



FEVA

NEWCOM FEVA FEDERAL

SECRETARÍA NACIONAL DE NEWCOM

**FEVA
NEWCOM**

REGLAS OFICIALES DE NEWCOM

2023 – 2025

Adaptaciones realizadas por la
Secretaría Nacional de Arbitraje de Newcom.





CONTENIDO

CATEGORÍAS Y GÉNERO	10
PARTE 1: FILOSOFÍA DE LAS REGLAS Y EL ARBITRAJE	11
PARTE 2: SECCIÓN I: EL JUEGO	13
CAPÍTULO 1: INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO	13
1 ÁREA DE JUEGO	
1.1 DIMENSIONES	
1.2 SUPERFICIE DE JUEGO	
1.3 LÍNEAS DE LA CANCHA	14
1.4 ZONAS Y ÁREAS	15
1.5 TEMPERATURA	16
1.6 ILUMINACIÓN	
2 RED Y POSTES	17
2.1 ALTURA DE LA RED	17
2.2 ESTRUCTURA	
2.3 BANDAS LATERALES	17
2.4 ANTENAS	
2.5 POSTES	
3 BALONES	18
3.1 CARACTERÍSTICAS	
3.2 UNIFORMIDAD DE LOS BALONES	
CAPÍTULO 2: PARTICIPANTES	18
4 EQUIPOS	
4.1 COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS	
4.2 UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS	19
4.3 INDUMENTARIA	20



4.4	CAMBIO DE INDUMENTARIA	21
-----	------------------------	----

4.5	OBJETOS PROHIBIDOS	
-----	--------------------	--

5	RESPONSABLES DE LOS EQUIPOS	21
----------	------------------------------------	-----------

5.1	CAPITÁN	22
-----	---------	----

5.2	ENTRENADOR	23
-----	------------	----

5.3	ENTRENADOR ASISTENTE	
-----	----------------------	--

5.4	DELEGADO DE EQUIPO	
-----	--------------------	--

CAPÍTULO 3: FORMATO DEL JUEGO	24
--------------------------------------	-----------

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

6.1	PARA ANOTAR UN PUNTO	
-----	----------------------	--

6.2	PARA GANAR UN SET	
-----	-------------------	--

6.3	PARA GANAR EL PARTIDO	26
-----	-----------------------	----

7	ESTRUCTURA DEL JUEGO	
----------	-----------------------------	--

7.1	SORTEO	
-----	--------	--

7.2	SESIÓN DE CALENTAMIENTO OFICIAL	26
-----	---------------------------------	----

7.3	FORMACIÓN INICIAL DE LOS EQUIPOS	
-----	----------------------------------	--

7.4	POSICIONES	27
-----	------------	----

7.5	FALTA DE POSICIÓN	28
-----	-------------------	----

7.6	ROTACIÓN	
-----	----------	--

7.7	FALTAS DE ROTACIÓN	29
-----	--------------------	----

CAPÍTULO 4: ACCIONES DE JUEGO	30
--------------------------------------	-----------

8	SITUACIONES DE JUEGO	
----------	-----------------------------	--

8.1	BALÓN EN JUEGO	
-----	----------------	--

8.2	BALÓN FUERA DE JUEGO	
-----	----------------------	--



8.3	BALÓN “DENTRO”	
8.4	BALÓN “FUERA”	
9	JUEGO CON EL BALÓN	31
9.1	TOQUES/PASES POR EQUIPO	
9.2	CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE	32
9.3	FALTAS EN EL TOQUE DEL BALÓN	
9.4	ACCIONES CON EL BALÓN ATRAPADO	33
9.5	FALTAS CON EL BALÓN ATRAPADO	
10	BALÓN EN LA RED	34
10.1	BALÓN QUE CRUZA LA RED	
10.2	BALÓN QUE TOCA LA RED	
10.3	BALÓN EN LA RED	
11	JUGADOR EN LA RED	35
11.1	INVASION POR DEBAJO DE LA RED	
11.2	CONTACTO CON LA RED	
11.3	FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED	
12	SAQUE	36
12.1	PRIMER SAQUE EN UN SET	
12.2	ORDEN DE SAQUE	37
12.3	AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE	
12.4	EJECUCIÓN DEL SAQUE	
12.5	PANTALLA	38



12.6	FALTAS COMETIDAS DURANTE EL SAQUE	38
12.7	FALTAS DE SAQUE Y FALTAS DE POSICIÓN	39
13	LANZAMIENTO DE ATAQUE	39
13.1	CARACTERÍSTICAS DEL LANZAMIENTO DE ATAQUE	
13.2	RESTRICCIONES AL LANZAMIENTO DE ATAQUE	40
13.3	FALTAS EN EL LANZAMIENTO DE ATAQUE	
14	BLOQUEO	41
14.1	CARACTERÍSTICAS DEL BLOQUEO	
CAPÍTULO 5:	INTERRUPCIONES, DEMORAS E INTERVALOS	42
15	INTERRUPCIONES	
15.1	NÚMERO DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO	
15.2	SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO	
15.3	SOLICITUD DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO	
15.4	TIEMPO DE DESCANSO	43
15.5	SUSTITUCIONES	
15.6	LIMITACIÓN A LAS SUSTITUCIONES	
15.7	SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL	
15.8	SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN O DESCALIFICACIÓN	44
15.9	SUSTITUCIÓN ILEGAL	
15.10	PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN	
15.11	SOLICITUDES IMPROCEDENTES	45
16	DEMORAS DE JUEGO	46
16.1	TIPOS DE DEMORAS	



16.2	SANCIONES POR DEMORA	46
17	INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO	
17.1	LESIÓN/ENFERMEDAD	
17.2	INTERFERENCIA EXTERNA	47
17.3	INTERRUPCIONES PROLONGADAS	
18	INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO	48
18.1	INTERVALOS	
18.2	CAMBIOS DE CAMPO	48
CAPÍTULO 6: EL JUGADOR LÍBERO		49
19	EL JUGADOR LÍBERO	
19.1	DESIGNACIÓN DEL LÍBERO	
19.2	INDUMENTARIA	
19.3	ACCIONES QUE INVOLUCRAN AL LÍBERO	
19.4	RE DESIGNACIÓN DE UN NUEVO LÍBERO	51
CAPÍTULO 7: CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES		53
20	REQUERIMIENTOS DE CONDUCTA	
20.1	CONDUCTA DEPORTIVA	
20.2	JUEGO LIMPIO	
21	CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES	54
21.1	CONDUCTA INCORRECTA MENOR	
21.2	CONDUCTA INCORRECTA QUE CONDUCE A SANCIONES	55
21.3	ESCALA DE SANCIONES	
21.4	APLICACIÓN DE SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA	55
21.5	FALTAS DE CONDUCTA ANTES Y ENTRE SETS	
21.6	RESUMEN DE FALTAS DE CONDUCTA Y USO DE TARJETAS	



PARTE 2 - SECCIÓN 2

LOS ÁRBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y SEÑALES MANUALES OFICIALES 56

CAPÍTULO 8: LOS ÁRBITROS

22 CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

- 22.1 COMPOSICIÓN
- 22.2 PROCEDIMIENTOS

23 PRIMER ÁRBITRO 57

- 23.1 UBICACIÓN
- 23.2 AUTORIDAD (FACULTADES)
- 23.3 RESPONSABILIDADES

24 SEGUNDO ÁRBITRO 59

- 24.1 UBICACIÓN
- 24.2 AUTORIDAD (FACULTADES)
- 24.3 RESPONSABILIDADES

25 ANOTADOR

- 25.1 UBICACIÓN
- 25.2 RESPONSABILIDADES

26 TABLERISTA 62

- 26.2 RESPONSABILIDADES
- 26.1 UBICACIÓN

27 JUECES DE LÍNEA

- 27.1 UBICACIÓN
- 27.2 RESPONSABILIDADES

28 SEÑALES OFICIALES 64

- 28.1 SEÑALES MANUALES DE LOS ÁRBITROS 64



PARTE 2 - SECCIÓN 3: DIAGRAMAS

SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS

64

1 AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE

2 EQUIPO QUE SACA

3 CAMBIO DE CAMPO

65

4 TIEMPO DE DESCANSO

5 CAMINA CON EL BALÓN ATRAPADO

6a AMONESTACIÓN POR CONDUCTA INCORRECTA

66

6b CASTIGO POR CONDUCTA INCORRECTA

7 EXPULSIÓN

8 DESCALIFICACIÓN

67

9 FIN DE SET O PARTIDO

10 SAQUE MAL EFECTUADO (SAQUE GANCHO)

11 DEMORA EN EL SAQUE

12 FALTA DE BLOQUEO O PANTALLA

68

13 FALTA DE POSICIÓN O ROTACIÓN

14 BALÓN DENTRO

15 BALÓN FUERA

69

16 DESPEGA AMBOS PIES DEL PISO DURANTE EL LANZAMIENTO DE ATAQUE

17 DOBLE GOLPE

18 CUATRO TOQUES/PASES

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

70

20 LANZAMIENTO DE ATAQUE DESPRENDIENDOSÉ DEL BALÓN CUANDO ÉSTE ESTÁ COMPLETAMENTE POR ENCIMA DEL BORDE SUPERIOR DE LA RED

