

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 POSESIÓN DEL BALÓN	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.	INVASIÓN 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

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.

PARTE 2

SECCIÓN II – EL JUEGO

LOS ARBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y SEÑAS MANUALES OFICIALES

CAPÍTULO 8: LOS ARBITROS

22. CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

22.1 COMPOSICION

El cuerpo arbitral para un partido se compone de los siguientes oficiales:

- El primer árbitro,
- El segundo árbitro,
- El anotador,
- Cuatro o dos jueces de línea. Su ubicación se muestra en el diagrama
- En algunas competencias también se puede contar con una encargada de llevar el tablero, manual o electrónico.

22.2 PROCEDIMIENTOS

22.2.1 Sólo el primer (1er) y segundo (2do) árbitro pueden hacer sonar un silbato durante el partido:

22.2.1.1 el primer árbitro hace la señal para autorizar el saque que inicia la jugada;

22.2.1.2 el primer o segundo árbitro señalan el fin de una jugada, a condición que estén seguros que una falta fue cometida y conocen su naturaleza;

22.2.2 pueden pitar durante una interrupción de juego para indicar que autorizan o rechazan alguna petición de los equipos.

22.2.3 Inmediatamente después que los árbitros pitán señalando que una jugada ha sido completada, deben indicar con las señales manuales oficiales:

22.2.3.1 si la falta es pitada por el primer árbitro, indicará en el siguiente orden:

- a) el equipo que saca,
- b) la naturaleza de la falta,
- c) el/los jugador/es en falta, si es necesario.

22.2.3.2 Si la falta es pitada por el segundo árbitro, indicará:

- a) la naturaleza de la falta,
- b) el jugador en falta, si es necesario,

c) el equipo que saca, siguiendo la señal manual del primer árbitro.

En este caso, el primer árbitro no indica ni la naturaleza de la falta ni el jugador en falta, sino sólo el equipo que saca.

22.2.3.3 En el caso de una falta de lanzamiento de ataque cometida por un jugador zaguero, o el líbero, ambos árbitros señalarán de acuerdo al orden correspondiente a cada árbitro.

23. PRIMER ÁRBITRO

23.1 UBICACIÓN

El primer árbitro desempeña sus funciones de pie en una plataforma de árbitro colocada en uno de los extremos de la red en el lado opuesto al del anotador.

23.2 AUTORIDAD (FACULTADES)

23.2.1 El primer árbitro dirige el encuentro de principio a fin. Tiene autoridad sobre todos los miembros del cuerpo arbitral y miembros de los equipos.

Durante todo el partido sus decisiones son finales. Tiene autoridad para revocar las decisiones de los demás miembros del cuerpo arbitral si estima que son equivocadas.

Puede incluso sustituir a un miembro del cuerpo arbitral si considera que no está desempeñando correctamente sus funciones

23.2.2 Tiene facultad para decidir toda cuestión sobre el juego, inclusive aquellas no previstas en las reglas.

23.2.3 No debe permitir ninguna discusión respecto a sus decisiones.

No obstante, a solicitud del capitán en juego, el primer árbitro ofrecerá una explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas en que haya basado su decisión.

Si el capitán en juego está en desacuerdo con la explicación y opta por reclamar contra tal decisión, debe reservarse el derecho a registrar un relamo oficial al finalizar el partido. El primer árbitro debe autorizar este derecho del capitán en juego.

23.3 RESPONSABILIDADES

23.3.1 Antes del comienzo del partido, el primer (1er) árbitro:

23.3.1.1 inspecciona las condiciones del área de juego, los balones y otros útiles de juego.

23.3.1.2 realiza el sorteo con los capitanes de los equipos.

23.3.1.3 controla el calentamiento de los equipos.

23.3.2 Durante el encuentro está autorizado a:

23.3.2.1 efectuar advertencias a los equipos.

23.3.2.2 sancionar faltas de conducta y demoras.

23.3.2.3 Decidir sobre:

- a) Las faltas del sacador y de posición del equipo sacador, incluyendo la pantalla,
- b) Las faltas en el toque del balón.
- c) Las faltas por encima de la red.
- d) Las faltas en los toques/lanzamientos/golpes de ataque:
 - del líbero, de los jugadores zagueros y jugadores delanteros.
 - de lanzamiento a una mano efectuada por un jugador delantero y zaguero estando en la zona de frente.
- e) Las faltas en el lanzamiento de ataque cuando las manos superen el borde superior de la red.
- f) El bloqueo o intento de bloqueo por parte de cualquier jugador.
- g) El balón que cruza la red total o parcialmente por fuera del espacio de paso hacia el campo adversario o toca la antena sobre su lado del campo de juego.
- h) El balón de saque o el tercer toque/pase/lanzamiento que pasa por encima o por fuera de la antena sobre su lado del campo.
- i) las faltas que se producen con el balón atrapado:
 - caminar más de dos pasos;
 - exceder el tiempo de posesión de cuatro segundos
- j) que el sacador no pise la línea de saque,
- k) controla los 8 segundos del saque,
- l) balón dentro,
- m) balón fuera,
- n) roces.

