

Official BEACH VOLLEYBALL Rules Règles Officielles du VOLLEYBALL DE PLAGE Reglas Oficiales del VOLEIBOL DE PLAYA

2009-2012



FIVB
OFFICIAL SUPPLIER



MIKASA
VLS200
FIVB Official Game Ball

MIKASA SPORTS, USA
www.MikasaSports.com

MIKASA CORPORATION, Japan
www.MikasaSports.co.jp

MIKASA SPORT AG, Switzerland
www.MikasaSports.eu

Official BEACH VOLLEYBALL Rules

Official Rules

Règles Officielles du VOLLEYBALL DE PLAGE

Règles Officielles

Reglas Oficiales del VOLEIBOL DE PLAYA

Reglas Oficiales



www.fivb.org

Diagrams/Diagrammes/Diagramas



NOTE: text in *bold italic* indicates rules applying to the FIVB World Competitions.

NOTE: le texte en *gras italique* indique une règle s'appliquant aux Compétitions Mondiales de la FIVB.

NOTA: el texto en letras *negrita-cursiva*, indican una regla que se aplica en las Competiciones Mundiales de la FIVB.

Reglas Oficiales del VOLEIBOL DE PLAYA



FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE VOLLEYBALL

La traducción en Árabe, Ruso y Alemán de las Reglas Oficiales del Voleibol de Playa, esta a su disposición en la página FIVB de Internet a

www.fivb.org

En cualquier caso prevalece la versión en Inglés.

© Fédération Internationale de Volleyball
Enero 2009

La FIVB agradece a todas aquellas personas que han colaborado en la revisión de estas Reglas.



13.3	TOQUES CON APOYO EXTERNO	70
13.4	CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE	70
13.5	FALTAS EN EL JUEGO DEL BALÓN	70
14	BALON EN LA RED	71
14.1	PASO DEL BALÓN POR ENCIMA DE LA RED	71
14.2	BALÓN QUE TOCA LA RED	71
14.3	BALÓN EN LA RED	71
15	JUGADOR EN LA RED	71
15.1	REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED	71
15.2	PENETRACIÓN EN EL ESPACIO, CANCHA Y/O ZONA LIBRE CONTRARIOS	71
15.3	CONTACTO CON LA RED	72
15.4	FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED	72
16	SAQUE	72
16.1	DEFINICIÓN	72
16.2	PRIMER SAQUE EN UN SET	72
16.3	ORDEN DE SAQUE	72
16.4	AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE	72
16.5	EJECUCIÓN DEL SAQUE	72
16.6	PANTALLA	73
16.7	FALTAS EN EL SAQUE	73
16.8	FALTAS EN EL SAQUE DESPUES DE GOLPEAR EL BALÓN	73
17	GOLPE DE ATAQUE	73
17.1	DEFINICIÓN	73
17.2	FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE	73
18	BLOQUEO	74
18.1	DEFINICIÓN	74
18.2	GOLPES DEL BLOQUEO	74
18.3	BLOQUEO EN EL ESPACIO ADVERSARIO	74
18.4	TOQUE DEL BLOQUEO	74
18.5	FALTAS EN EL BLOQUEO	74

CAPITULO VI: TIEMPO PARA DESCANSO Y DEMORAS DE JUEGO 75

19 TIEMPOS PARA DESCANSO 75

19.1	DEFINICIÓN	75
19.2	NUMERO DE TIEMPOS DE DESCANSO	75
19.3	SOLICITUD PARA TIEMPO DE DESCANSO	75
19.4	SOLICITUDES INPROCEDENTES	75

20 DEMORAS DE JUEGO 75

20.1	TIPOS DE DEMORA	75
20.2	SANCIONES POR DEMORA	75

21 INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO 76

21.1	LESIONES	76
21.2	INTERFERENCIA EXTERNA	76
21.3	INTERRUPCIONES PROLONGADAS	76

22 CAMBIOS DE CAMPO E INTERVALOS 76

22.1	CAMBIOS DE CAMPO	76
22.2	INTERVALOS	76

CAPITULO VII: FALTAS DE CONDUCTA 77

23 CONDUCTA INCORRECTA 77

23.1	CATEGORÍAS	77
23.2	SANCIONES	77
23.3	ESCALA DE SANCIONES (Diagrama 7)	77
23.4	CONDUCTA INCORRECTA ANTES Y ENTRE LOS SETS	77



CAPITULO VIII: CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS 78

24 CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS 78

24.1 COMPOSICIÓN 78

24.2 PROCEDIMIENTOS 78

25 PRIMER ÁRBITRO 78

25.1 LOCALIZACIÓN 78

25.2 COMPETENCIAS 78

25.3 RESPONSABILIDADES 79

26 SEGUNDO ÁRBITRO 79

26.1 LOCALIZACIÓN 79

26.2 COMPETENCIAS 79

26.3 RESPONSABILIDADES 80

27 ANOTADOR 80

27.1 LOCALIZACIÓN 80

27.2 RESPONSABILIDADES 80

28 JUECES DE LÍNEA 80

28.1 LOCALIZACIÓN 80

28.2 RESPONSABILIDADES 81

29 SEÑALES OFICIALES 81

29.1 SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS (Diagrama 8) 81

29.2 SEÑALES OFICIALES DE LOS JUECES DE LÍNEA (Diagrama 9) 81

INDEXOS 82

DIAGRAMS

1 Area de juego 86

2 Diseño de la red 87

3 Balón que cruza el plano vertical de la red 88

4 Pantalla 89

5 Bloqueo consumado 89

6 Ubicación del cuerpo arbitral y sus asistentes 90

7 Escalas de sanciones por conducta incorrecta 91

8 Señales oficiales de los árbitros 92-96

9 Señales oficiales de los jueces de línea 97





CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El voleibol de playa es un deporte jugado por dos equipos de dos jugadores cada uno en una cancha de arena dividida por una red. Existen diferentes versiones disponibles para circunstancias específicas para así ofrecer la versatilidad del juego para todos.

El objetivo del juego para cada equipo es, enviar el balón regularmente sobre la red para que caiga al suelo en la cancha del oponente y evitar que el balón caiga al suelo en la cancha propia. Un equipo puede golpear el balón tres veces para retornar el balón (incluyendo el bloqueo). El balón es puesto en juego por el jugador que efectúa el saque. El jugador saca golpeando el balón con una mano o brazo, sobre la red hacia la cancha del oponente. La jugada continua hasta que el balón toca el piso, cae fuera y/o un equipo falla no devolviendo el balón apropiadamente.

En el Voleibol de Playa, el equipo que gana la jugada anota un punto, (Sistema de punto por jugada o acción-punto). Cuando el equipo que recibe gana la jugada, obtiene un punto y el derecho al saque. El jugador que efectúa el saque se debe alternar cada vez que esto sucede.



CAPITULO I: FACILIDADES Y EQUIPO

1 AREA DE JUEGO (DIAGRAMA 1)

El área de juego incluye la cancha de juego y la zona libre.

1.1 DIMENSIONES

- 1.1.1 La cancha de juego es un rectángulo de 16 m x 8 m, rodeado por una zona libre, con un mínimo de 3 m de ancho. Un mínimo de 7 m sobre la superficie de juego debe estar libre de cualquier obstáculo.
- 1.1.2 ***Para las Competiciones Mundiales de la FIVB, la cancha de juego es un rectángulo de 16 m x 8 m, rodeado de una zona libre con un mínimo de 5 m y un máximo de 6 m desde las líneas de fondo / líneas laterales y con un espacio libre mínimo de 12.5 m de altura a todo obstáculo a partir del piso.***

1.2 SUPERFICIE DE JUEGO

- 1.2.1 El terreno debe de estar compuesto de arena nivelada, lo mas plana y uniforme posible, libre de rocas, conchas y cualquier elemento que presente riesgo de corte o lesiones para los jugadores.
- 1.2.2 ***Para las Competiciones Mundiales de la FIVB la arena debe tener como mínimo 40 cm de profundidad y debe estar compuesta de granos finos y sueltos, no compactados.***
- 1.2.3 La superficie de juego no debe presentar ningún peligro de lesión para los jugadores.
- 1.2.4 ***Para las Competiciones Mundiales de la FIVB la arena debe cernirse hasta un tamaño aceptable, libre de rocas y partículas peligrosas. No debe ser tampoco muy fina para no causar polvo o se adhiera a la piel.***
- 1.2.5 ***Para las Competiciones Mundiales de la FIVB es recomendable el uso de una lona o carpa para cubrir la cancha central en caso de lluvia.***

1.3 LINEAS DE LA CANCHA

- 1.3.1 Dos líneas laterales y dos líneas de fondo delimitan la cancha de juego. Tanto las líneas laterales como las de fondo se marcan en el interior de la cancha.
- 1.3.2 NO existe la línea central.
- 1.3.3 Todas las líneas son de 5 - 8 cm de ancho.
- 1.3.4 Todas las líneas deben ser de un color que contraste marcadamente con el color de la arena.
- 1.3.5 Las líneas de la cancha deben ser cintas hechas de un material resistente y cualquier objeto para fijarlas que esté expuesto sobre la arena debe ser de un material flexible y suave.

1.4 ZONA DE SAQUE

La zona de saque es la area detrás de la línea de fondo, limitada a los lados por la continuación de las dos líneas laterales. En profundidad, la zona de saque se extiende hasta el final de la zona libre.

1.5 CLIMA

El clima no debe presentar ningún peligro de lesión para los jugadores.

1.6 ILUMINACIÓN

Para las competiciones internacionales donde se juegue durante la noche, la iluminación en el área de juego debe ser de 1.000 a 1.500 luxes, medidos a 1m sobre la superficie de juego.

Para las Competiciones Mundiales de la FIVB, el Supervisor Técnico, el Supervisor de Árbitros y el Director del Torneo deben decidir si algunas de las condiciones antes mencionadas representan peligro de lesión para los jugadores.



2 RED Y POSTES (DIAGRAMA 2)

2.1 RED

La red mide 8.5 m de largo y 1m (+/- 3 cm) de ancho cuando está tensa, y se coloca verticalmente sobre el eje del centro de la cancha.

Está hecha con cuadros de 10 cm por lado. A lo largo del borde superior e inferior, una banda horizontal de 7 - 10 cm de ancho, hecha de lona, preferible de azul oscuro o colores brillantes, está cosida a todo lo largo de la red.

Cada extremo de la banda superior tiene una perforación, con un cordón (cuerda) que se ata a los postes para tensar la parte superior de la red.

Por el interior de la banda superior pasa un cable flexible y en el interior de la banda inferior pasa una cuerda. Ambos sujetan la red a los postes y mantiene tensa todas sus partes. Se permite colocar publicidad en las bandas horizontales de la red.

Para las Competiciones Mundiales de la FIVB se puede utilizar una red con 8.0 m de largo, hecha con cuadros mas pequeños y marcas registradas colocadas entre las extremidades de la red e los postes, a condición que la visibilidad de los atletas y oficiales no este perjudicada. Se puede imprimir publicidad en los espacios arriba mencionados si in acuerdo con las reglamentaciones de la FIVB.

