertical que no es parte de la red, ni del espacio de paso, ni del espacio inferior; se denomina espacio exterior.

10.1.2.5. Un balón que ha cruzado por el espacio exterior hacia la zona libre adversaria, puede ser recuperado dentro de los tres toques/pases del equipo, a condición que:

- a) el campo de juego adversario no sea tocado por el jugador.
- b) al ser recuperado, el balón cruce el plano de la red nuevamente por el espacio exterior, del mismo lado de la cancha por donde había cruzado. El equipo adversario no puede interferir en la acción de recuperación del balón.

10.1.3 El balón que se dirige hacia el campo adversario a través del espacio inferior, está en juego hasta el momento que haya cruzado completamente el plano vertical de la red.

10.2. BALÓN QUE TOCA LA RED

Un balón al cruzar al campo contrario por el espacio de paso, puede tocar la red.

10.3. BALÓN EN LA RED

10.3.1 Un balón que toca la red en el espacio delimitado por las antenas, continúa en Juego.

10.3.2 Si el balón rompe la red, o la tira, o pasa por la red dañada en las cuerdas, la jugada se anula y se repite.

11. JUGADOR EN LA RED

11.1. INVASION POR DEBAJO DE LA RED

11.1.1 Se permite invadir el espacio por debajo de red (aéreo), al campo del adversario siempre y cuando no interfiera con el juego.

11.1.2 Invasión 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 pie/de los pies que penetra/n permanezca/n en contacto con la línea central, o que la proyección imaginaria vertical de parte de un pie que está flexionado caiga sobre la línea central.

No está permitido tocar el campo de juego adversario con cualquier parte del cuerpo por encima de los pies.

11.1.3 Un jugador puede invadir en el campo de juego adversario una vez que el balón esté fuera de juego.

11.1.4 Cualquier jugador puede invadir en la zona libre adversaria, a condición que no interfiera con el juego del adversario.

11.2. CONTACTO CON LA RED

11.2.1 El contacto de un jugador con la parte de la red delimitada por las antenas, durante la acción de jugar el balón, es una falta.

11.2.2 Los jugadores pueden tocar los postes, cuerdas, o cualquier objeto por fuera del espacio delimitado por las antenas, incluyendo la red misma, a menos que esto interfiera con el juego. No es falta.

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

11.2.4 Cuando un jugador/a toca con el pelo la red, no es falta.

11.3. FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED

11.3.1 El/los pie/s de un jugador invaden completamente en el espacio adversario.

11.3.2 Un jugador interfiere con el juego por:

- Tocar la red entre las antenas o la antena durante su acción de jugar el balón.
- Usar la red como un apoyo o una ayuda para estabilizarse.
- Crear una injusta ventaja del adversario al tocar la red.
- Realizar acciones que impidan al adversario intentar legítimamente jugar el balón.
- Aferrarse/sostenerse/apoyarse de la red.
- Toca la red con el balón, durante la acción de amague previa al lanzamiento de ataque.
- 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, excepto que sea intencional o un toque asistido.

12. SAQUE

Es el acto de poner en juego el balón por el jugador zaguero derecho, ubicado en la zona de saque. El hombre debe sacar detrás de la línea final del campo de juego 9 m. De la línea central de la cancha. La mujer puede a su vez también, sacar desde la línea de saque para mujeres que se encuentra a 8 m de la línea central de la cancha. Estas dos alternativas son a lo ancho del campo de juego, o sea, desde cualquier punto de la línea final del mismo que mide 9 m.

Si al momento del saque de la mujer pisa la línea de 9 m no es considerada falta. Al momento del saque de la mujer un jugador se encuentra parado detrás de la línea de saque femenino (8m), no es considerado falta, porque el campo de juego mide 9 m.

El saque deberá realizarse de manera lanzada, la pelota reposará sobre una mano mientras que la otra podrá utilizarse para acompañar el movimiento en péndulo, de atrás hacia adelante y de abajo hacia arriba. El sacador debe estar siempre de frente al campo adversario en la ejecución del saque.

El sacador puede estar parado por fuera de los límites de la zona de saque, aun cuando el primer árbitro haya dado la orden de saque, pero al momento de la ejecución del mismo, debe estar dentro de la zona de saque.

