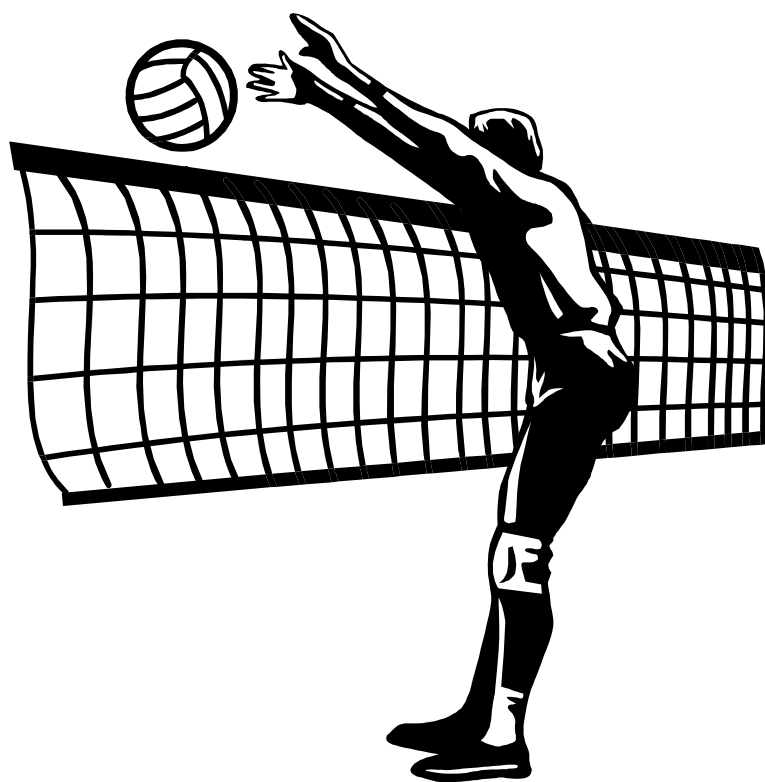


# XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

## REGLAMENT DE VOLEIBOL



### FASE MUNICIPAL DE GANDIA



AJUNTAMENT DE GANDIA

**ÍNDICE DE CONTENIDOS**

**VOLEIBOL**

<b>PRÓLOGO</b>	<b>2</b>
<b>1-. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO</b>	<b>2</b>
<b>2-. ÁMBITO DE APLICACIÓN. PARTICIPANTES</b>	<b>3-4</b>
<b>3-. EL CAMPO DE JUEGO. MATERIALES Y ÚTILES</b>	<b>4-8</b>
<b>4-. EL JUEGO</b>	<b>8-27</b>
<b>5-. CONSIDERACIONES ARBITRALES</b>	<b>27-29</b>
<b>6-. CONSIDERACIÓN FINAL</b>	<b>29</b>

## **PRÓLOGO**

El Voleibol en nuestras actividades pretende tener un valor pedagógico para los niños/as que deseen practicarlo. Parece un contrasentido fijar normas y reglamentaciones estrictas para el mismo, atentos a su esencia, pese a ello, se hace necesario homogeneizar las diversas normas que guían nuestra competición, es necesario que las Reglas del Juego sean claras y conocidas por todos, como una herramienta más de enseñanza a la cual deben someterse los participantes.

Este Reglamento es la síntesis de las normas más comunes adoptadas en el territorio del Estado español y frecuentemente utilizadas por muchas Comunidades Autónomas y Federaciones Territoriales en sus competiciones.

## **1-CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO**

El voleibol es un deporte jugado por dos equipos, en una cancha dividida por una red. Hay diferentes versiones disponibles para las distintas circunstancias, a fin de ofrecer la versatilidad del juego a todas las personas.

El objetivo del juego es enviar el balón, por encima de la red, al piso del campo contrario e impedir que el oponente haga lo mismo. El equipo dispone de tres toques para retornar el balón (además del toque del bloqueo).

El balón es puesto en juego con el saque: el sacador golpea el balón pasándolo por encima de la red hacia el campo adversario. La jugada continúa hasta que el balón toca piso en el campo de juego, es declarado “fuera” o un equipo no logra enviarlo de regreso en forma correcta.

En el voleibol un equipo que gana una jugada anota un punto (Sistema de punto por jugada). Cuando el equipo receptor gana una jugada, anota un punto y el derecho a efectuar el saque, y el equipo realiza una rotación en el sentido de las manecillas del reloj.

## **2-. ÁMBITO DE APLICACIÓN. PARTICIPANTES**

### **Ámbito de aplicación**

El presente Reglamento será de aplicación para los **XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA**.

## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

Los participantes en este deporte se agruparán en función de las siguientes categorías:

### Categorías

Infantil: Nacidos/as 2005 / 2004

Cadete: Nacidos/as 2003 / 2002

Los equipos serán mixtos, podrá organizarse competiciones MASCULINA Y FEMENINA DIFERENCIAS.