21 FALTA DE GOLPE DE ATAQUE



22 LANZAMIENTO A UNA MANO ESTANDO EN CONTACTO CON LA ZONA DE FRENTE (JUGADOR DELANTERO)	71
23 DEMORA CON POSESIÓN DEL BALÓN	
24 PENETRACIÓN DENTRO DEL ESPACIO ADVERSARIO. BALÓN QUE CRUZA EL ESPACIO INFERIOR. SACADOR TOCA EL CAMPO DE JUEGO. JUGADOR PISA FUERA DE SU ZONA DE SAQUE EN EL MOMENTO DEL SAQUE	
25 DOBLE FALTA Y REPETICIÓN DE LA JUGADA	
26 BALÓN TOCADO	72
27 AMONESTACIÓN POR DEMORA/CASTIGO POR DEMORA	
28 GOLPE PROHIBIDO DE PIÉ	

SEÑALES MANUALES OFICIALES DE BANDERA DE LOS JUECES DE LÍNEA

1 BALÓN DENTRO	73
2 BALÓN FUERA	
3 BALÓN TOCADO	74
4 FALTAS DE ESPACIO DE PASO. BALÓN QUE TOCA UN OBJETO EXTERNO. FALTA DE PIÉ POR CUALQUIER JUGADOR DURANTE EL SAQUE	
5 JUICIO IMPOSIBLE	
AREA DE JUEGO (Diagrama 1)	75
FALTA DE POSICIÓN (Diagrama 2)	76
PANTALLA (Diagrama 3)	77
ATAQUE DE ZAGUERO (Diagrama 4)	78
ESCALA DE SANCIONES (Diagrama 5)	79
LANZAMIENTO DE ATAQUE (Diagrama 6)	80
SECRETARÍA NACIONAL DE ARBITRAJE DE NEWCOM	81



FEVA

NEWCOM FEVA FEDERAL

SECRETARÍA NACIONAL DE NEWCOM

**FEVA
NEWCOM**

CATEGORÍAS Y GÉNERO

- **JUNIOR (Mixto, Damas y Caballeros)** de 50 años en adelante, o de 49 años que cumplan 50 en el año de disputa del torneo.
- **SENIOR (Mixto, Damas y Caballeros):** de 60 años en adelante, o de 59 años que cumplan 60 en el año de disputa del torneo.
- **MASTER (Mixto, Damas y Caballeros):** A partir de 70 años cumplidos en el año de disputa del torneo, se permiten dos jugadores de 68 años cumplidos en el año de la disputa del torneo, uno de cada género. Se permite la inclusión de estos dos jugadores de 68 años para facilitar la formación de los equipos.

FEVA



PARTE I

FILOSOFÍA DE LAS REGLAS Y DEL ARBITRAJE

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

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

Esto se define con claridad dentro del reglamento de Newcom:

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

Ser justo con cada participante.

Ser **visto** como justo por los espectadores.

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

Siendo **preciso** en sus juicios.

Entendiendo e interpretando el sentido de la **regla escrita**.

Siendo un **organizador eficiente**.

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

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



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

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

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

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

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

FEVA



PARTE 2

SECCIÓN I – EL JUEGO

CAPÍTULO 1: INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

1 ÁREA DE JUEGO

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

1.1 DIMENSIONES

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

El espacio libre es el espacio sobre el área de juego, libre de todo obstáculo. El espacio de juego libre debe medir un mínimo de 7,50 (siete con cincuenta) metros de altura medidos desde de la superficie de juego.

1.2 SUPERFICIE DE JUEGO

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

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



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

1.3 LÍNEAS DE LA CANCHA

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

1.3.2 LINEAS DE DELIMITACION

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

1.3.3 LINEA CENTRAL

El eje de la línea central divide la cancha de juego en dos campos iguales de 9 (nueve) metros por 9 (nueve) metros cada uno. Sin embargo, se considera que el ancho total de la línea pertenece a ambos campos por igual. Esta línea se extiende debajo de la red, de línea lateral a línea lateral.

1.3.4 LINEA DE ATAQUE

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

1.3.5 LINEA DE SAQUE DE LA MUJER



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

1.4 ZONA Y AREAS

1.4.1 Zona de frente

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

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

1.4.2 Zona de saque

1.4.2.1 La zona de saque para varones es un área de 9 (nueve) metros de ancho detrás de cada línea final, y se extiende hasta el final de la zona libre.

Lateralmente está limitada por dos líneas cortas, cada una de 15 (quince) cm de longitud, trazadas a 20 (veinte) cm de la línea final, como una prolongación de las líneas laterales. Ambas líneas cortas están incluidas en el ancho de la zona de saque.

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

1.4.3 Zona de sustitución

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

1.4.4 Zona de reemplazo del líbero

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

1.4.5 Área de calentamiento



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

1.4.6 Área de castigo

El área de castigo mide un (1) metro por un (1) metro, y está equipada con una silla a ambos lados de la mesa de control. Se recomienda que dicha área esté marcada con líneas de 5 (cinco) cm.

1.5 TEMPERATURA

1.5.1 La temperatura mínima no debe ser inferior a 10 (diez) °C (50 (cincuenta) °F). (No es excluyente).

1.5.2 La temperatura máxima no debe exceder los 40 (cuarenta) °C (104 (ciento cuatro) °F). (No es excluyente).

1.6 ILUMINACIÓN

La iluminación sobre el área de juego debe ser de 1000 (mil) lux o superior, medidos a un metro sobre la superficie del área de juego.

2 RED Y POSTES

2.1 ALTURA DE LA RED

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

2.1.2 La altura de la red del femenino es de 2,35 (dos con treinta y cinco) m.

2.1.3 La altura de la red se mide desde el centro de la cancha. La altura de la red sobre las dos líneas laterales debe ser exactamente la misma y no debe exceder en más de 2 (dos) cm la altura oficial.

2.2 ESTRUCTURA

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



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

A lo largo del borde superior hay una banda horizontal de 7 (siete) cm de ancho, hecha de lona blanca doblada y cosida en toda su extensión. En cada extremo la banda tiene una perforación por la que pasa una cuerda para sujetarla a los postes y mantener su parte superior tensa.

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

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

2.3 BANDAS LATERALES

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

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

2.4 ANTENAS

Una antena es una varilla flexible de una longitud de 1,80 (uno con ochenta) m y un diámetro de 10 (diez) mm hecha de fibra de vidrio o material similar.

Una antena se fija en el borde exterior de cada banda lateral. Las antenas están ubicadas en los lados opuestos de la red.

Los 80 (ochenta) cm superiores de cada antena sobresalen por encima de la red y se marcan con franjas de 10 (diez) cm de colores contrastantes, preferiblemente rojo y blanco.

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

2.5 POSTES

2.5.1 Los postes que sostienen la red se ubican a una distancia de 0,50 (cero con cincuenta) a 1(un) m hacia fuera de las líneas laterales. Tienen una altura máxima de



2,55 (dos con cincuenta y cinco) m y deben ser firmes y cubiertas por un protector mullido.

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

3 BALONES

3.1 CARACTERÍSTICAS

El balón debe ser esférico, hecho con una cubierta de cuero flexible o cuero sintético, con una cámara de caucho o material similar en su interior.

Su color puede ser uniforme y claro, o una combinación de colores.

Su circunferencia es de 65 (sesenta y cinco) a 67 (sesenta y siete) cm y su peso es de 260 (doscientos sesenta) – 280 (doscientos ochenta) gr.

Su presión interior debe ser 0,250 (cero con doscientos cincuenta a 0,275 (cero con doscientos setenta y cinco) kg/cm² (3,55 a 3,90 PSI).