12.1 PRIMER SAQUE EN UN SET

12.1.1 El primer saque del primer set, como así también el del tercer set cuando deba jugarse, lo realiza el equipo determinado por el sorteo.

12.1.2 El saque de inicio del segundo set será efectuado por el equipo que no efectuó el primer saque en el primer set.

12.2 ORDEN DE SAQUE

12.2.1 Los jugadores deben seguir el orden de saque registrado en la ficha de posiciones (R5).

12.2.2 Después del primer saque en el set, el jugador que saca se determina como sigue:

- Cuando el equipo sacador gana la jugada, saca nuevamente el jugador que efectuó el saque anterior(o su sustituto).

- Cuando el equipo receptor gana la jugada, obtiene el derecho a sacar y efectúa una rotación antes de sacar. El saque será realizado por el jugador que pasa de la posición de delantero derecho a la de zaguero derecho.

12.3 AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE

El primer árbitro autoriza el saque después de verificar que los dos equipos están listos para jugar y el sacador está en posesión del balón.

12.4 EJECUCIÓN DEL SAQUE

12.4.1 El balón debe ser lanzado con una mano y con un movimiento de péndulo del brazo desde atrás hacia adelante; paralelo al eje vertical del cuerpo. En el punto más bajo de su recorrido la mano que lanza no debe separarse del cuerpo.

EXCEPCIÓN

Un/a jugador/a podrá separar la mano del cuerpo para efectuar el saque (saque gancho), cuando acredite mediante certificación médica un impedimento físico crónico y no así por una lesión ocurrida durante el juego o en otra circunstancia que le produzca un impedimento temporal.

12.4.2 En los instantes previos a la ejecución del saque, se permite mover el balón de una mano a otra o hacerla picar.

12.4.3 Antes de la ejecución del lanzamiento de saque, y el sacador no es el que corresponde, dentro de los 8 segundos puede cambiar el sacador, mirando que no haya falta de posición con los jugadores, eso no es falta.

12.4.4 Es posible saltar al momento de efectuar el saque, teniendo en cuenta el último contacto de los pies con el piso antes de desprenderse del balón. Luego de esta acción el/la sacador/a podrá caer dentro del campo de juego total o parcialmente.

12.4.5 Luego del toque del silbato por parte del primer árbitro para su autorización, el jugador dispondrá de un máximo de 8 segundos para la ejecución del mismo.

12.4.6 Un saque efectuado antes del toque del silbato del primer árbitro, es nulo y debe repetirse.

12.5 PANTALLA

12.5.1 Los jugadores del equipo que saca no deben impedir a sus adversarios ver al sacador y la trayectoria del balón por medio de una pantalla individual o colectiva.

12.5.2 Un jugador o grupo de jugadores del equipo que saca realiza/n una pantalla si mueven sus brazos, saltan o se desplazan lateralmente, durante la ejecución del saque, o separan agrupados o individuales, y al hacerlo ocultan al sacador, y la trayectoria del balón hasta que el mismo alcanza el plano vertical de la red.

12.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE EL SAQUE

12.6.1 Faltas en el saque:

Las siguientes faltas conducen a un cambio de saque, aún si el adversario está fuera de posición.

12.6.1.1. No ejecuta el saque apropiadamente, o sea que en el mismo instante que el balón se despegue de la mano, existe una falta.

12.6.1.2. Faltas después del lanzamiento de saque

Después que el balón ha sido correctamente lanzado, el saque se convierte en falta (excepto cuando el jugador está fuera de posición) si el balón:

12.6.1.2.1. Toca a jugador del equipo sacador o no cruza el plano vertical de la red completamente a través del espacio de paso;

12.6.1.2.2. Cae “fuera”

12.6.1.2.3. Pasa sobre una pantalla

12.6.1.2.4. Pisa la línea de saque.

12.6.1.2.5. En la ejecución del saque, el sacador está de costado o de espalda al campo adversario.

12.7 FALTAS DE SAQUE Y FALTAS DE POSICIÓN

12.7.1 Si el sacador comete una falta al momento de lanzar el balón (ejecución incorrecta, error en el orden de rotación, etc.) y el adversario está fuera de posición, la falta de saque es la que debe ser sancionada.