24. SEGUNDO ÁRBITRO

24.1 UBICACIÓN

El segundo (2°) árbitro cumple sus funciones de pie fuera de la cancha, cerca del poste, del lado opuesto y de frente al primer árbitro

24.2 AUTORIDAD (FACULTADES)

24.2.1 El segundo árbitro es el asistente del primer árbitro, pero también posee su propio ámbito de jurisdicción.

Si el primer árbitro no puede continuar con su trabajo, el segundo árbitro puede reemplazarlo.

24.2.2 Puede, sin tocar el silbato, señalar también faltas que no sean de su rango de jurisdicción, pero no deben insistir con ellas al primer árbitro.

24.2.3 Controla el trabajo del/los anotador/es.

24.2.4 Controla a los miembros de los equipos en sus bancas y reporta sus faltas de conducta al primer árbitro.

24.2.5 Controla los jugadores en las áreas de calentamiento.

24.2.6 Autoriza las interrupciones regulares de juego, controla su duración y rechaza las solicitudes improcedentes.

24.2.7 Controla el número de tiempos de descanso y las sustituciones que se realizan.

24.2.8 En caso de lesión de un jugador, autoriza una sustitución excepcional y otorga los cinco minutos de tiempo de recuperación.

24.2.9 Verifica las condiciones del piso, principalmente en la zona de frente. También controla durante el partido que los balones conserven las condiciones reglamentarias requeridas.

24.2.10 Supervisa a los miembros del equipo en las áreas de castigo, y reporta al primer árbitro sus faltas de conducta.

24.3 RESPONSABILIDADES

24.3.1 Al comienzo de cada set, en los cambios de campo durante el set decisivo y cada vez que sea necesario, el segundo árbitro verifica que las posiciones de los jugadores en la cancha coincidan con la ficha de posiciones inicial.

24.3.2 Durante el partido, el segundo árbitro decide, pita y señala:

- 24.3.2.1 la invasión dentro del campo adversario.
- 24.3.2.2 las faltas de posición del equipo receptor,
- 24.3.2.3 las faltas de toque de red del jugador, principalmente del lado del equipo que defiende y el contacto con la antena de su lado del campo,
- 24.3.2.4 el contacto del balón con un objeto externo,
- 24.3.2.5 el contacto del balón con el suelo, techo y faltas del zaguero cuando el primer árbitro no está en posición de ver tal contacto.
- 24.3.2.6 el balón que cruza la red total o parcialmente por fuera del espacio de paso hacia el campo contrario o toca la antena de su lado del campo,
- 24.3.2.7 el balón de saque o el tercer golpe/lanzamiento que pasa por encima o por fuera de la antena sobre su lado del campo,
- 24.3.2.8 el salto del atacante masculino
- 24.3.2.9 falta de toque/lanzamiento del ataque del líbero y jugadores zagueros.
- 24.3.2.10 al final del partido, controla y firma la hoja del encuentro.

25. ANOTADOR

25.1 UBICACIÓN

El anotador desempeña sus funciones sentado ante la mesa del anotador, en el lado opuesto y de frente al primer árbitro.

25.2 RESPONSABILIDADES

Completa la hoja del encuentro de acuerdo con las reglas, cooperando con el segundo árbitro.

25.2.1 Antes del comienzo del partido y del set, el anotador:

25.2.1.1 registra los datos del partido y de los equipos, incluyendo los nombres y los números de camisetas de acuerdo al procedimiento vigente, y obtiene las firmas de los entrenadores y después del sorteo firman los capitanes.

25.2.1.2 registra la formación inicial de cada equipo de acuerdo con las fichas de posición inicial.

Si no recibe a tiempo las fichas de posición inicial, debe inmediatamente notificar este hecho al segundo árbitro.

25.2.2 Durante el partido, el anotador:

25.2.2.1 Registra los puntos marcados.

25.2.2.2 controla el orden de saque de cada equipo e indica cualquier error a los árbitros inmediatamente después del lanzamiento de saque.

25.2.2.3 está autorizado a reconocer y anunciar las solicitudes de sustitución de jugadores mediante el uso de un elemento sonoro, siempre y cuando no se encuentre el segundo árbitro, controlando su número y registrando las sustituciones y los tiempos de descanso e informar el segundo árbitro.

25.2.2.4 notifica a los árbitros si una solicitud de interrupción regular de juego es improcedente.

25.2.2.5 anuncia a los árbitros la finalización de los sets y el alcance del quinto punto en el set decisivo.

25.2.2.6 registra las amonestaciones por faltas de conducta, las sanciones y solicitudes improcedentes.

25.2.2.7 registra todo otro hecho, bajo instrucción del segundo árbitro, por ejemplo: sustituciones excepcionales, tiempo para recuperación, interrupciones prolongadas, interferencias externas, re designación, etc.