2.2 BANDAS LATERALES

Dos bandas de color de 5-8 cm de ancho, (del mismo ancho de las líneas de la cancha) y 1m. de largo, se colocan verticalmente en la red sobre cada línea lateral. Se consideran parte de la red. Se permite colocar publicidad en las bandas laterales.

2.3 ANTENAS

Una antena es una varilla flexible de 1.8 m de largo y 10 mm de diámetro. Están hechas de fibra de vidrio o material similar. Se fijan dos antenas, opuestamente, a los extremos de la red, en el exterior de cada banda lateral. (Diagrama 2)

Los 80 cm superiores de la antena sobresalen de la red y están marcados con franjas de 10 cm de ancho de colores contrastantes, preferiblemente rojo y blanco.

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

2.4 ALTURA DE LA RED

La altura de la red debe de ser 2.43 m para hombres y 2.24 m para mujeres.

Comentario: la altura de la red puede variar según la edad y el sexo como sigue:

Grupos de edades	Femenino	Masculino
16 años o menos	2.24 m	2.24 m
14 años o menos	2.12 m	2.12 m
12 años o menos	2.00 m	2.00 m

La altura de la red se mide desde el centro de la cancha con una varilla marcada. Ambos extremos de la red (sobre las líneas laterales), deben estar a la misma altura y no deben exceder en más de 2 cm la altura reglamentaria.

2.5 POSTES

Los postes que sostienen la red deben ser redondos y pulidos, con una altura de 2.55 m y preferiblemente ajustables. Deben fijarse al piso a una distancia de 0.7 - 1 m de cada línea lateral hasta la protección del poste. Está prohibido fijar los postes al suelo por medio de cables. Toda instalación que represente peligro u obstáculo debe ser suprimida. Los postes deben estar recubiertos con material acolchado.

2.6 ÚTILES COMPLEMENTARIOS

Los útiles complementarios son determinados por los reglamentos de la FIVB.

3 BALON

3.1 CARACTERISTICAS

El balón debe ser esférico, hecho de un material flexible (cuero, cuero sintético, material similar) que no absorba humedad, puesto que algunos encuentros pueden jugarse bajo la lluvia. En su interior lleva una cámara o vejiga de caucho o material similar. La aprobación de material de cuero sintético está determinada por las reglamentaciones de la FIVB.

Color: Colores brillantes (Ej. Naranja, amarillo, rosa, blanco, etc.).

Circunferencia: 66 a 68 cm para competiciones internacionales de la FIVB

Peso: 260 a 280 g.

Presión interior: 171 a 221 mbar o hPa (0.175 a 0.225 kg/cm²)

3.2 UNIFORMIDAD DE LOS BALONES

Todos los balones a utilizarse en un partido deben tener las mismas características de circunferencia, peso, presión, tipo, etc.

Las Competiciones Internacionales Oficiales deben jugarse con balones homologados por la FIVB.

3.3 SISTEMA DE TRES BALONES

En las Competiciones Mundiales de la FIVB se utilizan tres balones. En este caso, deben ubicarse seis recoge pelotas, uno en cada esquina de la zona libre y uno detrás de cada árbitro (Diagrama 6).





CAPÍTULO II: PARTICIPANTES

4 EQUIPOS

4.1 COMPOSICION Y REGISTRO

- 4.1.1 Un equipo se compone exclusivamente de dos jugadores.
- 4.1.2 Sólo los dos jugadores registrados en la hoja del encuentro pueden participar en el juego.

4.1.3 Para las Competiciones Mundiales de la FIVB, los entrenadores no pueden dar instrucciones durante un encuentro.

4.2 CAPITÁN

El capitán del equipo debe ser indicado en el acta del encuentro.

5 INDUMENTARIA DE LOS JUGADORES

5.1 INDUMENTARIA

- 5.1.1 La indumentaria de los jugadores consiste en pantalón corto o traje de baño. Una camiseta o “tank top” es opcional, excepto cuando se especifique en las Reglas del Torneo. Los jugadores pueden usar gorra.

5.1.2 Para las Competiciones Mundiales de la FIVB los jugadores de un mismo equipo deben usar uniformes del mismo estilo y color.

- 5.1.3 Los uniformes de los jugadores deben estar limpios.
- 5.1.4 Los jugadores deben jugar descalzos excepto cuando han sido autorizados por los árbitros.
- 5.1.5 Las camisetas de los jugadores (o los pantalones cortos cuando se les permita jugar sin camisetas) deben estar numeradas con el 1 y 2. El número debe estar colocado en el pecho (o en el frente del pantalón).
- 5.1.6 Los números deben ser de un color contrastante con el de las camisetas y con un mínimo de 10 cm de alto. La franja que forma los números será de un mínimo de 1.5 cm de ancho.

5.2 CAMBIOS AUTORIZADOS

- 5.2.1 Si ambos equipos se presentan a un encuentro vestidos con camisetas del mismo color, se efectuará un sorteo para determinar el equipo que se cambiará.
- 5.2.2 El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores a:
 - a) jugar con calcetines y/o zapatos,
 - b) cambiar las camisetas sudadas o mojadas entre sets, a condición de que la nueva camiseta cumpla con las Reglas del Torneo y de la FIVB (Reglas 5.1.5 y 5.1.6).
- 5.2.3 A solicitud de un jugador/una jugadora, el primer árbitro puede autorizarlo a jugar con camisilla y pantalón de abrigo.

5.3 OBJETOS Y UNIFORMES PROHIBIDOS

- 5.3.1 Se prohíbe utilizar cualquier objeto que pueda causar lesión a un jugador, por ejemplo: joyas, brazaletes, etc.
- 5.3.2 Los jugadores podrán usar lentes o gafas bajo su propio riesgo.
- 5.3.3 Se prohíbe usar uniformes sin números reglamentarios (Reglas 5.1.5 y 5.1.6).

6 DERECHOS Y RESPONSABILIDADES DE LOS PARTICIPANTES

6.1 AMBOS JUGADORES

- 6.1.1 Los participantes deben conocer las Reglas Oficiales de Voleibol de Playa y acatarlas estrictamente.
- 6.1.2 Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con un comportamiento de total respeto, sin discutirlos. En caso de dudas, ambos jugadores pueden pedir una aclaración.

- 6.1.3 Los participantes deben comportarse respetuosa y cortésmente, a tenor del espíritu de JUEGO LIMPIO, no solo con los árbitros, sino también con los demás Oficiales, compañeros de equipo, adversarios y espectadores.
- 6.1.4 Los participantes deben evitar acciones o actividades dirigidas a influenciar las decisiones de los árbitros o a encubrir faltas cometidas por su equipo.
- 6.1.5 Los participantes deben evitar acciones dirigidas a demorar el juego.
- 6.1.6 Se permite la comunicación entre miembros de equipo durante el juego.
- 6.1.7 Durante el partido, ambos jugadores están autorizados a hablar con los árbitros cuando el balón está fuera de juego (Reglas 6.1.2) en las siguientes tres situaciones:
- para pedir una explicación sobre la aplicación e interpretación de las Reglas. Si la explicación no satisface a los jugadores, cualquiera debe indicarle inmediatamente al primer árbitro su deseo para aplicar un Protocolo de Protesta.
 - para pedir autorización:
 - para cambiar uniformes, útiles complementarios,
 - para verificar el número del jugador al saque,
 - para inspeccionar la red, el balón, el terreno, etc.,
 - para realinear las líneas de la cancha.
 - para solicitar tiempos de descanso (Reglas 19.3).
- Nota: Los jugadores deben tener autorización del árbitro para abandonar la cancha.
- 6.1.8 Al finalizar el encuentro:
- ambos jugadores saludan a los árbitros y a los adversarios,
 - si anteriormente cualquiera de los jugadores solicitó un Protocolo de Protesta al primer árbitro, él / ella tiene derecho a confirmarlo como una protesta, anotándose en el acta del encuentro [Regla 6.1.7 a) anterior].

6.2 CAPITÁN

- 6.2.1 Antes del comienzo del encuentro el capitán del equipo:
- firma el acta del encuentro,
 - representa a su equipo durante el sorteo.
- 6.2.2 Al finalizar el encuentro el capitán del equipo firma el acta del encuentro verificando los resultados.

6.3 UBICACION DE LOS PARTICIPANTES (DIAGRAMA 1)

Las sillas de los jugadores están ubicadas al lado de la mesa del anotador, aproximadamente a una distancia de 5 m de la línea lateral de la cancha y como mínimo a 3 m de la mesa del anotador.





CAPÍTULO III: PUNTO, SET Y GANADOR DEL ENCUENTRO

7 SISTEMA DE ANOTACION

7.1 PARA GANAR UN ENCUENTRO

- 7.1.1 El encuentro se gana por el equipo que venza en dos sets.
- 7.1.2 En caso de empate 1-1, el set decisivo (3^o) se jugará a 15 puntos, ganándose con una ventaja mínima de 2 puntos.

7.2 PARA GANAR UN SET

- 7.2.1 Un set (excepto el decisivo 3er set) se gana por el equipo que primero anote 21 puntos con una ventaja mínima de dos puntos. En caso de empate 20-20, el juego continúa hasta que se alcanza una ventaja de 2 puntos (22-20, 23-21, etc.).
- 7.2.2 El set decisivo se juega conforme a la Regla 7.1.2 anterior.

7.3. PARA GANAR UNA JUGADA

Siempre que un equipo falle al ejecutar el saque o al devolver el balón, o cometa otra cualquier falta, el equipo adversario gana la jugada con uno de los siguientes efectos.

- 7.3.1 Si el equipo adversario realizó el saque, éste anota un punto y sigue sacando.
- 7.3.2 Si el equipo adversario recibió el saque, este obtiene el derecho al saque y también anota un punto.

7.4 NO PRESENTACION Y EQUIPO INCOMPLETO

- 7.4.1 Si un equipo se niega a jugar después de haber sido requerido para ello, se le declara ausente y pierde el encuentro con el resultado de 0-2 para el encuentro y 0-21, 0-21 para los sets.
- 7.4.2 El equipo que no se presenta a tiempo en la cancha es declarado ausente con los mismos resultados de la Regla 7.4.1, antes mencionada.
- 7.4.3 Un equipo declarado incompleto para el set o para el encuentro, pierde el set o el encuentro (Regla 9.1). Al equipo adversario se le otorgan



los puntos y los sets necesarios para ganar el set o el encuentro. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sets.

Para las Competiciones Mundiales de la FIVB siempre que el sistema de “pool-play” sea llevado a cabo, la Regla 7.4 puede estar sujeta a modificaciones, tal como esta determinado en la Reglamentación Específica de la Competición publicadas por la FIVB a su debido tiempo, determinando la modalidad a seguir para tratar los casos de equipo no presentado y equipo incompleto.