12.7.2 Si por el contrario, la ejecución del saque ha sido correcta pero posteriormente el saque se convierte en falta (cae fuera, etc.) la falta de posiciones la que se ha cometido primero y será ésta sancionada.

13. LANZAMIENTO DE ATAQUE

13.1 CARACTERÍSTICAS DEL LANZAMIENTO DE ATAQUE

13.1.1 Todas las acciones de dirigir el balón hacia el adversario, con excepción del saque, se consideran lanzamientos de ataque.

13.1.2 Se completa un lanzamiento de ataque en el momento en el que el balón cruza completamente el plano vertical de la red, dándole una parábola en fase ascendente a descendente en su trayectoria.

13.1.3 Un lanzamiento de ataque con dos manos puede realizarse ya sea desde la zona de frente, la zona de fondo, o la zona libre. AL MOMENTO DE DESPRENDERSE EL JUGADOR DEL BALÓN, las manos deben estar por debajo del borde superior de la red.

13.1.4 El ataque con una mano no se permite dentro de la zona de frente. Detrás de la línea de ataque a los 3 m está permitido atacar al campo contrario de manera lanzada, en forma de péndulo, de atrás hacia adelante (como en el saque).

13.1.5 Las mujeres pueden realizar un lanzamiento de ataque sin tener los pies en contacto con el suelo, los varones deberán tener al menos una parte del pie en contacto con el suelo al realizar un lanzamiento de ataque.

13.1.6 Si un jugador presenta un impedimento físico, se dejará jugar sin cobrarle la falta correspondiente, ej: falta de un miembro superior, no se le cobrará la falta de 1 mano, respetando los requisitos de la regla 13.1.3.

13.2 RESTRICCIONES AL LANZAMIENTO DE ATAQUE

13.2.1 Un jugador no puede efectuar un lanzamiento de ataque sobre el saque del adversario. Esto significa que en ninguna circunstancia se puede devolver el saque directamente, primero debe haber al menos un pasee / toque entre compañeros.

13.2.2 No se puede enviar el balón al campo contrario mediante un golpe, golpe de rebote o golpe neto.

13.2.3 Ningún jugador, ya sea delantero o zaguero, puede realizar lanzamiento de ataque con una mano cuando se encuentra dentro de la zona de frente,

excepto el último recurso, pero el jugador debe ser delantero, si es zaguero es falta en ataque, siempre que el balón pase al campo contrario.

13.2.4 Ningún jugador zaguero puede efectuar lanzamiento de ataque cuando se encuentra en la zona de frente.

EXCEPCIÓN

Un toque/golpe de ataque sólo será válido cuando el mismo sea una acción de último recurso. Por último recurso se entiende que el jugador se ve imposibilitado de atrapar el balón con una o dos manos por razones como: tiempo de la jugada, por verse sorprendido por la trayectoria/velocidad del mismo, por un rebote inesperado y debe tocar/golpear el balón porque es la única posibilidad que tiene para intentar que la jugada continúe.

No está permitido en acción de golpe, el uso del pie, pierna e incluso la rodilla (ni de pase, ni de ataque, ni como último recurso).
El toque está permitido.

13.3 FALTAS EN EL LANZAMIENTO DE ATAQUE

13.3.1 Un jugador envía el balón “fuera”

13.3.2 Un jugador efectúa un toque/golpe de ataque.

13.3.3 Un jugador delantero realiza un lanzamiento con una mano, estando dentro de la zona de frente.

13.3.4 Un jugador zaguero realiza un lanzamiento de ataque, estando dentro de la zona de frente o pisando la línea de ataque.

13.3.5 Un jugador realiza un lanzamiento de ataque con 1 mano o 2 manos y al momento de desprenderse del balón, las manos del atacante no se encuentran completamente por debajo del borde superior de la red.

13.3.6 Un jugador efectúa un lanzamiento con una mano desde la zona de fondo, y este no lo realiza en forma de péndulo (como en el saque).