25.2.3 Al final del partido, el anotador: registra el resultado final, antes de la firma de los capitanes.

25.2.3.1 en el caso de un reclamo, con la autorización previa del primer árbitro, se le debe entregar una hoja en blanco donde el capitán del equipo, escribirá su declaración de los hechos reclamados,

25.2.3.2 después de firmar él mismo la hoja del encuentro, obtiene las firmas de los capitanes de los equipos y las de los árbitros.

26. TABLERISTA

26.1 UBICACIÓN

El tablerista desarrolla sus funciones sentado al lado del anotador en la mesa de anotación.

26.2 RESPONSABILIDADES

Debe anotar los puntos del partido en el tablero manual o electrónico.
Si el anotador no puede continuar su trabajo, el anotador asistente lo sustituye.

27. JUECES DE LÍNEA

27.1 UBICACIÓN

Si intervienen solamente 2 jueces de línea, se ubican en las esquinas del campo de juego, del lado más cercano de la mano derecha de cada árbitro, diagonalmente a 1 o 2m de la esquina.

Cada uno de ellos controla la línea final y la línea lateral de su sector.

Cuando la reglamentación de la competencia lo requiera, se utilizarán cuatro jueces de línea.

Se paran en zona libre, a una distancia de 1 a 2 metros de cada esquina del campo, sobre la prolongación imaginaria de la línea que está bajo su control.

27.2 RESPONSABILIDADES

27.2.1 Los jueces de línea llevan a cabo sus funciones utilizando banderas -de 40 cm x40cm- para señalar:

27.2.1.1 Balón “dentro” o “fuera” por el equipo receptor del balón.

27.2.1.2 Los toques del balón “fuera” por el equipo receptor del balón,

27.2.1.3 El balón que toca la antena, el balón de saque y el tercer toque del equipo que cruza la red por fuera del espacio de paso, etc.,

27.2.1.4 Si algún jugador (excepto el sacador) está pisando fuera de su campo de juego en el momento del lanzamiento de saque,

27.2.1.5 Las faltas de pie del sacador,

27.2.1.6 El balón que cruza la red por fuera del espacio de paso hacia el interior del campo adversario o toca la antena de su lado del campo.

27.2.2 Cuando el primer árbitro lo solicite, el juez de línea debe repetir su señal.

28. SEÑALES OFICIALES

28.1 SEÑALES MANUALES DE LOS ÁRBITROS

Los árbitros deben indicar, mediante las señas manuales oficiales, la razón de haber sonado el silbato (la naturaleza de la falta pitada o el propósito de la interrupción autorizada). La seña debe ser mantenida por un momento y si es realizada con una mano, debe ser la correspondiente al lado del equipo que cometió la falta o efectuó la solicitud.

28.2 SEÑALES CON BANDERA DE LOS JUECES DE LÍNEA

Los jueces de línea deben indicar, con la seña oficial de bandera, la naturaleza de la falta marcada, y mantenerla por un momento.

PARTE 2

SECCIÓN III - DIAGRAMAS

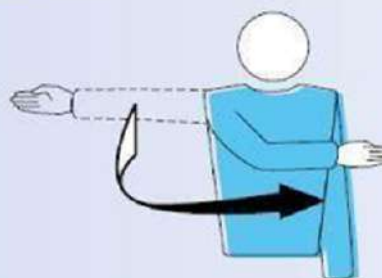
SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ARBITROS

1 AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE

Regla relevante: 12.3, 22.2.1.1

Mover la mano para indicar la dirección del saque

P



2 EQUIPO QUE SACA

Reglas Relevantes: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Extender el brazo hacia el lado del equipo que sacará

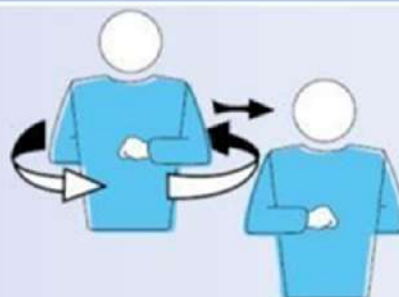
F S



3 CAMBIO DE CAMPO

Regla Relevante: 18.2

Levantar los antebrazos sobre el pecho y espalda y girarlos alrededor del cuerpo

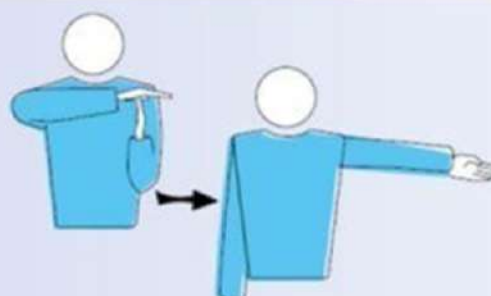


F

4 TIEMPO DE DESCANSO

Regla Relevante: 15.4.1

Colocar la palma de una mano sobre los dedos de la otra, mantener verticalmente (formando una T) e indicar el equipo solicitante



F S

5 CAMINA CON EL BALÓN ATRAPADO

Regla relevante: 9.4, 9.5, 15.5.1, 15.5.2, 15.8, 23.3.2.3j

Movimiento circular de los antebrazos uno alrededor del otro



P

6a AMONESTACIÓN POR CONDUCTA INCORRECTA

Regla relevante: 21.1, 21.6

Mostrar una tarjeta amarilla para amonestar



6b CASTIGO POR CONDUCTA INCORRECTA

Regla relevante: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar una tarjeta roja para el castigo