CAPÍTULO IV: PREPARACIÓN DEL ENCUENTRO, ESTRUCTURA DEL JUEGO

8 PREPARACIÓN DEL ENCUENTRO

8.1 SORTEO

Antes del calentamiento, el primer árbitro realiza un sorteo con los capitanes de equipo presentes. El ganador del sorteo escoge, ya sea:

- a) el derecho a efectuar o recibir el primer saque,
- b) el lado de la cancha.

El perdedor toma la alternativa restante.

En el segundo set el perdedor del sorteo en el primer set tendrá el derecho a escoger entre las alternativas a) o b) antes mencionadas. Se efectuará un nuevo sorteo para el set decisivo.

8.2 SESION DE CALENTAMIENTO

Antes del encuentro los equipos pueden calentar en la red 3 minutos si previamente dispusieron de otra cancha, o durante 5 minutos si no tuvieron dicha posibilidad.

9 FORMACIONES DE LOS EQUIPOS

9.1 JUGADORES

Ambos jugadores de cada equipo (Regla 4.1.1) siempre deben estar en juego.

9.2 SUSTITUCIONES

NO existen sustituciones o cambios de jugadores.

10 POSICIONES DE LOS JUGADORES

10.1 POSICIONES

10.1.1 En el momento que el balón es golpeado por el sacador, salvo éste, cada equipo debe estar colocado en su propio campo.

10.1.2 Los jugadores son libres de colocarse en cualquier posición. NO hay posiciones determinadas en la cancha.

10.1.3 NO existen faltas de posición.

10.2 ORDEN DE SAQUE

El orden de saque debe mantenerse durante todo el set como se determinó por el capitán inmediatamente después del sorteo.



10.3 FALTA EN EL ORDEN DE SAQUE

10.3.1 Se comete una falta en el orden de saque cuando éste no se ejecuta en el orden adecuado.

10.3.2 El anotador deberá indicar correctamente el orden de saque y corregir a cualquier jugador infractor.

10.3.3 Una falta en el orden de saque se castiga con la pérdida de la jugada (Regla 12.2.1).



CAPÍTULO V: ACCIONES DE JUEGO

11 SITUACIONES DE JUEGO

11.1 BALÓN EN JUEGO

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

11.2 BALÓN FUERA DE JUEGO

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

11.3 BALÓN “DENTRO”

El balón está “dentro” cuando toca el terreno de la cancha incluyendo las líneas de delimitación (Regla 1.3).

11.4 BALÓN “FUERA”

El balón está “fuera” cuando:

- toca el terreno completamente fuera de las líneas sin tocar éstas,
- toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona que no está en juego,
- toca las antenas, cuerdas, postes o la propia red fuera de las bandas laterales y antenas,
- atraviesa completamente el plano vertical de la red, total o parcialmente fuera del espacio de paso durante el saque (Reglas 14.1.2, 14.1.3, Diagrama 3) o a continuación del tercer toque del equipo.



12 FALTAS DE JUEGO

12.1 DEFINICIÓN

12.1.1 Cualquier acción contraria a las Reglas es una falta de juego.

12.1.2 Los árbitros juzgan las faltas y determinan los castigos de acuerdo con estas Reglas.

12.2 CONSECUENCIAS DE UNA FALTA

12.2.1 La consecuencia de una falta será siempre la pérdida de la jugada; el adversario del equipo que comete una falta gana la jugada de acuerdo con la Regla 7.3.

12.2.2 Si dos o más faltas son cometidas sucesivamente, sólo se atenderá a la primera de ellas.

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

13 JUEGO DEL BALÓN

Cada equipo debe ejecutar sus acciones sobre su propio espacio y área de juego (excepto Regla 14.1.2). Sin embargo, el balón puede ser recuperado más allá de la zona libre.

13.1 TOQUES POR EQUIPO

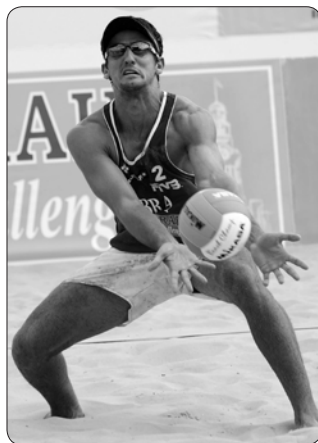
13.1.1 Cada equipo tiene derecho a un máximo de tres toques para devolver el balón por encima de la red.

13.1.2 Los toques por equipo incluyen no sólo los toques intencionales del jugador, sino también, los contactos accidentales con el balón.

13.1.3 Un jugador no debe tocar el balón dos veces consecutivas (excepciones, ver Reglas: 13.4.3 a), b) y 18.2).

13.2 TOQUES SIMULTÁNEOS

- 13.2.1 Dos jugadores pueden tocar el balón simultáneamente.
- 13.2.2 Cuando dos compañeros de equipo tocan el balón simultáneamente, se cuentan dos toques (excepto en el bloqueo: Regla 18.4.2).
Si dos compañeros buscan el balón, pero sólo un jugador lo toca, se cuenta un solo toque.
Si los jugadores chocan entre ellos, no cometen falta.
- 13.2.3 Si el toque simultáneo se realiza encima de la red por dos adversarios y el balón sigue en juego, el equipo receptor del balón tiene derecho a otros tres toques. Si dicho balón es declarado “fuera”, la falta es del equipo que está en el lado contrario.
Si los contactos simultáneos por los dos adversarios constituyen “balón detenido”, NO se considera falta.



13.3 TOQUES CON APOYO EXTERNO

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

13.4 CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE

- 13.4.1 El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.
- 13.4.2 El balón debe ser golpeado, no empujado, ni llevado. Puede rebotar en cualquier dirección.
Excepciones:
- en acción defensiva de un remate fuerte. En este caso el balón puede ser retenido momentáneamente en toque de dedos con las manos hacia arriba.
 - cuando contactos simultáneos sobre la red por dos oponentes provoquen un “balón detenido”.
- 13.4.3 El balón puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos sean simultáneos.
Excepciones:
- en el bloqueo, están autorizados los contactos consecutivos (Regla 18.4.2) entre uno o más bloqueadores, siempre que esos contactos se realicen durante una misma acción,
 - en el primer toque de un equipo, excepto si el balón se juega en toque de dedos con las manos hacia arriba, (excepto Regla 13.4.2 a), el balón puede hacer contacto consecutivamente con varias partes del cuerpo, siempre que se realicen durante una misma acción.

13.5 FALTAS EN EL JUEGO DEL BALÓN

- 13.5.1 CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo (Regla 13.1.1).
- 13.5.2 TOQUE CON APOYO EXTERNO: un jugador se apoya en un compañero o en una estructura u objeto para alcanzar el balón dentro del área de juego (Regla 13.3).
- 13.5.3 BALÓN DETENIDO: un jugador no golpea el balón (Regla 13.4.2), a excepción de una acción defensiva de un remate fuerte [Regla 13.4.2 a)] o cuando se produce un contacto simultáneo por dos adversarios sobre la red que constituya “balón detenido” [Regla 13.4.2 b)].
- 13.5.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca sucesivamente varias partes de su cuerpo (Regla 13.1.3, 13.4.3).



14 BALON EN LA RED

14.1 PASO DEL BALÓN POR ENCIMA DE LA RED

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

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

14.1.2 Un balón que cruza el plano vertical de la red hacia la zona libre del oponente (Regla 15) total o parcialmente por fuera del espacio de paso, puede ser recuperado dentro de los toques del equipo a condición de que:

- Cuando sea recuperado, el balón cruce el plano vertical de la red, de nuevo por fuera, o parcialmente por fuera, del espacio de paso del mismo lado de la cancha.

El equipo contrario no podrá interferir en esta acción.

14.1.3 El balón se considera “fuera” cuando atraviesa completamente el plano vertical debajo de la red (Diagrama 3).

14.1.4 Un jugador sin embargo, podría penetrar (entrar) en el campo contrario para jugar el balón antes de que este cruce completamente el plano vertical de la red por debajo o fuera del espacio de paso (Regla 15.2).

14.2 BALÓN QUE TOCA LA RED

Un balón que cruza la red puede tocarla (Regla 14.1.1).

14.3 BALÓN EN LA RED

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

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

15 JUGADOR EN LA RED

15.1 REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED

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

15.1.2 Después del golpe de ataque está permitido a un/a jugador/a pasar la mano por encima de la red, a condición de que el toque del balón se haya realizado en el espacio propio.

15.2 PENETRACIÓN EN EL ESPACIO, CANCHA Y/O ZONA LIBRE CONTRARIOS

Un jugador puede penetrar en el espacio, cancha y/o zona libre del adversario a condición de no interferir en el juego de éste.



15.3 CONTACTO CON LA RED

- 15.3.1 El contacto de la red por un jugador no es falta, al menos que este hecho se realice durante la acción de jugar el balón, o interfiera en la jugada. El contacto incidental del cabello nunca es una falta.
Algunas acciones de jugar el balón pueden incluir acciones en que los jugadores no tocan realmente el balón.
- 15.3.2 Después de golpear el balón un/a jugador/a puede tocar los postes, cuerdas o cualquier objeto fuera de la longitud de la red, a condición de que esta acción no interfiera en el juego.
- 15.3.3 No se produce falta cuando el balón es lanzado contra la red y ocasiona que la misma toque a un adversario.

15.4 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED

- 15.4.1 Un jugador toca el balón o a un adversario en el espacio contrario antes o durante el golpe de ataque del mismo (Regla 15.1.1).
- 15.4.2 Un jugador penetra en el espacio, la cancha y/o la zona libre contrario interfiriendo en el juego de éste último (Regla 15.2).
- 15.4.3 Un jugador toca la red o la antena durante su acción de jugar el balón o interfiere en la jugada (Regla 15.3.1).

16 SAQUE

16.1 DEFINICIÓN

El saque es la puesta en juego del balón por el sacador correcto, quien, en la zona de saque, golpea el balón con una mano o brazo.

16.2 PRIMER SAQUE EN UN SET

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

16.3 ORDEN DE SAQUE

Después del primer saque en un set, el jugador que efectúa el servicio se determina como sigue:

- a) cuando el equipo que realizó el saque gana la jugada, el jugador que lo efectuó anteriormente tiene derecho al saque nuevamente,
- b) cuando el equipo que recibió el saque gana la jugada, obtiene el derecho al saque y éste es ejecutado por el jugador que no lo ejecutó la vez anterior.

16.4 AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE

El primer árbitro autoriza el saque después de verificar que el sacador correcto está en posesión del balón, detrás de la línea de fondo y que los equipos están listos para jugar (Diagrama 8, Fig. 1).

16.5 EJECUCIÓN DEL SAQUE

- 16.5.1 El sacador puede moverse libremente dentro de la zona de saque. En el momento de golpear el balón o elevarse para un saque en salto, el sacador no puede tocar la cancha (ni la línea de fondo) ni el terreno fuera de la zona de saque. Sus pies no deben estar debajo de la línea. Después de golpear el balón, el sacador puede pisar o caer fuera de la zona de saque o dentro de la cancha de juego.
- 16.5.2 Si la línea se mueve a causa de la arena empujada por el sacador, esto no se considera falta.
- 16.5.3 El sacador debe golpear el balón dentro de los cinco segundos siguientes al toque del silbato del primer árbitro.
- 16.5.4 Un saque efectuado antes del toque del silbato es nulo y debe repetirse.