13.3.7 Un jugador varón efectúa un lanzamiento de ataque sin tener al menos una parte de un pie en contacto con el piso.

13.3.8 Un jugador efectúa el ataque o pase (golpe) al compañero con el pie, pierna, rodilla o técnicas específicas de Vóley.

14. BLOQUEO

14.1 El bloqueo no está permitido

14.2 No está permitida la tentativa de bloqueo.

14.2.1 Se considera bloqueo, la acción de interceptar el balón que proviene del campo adversario, una parte del cuerpo debe estar por encima del borde superior de la red.

CAPÍTULO 5: INTERRUPCIONES, DEMORAS E INTERVALOS

15. INTERRUPCIONES

Una interrupción es el tiempo entre una jugada completada y el silbato de primer árbitro para el próximo saque.

Las únicas interrupciones regulares de juego son los tiempos de descanso y las sustituciones.

15.1 NÚMERO DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO

15.1.1 Cada equipo puede solicitar 2 tiempos de descanso por set.

15.1.2 Las sustituciones regulares son ilimitadas y cerradas.

15.1.3 Se pueden realizar 6 sustituciones regulares por set.

15.2 SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO

15.2.1 La solicitud de un tiempo de descanso y una solicitud de sustitución –o viceversa– hecha por cualquiera de los equipos, pueden seguirse una a continuación de la otra dentro de la misma interrupción.

15.2.2 Sin embargo, un equipo no está autorizado a realizar solicitudes consecutivas de sustitución durante la misma interrupción. 2 o más jugadores pueden ser sustituidos al mismo tiempo dentro de la misma solicitud.

15.2.3 Tiene que haber una jugada completada entre 2 solicitudes separadas del mismo equipo. Excepción: una sustitución forzada debida a una lesión o enfermedad.

15.2.4 Un equipo puede pedir 2 tiempos de descanso juntos y hacer 1 sustitución simple o múltiple o viceversa.

15.3 SOLICITUD DE INTERRUPCIONES NORMALES DE JUEGO

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

15.3.2 Se permite una (1) sustitución antes del comienzo de un set y debe ser registrada como una sustitución regular para ese set.

15.4 TIEMPOS DE DESCANSO

15.4.1 La solicitud de un tiempo de descanso debe ser realizada 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.

15.4.2 Durante los tiempos de descanso, los jugadores que se encuentran jugando, deben dirigirse a la zona libre, cerca de sus bancas, fuera del campo de juego.

15.5 SUSTITUCIONES

15.5.1 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 campo de juego para ocupar la posición de otro jugador, que debe abandonar el campo de juego en ese momento.

15.5.2 Cuando la sustitución es forzada por la lesión o enfermedad de un jugador en juego, puede estar acompañada por el entrenador o el capitán de juego o el capitán de cancha.

15.6 LIMITACIONES A LAS SUSTITUCIONES

15.6.1 Un jugador de la formación inicial puede salir del juego y reingresar a lo largo de un set de manera ilimitada. Luego de reingresar por primera vez, cada vez que salga del juego durante el set, deberá ser sustituido por el mismo jugador suplente que lo sustituyó la primera vez.

15.6.2 Las sustituciones deben ser entre jugadores del mismo género.

15.6.3 Un jugador que ingresa debe permanecer al menos una jugada completada antes de salir.

15.7 SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL

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, pero siempre respetando el género.

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, el segundo líbero o su jugador regular reemplazado, puede ingresar al juego por el jugador lesionado/enfermo. El jugador lesionado/enfermo que es sustituido tiene permitido reingresar al set siguiente, con la autorización médica correspondiente.

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.

En caso que el equipo no tenga un masculino para realizar una sustitución regular, se permite cambiar por una mujer, solo en el caso de lesión o enfermedad, el jugador que es sustituido podrá reingresar al set siguiente con la correspondiente autorización médica.

15.8 SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN O DESCALIFICACIÓN

Un jugador expulsado o descalificado debe ser sustituido inmediatamente a través de una sustitución regular. Si esto no es posible, el equipo es declarado incompleto.

15.9 SUSTITUCIÓN ILEGAL

15.9.1 Una sustitución es ilegal, si un jugador sustituye a otro por el cual no fue efectuada la sustitución inicial o si se encuentra involucrado un jugador no registrado.