P



7 EXPULSIÓN

Reglas relevantes: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar ambas tarjetas juntas para la expulsión

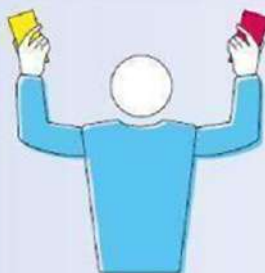
P



8 DESCALIFICACIÓN

Reglas relevantes: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar ambas tarjetas separadas para la descalificación



CREADA EL 5 DE NOVIEMBRE DEL 2022

9 FIN DE SET (O PARTIDO)

Reglas relevantes: 6.2, 6.3

Cruzar los antebrazos sobre el pecho, con las manos abiertas



10 SAQUE MAL EFECTUADO (SAQUE GANCHO)

Regla relevante: 12.4.1

Levantar el brazo extendido, con la palma de la mano hacia arriba



11 DEMORA EN EL SAQUE

Regla relevante: 12.4.4

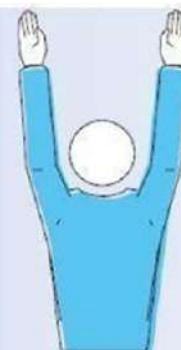
Levantar ocho dedos, abiertos y desplegados



12 FALTA DE BLOQUEO O PANTALLA

Reglas relevantes: 12.5, 12.6.2.3, 14.2, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

Levantar ambos brazos verticalmente, con las palmas hacia delante



13 FALTA DE POSICIÓN O DE ROTACIÓN

Reglas relevantes: 7.3.2, 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Hacer un movimiento circular con el dedo índice



14 BALÓN "DENTRO"

Regla relevante: 8.3

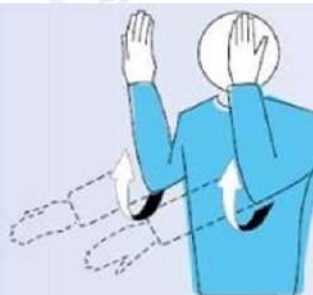
Apuntar el brazo y los dedos hacia el piso



15 BALÓN "FUERA"

Reglas relevantes: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7

Levante los antebrazos verticalmente, las manos abiertas, las palmas hacia el cuerpo.



16 DESPEGA AMBOS PIES DEL PISO DURANTE EL LANZAMIENTO DE ATAQUE (HOMBRE)

Reglas relevantes: 13.3.8, 23.3.2.3d

Levantar lentamente el antebrazo, con la palma hacia arriba



17 DOBLE GOLPE

Reglas relevantes: 9.3.4, 23.3.2.3b

Levantar dos dedos abiertos y desplegados



18 CUATRO TOQUES/PASES

Reglas relevantes: 9.3.1, 23.3.2.3b

Levantar cuatro dedos abiertos y desplegados

P

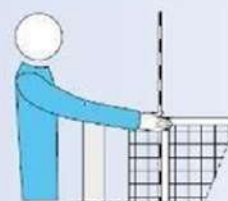


19 TOQUE DE RED POR UN JUGADOR – BALÓN DE SAQUE QUE TOCA LA RED ENTRE LAS ANTENAS Y NO PASA EL PLANO VERTICAL DE LA RED

Reglas relevantes: 11.4.4, 12.6.2.1

Indicar el lado correspondiente de la red con la mano

P S

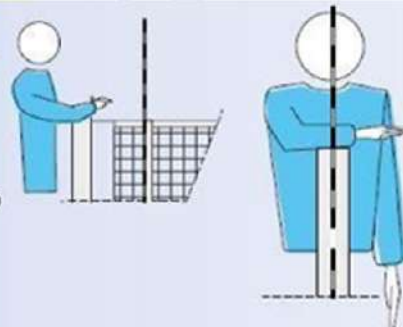


20 LANZAMIENTO DE ATAQUE DESPRENDIÉNDOSE DEL BALÓN CUANDO ESTE ESTÁ COMPLETAMENTE POR ENCIMA DEL BORDE SUPERIOR DE LA RED

Reglas relevantes: 13.3.6, 23.3.2.3e

Colocar una mano sobre la red, con la palma hacia abajo

P



21 FALTA DE GOLPE DE ATAQUE

Reglas relevantes: 13.3.2, 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 13.3.7, 23.3.2.3d