3.2 UNIFORMIDAD DE LOS BALONES

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

CAPÍTULO 2: PARTICIPANTES

4 EQUIPOS

4.1 COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

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

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



- 4.1.3 La categoría femenina jugará con todas del mismo género.
- 4.1.4 La categoría masculina jugará con todos del mismo género.
- 4.1.5 Un equipo puede registrar para el partido hasta 12 jugadores, y en tal caso decidir jugar sin líbero, o con 1 o 2 líberos, 1 de cada género.
- 4.1.6 Un equipo mixto puede registrar para el partido 13 jugadores y en cuyo caso es obligatorio que el equipo registre 1 líbero de cualquier género.
- 4.1.7 Un equipo mixto puede registrar para el partido 14 jugadores y en cuyo caso es obligatorio que el equipo registre 2 líberos, 1 de cada género.
- 4.1.8 Cuerpo técnico. Puede componerse de los siguientes integrantes
Entrenador - Asistente de entrenador - Preparador Físico o terapeuta –Médico.
- 4.1.9 Uno de los jugadores es el capitán del equipo, quien debe estar indicado en la hoja del encuentro.
- 4.1.10 El líbero puede ser capitán de juego o capitán de cancha.
- 4.1.11 Sólo los integrantes del equipo, registrados en la hoja del encuentro para el partido, pueden permanecer durante el mismo, en el área de control de la competencia.
- 4.1.12 Solo los jugadores registrados en la hoja del encuentro pueden entrar al campo y participar del partido. Una vez que el entrenador y el capitán del equipo han firmado la hoja del encuentro, los jugadores registrados no pueden ser cambiados.
- 4.1.13 Las bancas se ubicarán a los lados de la mesa del anotador, fuera de la zona libre.
- 4.1.14 En el banco de suplentes, además de los jugadores, podrán estar el entrenador, el/los asistente/s, y/o un personal médico (doctor o enfermero), el cual no será obligatorio.

4.2 UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS

- 4.2.1 Los jugadores que no estén jugando, deben sentarse en la banca de su equipo o estar en su área de calentamiento. El entrenador y los otros miembros del equipo deben permanecer en la banca, pero pueden abandonarla temporalmente.



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

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

4.2.3.1 Durante el juego: en las zonas de calentamiento.

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

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

4.3 INDUMENTARIA

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

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

4.3.2 Los pantalones deportivos deben ser uniformes en color, no es exigible que todos sean del mismo largo y/o diseño. De igual manera para los calcetines que estén a la vista.

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

4.3.4 Las camisetas de los jugadores deben estar numeradas.

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

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

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



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

4.4 CAMBIO DE INDUMENTARIA

El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores:

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

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

4.5 OBJETOS PROHIBIDOS

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

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

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

4.5.4 El uso de guantes no está permitido, salvo que acredite con un certificado médico el motivo de su uso.

4.5.5 Los jugadores no podrán jugar con gorra y/o visera, salvo que acredite con un certificado médico el motivo de su uso.

4.5.6 En los gimnasios que son abiertos o al aire libre, está permitido jugar con gorra o visera, sin tener certificado médico.

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

5 RESPONSABLES DE LOS EQUIPOS

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

Los líberos pueden ser capitán del equipo o capitán en juego.



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

.

5.1 CAPITÁN

5.1.1 Antes del partido, el capitán del equipo firma la hoja de anotación (planilla de juego) y representa a su equipo en el sorteo. Puede solicitar la medición de la red y/o balones.

5.1.2 Durante el partido, el capitán del equipo actúa como capitán en juego mientras esté jugando. Cuando el capitán del equipo no se encuentra jugando, el entrenador o el capitán del equipo designa a otro jugador/a en el campo, para que asuma el rol de capitán en juego. Este capitán en juego mantendrá sus atribuciones hasta que sea sustituido, retorne el capitán, o el set termine.

Cuando el balón está fuera de juego, sólo el capitán en juego está autorizado para hablar con los árbitros para:

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

5.1.2.2 para pedir autorización:

- a) para cambiar parte o toda la indumentaria,
- b) para verificar las posiciones de los equipos,
- c) para controlar el piso, la red, los balones, etc.

5.1.2.3 en ausencia del entrenador, para solicitar tiempos de descanso y sustituciones.

5.1.3 Al final del partido, el capitán del equipo:

5.1.3.1 agradece a los árbitros y firma la hoja del encuentro para ratificar el resultado,

5.1.3.2 puede, habiendo notificado en su debido momento al primer árbitro, confirmar y registrar en la hoja de anotación un reclamo oficial referente a la aplicación o interpretación de las reglas por parte de el o los árbitros.



5.2 ENTRENADOR

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

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

5.2.3 Durante el partido, el entrenador:

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

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

5.2.3.3 Solicita tiempos para descanso y sustituciones

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

5.3 ENTRENADOR ASISTENTE

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

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

5.4 DELEGADO DEL EQUIPO

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



FEVA

NEWCOM FEVA FEDERAL

SECRETARÍA NACIONAL DE NEWCOM

**FEVA
NEWCOM**

CAPITULO 3: FORMATO DE JUEGO

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

6.1 PARA ANOTAR UN PUNTO

6.1.1 **Punto.** Un equipo anota un punto:

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

6.1.1.2 cuando el equipo adversario comete una falta;

6.1.1.3 cuando el equipo adversario recibe un castigo.

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

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

6.1.3 Jugada y jugada completada

Una jugada es una secuencia de acciones de juego, desde el momento del lanzamiento de saque por el sacador hasta que el balón queda fuera de juego. Una jugada completada es la secuencia de acciones de juego cuyo resultado es la obtención de un punto. Esto incluye:

- La sanción de un castigo
- La pérdida del saque por una falta de demora de saque

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

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

6.2 PARA GANAR UN SET

En el primero y segundo set el ganador es el equipo que llega primero a 15 puntos, con un ventaja mínima de 2 puntos, hasta 17. En caso de un empate en 14 puntos el juego



continúa hasta que un equipo consigue una ventaja de 2 puntos (16-14 ó 17-15). Sin embargo, cuando se produzca un empate en 16, resultará ganador del set el primer equipo que llegue a 17 puntos.

6.3 PARA GANAR EL PARTIDO

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

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

6.3.3 No presentación y equipo incompleto:

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

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

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

7 ESTRUCTURA DEL JUEGO

7.1 SORTEO

Antes del partido el primer árbitro realiza un sorteo para determinar a quién le corresponde el saque o recepción y qué lados de la cancha ocuparán en el set.

Si se debe jugar un set decisivo – tercer set – deberá realizarse un nuevo sorteo.

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

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

7.1.2.1 sacar o recibir el saque del partido o del set decisivo,

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



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

7.2 SESIÓN DE CALENTAMIENTO OFICIAL

7.2.1 Antes del comienzo del partido, los equipos tienen derecho a un período de calentamiento oficial simultáneo de 5 minutos en la red. Cuando hagan uso de ese derecho, el campo de juego se divide imaginariamente en 2 franjas longitudinales. El equipo que saca ocupa la franja cercana a las bancas de suplentes.

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

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

7.3 FORMACIÓN INICIAL DE LOS EQUIPOS

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

7.3.1 Debe haber siempre 6 jugadores por equipo en juego.

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

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

7.3.4 Una vez que la ficha de posiciones ha sido entregada al segundo árbitro o al anotador, ningún cambio en la formación inicial puede ser autorizado, sin una sustitución regular.

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

7.3.5.1 cuando tal discrepancia se descubre antes de comenzar el set, la posición de los jugadores debe ser rectificada de acuerdo a lo que figura en la ficha de posiciones. No habrá sanción;



7.3.5.2 cuando antes del comienzo del set, un jugador en el campo no está registrado en la ficha de posiciones para ese set, ese jugador debe ser reemplazado conforme a la ficha de posiciones. No habrá sanción;

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

Si una discrepancia entre la posición de los jugadores en el campo y la ficha de posiciones se descubre tarde, el equipo en falta debe colocarse en las posiciones correctas. Todos los puntos anotados por el equipo en falta desde el momento exacto de la falta hasta su descubrimiento, serán cancelados. Los puntos del adversario permanecen válidos y además, recibirá un punto y el derecho al próximo saque.

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

7.4 POSICIONES

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

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

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

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

7.4.2 Relación de posición entre jugadores:



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

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

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

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

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

7.5 FALTAS DE POSICIÓN

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

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

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

7.5.4 Una falta de posición conlleva las siguientes consecuencias:

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

7.6 ROTACIÓN



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

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

7.7 FALTAS DE ROTACIÓN

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

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

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

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

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

FEVA



CAPITULO 4: ACCIONES DE JUEGO

8 SITUACIONES DE JUEGO

POSESION DEL BALON

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

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

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

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

8.1 BALÓN EN JUEGO

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

8.2 BALÓN FUERA DE JUEGO

El balón está fuera de juego en el momento en que se comete una falta pitada por uno de los árbitros, en ausencia de una falta, está fuera de juego al momento del pitido.