- 16.5.5 El balón debe ser golpeado con una mano o cualquier parte del brazo, después de ser lanzado al aire o soltado y antes de que toque el suelo.
- 16.5.6 Se considera saque efectuado si el balón, después de haber sido lanzado o soltado por el sacador, cae al suelo o es retenido por éste.
- 16.5.7 No se permitirá otro intento de saque.

16.6 PANTALLA

El compañero del jugador que efectúa el saque no podrá interferir, mediante pantalla, la visión del sacador o de la trayectoria del balón por parte de cualquier de los adversarios que reciben el saque. A requerimiento de estos, deberá moverse hacia cualquier lado (Diagrama 4).

16.7 FALTAS EN EL SAQUE

Las siguientes faltas conducen a un cambio de saque. El sacador:

- a) infringe el orden de saque (Regla 16.3),
- b) no ejecuta el saque apropiadamente (Regla 16.5).

16.8 FALTAS EN EL SAQUE DESPUES DE GOLPEAR EL BALÓN

Después de que el balón haya sido correctamente golpeado, el saque puede convertirse en falta si el balón:

- a) toca un jugador del equipo sacador o no cruza el plano vertical de la red,
- b) cae "fuera" (Regla 11.4).

17 GOLPE DE ATAQUE

17.1 DEFINICIÓN

- 17.1.1 Todas las acciones para dirigir el balón al adversario, excepto el servicio y el bloqueo, se consideran golpes de ataque.
- 17.1.2 Un golpe de ataque se completa cuando el balón cruza completamente el plano vertical de la red o es tocado por el bloqueador.
- 17.1.3 Cualquier jugador puede completar un golpe de ataque, a cualquier altura, a condición de que su contacto con el balón se haga dentro de su propio espacio de juego (excepto Regla 17.2.4).

17.2 FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE

- 17.2.1 Un jugador golpea el balón en el espacio de juego del equipo adversario (Regla 15.1.2).
- 17.2.2 Un jugador golpea el balón y éste cae "fuera" (Regla 11.4).
- 17.2.3 Un jugador completa un golpe de ataque con un "toque de mano abierta" dirigiendo el balón con los dedos.
- 17.2.4 Un jugador efectúa (completa) un golpe de ataque sobre el saque del adversario cuando el balón está completamente sobre el borde superior de la red.
- 17.2.5 Un jugador completa un golpe de ataque efectuando un "toque de dedos" (pase con las manos hacia arriba), cuya trayectoria no es perpendicular con la línea de sus hombros, excepto cuando pasa a su compañero.



18 BLOQUEO

18.1 DEFINICIÓN

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

18.2 GOLPES DEL BLOQUEO

El primer contacto después del bloqueo puede realizarlo cualquier jugador, incluso el que ha tocado el balón durante el bloqueo.

18.3 BLOQUEO EN EL ESPACIO ADVERSARIO

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

18.4 TOQUE DEL BLOQUEO

18.4.1 El contacto con el balón en el bloqueo equivale a un golpe de equipo. El equipo que bloqueó tendrá dos toques más después del contacto en el bloqueo.

18.4.2 Pueden realizarse toques consecutivos (rápidos y sucesivos), por uno o más bloqueadores, a condición de que sean ejecutados durante una misma acción. Estos toques se cuentan como un solo golpe del equipo (Regla 18.4.1).

18.4.3 Estos toques pueden realizarse con cualquier parte del cuerpo.

18.5 FALTAS EN EL BLOQUEO

18.5.1 El bloqueador toca el balón en el espacio contrario antes o simultáneamente al golpe del adversario (Regla 18.3).

18.5.2 Un jugador bloquea el balón en el espacio contrario por fuera de las antenas.

18.5.3 Un jugador bloquea el saque del adversario.

18.5.4 El balón es enviado “fuera” por el bloqueo.





CAPÍTULO VI: TIEMPO PARA DESCANSO Y DEMORAS DE JUEGO

19 TIEMPOS PARA DESCANSO

19.1 DEFINICIÓN

Un tiempo de descanso es una interrupción regular de juego y tiene una duración de 30 segundos.

Para las Competiciones Mundiales de la FIVB, en los sets 1 y 2 se aplica un tiempo técnico de descanso de 30 segundos cuando la suma de los puntos anotados por los equipos totaliza 21 puntos.

19.2 NUMERO DE TIEMPOS DE DESCANSO

Cada equipo tiene derecho a un máximo de un tiempo de descanso por set.



19.3 SOLICITUD PARA TIEMPO DE DESCANSO

Los tiempos de descanso se solicitan por los jugadores realizando la señal correspondiente, y solamente cuando el balón está fuera de juego y antes de que el primer árbitro haga sonar el silbato para el saque (Diagrama 8, Fig. 4). Los tiempos de descanso pueden sucederse uno a otro sin necesidad de reanudar el juego.

19.4 SOLICITUDES IMPROCEDENTES

Entre otras, es impropio solicitar un tiempo de descanso:

- durante una jugada o en el momento de, o después de que suene el silbato para ejecución del saque (Regla 19.3),
- después de haber agotado el tiempo de descanso autorizado (Regla 19.2). Toda solicitud impropia que no afecte o retrase el juego debe ser rechazada sin ninguna sanción a menos que se repita en el mismo set (Regla 20.1 b).

20 DEMORAS DE JUEGO

20.1 TIPOS DE DEMORA

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

- prolongar tiempos de descanso a pesar de haberse ordenado reanudar el juego,
- repetir una solicitud impropia en el mismo set (Regla 19.4),
- demorar el juego (en condiciones normales de juego 12 segundos debe ser el tiempo máximo desde que finaliza la jugada hasta que suena el silbato para el próximo saque).

20.2 SANCIONES POR DEMORA

20.2.1 La primera demora de un equipo en un set se sanciona con una AMONESTACIÓN POR DEMORA.

20.2.2 La segunda y siguientes demoras de cualquier tipo cometidas por el mismo equipo en el mismo set constituyen una falta que se sanciona con un CASTIGO POR DEMORA: pérdida de una jugada.

21 INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO

21.1 LESIONES

- 21.1.1 Si ocurre un accidente serio mientras el balón está en juego, el árbitro debe interrumpir el juego inmediatamente. La jugada se repite.
- 21.1.2 Un jugador lesionado tiene derecho a 5 minutos de recuperación una sola vez en el encuentro. El árbitro debe autorizar al personal médico debidamente acreditado a entrar a la cancha de juego para atender al jugador. Sólo el árbitro puede autorizar al jugador a abandonar el área de juego sin ser penalizado. Al finalizar los 5 minutos de recuperación, el árbitro hará sonar el silbato requiriendo al jugador para continuar el encuentro. En este momento, solamente el jugador debe decidir si está capacitado para continuar. Si el jugador no se recupera o no regresa al área de juego al concluir el tiempo de recuperación, su equipo es declarado incompleto (Reglas 7.4.3, y 9.1). En casos extremos, el doctor de la competición y el Supervisor Técnico de la FIVB pueden oponerse al regreso del jugador lesionado.
- Nota: El tiempo de recuperación comenzará cuando el personal médico debidamente acreditado de la Competición, llegue a la cancha de juego para atender al jugador. En el caso en que no haya personal médico acreditado disponible, el tiempo de recuperación comenzará en el momento en que fue autorizado por el árbitro.

21.2 INTERFERENCIA EXTERNA

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

21.3 INTERRUPCIONES PROLONGADAS

Cuando circunstancias imprevistas interrumpen un encuentro, el primer árbitro, el organizador o el Comité de Control, en caso de existir alguno, debe decidir las medidas necesarias para reestablecer la normalidad.

- 21.3.1 De ocurrir una o varias interrupciones cuya duración no exceda 4 horas en total, el encuentro se reanuda desde el momento de la interrupción, sin importar si es en la misma cancha o en otra.
- 21.3.2 De ocurrir una o varias interrupciones que excedan 4 horas en total, el encuentro debe jugarse de nuevo.

22 CAMBIOS DE CAMPO E INTERVALOS

22.1 CAMBIOS DE CAMPO

- 22.1.1 Los equipos cambiarán de campo después de cada 7 puntos (Set 1 y 2) y 5 puntos (Set 3) anotados.

22.2 INTERVALOS

- 22.2.1 El intervalo entre cada set tiene una duración de 1 minuto. Durante el intervalo anterior a un set decisivo, el primer árbitro realiza un sorteo de acuerdo con la Regla 8.1.
- 22.2.2 Durante los cambios de campo (Regla 22.1), los equipos deben cambiar inmediatamente, sin demora alguna.
- 22.2.3 Si el cambio de campo no se realiza en el momento apropiado, debe efectuarse tan pronto alguien se percate del error. La puntuación permanece igual.





CAPÍTULO VII: FALTAS DE CONDUCTA

23 CONDUCTA INCORRECTA

La conducta incorrecta de algún miembro del equipo hacia los oficiales, adversarios, compañero de equipo o espectadores se clasifica en cuatro categorías conforme al grado de la ofensa.

23.1 CATEGORÍAS

- 23.1.1 Conducta antideportiva: discusión, intimidación, etc.
- 23.1.2 Conducta grosera: actuar contra las buenas costumbres o los principios morales, expresar desprecio.
- 23.1.3 Conducta ofensiva: palabras o gestos difamatorios o insultantes.
- 23.1.4 Agresión: ataque físico o tentativa de agresión.



23.2 SANCIONES

Según la gravedad de la conducta incorrecta, a juicio del primer árbitro, las sanciones aplicables son (deben ser registradas en el acta del encuentro):

- 23.2.1 AMONESTACIÓN POR CONDUCTA INCORRECTA: una conducta antideportiva no representa castigo pero el miembro del equipo es advertido contra una repetición durante el resto del set.
- 23.2.2 CASTIGO POR CONDUCTA INCORRECTA: por conducta grosera o por la repetición de una conducta antideportiva, el equipo es sancionado con la pérdida de una jugada.
- 23.2.3 EXPULSIÓN: conducta grosera repetida o conducta ofensiva son sancionadas con expulsión. Aquel miembro del equipo que sea sancionado con expulsión deberá abandonar el área de juego y su equipo es declarado incompleto por el set (Reglas 7.5.3, 9.1).
- 23.2.4 DESCALIFICACIÓN: por agresión, el jugador debe abandonar el área de juego y su equipo es declarado incompleto en ese encuentro (Regla 7.5.3, 9.1).

23.3 ESCALA DE SANCIONES

CONDUCTA INCORRECTA es sancionada como se ilustra en la escala de sanciones (Diagrama 7).

Un jugador puede recibir más de un CASTIGO POR CONDUCTA INCORRECTA en un set. La acumulación de sanciones sólo se aplica dentro de cada set.

La DESCALIFICACIÓN por una agresión no requiere una sanción previa.