Hacer un movimiento hacia abajo con el antebrazo y la palma abierta

P S

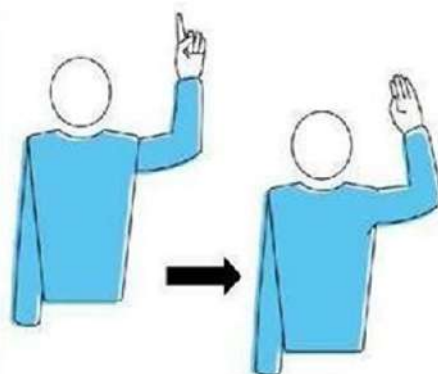


22 LANZAMIENTO A UNA MANO ESTANDO EN CONTACTO CON LA ZONA DE FRENTE (JUGADOR DELANTERO)

Regla relevante: 13.3.4, 23.3.2.3d

Eleva una mano con el dedo índice extendido, a continuación muestra la palma abierta de la misma mano

P



23 DEMORA CON POSESIÓN DEL BALÓN

Regla relevante: 9.5.1, 23.3.2.3j

Mostrar el dorso de una mano con cuatro dedos extendidos, con la muñeca de dicha mano apoyada sobre el antebrazo colocado en forma horizontal

P



24 PENETRACIÓN DENTRO DEL ESPACIO ADVERSARIO; BALÓN QUE CRUZA EL ESPACIO INFERIOR; O EL SACADOR TOCA EL CAMPO DE JUEGO; O EL JUGADOR PISA FUERA DE SU ZONA DE SAQUE EN EL MOMENTO DEL GOLPE DE SAQUE

Reglas relevantes: 8.4.5, 11.3.3, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1

Indicar la línea central o la línea respectiva

P

S



25 DOBLE FALTA Y REPETICIÓN DE LA JUGADA

Reglas relevantes: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Levantar ambos pulgares verticalmente

P



26 BALÓN TOCADO

Reglas relevantes: 23.3.2.3b, 24.2.2

Cepillar con la palma de una mano los dedos de la otra, mantener verticalmente



27 AMONESTACIÓN POR DEMORA/ CASTIGO POR DEMORA

Reglas relevantes: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Cubrir la muñeca con la tarjeta amarilla (amonestación) y con la tarjeta roja (castigo)



28 GOLPE PROHIBIDO

Tomar la muñeca de la mano que permanece con los dedos extendidos y el dorso hacia el campo de juego.

Reglas relevantes: 9.2.3, 13.2



CREADA EL 5 DE NOVIEMBRE DEL 2022

SEÑALES OFICIALES DE BANDERA DE LOS JUECES DE LINEA

1 BALON "DENTRO"

Regla Relevante: 8.3, 27.2.1.1

Apuntar la bandera hacia abajo

L



2 BALON "FUERA"

Reglas Relevantes: 8.4.1, 27.2.1.1

Levantar la bandera verticalmente

L



3 BALON TOCADO

Regla Relevante: 27.2.1.2

Levantar la bandera y tocar la punta con la palma de la mano libre

L



4 FALTAS DE ESPACO DE PASO, BALON QUE TOCA UN OBJETO EXTERNO, O FALTA DE PIE POR CUALQUIER JUGADOR DURANTE EL SAQUE

Reglas Relevantes: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 27.2.1.4, 27.2.1.6, 27.2.1.7