### Composición de los equipos.

Cada equipo por centro o entidad deberá incluir en la Hoja de Composición de equipo **un mínimo de 6 jugadores**. Se establece número máximo de inscritos por equipo a 20.

Los equipos deberán estar compuestos antes de los partidos con un mínimo **de 4 jugadores**, durante el partido y al finalizar deberán de ser **4 jugadores en el campo**. En caso contrario el equipo que incumpla la norma perderá el partido.

Los partidos se jugaran si un equipo tiene menos de **4 jugadores, pero el equipo que incumple la norma de 4 jugadores** en el campo tendrá el partido perdido.

El número máximo de 12 jugadores, si bien es necesario que todos los jugadores inscritos en el acta del partido participen en el mismo al menos durante un set completo salvo fuerza mayor. Uno de los jugadores, es el Capitán del equipo y estará así recogido en el acta del encuentro.

### Ubicación de los participantes

1. Los jugadores que no estén jugando, deben situarse en la zona reservada para su equipo junto al campo en el que éste se encuentra.
2. Sólo los miembros del equipo pueden situarse en esta zona durante el juego y participar en el calentamiento.
3. El calentamiento se efectuará en zonas que según el árbitro no supongan ningún impedimento para el desarrollo del juego. Entre los intervalos de sets se podrá proseguir el calentamiento en el interior del campo de juego.

### **Indumentaria**

Todos los jugadores deberán vestir una camiseta de color uniforme. Se recomienda que esta uniformidad se extienda a los pantalones. En todos los casos será imprescindible que el calzado y la ropa sea de deporte.

### **Objetos prohibidos**

1. Se prohíbe utilizar cualquier objeto que pueda causar lesiones o proveer una ventaja artificial para el jugador.
2. Los jugadores pueden usar anteojos o lentes a su propio riesgo,

### **Responsables de los equipos**

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

## **3-. EL CAMPO DE JUEGO. MATERIALES Y ÚTILES.**

Las instalaciones en las que se desarrollarán los partidos se ajustarán a las siguientes características:

### **1-. Área de juego**

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

#### **a) Dimensiones**

**El campo de juego es un rectángulo de 6x12m campo alevín.** Rodeado por una zona libre en todos sus lados preferiblemente con un mínimo de 3m. de ancho en todos sus lados.

El espacio de juego libre es el espacio sobre el área de juego, libre de todo obstáculo. El espacio de juego libre debe medir un mínimo de 7m. de altura a partir del piso.

#### **b) Superficie de juego**

La superficie debe ser plana, horizontal y uniforme y no debe presentar ningún peligro de lesión para los jugadores.

#### **c) Líneas de cancha**

Todas las líneas tienen 5 cm de ancho. Deben ser de un color claro y que sea diferente al color del piso y al de cualquier otra línea.

#### **Líneas de delimitación**

## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

Dos líneas laterales y dos líneas de fondo limitan la cancha de juego. Tanto las líneas laterales como las de fondo se marcan en el interior del campo de juego.

### **Línea central**

El eje de la línea central divide la cancha en dos campos iguales de 6 x 6m. Esta línea se extiende bajo la red de línea lateral a línea lateral.

### **d) Zonas y áreas**

#### **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.

#### **Zona de saque**

La zona de saque es un área de 6m. de ancho detrás de cada línea de fondo.

En profundidad la zona de saque se extiende hasta el final de la zona libre.

#### **Zona de sustitución**

La zona de sustitución está limitada por la prolongación de ambas líneas de ataque hasta la mesa del anotador.

## **2-. Red y postes**

### **a) Altura de la red**

Ubicada verticalmente sobre la línea central, hay una red cuyo borde superior se coloca a una altura de:

- **2.18 m. para cadetes.**
- **2.10 m. para infantiles.**

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 2cm. la altura reglamentaria.

### **b) Estructura**

La red mide 1 m. de ancho y 9.50 m. de largo, y está hecha de malla negra a cuadros de 10 cm. por lado.

## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

A lo largo del borde superior está cosida una banda horizontal de 5 cm. de ancho, hecha de lona blanca doblada y cosida a todo lo largo. En cada extremo la banda tiene una perforación por el que pasa una cuerda para atar a los postes y mantener la parte superior de la red tensa.

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

A lo largo de la parte inferior de la red (sin banda horizontal) hay una cuerda enhebrada en las mallas, la cual se ata a los postes para mantener tensa la parte inferior de la red.

### **c) Bandas laterales**

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

Miden 5 cm. de ancho y 1m. de largo y se consideran parte de la red.

### **d) Antenas**

Una antena es una varilla flexible, de una longitud de 1.80m. y un diámetro de 10mm. hecha de fibra de vidrio o material similar.