23.4 CONDUCTA INCORRECTA ANTES Y ENTRE LOS SETS

Cualquier conducta incorrecta que ocurra antes o entre sets se sanciona de acuerdo a la escala de sanciones (Diagrama 7) y la sanción se aplica en el siguiente set.

CAPÍTULO VIII: CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

24 CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

24.1 COMPOSICIÓN

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

- primer árbitro
- segundo árbitro
- anotador
- cuatro (dos) jueces de línea.

Su localización se muestra en el Diagrama 6.

24.2 PROCEDIMIENTOS

24.2.1 Solamente el primer y el segundo árbitro harán sonar su silbato durante el partido:

- a) el primer árbitro lo hará para hacer la señal del saque y así dar inicio a la jugada,
- b) el primer y segundo árbitro para terminar la jugada, esto se hará cuando esté o estén seguros que se cometió una falta y la han identificado.

24.2.2 Deberán hacer sonar el silbato durante una interrupción del juego para indicar la autorización o el rechazo de una petición del equipo.

24.2.3 Inmediatamente después de sonar el silbato indicando el fin de la jugada, el árbitro debe hacer la señal de la falta cometida usando las señales oficiales (Regla 29.1):

- a) el equipo que gana el saque,
- b) la naturaleza de la falta (cuando sea necesario),
- c) el jugador causante de la falta (cuando sea necesario).

25 PRIMER ÁRBITRO

25.1 LOCALIZACIÓN

El primer árbitro lleva a cabo sus funciones sentado o de pie, en la plataforma del árbitro situada a un extremo de la red. Su visión debe estar aproximadamente a 50 cm sobre el borde superior de la red. (Diagrama 6).

25.2 COMPETENCIAS

25.2.1 El primer árbitro dirige el partido desde su inicio hasta su final. El primer árbitro posee autoridad sobre todos los oficiales y los componentes de los equipos.

Durante el partido las decisiones del primer árbitro son definitivas. Está autorizado para revocar las decisiones de los otros oficiales si entiende que estos han cometido un error. Puede también sustituir a cualquiera de los oficiales que no ejecute sus funciones apropiadamente.

25.2.2 El primer árbitro también supervisa el trabajo de los recoge-pelotas.

25.2.3 El primer árbitro tiene potestad de decisión sobre cualquier asunto referente al encuentro, incluso en aquellos no previstos en las Reglas.





25.2.4 El primer árbitro no debe permitir discusión alguna sobre sus decisiones. Sin embargo, a solicitud de un jugador, debe explicar la aplicación o interpretación de la regla en la cual se basa su decisión.

Si el jugador no está de acuerdo con la explicación ofrecida y protesta formalmente, el primer árbitro debe autorizar el comienzo del Protocolo de Protesta.

25.2.5 El primer árbitro es responsable de determinar antes y durante el partido si las condiciones y el área de juego satisfacen los requisitos para jugar.

25.3 RESPONSABILIDADES

25.3.1 Antes del partido, el primer árbitro:

- a) inspecciona las condiciones del área de juego, los balones y otros útiles de juego,
- b) ejecuta el sorteo con los capitanes de los equipos,
- c) controla el calentamiento de los equipos.

25.3.2 Durante el partido sólo el primer árbitro está autorizado:

- a) a sancionar faltas de conducta y demoras,
- b) a decidir sobre:
 - las faltas del sacador,
 - pantalla del equipo sacador,
 - faltas en el toque del balón,
 - las faltas por encima de la red y en su parte superior.

25.3.3 Al final del encuentro, comprueba y firma el acta.

26 SEGUNDO ÁRBITRO

26.1 LOCALIZACIÓN

El segundo árbitro realiza sus funciones de pie ante el poste, fuera de la cancha de juego, en el lado opuesto y de frente al primer árbitro (Diagrama 6).

26.2 COMPETENCIAS

26.2.1 El segundo árbitro es el asistente del primer árbitro, pero también tiene su propio ámbito de jurisdicción (Regla 26.3). Si el primer árbitro no pudiera seguir con sus funciones éste podría reemplazarlo.

26.2.2 El segundo árbitro tiene la facultad de señalar al primer árbitro, sin tocar su silbato, faltas fuera de su jurisdicción, pero no debe insistir con estas señales hacia el primer árbitro.

26.2.3 Supervisa el trabajo del anotador.

26.2.4 Autoriza y controla la duración de los tiempos de descanso y cambios de campo y rechaza las solicitudes improcedentes.

26.2.5 Verifica y avisa al primer árbitro y al equipo correspondiente los tiempos de descanso utilizados por cada equipo.

26.2.6 En caso de lesión de un jugador, el segundo árbitro autoriza el tiempo de recuperación (Regla 21.1.2).

26.2.7 Verifica durante el partido que los balones conserven las condiciones reglamentarias requeridas.



26.3 RESPONSABILIDADES

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

- a) el contacto en falta de un jugador con la parte inferior de la red y con la antena de su lado (Regla 15.3.1),
- b) la interferencia causada por una penetración en el campo y/o espacio contrario bajo la red (Regla 15.2),
- c) el balón que cruza el plano vertical de la red hacia el campo contrario totalmente o parcialmente por fuera del espacio de paso o toca la antena en su lado (Regla 11.4),
- d) el contacto del balón con un objeto extraño (Regla 11.4).

26.3.2 Al final del encuentro, firma el acta.

27 ANOTADOR

27.1 LOCALIZACIÓN

El anotador desempeña sus funciones sentado en la mesa del anotador en el lado opuesto y de frente al primer árbitro (Diagrama 6).

27.2 RESPONSABILIDADES

El anotador rellena el acta del encuentro de acuerdo a las Reglas, en cooperación con el segundo árbitro.

27.2.1 Antes del encuentro y del set, el anotador registra los datos del partido y de los equipos conforme al procedimiento vigente y obtiene las firmas de los capitanes.

27.2.2 Durante el partido, el anotador:

- a) registra los puntos marcados por cada equipo y vigila su concordancia con el marcador,
- b) comprueba el orden de saque mientras cada jugador ejecuta su saque en el set,
- c) indica el orden de saque de cada equipo mostrando una tarjeta numerada con el número 1 o 2, correspondiente al jugador que efectúa el saque. El anotador indica de inmediato a los árbitros cualquier error,
- d) anota los tiempos de descanso controlando su número, e informa de ello al segundo árbitro,
- e) informa a los árbitros sobre las solicitudes de tiempos de descanso improcedentes (Regla 19.4),
- f) anuncia a los árbitros la terminación del set y los cambios de campo.

27.2.3 Al finalizar el encuentro, el anotador:

- a) registra el resultado final,
- b) firma el acta del encuentro, obtiene las firmas de los capitanes de los equipos y finalmente de los árbitros,
- c) en caso de protesta [Regla 6.1.7 a)] escribe o permite a la persona involucrada que escriba sus observaciones en el acta del encuentro referentes al incidente que se esté protestando.

28 JUECES DE LÍNEA

28.1 LOCALIZACIÓN

28.1.1 Es obligatorio contar con dos jueces de línea en encuentros internacionales oficiales. Se sitúan de pie en esquinas diagonalmente opuestas de la cancha y a una distancia de 1 a 2 m de la esquina correspondiente.

Cada uno controla las líneas de fondo y lateral de su sector (Diagrama 6).

28.1.2 Si se utilizan cuatro jueces de línea, se colocan de pie en la zona libre, de 1 a 3 m de distancia de cada esquina de la cancha, sobre la prolongación imaginaria de la línea bajo su responsabilidad (Diagrama 6).



28.2 RESPONSABILIDADES

28.2.1 Los jueces de línea llevan a cabo sus funciones por medio de señales hechas con un banderín (30 x 30 cm) en la forma que muestra el Diagrama 9:

- a) señalan balón “dentro” y “fuera” cuando el balón cae cerca de las líneas bajo su responsabilidad,
- b) señalan el toque de balones “fuera” por el equipo receptor del balón,
- c) señalan cuando el balón cruza la red por fuera del espacio de paso hacia el campo contrario, toca las antenas, etc. (Regla 14.1.1),
Es responsabilidad prioritaria del juez de línea más cercano a la trayectoria del balón hacer la señal correspondiente.
- d) los jueces de línea a cargo de las líneas de fondo señalan las faltas de pie del sacador (Regla 16.5.1).

Cuando el primer árbitro lo solicita un juez de línea deberá repetir la señal.

29 SEÑALES OFICIALES

29.1 SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS (DIAGRAMA 8)

Los árbitros deben usar las señales oficiales para indicar su propósito de interrumpir el partido, de la siguiente manera:

- 29.1.1 El árbitro indica el equipo que gana el saque.
- 29.1.2 Cuando es necesario, el árbitro indica en seguida la naturaleza de la falta pitada o el propósito de la interrupción autorizada. La señal se mantiene durante unos instantes y si es a una mano, ésta debe ser la del lado del equipo en falta o que ha hecho la solicitud.
- 29.1.3 Cuando es necesario, al final, el árbitro indica el jugador que cometió la falta o al equipo que hizo la solicitud.

29.2 SEÑALES OFICIALES DE LOS JUECES DE LÍNEA (DIAGRAMA 9)

Los jueces de línea indican la naturaleza de las faltas por ellos señaladas por medio de señales oficiales hechas con su banderín y debe mantener la señal durante un momento.