8.3 BALÓN DENTRO

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

8.4 BALÓN FUERA

El balón está “fuera” cuando:



- 8.4.1 El balón que ha sido enviado a través del espacio de paso, pega en el piso en la zona libre del lado del adversario, y no en el campo de juego.
- 8.4.2 Toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona que no está en juego.
- 8.4.3 Toca las antenas, cuerdas, postes, o la propia red fuera de las bandas laterales.
- 8.4.4 Atraviesa el plano vertical de red completa o parcialmente por fuera del espacio de paso.
- 8.4.5 Cruza completamente el espacio inferior por debajo de la red.

9 JUEGO CON EL BALÓN

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

9.1 TOQUES/PASES POR EQUIPO

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

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

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

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

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

9.1.1 TOQUES CONSECUTIVOS

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



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

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

9.1.2 TOQUES o ATRAPADAS SIMULTÁNEOS/AS

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

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

9.1.3 TOQUE ASISTIDO

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

Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta (tocar la red, cruzar la línea central, etc.) puede ser detenido o rescatado por un compañero de equipo.

9.2 CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE

9.2.1 El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo, de la rodilla hacia arriba.

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

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

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

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

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



9.3.3 DOBLE GOLPE:

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

9.3.3.2 El balón proveniente de un pase/toque de un jugador y toca 2 veces en forma consecutiva a alguno de sus compañeros de equipo, tanto cuando el balón toca accidentalmente al jugador, como así también cuando el jugador realiza toques consecutivos en el intento de atrapar el balón.

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

9.4 ACCIONES CON EL BALÓN ATRAPADO

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

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

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

EXCEPCIÓN

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

9.5 FALTAS CON EL BALÓN ATRAPADO

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

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



10 BALÓN EN LA RED

10.1 BALÓN QUE CRUZA LA RED

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

10.1.1.1 abajo, por el borde inferior de la red;

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

10.1.1.3 arriba, por el techo.

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

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

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

10.1.2.1 el campo de juego adversario no sea tocado por el jugador;

10.1.2.2 al ser recuperado, el balón cruce el plano de la red nuevamente por el espacio exterior, del mismo lado de la cancha por donde había cruzado. El equipo adversario no puede interferir en la acción de recuperación del balón.

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

10.2 BALÓN QUE TOCA LA RED

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

10.3 BALÓN EN LA RED

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

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



11 JUGADOR EN LA RED

11.1 INVASION POR DEBAJO DE LA RED

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

11.1.2 Invasión dentro del campo adversario más allá de la línea central:

11.1.2.1 está permitido tocar el campo de juego adversario con el/los pie/s siempre que alguna parte del pie/de los pies que penetra/n permanezca/n en contacto con la línea central, o que la proyección imaginaria vertical de parte de un pie que está flexionado caiga sobre la línea central.

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

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

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

11.2 CONTACTO CON LA RED

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

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

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

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

11.3 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED

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

11.3.2 Un jugador interfiere con el juego por:

- Tocar la red entre las antenas o la antena durante su acción de jugar el balón.
- Usar la red como un apoyo o una ayuda para estabilizarse.



- Crear una injusta ventaja del adversario al tocar la red.
- Realizar acciones que impidan al adversario intentar legítimamente jugar el balón.
- Aferrarse/ sostenerse/apoyarse de la red.
- Toca la red con la pelota, durante la acción de amague previa al lanzamiento de ataque.
- Cualquier jugador cercano al balón que se está jugando, y que está tratando de jugarlo, es considerado en acción de jugar el balón, aunque no haga contacto con el mismo.
- No, obstante, tocar la red fuera de las antenas no es considerado una falta, excepto que sea intencional o un toque asistido.

12 SAQUE

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

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

El saque deberá realizarse de manera lanzada, la pelota reposará sobre una mano mientras que la otra podrá utilizarse para acompañar el movimiento en péndulo, de atrás hacia adelante y de abajo hacia arriba.

El sacador debe estar siempre de frente al campo adversario en la ejecución del saque, o sea, que los hombros tienen que estar paralelos a la red.

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

12.1 PRIMER SAQUE EN UN SET



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

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

12.2 ORDEN DE SAQUE

12.2.1 Los jugadores deben seguir el orden de saque registrado en la ficha de posiciones (R 5).

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

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

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

12.3 AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE

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

12.4 EJECUCIÓN DEL SAQUE

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

EXCEPCIÓN

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

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



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

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

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

12.5 PANTALLA

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

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

12.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE EL SAQUE

12.6.1 Faltas en el saque

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

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

12.6.2 Faltas después del lanzamiento de saque

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

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

12.6.2.2 Cae “fuera”

12.6.2.3 Pasa sobre una pantalla

12.6.2.4 Pisa la línea de saque.



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

12.7 FALTAS DE SAQUE Y FALTAS DE POSICIÓN

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

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

13 LANZAMIENTO DE ATAQUE

13.1 CARACTERÍSTICAS DEL LANZAMIENTO DE ATAQUE

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

13.1.2 Se completa un lanzamiento de ataque en el momento en el que el balón cruza completamente el plano vertical de la red.

13.1.3 Un lanzamiento de ataque con dos manos puede realizarse ya sea desde la zona de frente, la zona de fondo, o la zona libre. **AL MOMENTO DE DESPRENDERSE EL JUGADOR DEL BALÓN, las manos deben estar por debajo del borde superior de la red, dándole una parábola en fase ascendente a descendente en su trayectoria.**

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

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

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



13.2 RESTRICCIONES AL LANZAMIENTO DE ATAQUE

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

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

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

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

EXCEPCIÓN

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

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

13.3 FALTAS EN EL LANZAMIENTO DE ATAQUE

13.3.1 Un jugador envía el balón “fuera”

13.3.2 Un jugador efectúa de manera voluntaria un toque/golpe de ataque.

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

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



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

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

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

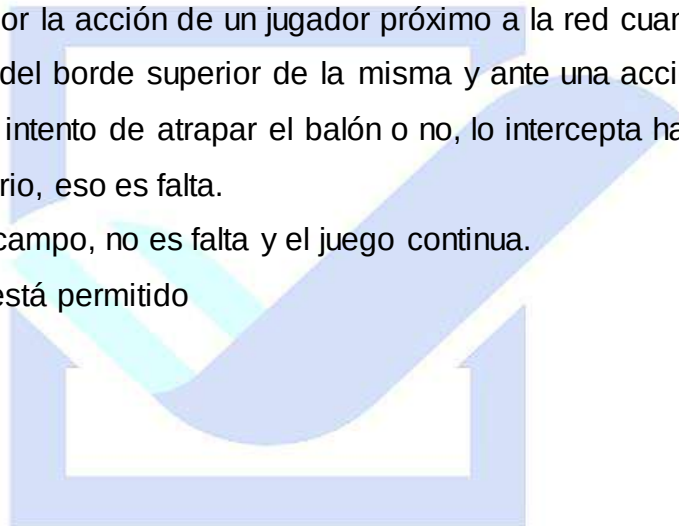
13.3.8 Un jugador efectúa el ataque o pase al compañero con el pie, pierna, rodilla.

14 BLOQUEO

Es el efecto producido por la acción de un jugador próximo a la red cuando una parte del cuerpo está por encima del borde superior de la misma y ante una acción de ataque del equipo adversario, en el intento de atrapar el balón o no, lo intercepta haciéndolo rebotar y vuelve al campo contrario, eso es falta.

Si el balón queda en su campo, no es falta y el juego continúa.

14.2.1 El bloqueo no está permitido



FEVA



CAPÍTULO 5: INTERRUPCIONES, DEMORAS E INTERVALOS

15 INTERRUPCIONES

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

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

15.1 NÚMERO DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO

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

15.1.2 Las sustituciones regulares son ilimitadas y cerradas.

15.2 SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO

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

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

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

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

15.3 SOLICITUD DE INTERRUPCIONES NORMALES DE JUEGO

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



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

15.4 TIEMPOS DE DESCANSO

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

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

15.5 SUSTITUCIONES

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

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

15.6 LIMITACIONES A LAS SUSTITUCIONES

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

15.6.2 Las sustituciones deben ser entre jugadores del mismo género.

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

15.7 SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL

Un jugador –excepto el líbero– que no puede continuar jugando, debido a una lesión o enfermedad debe ser sustituido legalmente. Si esto no es posible, el equipo está autorizado a realizar una sustitución excepcional, pero siempre respetando el género.



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

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

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

15.8 SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN O DESCALIFICACIÓN

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

15.9 SUSTITUCIÓN ILEGAL

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

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

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

15.9.2.2 la sustitución debe ser rectificada,

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

15.10 PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN

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



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

15.10.3a La solicitud para una sustitución comienza en el momento de ingreso de el/los jugador/es sustituto/s dentro de la zona de sustitución, listo/s para jugar, durante una interrupción. El entrenador no tiene obligación de avisar que realiza una sustitución.