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

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

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

Su utilización en los Juegos Municipales Escolares dependerá de la instalación en la que se desarrolle la actividad.

### **e) Postes**

Los postes que sostienen la red se ubican a una distancia de 0.50 - 1m de las líneas laterales. Tiene una altura de 2.55m. y deben ser preferiblemente ajustables.

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**

#### **a) 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 65-67 cm. y su peso es de 260-280g.

Su presión interior debe ser de 0.30 - 0.325 kg/cm<sup>2</sup>.

### **4-. EL JUEGO**

#### **1) PARA ANOTAR UN PUNTO, GANAR UN SET Y EL PARTIDO.**

##### **a) Para anotar un punto.**

###### **Faltas de juego.**

Siempre que un equipo realiza una acción de juego contraria a las Reglas, o las que la viola comete una falta de juego que es pitada por uno de los árbitros. Los árbitros juzgan las faltas y determinan los castigos de acuerdo con estas reglas.

Si dos o más faltas son cometidas simultáneamente, sólo la primera de ellas es tenida en cuenta.

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

###### **Consecuencia de una falta**

La consecuencia de una falta es la pérdida de la jugada:

**1-** Si el adversario del equipo que cometió la falta estaba sacando, anota un punto y continúa sacando.

**2-** Si el adversario del equipo que cometió la falta estaba recibiendo, anota un punto y gana el derecho al saque.

###### **Para ganar un set**

Un set es ganado por el equipo que primero anota 21 puntos, con una ventaja mínima de 2 puntos. En caso de un empate 20-20, el juego continúa hasta conseguir una ventaja de 2 puntos.

###### **Para ganar el partido.**

El partido es ganado por el equipo que gana tres sets. (Se juega a 5 sets)

En el caso de empate 2-2 el set decisivo (5º) se juega a 15 puntos con una diferencia mínima de 2 puntos.



### **Sistema de puntuación**

Al final del partido el equipo que haya ganado más sets será el vencedor

A efectos de clasificación el equipo ganador tendrá dos puntos y el contrario cero.

En caso de empate en la clasificación de dos equipos o más se aplicara la normativa federativa.

## **2) ESTRUCTURA DE JUEGO**

### **a) Sorteo**

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

Si es necesario un set decisivo, se realizará un nuevo sorteo.

El sorteo es realizado en presencia de los dos capitanes de los equipos.

El ganador del sorteo elige una de las dos opciones:

a) el derecho de sacar o recibir el saque

b) el lado del campo

El perdedor toma la alternativa restante.

### **b) Sesión de calentamiento**

Antes de la hora del comienzo del partido, los equipos pueden calentar durante 5' utilizando el campo de juego.

### **c) Formación de los equipos**

Por cada equipo debe haber un mínimo de 6 jugadores en juego y un máximo de 12 en acta.

La formación inicial de los equipos indica el orden de la rotación de los jugadores/as. Este orden debe mantenerse a lo largo del set.

Antes de comenzar cada set el entrenador debe indicar la formación inicial de su equipo al árbitro.

Los jugadores no incluidos en la formación inicial del set son sustitutos para el mismo.

### **d) Posiciones**

En el momento que el balón es golpeado por el sacador, cada equipo debe estar ubicado dentro de su propio campo, en el orden de rotación (excepto el sacador).

Una vez que el balón ha sido golpeado por el sacador, los jugadores pueden moverse y ocupar cualquier posición en su propia cancha y en la zona libre.

### **e) Faltas de posición.**

El equipo comete una falta de posición, si algún jugador no está en su posición correcta en el momento que el sacador golpea el balón.

Si el sacador comete una falta de saque en el momento del golpe de saque la falta de saque prevalece sobre la falta de posición.

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

Una falta de posición conlleva las siguientes consecuencias:

1. El equipo es sancionado con la pérdida de la jugada.
2. Las posiciones de los jugadores deben rectificarse.

### **f) Rotación**

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.

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

### **g) Faltas de rotación**

Se comete una falta de rotación cuando el SAQUE no es efectuado de acuerdo al orden de rotación. Esto conlleva las siguientes consecuencias:

1. El equipo es sancionado con la pérdida de la jugada
2. El orden de rotación de los jugadores debe ser rectificado.

Además, el árbitro deberá determinar el momento exacto en que la falta fue cometida y todos los puntos anotados desde ese momento por el equipo infractor deberán ser cancelados. El adversario mantiene los puntos marcados.

Si el momento de la falta no puede ser determinado, no habrá cancelación de punto/s y la pérdida de la jugada será la única sanción.

### **3) SUSTITUCIÓN DE JUGADORES**

La sustitución es el acto por el cual un jugador, después de haber sido registrado por el anotador, entra al juego a ocupar la posición de otro jugador, que debe abandonar el campo de juego. La sustitución requiere la autorización del árbitro.