A		calentamiento	68, 79	D		esquina	64, 80
abajo	71	cambiar	65, 66, 76	debajo	71, 72	estilo	65
abandonar	66, 76, 77	cambio	65, 68, 73, 76, 79, 80	decisión	78, 79	estructura	67, 70, 71
acatar	65	cambio de campo	76	decisivo	67, 76	exceder	63
accidental	69	camiseta	65	declarar	67, 69, 70, 76, 77	excepción	70
accidente	76	camisilla	65	dedo	70, 73	excepcional	76
acción	61, 69-72, 74-75	campo	68, 71, 74, 80	defensiva	70	excepto	
aclaración	65	cancha	61-63, 66-69, 71, 72, 76, 79, 80	definición	69, 72-75		65, 67, 69, 70, 73
acreditado	76	cancha central	62	delimitación	69	explicación	66, 79
adversario	66, 67, 69-74, 77	capitán	65, 66, 68	delimitar	62, 63, 71	expulsión	77
advertir	77	características	64, 70	demora	66, 75, 76, 79	exterior	63
agotar	78	castigo	69, 75, 77	demorar	66, 75	externa	76
agresión	77	categoría	77	dentro	69-73, 77, 81	extremo	63, 76, 78
aire	73	central	62	deporte	61		
ajustable	63	cercano	74, 81	derecho			
alcanzar	70	cernir	62		61, 65-70, 72, 75, 76	F	
alternativa	68	chocar	70	descalificación	77	falta	66-75, 77-79, 81
alto	65	cinta	62	descalzo	65	femenino	63
altura	62-63, 73	circunferencia	64	desprecio	77	fibra de vidrio	63
amarillo	64	circunstancia	61, 76	detenido	70	fijar	62, 63
amonestación	75, 77	clima	62	detrás	62, 64, 72	fin	78
ancho	62, 63, 65	color	62-65	devolver	67, 69, 70	final	62, 78-81
año	63	cometer	68, 69, 70	diagonalmente	80	finalizar	66, 75-76, 80
anotador	66, 68, 78-80	Comité de Control	76	diámetro	63	finalmente	80
anotar	67, 75, 76	compactado	62	difamatorio	77	firma	66, 79, 80
antena		compañero		dirección	70	firmar	66
	63, 69, 71, 72, 74, 80, 81		66, 70, 73, 77	Director del Torneo	62	flexible	62-64
antideportiva	77	competencia	78, 79	discusión	77, 79	fondo	62, 72, 80-81
aplicación	66, 79	Competiciones Internacionales	62, 64	distancia	63, 66, 80	frente	65, 79-80
apoyo	70	Competiciones Mundiales		doble falta	69	fuera	61, 66, 69-75, 79-81
árbitro			2, 62-65, 75	doble golpe	70	fuerte	70
	62, 64-67, 69, 72, 73, 75-81	completamente	69, 71, 73	doctor	76		
área de juego		completar	73	duda	65	G	
	62, 70, 76-77, 79	comportamiento	65	duración	75, 76, 79	gafas	65
arena		composición	78			ganador	67, 68
	61-62, 72	comunicación	66	E		ganar	61, 67, 69, 72, 78, 81
arriba	63, 70-71, 74	concha	62	edad	63	gestos	77
asistente	79	condiciones	62, 75, 79	efectuar	65, 68, 72, 73, 74, 76	golpe de ataque	71-74
ataque	71-74, 77	conducta	77, 79	eje	63	golpear	61, 68, 70-73
atender	69, 76	confirmar	66	ejecución	72, 75	gorra	65
ausente	67	consecutivo	70, 74	ejecutar	67, 68, 71-74, 80	grano	62
autoridad	78	contacto	69, 70, 72, 73, 74, 80	elegir	72	gravedad	77
autorización	66, 72, 78	contar	80	empate	67	grosera	77
autorizar	65, 76, 79	continua	61	empujar	70, 72	grupo	63
		continuación	62, 69	encima	69-71, 74, 79		
B		continuar	76	encubrir	66	H	
bajo	64, 65, 80, 81	contrario	70-72, 74, 80	encuentro	64-68, 76-80	hablar	66
balón	61, 64, 66-76, 79-81	contrastante	63, 65	entrenador	65	hoja del encuentro	65
balón detenido	70	controlar	79, 80	enviar	61, 71, 74	hombres	63
banda inferior	63	cooperación	80	equipo	61-62, 65-81	hombros	73
banda lateral	63	correcto	72	error	76, 78, 80	homologado	64
banda superior	63	corregir	68	escala	77	horas	76
banderín	81	corto	65	escoger	68	horizontal	63
bloqueador	70, 71, 73, 74	cruzar	71, 73, 80, 81	esférico	64	humedad	64
bloqueo	61, 70-71, 73, 74	cuadro	63	espacio	62, 63, 72, 74, 80		
borde superior		cuerda	63, 69, 72	espacio de juego	73	I	
	63, 71, 73, 74, 78	cuerdo	64	espacio de paso	63, 69, 71, 80, 81	iluminación	62
brazalete	65	cuerdo sintético	64	espectador	66, 77	imaginaria	71, 80
brazo	61, 72-74	cuerpo	70, 74, 78	esquina	64, 80	improcedente	75, 79-80
buenas costumbres	77	cuerpo arbitral	78	estilo	65	incidental	72
buscar	69			estructura	68, 70, 71	incidente	80
				exceder	63	incompleto	67, 76, 77
C				excepción	70	indicar	65, 66, 68, 78, 80, 81
cabello	72					indumentaria	65
cable	63					inferior	63, 80
caer	72						



influnciar	66	minuto	68, 76	presión	64	Silbato	69, 72, 75, 76, 78, 79
infractor	68	Momentáneamente	70	primer	67, 69, 70, 72, 74, 78	sillas	66
inicio	78	moral	77	primer árbitro	65, 66, 68, 72, 76-81	simultaneo	69, 70
inspeccionar	66, 79	mover	72, 73	primera	69, 74	sintético	64
instalación	63	mujeres	63	principios	77	sistema	61, 64
instrucciones	65	N		procedimiento	78, 80	sistema de anotación	67
insultar	77	nivelar	62	profundidad	62	situaciones	66, 69
intencional	69	noche	62	prohibido	63, 65	sobre	61-63, 66,
intento	73	nota	2	prolongación	71, 80		70, 71, 75, 78-80,
interceptar	74	nulo	72	prolongar	75, 76	sobresalen	63
interferencia	76, 80	numerada	65	propio	65, 68, 71, 73, 79	solicitar	66, 75, 81
interferir	70, 71, 72, 73	numero	75	protección	63	solicitud	65, 75, 79-81
interior	62-64	O		protesta	66, 79, 80	soltar	73
interpretación	66, 79	objeto	62, 65, 69, 70, 72, 80	protocolo de protesta	66, 79	sonar	75, 76, 78
interrupción	75, 76, 78, 81	observaciones	80	publicidad	63	sorteo	65-68, 72, 76, 79
intervalo	76	obstáculo	62, 63	punto	61, 67, 70, 75, 76, 80	sucesivamente	69, 70
intimidación	77	ocurrir	76	puntuación	76	sucesivo	74
J		ofensa	77	R		suelo	61, 63, 73
joyas	65	ofensiva	77	realizar	67, 70-72, 74-76, 79	superficie de juego	62
juego	61, 62, 65-79	oficial	77	rebotar	70	superior	63, 71, 74, 78, 79
juego limpio	66	63, 64, 66, 75, 77, 78, 80, 81		receptor	70, 81	supervisar	78, 79
juez de línea	78, 80, 81	opcional	65	recibir	68, 72, 77	Supervisor de Árbitros	62
jugada	61, 67-69, 71-72, 75-78	oponente	61, 70, 71	recoge-pelotas	78	Supervisor Técnico	62, 76
jugador/jugadora	61-62, 65-66, 68-81	orden de saque	68, 72, 73, 80	rectángulo	62	T	
juicio	77	organizador	76	recubierto	63	tank top	65
jurisdicción	79	otorgar	67	recuperación	76, 79	tarjeta numerada	80
L		P		recuperar	71, 76	techo	69, 71
lado	62, 63, 66, 68,	palabra	77	red	61, 63, 66,	tensa	63
	70, 71, 73, 79-81	pantalla	73, 79		68-74, 78-79, 80-81	tensor	63
lanzar	72, 73	pantalón	65	registrado	65	tentativa	77
largo	63	pantalón de abrigo	65	registrar	77, 80	terminar	69, 78, 80
lateral	62-63, 66, 69, 80	parcialmente	69, 71	reglamentar	63, 79	terreno	62, 66, 69, 72
lateralmente	63	participante	65, 66	reglamentario	65	tiempo	66, 67, 75, 76, 79, 80
lentes	65	partido	64, 66, 78-81	reglamentos	64	tiempo para descanso	75
lesión	62, 65, 79	pasar	63, 71, 74	regular	75	tiempo técnico de descanso	75
libre	62, 64, 68, 71, 72, 80	pase	73	regularmente	61	tiempos de descanso	
libremente	72	paso	63, 69, 71, 80, 81	remate	70		66, 75, 79, 80
línea	62-63, 66, 69,	pecho	65	repetición	77	tocar	69-72, 74, 79, 81
	72-73, 80-81	peligro	62, 63	repetir	72, 75-77, 81	toque	69-74, 79, 81
línea central	62	penalizar	76	representar	62, 66, 77	toque de mano abierta	73
línea de fondo	62, 72	penetración	71, 80	requisitos	79	torneo	62, 65
línea lateral	63, 66	penetrar	71, 72	responsabilidad	65, 79-81	trabajo	78, 79
listo	72	perdedor	68	resultado	66, 67, 80	traje de baño	65
lluvia	62, 64	perdida	68	retrasar	75	trayectoria	73, 81
localización	78-80	perpendicular	73	S		U	
lona	62, 63	personal medico	76	sacador	68, 72, 73, 79, 81	uniforme	62, 65, 66
longitud	72	peso	64	saludar	66	útiles	64, 79
M		petición	78	sanción	75, 77	V	
mallas	71	pie	79-81	saque	61, 62, 66-69,	varilla	63
mano	61, 70-74, 81	piel	62		72-75, 78, 80, 81	ventaja	67
marcador	80	pierde	67	segunda	75	verificar	66, 72, 79
Masculino	63	pisar	72	segundo árbitro	78-80	verticalmente	63
material	62-64	piso	61-63	segundos	72, 75	visión	73, 78
máximo	62, 69, 75	plana	62	seguro	78	voleibol de playa	61, 65
medico	76	plano vertical	69, 71, 73, 80	señal	75, 78-81	Z	
mesa	66, 80	plataforma	78	señalar	79	zapatos	65
miembro	66, 77	polvo	62	señales oficiales	78, 81	zona de saque	62, 72
mínimo	62, 65, 66	posición	68	servicio	72, 73	zona libre	62, 64, 71, 72, 80
		poste	63, 69, 72, 79	set	65, 67, 68, 72, 75-77, 80		
		preparación	68	sexo	63		

Diagrams

Diagrammes

Diagramas



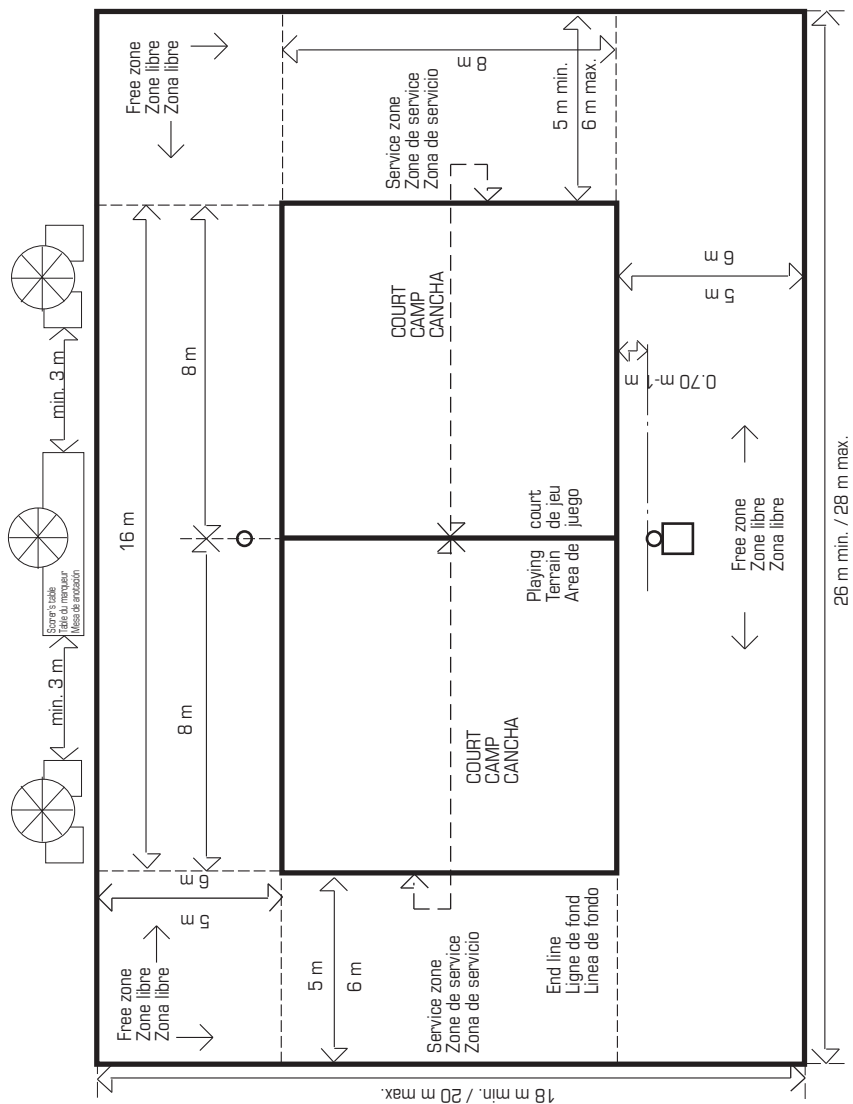
FIVB
FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE VOLLEYBALL