15.10.3b Si el jugador no está parado en la zona de sustitución, la misma no se otorga y el equipo es sancionado por demora.

15.10.3c La solicitud para sustitución es reconocida y anunciada por el segundo árbitro y en ausencia de éste por el anotador. El segundo árbitro autoriza la sustitución.

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

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

15.10.5 Si la sustitución múltiple que es pretendida por un equipo involucra jugadores de distinto género (en la sustitución excepcional), ingresarán en primer lugar los sustitutos varones.

15.11 SOLICITUDES IMPROCEDENTES

15.11.1 Es impropio solicitar cualquier interrupción regular de juego:

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

15.11.1.2 por un miembro del equipo no autorizado,

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

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

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



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

16 DEMORA DE JUEGO

16.1 TIPOS DE DEMORAS

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

- 16.1.1 Demorar interrupciones regulares de juego,
- 16.1.2 prolongar interrupciones, luego de haberse ordenado reanudar el juego,
- 16.1.3 solicitar una sustitución ilegal,
- 16.1.4 repetir una solicitud improcedente,
- 16.1.5 demorar el juego por un miembro del equipo.

16.2 SANCIONES POR DEMORA

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

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

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

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

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

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

17 INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO

17.1 LESIÓN/ENFERMEDAD

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

La jugada debe repetirse.



17.1.2 Si un jugador lesionado/enfermo no puede ser sustituido legalmente ó en forma excepcional, se le otorga al jugador un tiempo de recuperación de cinco minutos, pero solamente una vez en el partido para el mismo jugador.

Si el jugador no se recupera, su equipo es declarado incompleto, en caso que no pueda realizar una sustitucion regular o excepcional.

17.2 INTERFERENCIA EXTERNA

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

17.3 INTERRUPCIONES PROLONGADAS

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

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

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

17.3.2.2 si el encuentro se reanuda en otra cancha, el set interrumpido se cancela y se reinicia con los mismos miembros del equipo y las mismas formaciones iniciales excepto los expulsados o descalificados y el registro de todas las sanciones es mantenido. Los sets ya jugados mantendrán sus resultados.

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

18 INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO

18.1 INTERVALOS

Un intervalo es el tiempo entre sets. Todos los intervalos duran 5 minutos.

Durante ese período de tiempo, se realiza el cambio de campo y el registro de las formaciones de los equipos en la hoja del encuentro.

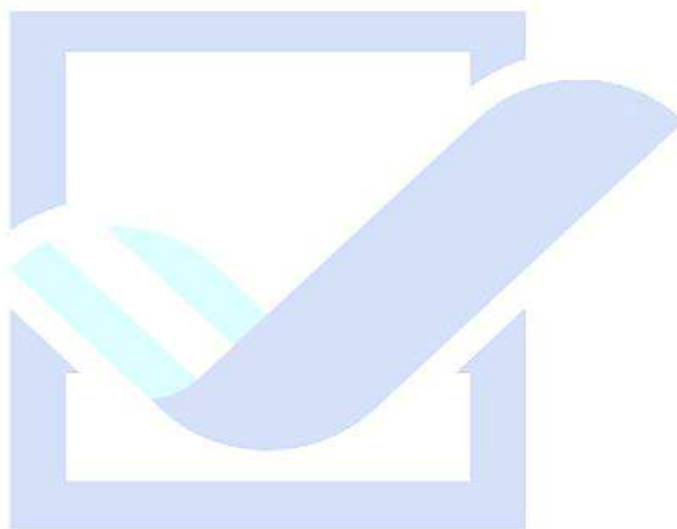


18.2 CAMBIOS DE CAMPO

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

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

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



FEVA



CAPÍTULO 6: EL JUGADOR LÍBERO

19 EL JUGADOR LÍBERO

19.1 DESIGNACIÓN DEL LÍBERO

19.1.1 Cada equipo tiene el derecho de designar de la lista de jugadores en la hoja del encuentro, hasta 2 jugadores especialistas en defensa: líberos.

Cuando un equipo registra 2 líberos, debe ser uno de cada género.

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

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

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

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

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

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

19.2 INDUMENTARIA

El/los jugador/es líbero/s debe/n vestir un uniforme (o chaqueta/pechera para el líbero redesignado) con un color dominante diferente a cualquier color del resto del equipo. El uniforme debe contrastar claramente con el del resto del equipo.

El uniforme del líbero debe estar numerado como el del resto del equipo

El jugador que es redesignado para convertirse en líbero, conserva su número original.

19.3 ACCIONES QUE INVOLUCRAN AL LÍBERO

19.3.1 Las acciones de juego:

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



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

19.3.1.3 El/ella está limitado/a a actuar como un jugador/a zaguero/a, no se le permite concretar un lanzamiento de ataque desde la zona de frente a 3 m.

19.3.1.4 El/ella no puede sacar.

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

19.3.2 Reemplazos del líbero

19.3.2.1 Los reemplazos del líbero no cuentan como sustituciones.

Son ilimitados, pero debe haber una jugada completada entre dos reemplazos (a menos que un castigo cause una rotación del equipo y el líbero se mueva a la posición 4 o que el líbero actuante quede impedido de jugar, quedando la jugada incompleta).

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

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

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

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, 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 resultados 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 de líbero puede incluir:

- Una jugada no completada entre reemplazos de 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 de líbero debe ser considerado en el mismo modo que una sustitución ilegal:

Si el reemplazo ilegal de 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 de 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 redesignado como líbero, pierde la posibilidad de ser jugador regular por el resto del partido.

19.4.2 Equipo que ha registrado un (1) solo líbero

19.4.2.1 Si este líbero queda o es declarado impedido de jugar, el entrenador (o el capitán en juego si el entrenador no está presente) puede re-designar como líbero por el resto del partido a cualquier otro jugador (excepto el jugador regular reemplazado) que no esté en el campo de juego en el momento de la re-designación. El líbero re-designado debe ser del mismo género.

19.4.2.2 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, el/ella también puede estar sujeto a una re-designación. El líbero declarado impedido de jugar, no puede jugar por el resto del partido.

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

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

19.4.2.5 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.

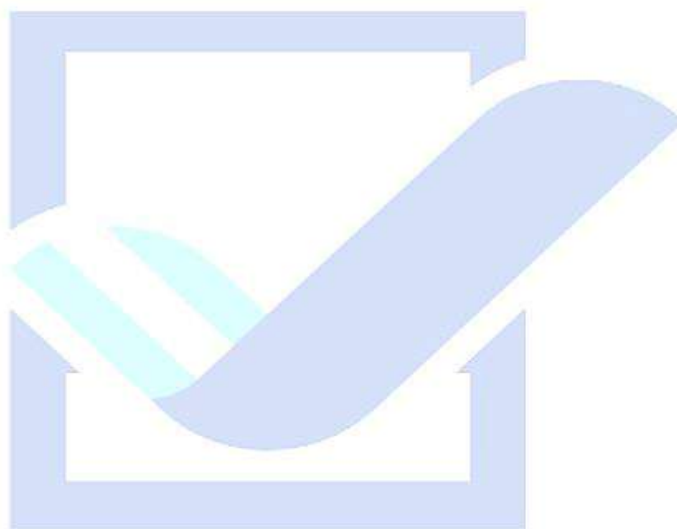


19.4.2.6 En el caso de re-designación de un líbero, el número del jugador re-designado como líbero debe ser registrado en la hoja del encuentro en el sector de observaciones.

19.4.3 **Equipo con dos (2) líberos**

19.4.3.1 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

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



FEVA



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 encubrir 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.

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) han 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 de acuerdo a 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 permanecer sentado en el área de castigo sin otras consecuencias.

Un/a entrenador/a expulsado/a pierde su derecho a intervenir por el resto del set y debe permanecer sentado en el área de castigo.

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, sin otras consecuencias.

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

LOS ARBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y SEÑALES MANUALES OFICIALES

CAPITULO 8: LOS ARBITROS

22 CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

22.1 COMPOSICIÓN

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 pitan 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.

22.2.3.4 En el caso de una doble falta, ambos árbitros señalarán en orden:

- a) la naturaleza de la falta,
- b) los jugadores en falta, si es necesario,

El próximo equipo que saca es entonces determinado por el primer 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. Su vista debe estar aproximadamente 10 cm sobre el borde superior de la red.