15.9.2 Cuando un equipo ha realizado una sustitución ilegal y el juego fue reanudado la siguiente secuencia de procedimiento debe ser aplicada:

15.9.2.1 el equipo penalizado pierde la jugada. Esto significa que el adversario obtiene un punto y gana el derecho (o lo conserva si ya lo tenía) de realizar el próximo saque.

15.9.2.2 la sustitución debe ser rectificada.

15.9.2.3 los puntos anotados por el equipo en falta desde el momento exacto, en que la falta fue cometida deben ser descontados. Los puntos del adversario permanecen válidos.

15.10 PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN

15.10.1 Las sustituciones deben realizarse dentro de la zona de sustitución.

15.10.2 Una sustitución sólo debe durar el tiempo necesario para registrarla en la hoja del encuentro y permitir la entrada y salida de los jugadores.

15.10.3

- a) La solicitud para una sustitución comienza en el momento de ingreso de el/los jugador/es sustituto/s dentro de la zona de sustitución, listo/s para jugar, durante una interrupción. El entrenador no tiene obligación de avisar que realiza una sustitución.
- b) Si el jugador no está parado en la zona de sustitución, la misma no se otorga y el equipo es sancionado por demora.
- c) La solicitud para sustitución es reconocida y anunciada por el segundo árbitro y en ausencia de éste por el anotador. El segundo árbitro autoriza la sustitución.

Cuando se disponga de tablillas numeradas, es obligatorio el uso de las mismas para facilitar la sustitución.

15.10.4 Si un equipo pretende realizar simultáneamente más de una sustitución, el primer jugador debe estar en la zona de sustitución mientras los restantes permanecen de pie cerca de ella, para ser considerados en la misma solicitud. En este caso, las sustituciones deben realizarse en sucesión, una pareja de jugadores tras otra. Si una de ellas es ilegal, será rechazada y sujeta a una sanción por demora, la/s legal/es será/n otorgada/s.

15.11 SOLICITUDES IMPROCEDENTES

15.11.1 Es improcedente solicitar cualquier interrupción regular de juego:

15.11.1.1 durante una jugada o cuando o después, que suene el silbato para el saque.

15.11.1.2 por un miembro del equipo no autorizado.

15.11.1.3 para una segunda sustitución del mismo equipo durante la misma interrupción excepto en el caso de lesión/enfermedad de un jugador en juego.

15.11.1.4 después de haber agotado el número autorizado de tiempos de descanso.

15.11.2 La primera solicitud improcedente de un equipo en el partido que no afecte o que no demore el juego será rechazada, pero debe ser registrada en la hoja del encuentro sin otras consecuencias.

15.11.3 Cualquier otra solicitud improcedente posterior por el mismo equipo en el partido, constituye una demora.

16. DEMORA DE JUEGO

16.1 TIPOS DE DEMORAS

Se considera demora a toda acción impropia de un equipo que difiera la reanudación del juego, incluyendo; entre otras:

16.1.1 Demorar interrupciones regulares de juego.

16.1.2 Prolongar interrupciones, luego de haberse ordenado reanudar el juego,

16.1.3 Solicitar una sustitución ilegal,

16.1.4 Repetir una solicitud improcedente,

16.1.5 Demorar el juego por un miembro del equipo.

16.2 SANCIONES POR DEMORA

16.2.1 “Amonestación por demora” y “castigo por demora” son sanciones para el equipo.

16.2.1.1 Las sanciones por demora tienen vigencia por todo el partido.

16.2.1.2 Todas las sanciones por demora son registradas en la hoja del encuentro.

16.2.2 La primera demora en el partido cometida por el miembro de un equipo es sancionada con “amonestación por demora”.

16.2.3 La segunda y subsiguientes demoras de cualquier tipo cometidas por cualquier miembro del equipo en el mismo partido constituyen una falta y son sancionadas con un “castigo por demora”: un punto y el saque para el adversario.

16.2.4 Las sanciones impuestas antes o entre sets se aplicarán en el set siguiente.

17. INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO

17.1 LESIÓN/ENFERMEDAD

17.1.1 Si ocurre un accidente mientras el balón está en juego, el árbitro debe detener el juego inmediatamente y permitir al auxilio médico ingresar al campo.