Agitar la bandera sobre la cabeza e indicar la antena o la línea respectiva

L



5 JUICIO IMPOSIBLE

Levantar y cruzar ambos brazos y manos frente al pecho

L



DIAGRAMA 1: AREA DE JUEGO

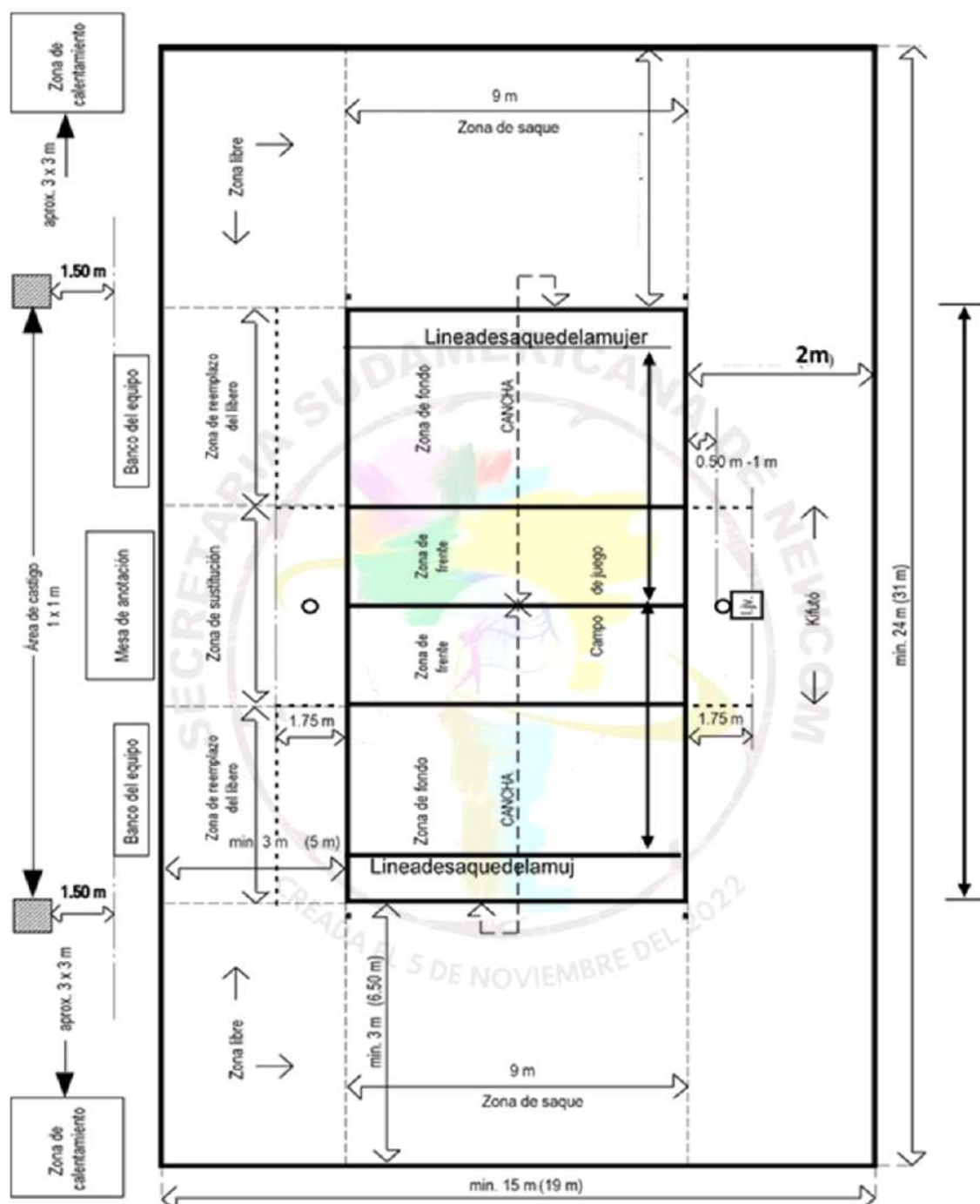
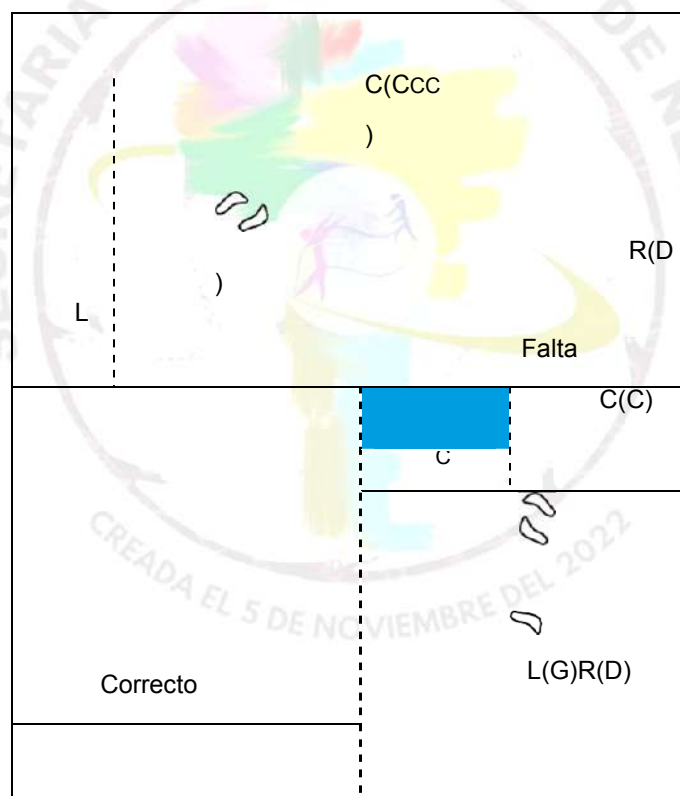
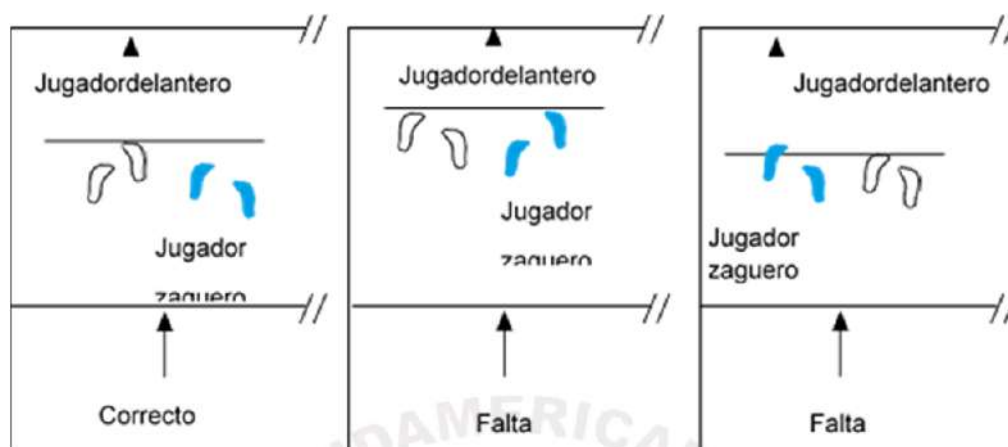