23.2 AUTORIDAD (FACULTADES)

23.2.1.1 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 inmediatamente el derecho a registrar un reclamo 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 de ataque:

- del líbero y de los jugadores zagueros,
- de lanzamiento a una mano efectuada por un jugador delantero 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 (2º) ÁRBITRO

24.1 UBICACIÓN

El segundo (2º) 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.

24.2.1 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.

24.2.2 Controla el trabajo del/ los anotador/es.

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

24.2.4 Controla los jugadores en las áreas de calentamiento.

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

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

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



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

24.2.9 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 bloqueo o intento de bloqueo,

24.3.2.5 el contacto del balón con un objeto externo,

24.3.2.6 el contacto del balón con el suelo y/o techo cuando el primer árbitro no está en posición de ver tal contacto,

24.3.2.7 el balón que cruza la red total o parcialmente por fuera del espacio de paso hacia el campo contrario o toca la antena en su lado del campo,

24.3.2.8 el balón de saque o el tercer golpe/lanzamiento que pasa por encima o por fuera de la antena sobre su lado del campo,

24.3.2.9 el salto del atacante masculino,

24.3.2.10 falta de toque/lanzamiento del ataque del líbero y jugadores zagueros.

24.3.3 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.

Utiliza un elemento sonoro para notificar irregularidades o llamar la atención de los árbitros cuando lo requieran sus responsabilidades.

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 los líberos, de acuerdo al procedimiento vigente, y obtiene las firmas de los capitanes y entrenadores,

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 informando al 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, redesignación, etc.,



25.2.2.8 controla la duración de los intervalos entre sets.

25.2.3 Al final del partido, el anotador:

25.2.3.1 registra el resultado final,

25.2.3.2 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,

25.2.3.3 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 2 m 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 x 40 cm- 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

DIAGRAMAS: SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS

: **P** **S** Arbitro(s) que debe/n mostrar la señal de acuerdo a sus responsabilidades regulares

Leyenda

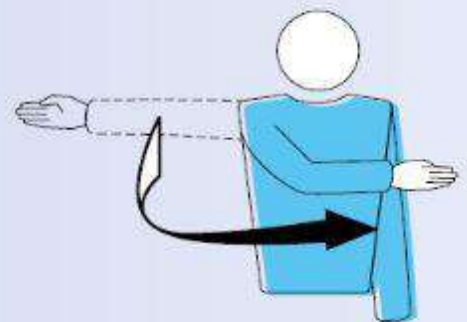
P **S** Arbitro(s) que muestra/n la señal en situaciones especiales

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**



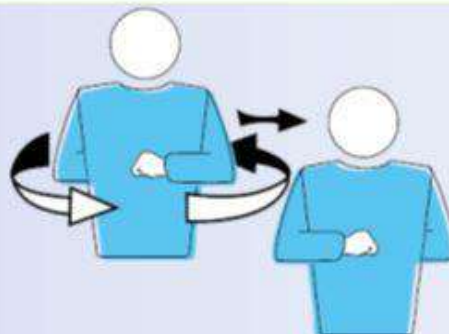


3 CAMBIO DE CAMPO

Regla Relevante: 18.2

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

F

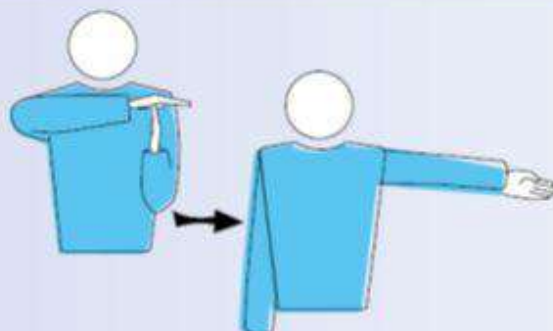


4 TIEMPO DE DESCANSO

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



7 EXPULSIÓN

Reglas relevantes: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar ambas tarjetas juntas para la expulsión



8 DESCALIFICACIÓN

Reglas relevantes: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar ambas tarjetas separadas para la descalificación



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

Levantarse 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

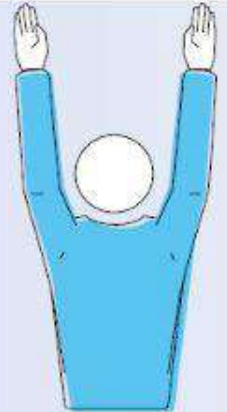




12 FALTA DE BLOQUEO O PANTALLA

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

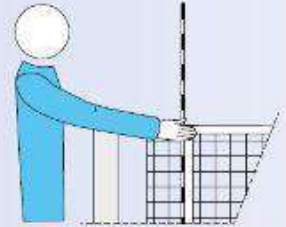




19 TOQUE DE RED POR UN JUGADOR – BALÓN DE SAQUE QUE TOCA LA RED ENTRE LAS ANTENAS Y NO PASA EL PLANO VERTICAL DE LA RED

Reglas relevantes: 11.4.4, 12.6.2.1

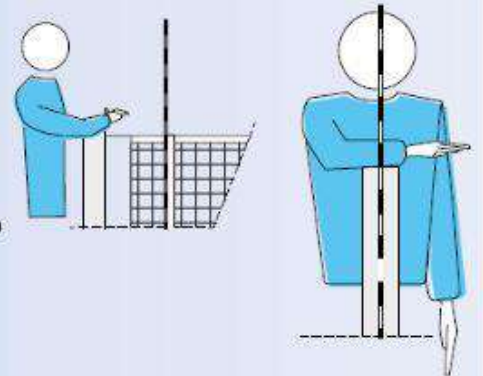
Indicar el lado correspondiente de la red con la mano



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

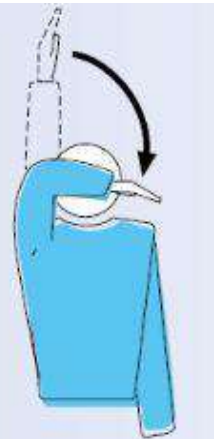
Colocar una mano sobre la red, con la palma hacia abajo



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



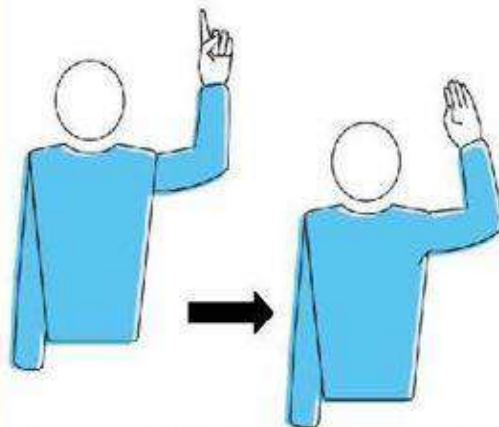


22 LANZAMIENTO A UNA MANO ESTANDO EN CONTACTO CON LA ZONA DE FRENTE (JUGADOR DELANTERO)

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





DIAGRAMA: SEÑALES OFICIALES DE BANDERA DE LOS JUECES DE LÍNEA

Leyenda:

 Juez de Línea: señal que debe mostrar de acuerdo a sus responsabilidades regulares