17.1.2 La jugada debe repetirse.

17.1.3 Si un jugador lesionado/enfermo no puede ser sustituido legalmente o en forma excepcional, se le otorga al jugador un tiempo de recuperación de cinco minutos, pero solamente una vez en el partido para el mismo jugador. Si el jugador no se recupera, su equipo es declarado incompleto, en caso que no pueda realizar una sustitución regular o excepcional.

17.2 INTERFERENCIA EXTERNA

Si ocurre una interferencia externa durante el juego, éste debe detenerse y la jugada repetirse.

17.3 INTERRUPCIONES PROLONGADAS

17.3.1 Cuando circunstancias imprevistas interrumpen un encuentro, el primer árbitro o el organizador, decidirán las medidas a tomar para restablecer las condiciones normales.

17.3.2 De ocurrir una o varias interrupciones cuya duración no exceda de 4 horas en total:

17.3.2.1 Si el encuentro se reanuda en la misma cancha, el set interrumpido continuará normalmente con el mismo marcador, jugadores (excepto los expulsados o descalificados) y posiciones. Los sets ya jugados mantendrán los resultados.

17.3.2.2 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 las sanciones es mantenido. Los sets ya jugados mantendrán sus resultados.

17.3.3 Si ocurrieran una o más interrupciones que exceden las 4 horas en total, el partido deberá jugarse completamente de nuevo.

18. INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO

18.1 INTERVALOS

Un intervalo es el tiempo entre sets. Todos los intervalos duran 5 minutos. Durante ese período de tiempo, se realiza el cambio de campo y el registro de las formaciones de los equipos en la hoja del encuentro.

18.2 CAMBIOS DE CAMPO

18.2.1 Después de cada set, los equipos cambian de campo, excepto para el set decisivo.

18.2.2 En el set decisivo, cuando el equipo que lidera alcanza los 5 puntos, ambos equipos cambian de campo sin demora, manteniendo los jugadores las mismas posiciones.

Si el cambio de campo no se realiza en el momento que el equipo líder alcanza los 5 puntos, debe efectuarse tan pronto se descubra el error u omisión. El marcador alcanzado en el momento del cambio se mantiene igual.

CAPÍTULO 6: EL JUGADOR LIBERO

19. EL JUGADOR LÍBERO

19.1 DESIGNACIÓN DEL LÍBERO

19.1.1 Cada equipo tiene el derecho de designar de la lista de jugadores en la hoja del encuentro, hasta 2 jugadores especialistas en defensa: líberos. Cuando un equipo registra 2 líberos, debe ser uno de cada género.

19.1.2 Los líberos deben ser registrados en la hoja del encuentro en las líneas especiales reservadas para ello.

Un jugador registrado como líbero para el partido, no puede convertirse posteriormente en jugador regular.

19.1.3 El líbero en la cancha es el líbero actuante. Si hay otro líbero, este es el segundo líbero del equipo.

Podrán estar los dos líberos al mismo tiempo en la cancha, deben ser de diferente género.

19.1.4 Los líberos no podrán atacar en la zona de frente.

19.1.5 Los líberos pueden defender en cualquier parte de su campo de juego, no pudiendo ocupar en forma permanente (enroques) posiciones 2, 3 y 4.

19.2 INDUMENTARIA

El/los jugador/es líbero/s debe/n vestir un uniforme (o chaqueta/pechera para el líbero re designado) con un color dominante diferente a cualquier color del resto del equipo. El uniforme debe contrastar claramente con el del resto del equipo. El uniforme del líbero debe estar numerado como el del resto del equipo. El jugador que es re designado para convertirse en líbero, conserva su número original.

19.3 ACCIONES QUE INVOLUCRAN AL LÍBERO

19.3.1 Las acciones de juego:

19.3.1.1 Se permite al líbero reemplazar a cualquier jugador en posición de zaguero.

19.3.1.2 El líbero varón sólo puede reemplazar a un varón, la líbero mujer sólo puede reemplazar a una mujer; SIN EXCEPCIÓN

19.3.1.3 El/ella está limitado/a a actuar como un jugador/a zaguero/a, no se le permite concretar un lanzamiento de ataque desde la zona de frente.