DIAGRAMA 2: FALTA DE POSICION



 L(G) 	C(C)c R Cor rec	(D)  to
R(D) L(G) 	 C(C) Fa lta	 

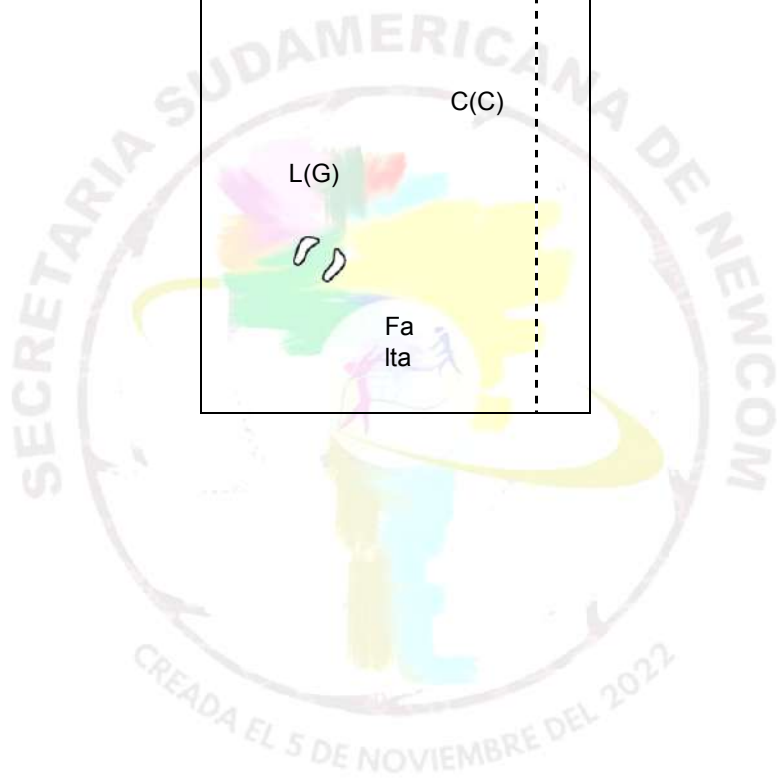
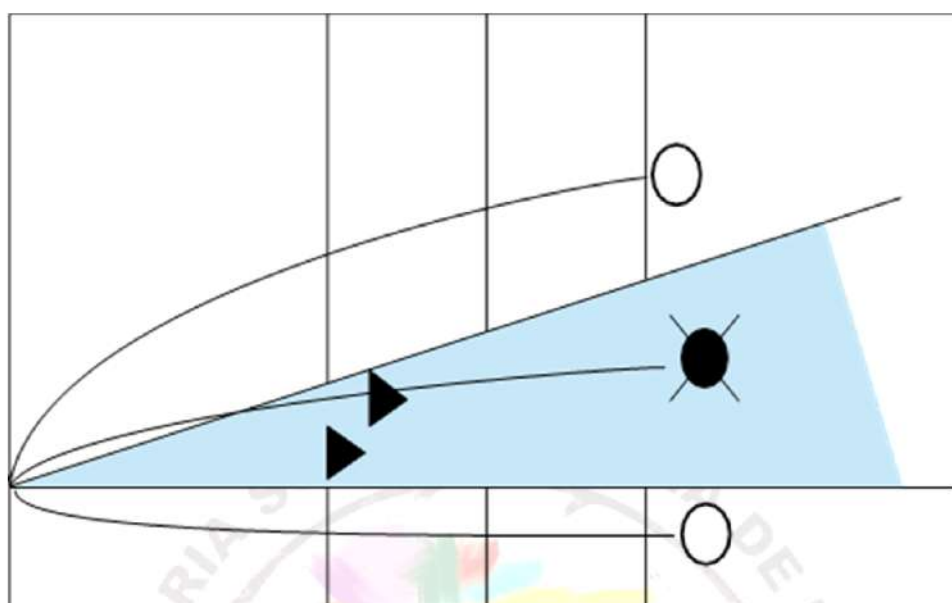