www.fivb.org

DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 1

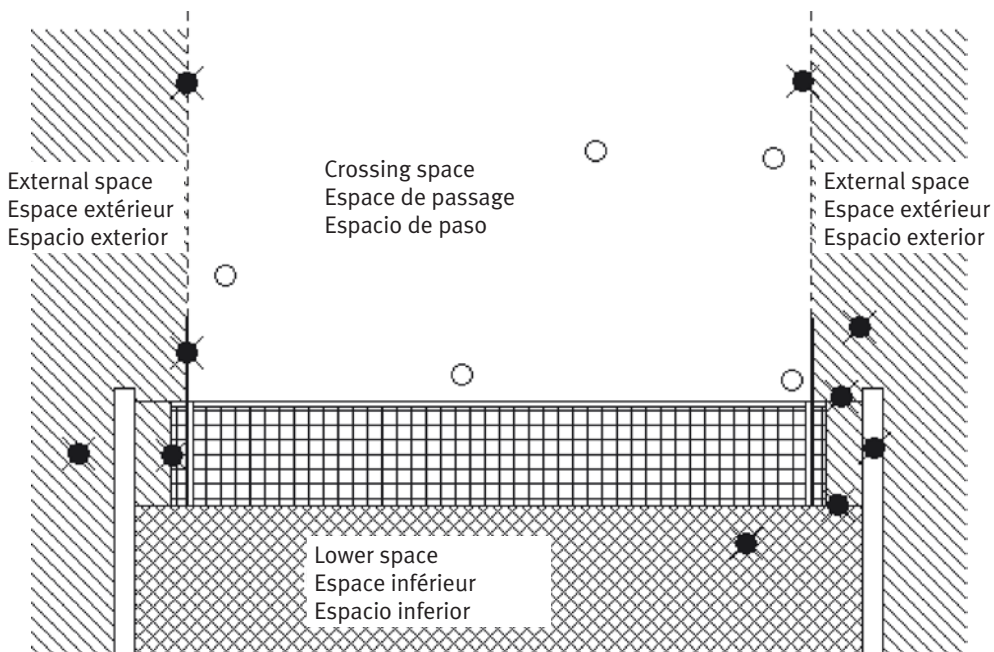
The playing area / L'aire de jeu / Area de juego

(R.1/6.3)



DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 3

Ball crossing the vertical plane of the net
Ballon traversant le plan vertical du filet
Balón que atraviesa el plano vertical de la red
(R.2.3/11.4/14.1)



⊗ = Fault / Faute / Falta

○ = Correct crossing / Passage correct / Paso correcto

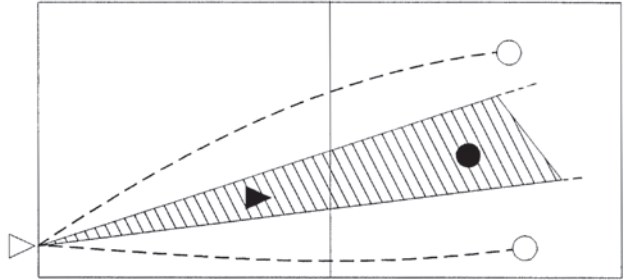


DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 4

Screen / Ecran / Pantalla

(R.16.6)

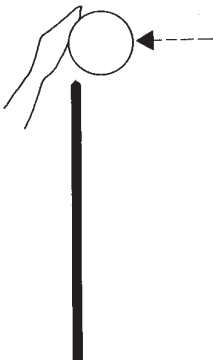
- Screen
- Ecran
- Pantalla
- Correct
- Correct
- Correcto



DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 5

Completed block / Bloc effectif / Bloqueo consumado

(R.18.1)



Ball above the net

Le ballon est au-dessus du filet

El balón está encima de la red



Ball lower than the top of the net

Le ballon est en-dessous du bord supérieur du filet

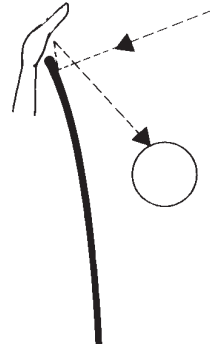
El balón está por debajo del borde superior de la red



Ball touches the net

Le ballon touche le filet

El balón toca la red



Ball bounces off the net

Le ballon rebondit sur le filet

El balón rebota en la red

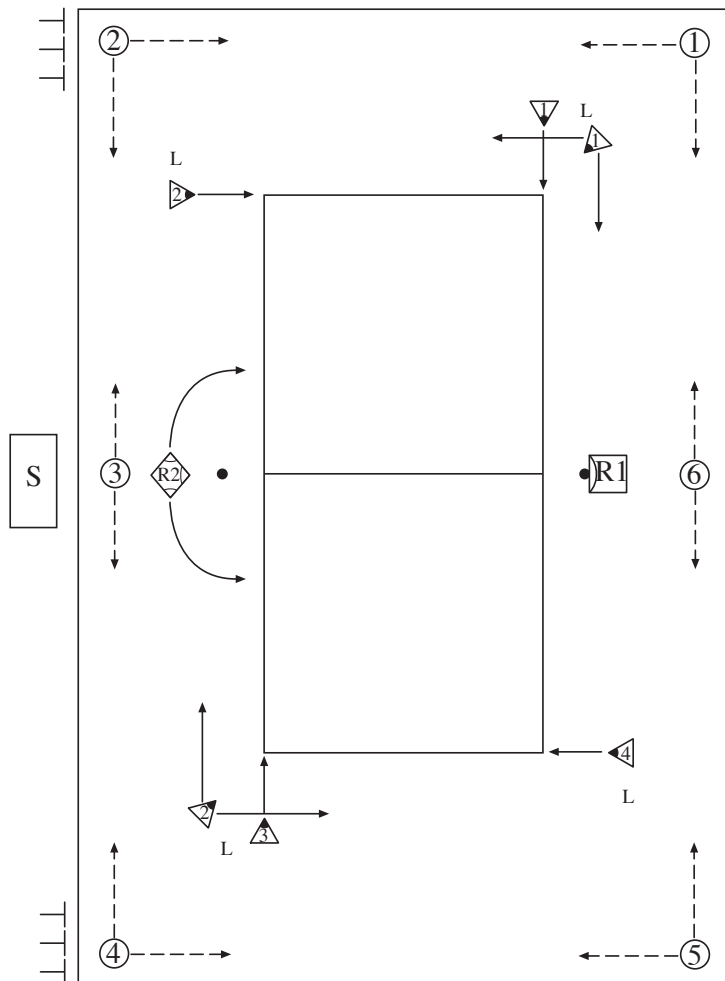
DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 6

Location of the refereeing corps and their assistants

Emplacement du corps arbitral et de ses assistants

Localización del cuerpo arbitral y sus asistentes

(R.3.3/25/26/27/28)



●**R1** = First referee / Premier arbitre / Primer árbitro

◆**R2** = Second referee / Second arbitre / Segundo árbitro

S = Scorer / Marqueur / Anotador

▶ **L** = Linejudges (1-4 or 1-2) / Juges de lignes (1-4 ou 1-2) / Jueces de línea (1-4 o 1-2)

④ = Ball retrievers (1-6) / Ramasseurs de ballon (1-6) / Recoge - pelotas (1-6)

— = Sand levelers / Egalisateurs du sable / Igualadores de arena



DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 7

Misconduct sanction scale (R.23)

Categories	Times	Sanction	Cards to Show	Consequence
1. Unsportsmanlike conduct	First	Warning	Yellow	Prevention no penalty
	2 and subs.	Penalty	Red	Loss of rally
2. Rude conduct	First	Penalty	Red	Loss of rally
	Second	Expulsion	Both together	Team declared incomplete for the set, loss of set
3. Offensive conduct	First	Expulsion	Both together	Team declared incomplete for the set, loss of set
4. Aggression	First	Disqualification	Both separately	Team declared incomplete for the match, loss of match

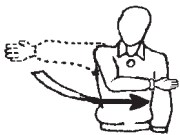
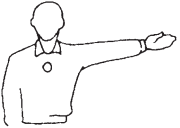
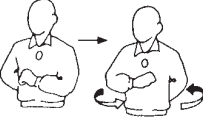


Echelle de sanctions pour conduite incorrecte (R.23)

Catégories	Fois	Sanction	Cartes	Conséquences
1. Conduite antisportive	Première	Avertissement	Jaune	Avertissement sans pénalité
	2 et suiv.	Pénalisation	Rouge	Perte de l'échange de jeu
2. Conduite grossière	Première	Pénalisation	Rouge	Perte de l'échange de jeu
	Seconde	Expulsion	Les deux ensemble	Equipe incomplète pour le set, perte du set
3. Conduite injurieuse	Première	Expulsion	Les deux ensemble	Equipe incomplète pour le set, perte du set
4. Agression	Première	Disqualification	Les deux séparément	Equipe incomplète pour le match, perte du match

Escalas de sanciones por conducta incorrecta (R.23)

Categorías	Veces	Sanción	Tarjetas	Consecuencias
1. Conducta anti-deportiva	Primera	Advertencia	Amarilla	Prevención sin penalidad
	2 y subs.	Castigo	Roja	Pérdida de la jugada
2. Conducta grosera	Primera	Castigo	Roja	Pérdida de la jugada
	Segunda	Expulsión	Ambas juntas	Equipo incompleto por el set, pérdida del set
3. Conducta ofensiva	Primera	Expulsión	Ambas juntas	Equipo incompleto por el set, pérdida del set
4. Agresión	Primera	Descalificación	Ambas separadas	Equipo incompleto por el partido, pérdida del partido