19.3.1.4 El/ella no puede sacar.

19.3.1.5 El/la líbero puede ser capitán de juego o capitán de cancha.

19.3.2 Reemplazos del líbero

19.3.2.1 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).

19.3.2.2 El jugador regular reemplazado puede reemplazar y ser reemplazado por el líbero de su mismo género

19.3.2.3 Al comienzo de cada set, el líbero no puede entrar al campo de juego hasta que el segundo árbitro haya chequeado la formación inicial y autorizada el reemplazo del líbero con un jugador titular.

19.3.2.4 Los otros reemplazos de líbero deben efectuarse solamente mientras el balón está fuera de juego y antes del toque del silbato para el saque y luego de una jugada completada.

19.3.2.5 Un reemplazo hecho después del toque del silbato para el saque pero antes del lanzamiento de saque, no debe ser rechazado; no obstante, al final de la jugada completada, el capitán en juego debe ser informado que ese no es un procedimiento permitido y que su repetición estará sujeta a sanciones por demora.

19.3.2.6 Subsecuentes resultado tardíos resultarán en que el juego sea interrumpido inmediatamente y la imposición de una sanción por demora. El equipo que haga el próximo saque será determinado por el nivel de la sanción por demora.

19.3.2.7 El líbero y el jugador reemplazado sólo pueden entrar y salir del campo por la zona de reemplazo del líbero.

19.3.2.8 Un reemplazo ilegal del líbero puede incluir:

- Una jugada no completada entre reemplazos del líbero.
- Que el líbero no sea reemplazado por el jugador regular de campo a quien reemplazó.
- Que el líbero que ingresa reemplace a un jugador que no es de su mismo género.

Un reemplazo ilegal del líbero debe ser considerado en el mismo modo que una sustitución ilegal:

- Si el reemplazo ilegal del líbero se descubre antes del comienzo de la siguiente jugada, debe ser corregido por los árbitros y el equipo es sancionado por demora.
- Si el reemplazo ilegal del líbero se descubre después del lanzamiento de saque, las consecuencias son las mismas que para una sustitución ilegal.

19.4 REDESIGNACIÓN DE UN NUEVO LÍBERO

Esto puede suceder cuando:

19.4.1 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.

El/la jugador/a que es re designado como líbero, pierde la posibilidad de ser jugador regular por el resto del partido.

19.4.2 El equipo que no registra libero en el partido no podrá realizar una re designación del libero.

19.4.3 Equipo que ha registrado un (1) solo líbero.

Si este libero queda o es declarado impedido de jugar, el entrenador o capitán de juego o de cancha (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. El líbero re-designado debe ser del mismo género.

19.4.3.1 Si el líbero actuante queda impedido de jugar, él/ella puede ser reemplazado por el jugador regular reemplazado o con el ingreso inmediato y directo al campo de un líbero re-designado.

Si el líbero no está en el campo en el momento en que es declarado impedido de jugar, él/ella también puede estar sujeto a una re-designación. El líbero declarado impedido de jugar, no puede jugar por el resto del partido.

19.4.3.2 El entrenador, o el capitán en juego si el entrenador no está presente, contacta al segundo árbitro para informarle sobre la re-designación.

19.4.3.3 Si un líbero re-designado es declarado o queda impedido de jugar; se permiten futuras re-designaciones.

19.4.3.4 Si el entrenador solicita que el capitán del equipo sea re-designado como nuevo líbero, esto será permitido, conservando todos los privilegios de su liderazgo.

19.4.3.5 En el caso de re-designación de un líbero, el número del jugador re-designado como líbero debe ser registrado en la hoja del encuentro en el sector de observaciones.

19.4.4 Equipo con dos (2) líberos

19.4.4.1 Cuando un equipo tiene registrado en la hoja de anotación 2 líberos, pero uno queda impedido de jugar, el equipo tiene el derecho de re-designar 1 líbero que sea del mismo género que el que quedó impedido de jugar.

19.4.4.2 Se permiten nuevas re-designaciones, pero siempre y cuando el líbero re-designado y el líbero impedido de jugar sean del mismo género.