DIAGRAMA 3: PANTALLA



 =Correcto  =Falta

DIAGRAMA 4: ATAQUE DE ZAGUERO

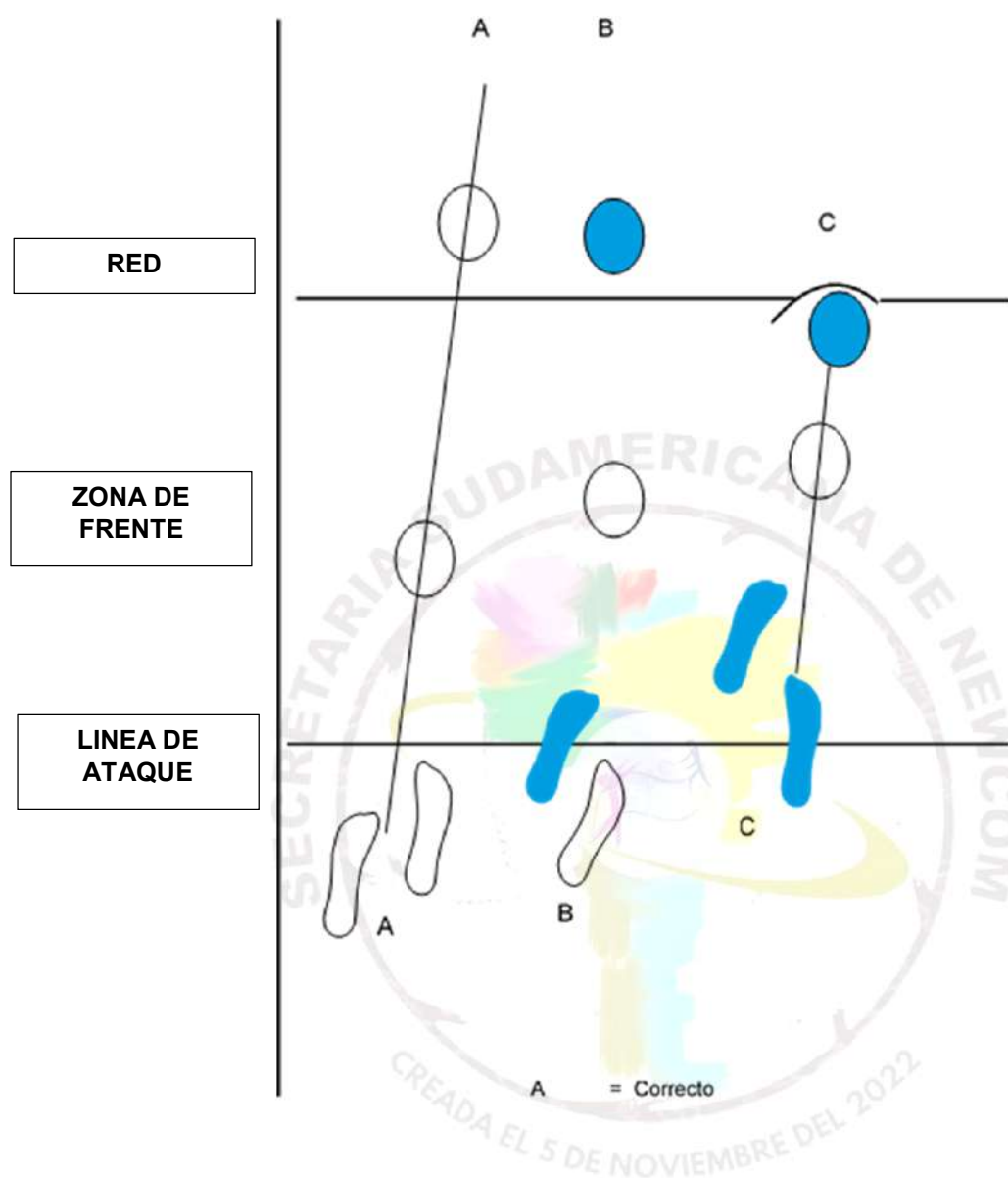


DIAGRAMA 5: ESCALA DE SANCIONES

9a: CONDUCTA INCORRECTA AMONESTACIONES Y SANCIONES

CATEGORÍAS	OCURRENCIA	IMPUTADO	SANCIÓN	TARJETAS	CONSECUENCIA
CONDUCTA INCORRECTA MENOR	Paso 1	Cualquier miembro	Not considered as sanction	Ninguna	Prevención solamente
	Paso 2			Amarilla	
	Reiteración en cualquier momento		Castigo	igual que abajo	igual que abajo
CONDUCTA GROSERA	Primera	Cualquier miembro	Castigo	Roja	Un punto y el saque para el adversario
	Segunda	Mismo miembro	Expulsión	Roja + Amarilla juntas	El jugador debe dejar el área de juego y permanecer en el área de castigo por el resto del set
	Tercera	Mismo miembro	Descalificación	Roja + Amarilla separadas	El jugador debe dejar el área de Control de la Competencia por el resto del partido
CONDUCTA INJURIOSA (OFENSIVA)	Primera	Cualquier miembro	Expulsión	Roja + Amarilla juntas	El jugador debe dejar el área de juego y permanecer en el área de castigo por el resto del set
	Segunda	Mismo miembro	Descalificación	Roja + Amarilla separadas	El jugador debe dejar el área de Control de la Competencia por el resto del partido
AGRESIÓN	Primera	Cualquier miembro	Descalificación	Roja + Amarilla separadas	El jugador debe dejar el área de Control de la Competencia por el resto del partido

DIAGRAMA 6: LANZAMIENTO DE ATAQUE

Al momento de desprenderse el jugador del balón, las manos deben estar por debajo del borde superior de la red (inclusive los dedos), indefectiblemente el balón debe hacer una parábola en orden ascendente en su trayectoria para llegar a la cima de su recorrido y comenzar desde allí su proceso de caída.