1 BALON "DENTRO"

Regla Relevante: 8.3, 27.2.1.1

Apuntar la bandera hacia abajo





2 BALON "FUERA"

Reglas Relevantes: 8.4.1, 27.2.1.1

Levantar la bandera verticalmente







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

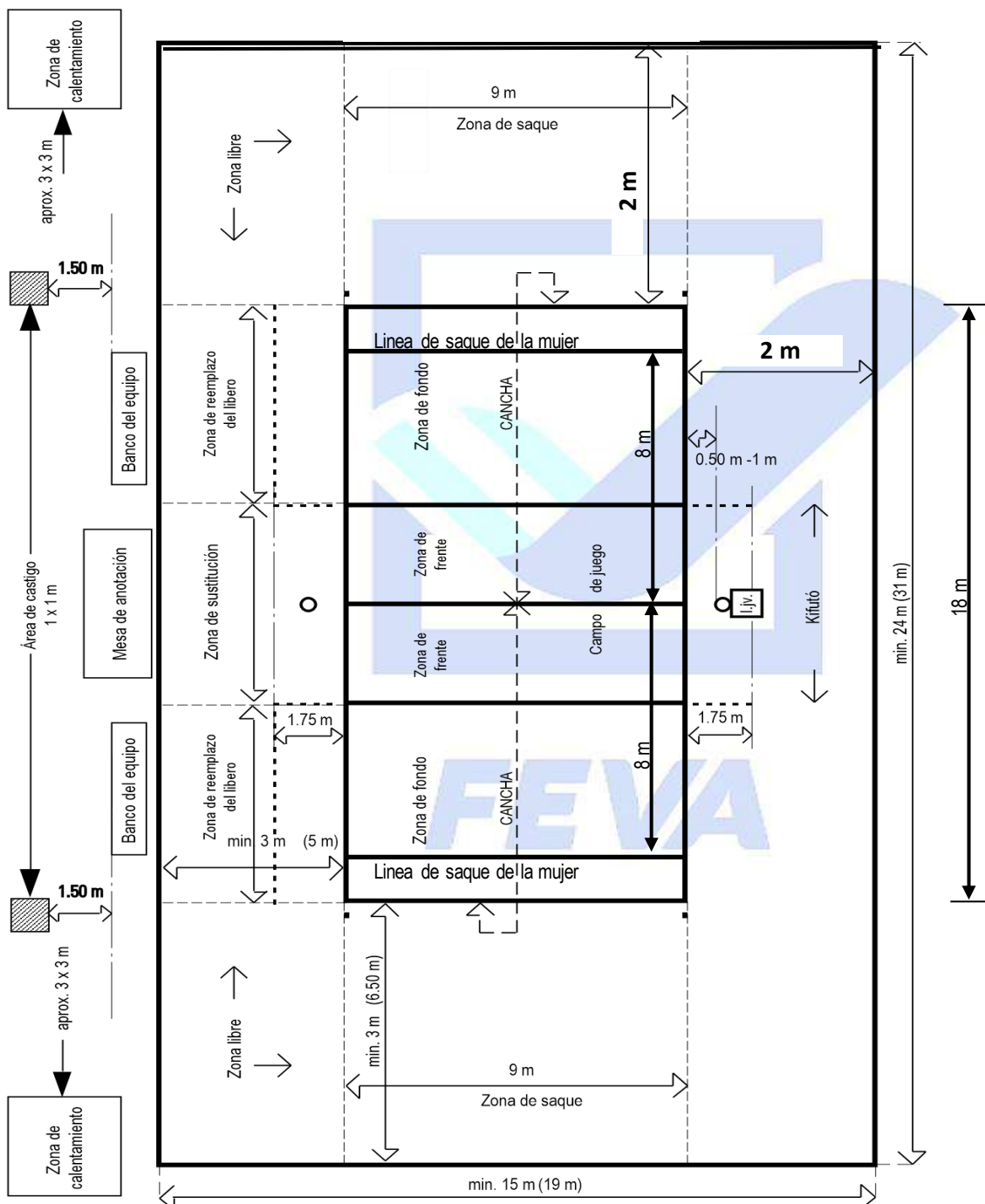




DIAGRAMA 2: FALTA DE POSICIÓN

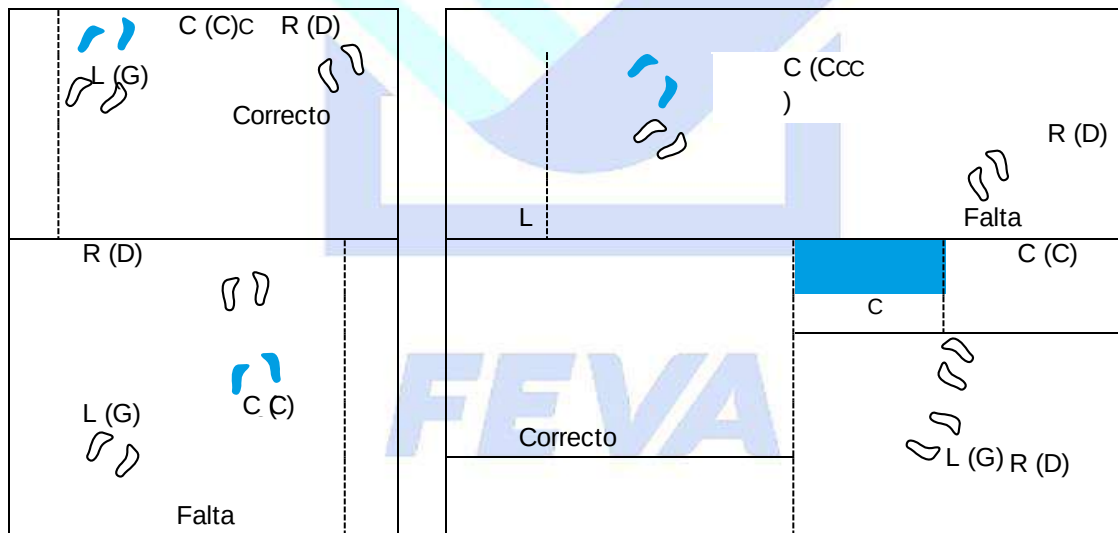
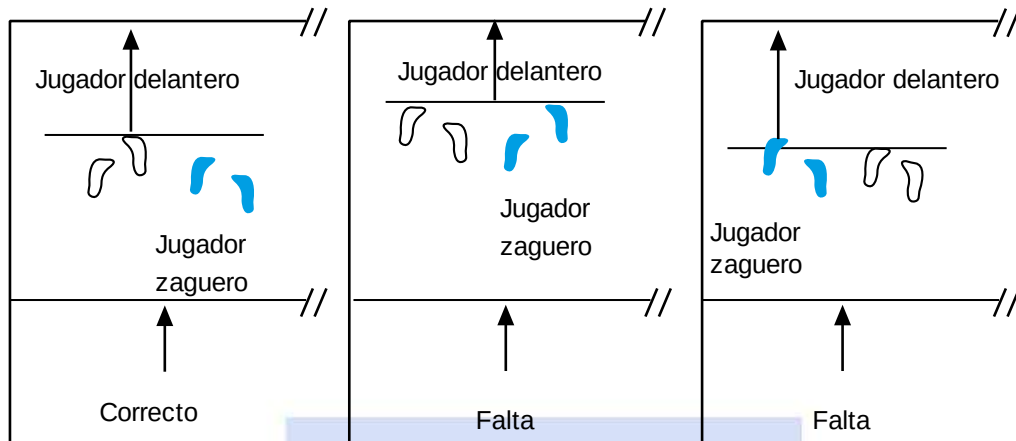
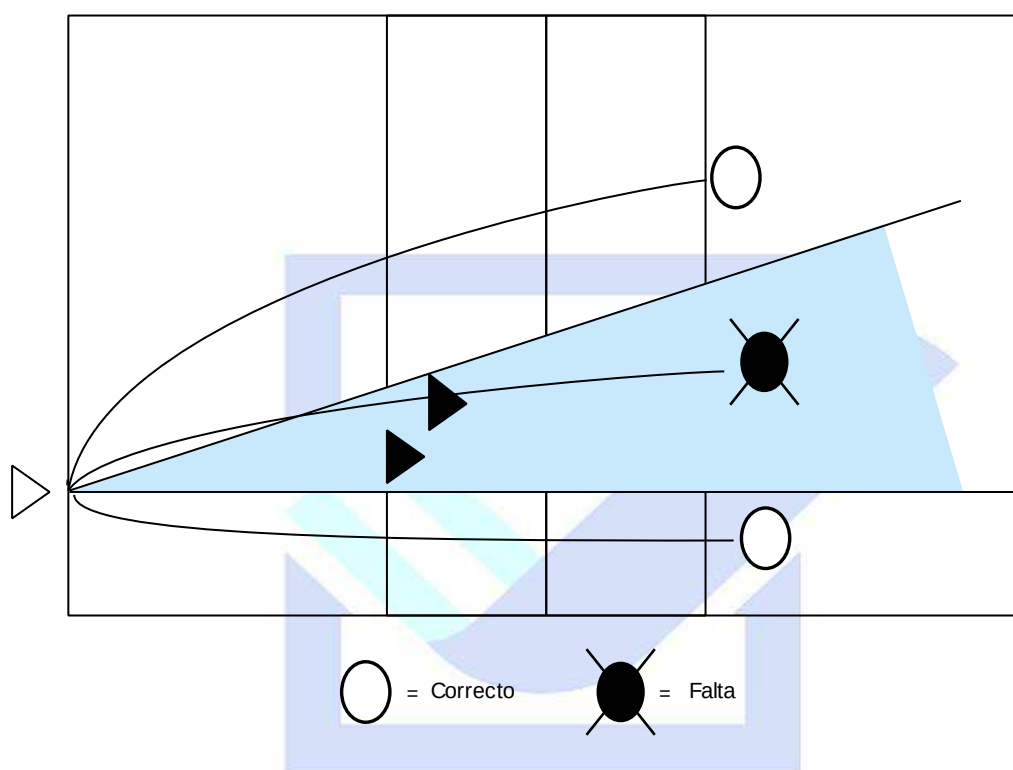