**Referees' Official
Hand Signals
Gestes officiels
des arbitres
Señales oficiales
de los árbitros
(R.29.1)**






	Situations to be indicated	Faits à signaler	Hechos señalados
	Hand signals to be executed by: F First referee S Second referee	Gestes à exécuter par: Premier arbitre Second arbitre	Señales à ejecutar por: Primer árbitro Segundo árbitro
1 	Authorisation to serve R. 16.4 F	Autorisation de servir R. 16.4	Permiso de saque R. 16.4
2 	Team to serve R. 7.3 R. 24.2.3.a F S	Equipe au service R. 7.3 R. 24.2.3.a	Equipo al saque R. 7.3 R. 24.2.3.a
3 	Change of courts R. 22.1 F S	Changement de terrain R. 22.1	Cambio de campo R. 22.1
4 	Time-out R. 19.3 F S	Temps-mort R. 19.3	Tiempo de descanso R. 19.3
5 	Delay warning R.20.2.1 Delay penalty R. 20.2.2 F	Avertissement pour retard de jeu R.20.2.1 Pénalisation pour retard de jeu R. 20.2.2	Amonestación por retraso de juego R.20.2.1 Castigo por retraso de juego R. 20.2.2
	Point the wrist with yellow (warning) or red (penalty) card	Pointer le poignet avec le carton jaune (avertissement) ou rouge (pénalisation)	Tocar la muñeca con la tarjeta amarilla (amonestación) o la roja (castigo)








DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 8

6-10

Referees' Official Hand Signals Gestes officiels des arbitres Señales oficiales de los árbitros (R.29.1)

	Situations to be indicated	Faits à signaler	Hechos señalados
	Hand signals to be executed by: F First referee S Second referee	Gestes à exécuter par: Premier arbitre Second arbitre	Señales à ejecutar por: Primer árbitro Segundo árbitro
6 	Misconduct warning R. 23.2.1 or penalty R. 23.2.2 F Show a yellow card for warning and a red card for penalty	Conduite incorrecte, avertissement R. 23.2.1 ou pénalisation R. 23.2.2 Montrer une carte jaune pour l'avertissement et rouge pour la pénalisation	Conducta incorrecta amonestación R. 23.2.1 o castigo R. 23.2.2 Mostrar una tarjeta amarilla para amonestación y roja para castigo
7 	Expulsion R. 23.2.3 F Show both cards together for expulsion	Expulsion R. 23.2.3 Montrer les deux cartes ensemble pour l'expulsion	Expulsión R. 23.2.3 Mostrar las dos tarjetas juntas para expulsión
8 	Disqualification R. 23.2.4 F Show both cards separately for disqualification	Disqualification R. 23.2.4 Montrer les deux cartes séparément pour la disqualification	Descalificación R. 23.2.4 Mostrar las dos tarjetas separadas para descalificación
9 	End of set (or match) R. 7.1 R. 7.2 F S Cross the forearms in front of the chest, hands open	Fin du set (ou match) R. 7.1 R. 7.2 Croiser les avant-bras devant la poitrine, les mains ouvertes	Fin del set (o encuentro) R. 7.1 R. 7.2 Cruzar los antebrazos frente al pecho, las manos abiertas
10 	Ball not tossed or released at the service hit. R. 16.5.5 F Lift the extended arm, the palm of the hand facing upwards	Ballon non lancé ou lâché pendant la frappe de service R. 16.5.5 Lever le bras tendu, la paume de la main vers le haut	Balón sostenido durante el golpe de saque R. 16.5.5 Levantar el brazo extendido, la palma de la mano hacia arriba

**Referees' Official
Hand Signals
Gestes officiels
des arbitres
Señales oficiales
de los árbitros
(R.29.1)**




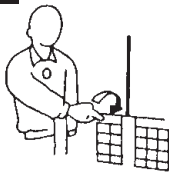
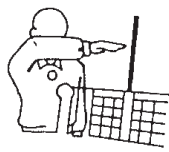
	Situations to be indicated	Faits à signaler	Hechos señalados
	Hand signals to be executed by: F First referee S Second referee	Gestes à exécuter par: Premier arbitre Second arbitre	Señales à ejecutar por: Primer árbitro Segundo árbitro
11 	Delay in service R.16.5.3 F	Retard dans le service R.16.5.3	Retraso en el saque R.16.5.3
	Raise five fingers, spread open	Lever cinq doigts écartés	Levantar cinco dedos separados
12 	Screening R. 16.6 F S	Ecran R. 16.6	Pantalla R. 16.6
	Raise both arms vertically, palms forward	Lever verticalement les deux bras, les paumes en avant	Levantar verticalmente los dos brazos, las palmas al frente
13 	Ball touched F S	Ballon touché	Balón tocado
	Brush with the palm of one hand the fingers of the other, held vertically	Frotter avec la paume d'une main les doigts de l'autre placée en position verticale	Frotar con la palma de una mano los dedos de la otra sostenida en posición vertical
14 	Ball "in" R.11.3 F S	Ballon «dedans» ("in") R.11.3	Balón "dentro" ("in") R.11.3
	Point the arm and finger towards the court	Etendre le bras et le doigt vers le sol	Extender el brazo con el dedo hacia el piso
15 	Ball "out" R. 11.4 F S	Ballon «dehors» (out) R. 11.4	Balón "fuera" (out) R. 11.4
	Raise the forearms vertically, hands open, palms towards the body	Lever les avant-bras verticalement les mains ouvertes et les paumes vers soi	Levantar verticalmente los antebrazos, manos abiertas y palmas hacia el cuerpo






DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 8

16-20

Referees' Official Hand Signals Gestes officiels des arbitres Señales oficiales de los árbitros (R.29.1)

	Situations to be indicated	Faits à signaler	Hechos señalados
	Hand signals to be executed by: F First referee S Second referee	Gestes à exécuter par: Premier arbitre Second arbitre	Señales à ejecutar por: Primer árbitro Segundo árbitro
16 	Held ball R. 13.5.3 F Slowly lift the forearm, palm of the hand facing upwards	Ballon tenu R. 13.5.3 Lever lentement l'avant-bras, la paume de la main vers le haut	Balón detenido R. 13.5.3 Levantar lentamente el antebrazo con la palma hacia arriba
17 	Double contact R. 13.5.4 F S Raise two fingers, spread open	Double touche R. 13.5.4 Lever deux doigts écartés	Doble golpe R. 13.5.4 Levantar dos dedos separados
18 	Four hits R. 13.5.1 F S Raise four fingers, spread open	Quatre touches R. 13.5.1 Lever quatre doigts écartés	Cuatro toques R. 13.5.1 Levantar cuatro dedos separados
19 	Net touched by a player R. 15.4.3 F S Indicate the respective side of the net	Filet touché par un joueur R. 15.4.3 Montrer le côté correspondant du filet	Red tocada por un jugador R. 15.4.3 Mostrar el lado de la red correspondiente
20 	Reaching beyond the net R. 15.4.1 F Place a hand above the net, palm facing downwards	Franchissement par dessus le filet R. 15.4.1 Placer une main au-dessus du filet, paume vers le bas	Penetración en el espacio contrario por arriba de la red R. 15.4.1 Colocar una mano sobre la red con la palma hacia abajo

**Referees' Official
Hand Signals
Gestes officiels
des arbitres
Señales oficiales
de los árbitros
(R.29.1)**

	Situations to be indicated	Faits à signaler	Hechos señalados
	Hand signals to be executed by: F First referee S Second referee	Gestes à exécuter par: Premier arbitre Second arbitre	Señales à ejecutar por: Primer árbitro Segundo árbitro
21 	Attack-hit fault R.17.2.3 R. 17.2.5 or on the opponent's service R. 17.2.4 F S Make a downward motion with the forearm, hand open	Faute d'attaque R. 17.2.3 R. 17.2.5 ou sur le service adverse R. 17.2.4 Effectuer un mouvement de haut en bas avec l'avant-bras, la main ouverte	Falta en ataque R. 17.2.3 R. 17.2.5 o sobre el servicio contrario R. 17.2.4 Mover el antebrazo con la mano abierta, de arriba hacia abajo
22 	Interference by penetration into the oppo- nent's court or ball crossing the lower space under the net R. 15.2 R. 14.1.3 F S Point to the center line	Interférence par pénétration dans le camp adverse ou ballon qui franchit entièrement l'espace inférieur sous le filet R. 15.2 R. 14.1.3 Montrer du doigt la ligne centrale	Interferencia por penetración en el campo contrario o balón atravesando completa- mente el plano vertical debajo de la red R. 15.2 R. 14.1.3 Señalar la línea central
23 	Double fault and replay R. 12.2.3 F Raise both thumbs vertically	Double faute et échange à rejouer R. 12.2.3 Lever verticalement les deux pouces	Doble falta y repetición de la jugada R. 12.2.3 Levantar verticalmente los dedos pulgares








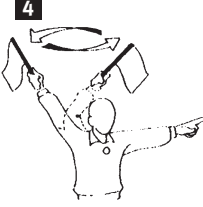

DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 9

1-5

Linejudges' Official Flag Signals

Gestes officiels des juges de lignes

Señales oficiales de los jueces de línea (R.29.2)

	Situations to be indicated	Faits à signaler	Hechos señalados
	Hand signals to be executed by: L Linejudge	Gestes à exécuter par: Juge de ligne	Señales à ejecutar por: Juez de línea
1 	Ball "in" R. 11.3 L Point down with flag	Ballon «dedans» ("in") R. 11.3 Abaisser le fanion	Balón "dentro" ("in") R. 11.3 Bajar el banderín
2 	Ball "out" R. 11.4 a) L Raise flag vertically	Ballon «dehors» ("out") R. 11.4 a) Lever le fanion	Balón "fuera" ("out") R. 11.4 a) Levantar el banderín verticalmente
3 	Ball touched R. 28.2.1.b L Raise flag and touch the top with the palm of the free hand	Ballon touché R. 28.2.1.b Lever le fanion et toucher le dessus avec la paume de la main libre	Balón tocado R. 28.2.1.b Levantar el banderín y tocar su extremo con la palma de la mano libre
4 	Ball out or server's foot fault R. 11.4 b) c) and d) R. 16.5.1 L Wave flag over the head and point to the antenna or the respective line	Ballon hors jeu ou faute de pied d'un joueur au service R. 11.4 b) c) and d) R. 16.5.1 Agiter le fanion au-dessus de la tête et montrer du doigt l'antenne ou la ligne concernée	Balón fuera de juego o falta de pie al saque R. 11.4 b) c) and d) R. 16.5.1 Levantar y agitar el banderín sobre la cabeza y señalar con el dedo la antena o la línea respectiva
5 	Judgement impossible L Raise and cross both arms and hands in front of the chest	Jugement impossible Lever et croiser les deux avant-bras et mains devant la poitrine	Juicio imposible Levantar y cruzar ambos brazos y manos frente al pecho

FIVB



DESCENTE



FIVB
Sportswear
Supplier

Move Sport



Urata Satoko



Kurihara Megumi

FIVB Sportswear Supplier

Japan Volleyball League



SWATCH FIVB WORLD TOUR 2009