CAPÍTULO 7: CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

20. REQUERIMIENTOS DE CONDUCTA

20.1 CONDUCTA DEPORTIVA

20.1.1 Los participantes deben conocer las “Reglas Oficiales del Newcom” y cumplir con ellas.

20.1.2 Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con conducta deportiva, sin discutirlos. En caso de duda, pueden pedir una aclaración únicamente a través del capitán en juego.

20.1.3 Los participantes deben evitar acciones o actitudes dirigidas a influenciar las decisiones de los árbitros o en cubrir faltas cometidas por su equipo.

20.2 JUEGO LIMPIO

20.2.1 Los participantes deben comportarse respetuosa y cortésmente, a tenor con el espíritu de juego limpio no sólo con los árbitros, sino también con los demás oficiales, los adversarios, compañeros de equipo y espectadores.

20.2.2 Se permite la comunicación entre los miembros del equipo durante el juego.

21. CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES

21.1 CONDUCTA INCORRECTA MENOR

Las conductas incorrectas menores no están sujetas a sanciones. Es deber del primer árbitro, prevenir a los equipos de la aproximación al nivel de sanciones individuales.

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.

21.2 CONDUCTA INCORRECTA QUE CONDUCE A SANCIONES

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

21.2.1 Conducta Grosera: acción contraria a las buenas costumbres o principios Morales.

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

21.2.3 Agresión: ataque físico o conducta agresiva o amenazante.

21.3 ESCALA DE SANCIONES

De acuerdo al juicio del primer 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:

21.3.1 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.

21.3.2 Expulsión

21.3.2.1 Un miembro del equipo que es sancionado con expulsión no podrá jugar durante el resto del set; debe ser sustituido legal e inmediatamente si está en el campo de juego y debe abandonar el área de control de la competencia por el set, sin otras consecuencias.

Un/a entrenador/a expulsado/a pierde su derecho a intervenir por el resto del set y debe abandonar el área de control de la competencia por el set, sin otras consecuencias.

21.3.2.2 La primera conducta injuriosa cometida por un miembro del equipo se sanciona con expulsión, sin otras consecuencias.

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

21.3.3 Descalificación

21.3.3.1 Un miembro del equipo que es sancionado con descalificación debe ser sustituido legal 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.

21.3.3.2 El primer ataque físico o intento o amenaza de agresión se sanciona con descalificación, sin otras consecuencias.

21.3.3.3 La segunda conducta injuriosa en el mismo partido por un mismo miembro o cualquier integrante del equipo se sanciona con descalificación sin otras consecuencias.

21.3.3.4 La tercera conducta grosera en el mismo partido por un mismo miembro o cualquier otro integrante del equipo se sanciona con descalificación, sino tras consecuencias.

21.3.3.5 Cuando se descalifica a un miembro del equipo se deberá una vez terminado el partido, hacer un informe de descalificación, escribiendo palabras textuales o por cumplir la escala de sanciones.

21.3.3.6 El/los descalificados tendrán una sanción automática (el partido siguiente no lo podrá jugar), hasta el que el Tribunal de Disciplina se expida la sanción correspondiente.

21.3.3.7 Cuando se descubre a un jugador/a con sustancias prohibidas en las manos y/o calzado se descalificara en forma automática por el resto del torneo.

21.4 APLICACIÓN DE SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA

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

21.4.2 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).

21.4.3 Una expulsión o descalificación debida a una conducta injuriosa o agresión no requiere de una sanción previa.

21.5 FALTAS DE CONDUCTA ANTES Y ENTRE SETS

Cualquier falta de conducta que haya ocurrido antes o entre sets se sanciona de acuerdo a la escala de sanciones y las mismas se aplican en el set siguiente

21.6 RESUMEN DE FALTAS DE CONDUCTA Y USO DE TARJETAS

Amonestación: no es sanción – Paso 1 advertencia verbal Paso 2 se muestra tarjeta amarilla.

Castigo: es sanción – se muestra tarjeta roja

Expulsión: es sanción – se muestran tarjetas roja y amarilla juntas.

Descalificación: es sanción – se muestran tarjetas roja y amarilla separadas.