DIAGRAMA 3: PANTALLA



FEVA

DIAGRAMA 4: ATAQUE DE ZAGUERO

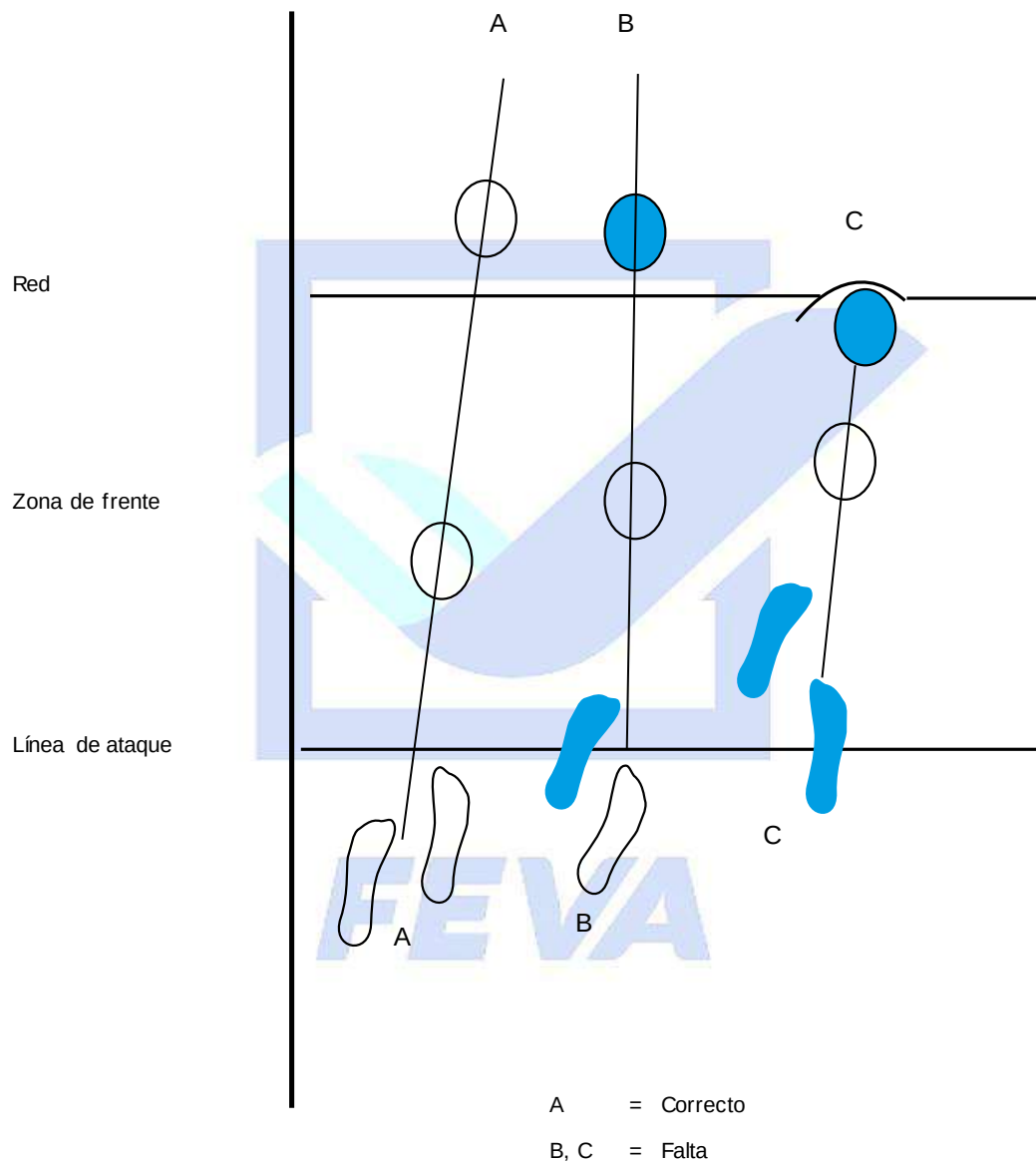




DIAGRAMA 6: ESCALA DE SANCIONES

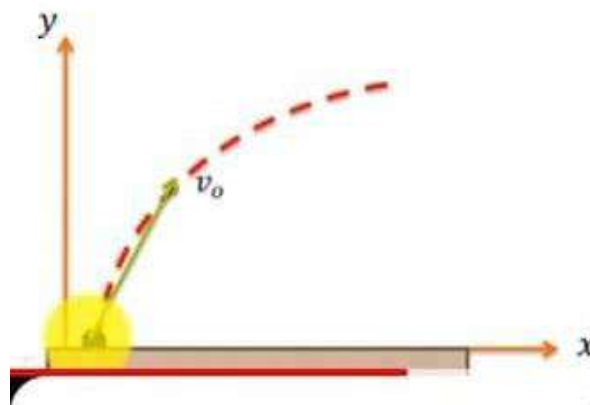
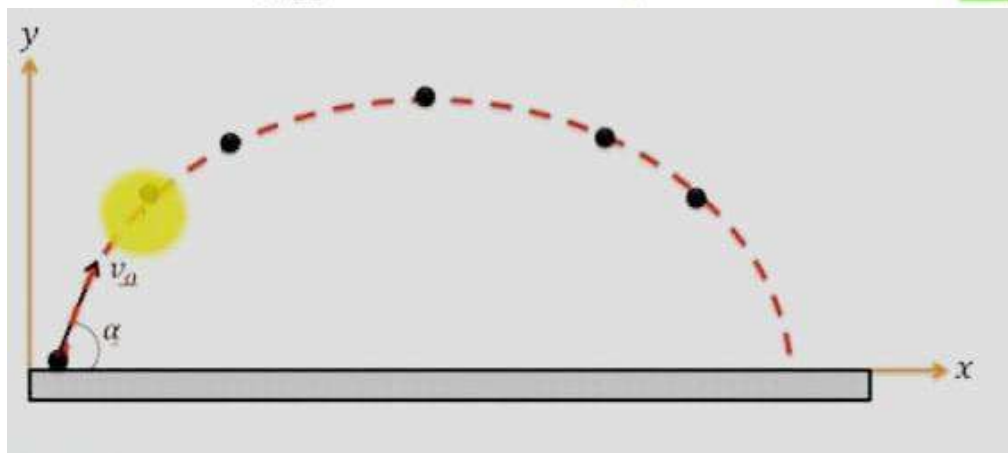
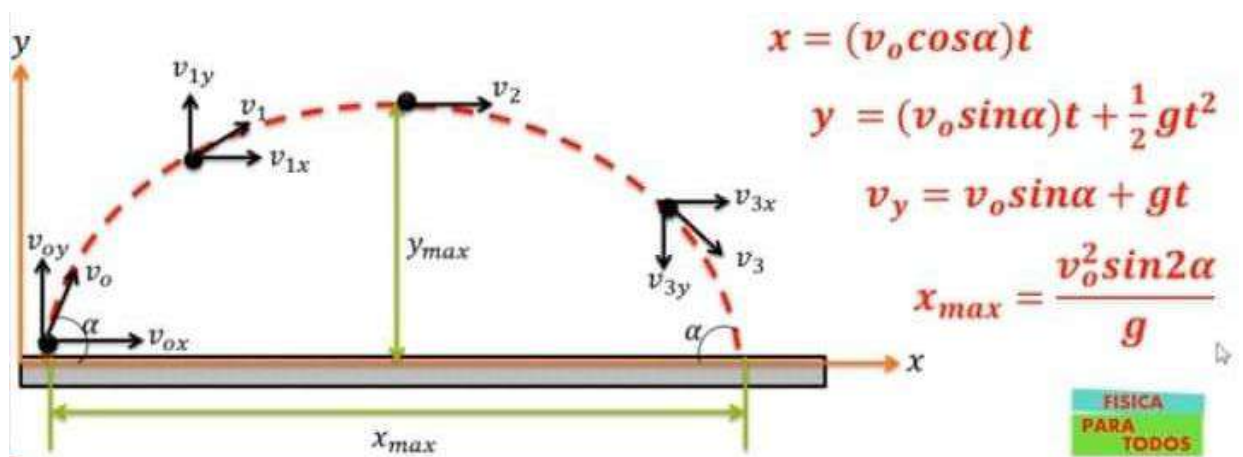
9a: CONDUCTA INCORRECTA AMONESTACIONES Y SANCIONES

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.





FEVA

NEWCOM FEVA FEDERAL

SECRETARÍA NACIONAL DE NEWCOM

**FEVA
NEWCOM**

SECRETARIA NACIONAL DE ARBITRAJE DE NEWCOM

KARINA GIGLIO

PATRICIO KAISER

ERNESTO ROJAS

GABRIEL ARAUZ

DANIEL CORVERA

**FEVA
NEWCOM**

FEVA