#### **a) Limitaciones a las sustituciones**

No existe un número máximo de sustituciones por set, si bien cada jugador/a inscrito en el acta ha de participar en, al menos, un set completo salvo fuerza mayor.

#### **b) Sustitución por expulsión**

Un jugador EXPULSADO O DESCALIFICADO debe ser reemplazado por otro.

### **4) SITUACIONES DE JUEGO**

#### **a) Balón en juego**

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

#### **b) Balón fuera de juego**

El balón está fuera de juego desde el momento en que la falta es sancionada por uno de los árbitros. En ausencia de falta, está fuera del juego al momento del sonido del silbato.

#### **c) Balón dentro**

El balón está “dentro” cuando toca el piso del campo de juego incluyendo las líneas de delimitación.

#### **d) Balón fuera**

El balón está fuera cuando:

- La parte del balón que toca el suelo está completamente fuera de las líneas que delimitan la cancha.
- Toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona que no está en juego.
- Toca las antenas, cuerdas, postes o la propia red fuera de las bandas laterales.
- Atraviesa el plano vertical de la red completa o parcialmente por fuera del espacio de paso.

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

## **5) 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 la zona libre.

### **a) Toques por equipo**

Cada equipo tiene derecho a un máximo de tres toques para regresar el balón. Si utiliza más de tres toques, el equipo comete la falta de “CUATRO TOQUES”.

Los toques por equipos no solamente incluyen los golpes intencionales sino también los contactos accidentales con el balón.

#### **1. Toques consecutivos**

Un jugador no puede golpear el balón dos veces en forma consecutiva.

#### **2. Toques simultáneos**

Dos o tres jugadores pueden tocar el balón simultáneamente.

Cuando dos (tres) compañeros tocan el balón simultáneamente se cuentan dos (tres) toques (con excepción del bloqueo). Si ellos buscan el balón pero sólo un jugador lo toca, se cuenta un sólo toque. El choque de los jugadores entre sí no constituye falta.

Cuando dos adversarios tocan simultáneamente el balón por encima de la red y éste continúa en juego, el equipo receptor del balón tiene derecho a otros tres toques. Si dicho balón es declarado “fuera”, la falta es del equipo que está del lado contrario.

Si simultáneos contactos por dos adversarios provocan un balón “retenido” se considera una “DOBLE FALTA” y la jugada es repetida.

#### **3. Toque asistido.**

Dentro del área de juego no se permite a un jugador apoyarse en un compañero o en una estructura/objeto para alcanzar el balón.

Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta (tocar la red, penetrar en el campo contrario, etc.) puede ser detenido o rescatado por un compañero de equipo.

**b) Características del toque**

1. El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.
2. El balón debe ser golpeado, no tomado ni lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección.
3. El balón puede tocar varias partes del cuerpo, a condición que los contactos sean realizados simultáneamente.

Excepciones:

- a) Durante el bloqueo se permiten contactos consecutivos entre uno o más bloqueador/es a condición que ocurran en una misma acción.
- b) En el primer toque del equipo el balón puede hacer contacto consecutivamente con varias partes del cuerpo, siempre que los contactos sean realizados durante una misma acción.

**b) Faltas en el toque del balón**

1. CUATRO TOQUES: Un equipo toca el balón cuatro veces antes de regresarlo.
2. TOQUE ASISTIDO: Un jugador se apoya en un compañero o en una estructura/objeto para alcanzar el balón dentro del área de juego.
3. RETENCIÓN: un jugador no golpea el, y el balón es retenido y/o lanzado.
4. DOBLE GOLPE: Un jugador golpea el balón dos veces en forma consecutiva o el balón toca consecutivamente varias partes de su cuerpo.

**6) BALÓN EN LA RED**

**a) Paso del balón por encima de la red.**

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:

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

## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

2. Un balón que ha cruzado el plano de la red hacia la zona libre adversaria total o parcialmente a través del espacio exterior, puede ser recuperado dentro de los toques del equipo, a condición que:

- a) el campo de juego adversario no sea tocado por el jugador.
- b) al ser recuperado, el balón cruce nuevamente por el espacio exterior del mismo lado de la cancha.

El equipo adversario no puede interferir en la acción.

### **b) Balón que toca la red**

Un balón que cruza la red puede tocarla.

### **c) Balón en la red**

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

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

## **7) JUGADOR EN LA RED**

### **a) Rebasar con las manos el plano vertical de la red.**

Durante el bloqueo, un bloqueador puede tocar el balón por encima y más allá de la red, a condición de no interferir el juego del adversario antes o durante la acción de este último.

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

### **b) Penetración debajo de la red**

Se permite penetrar en el espacio del adversario por debajo de la red, a condición que no interfiera con el juego de éste.

Penetración en el campo adversario, más allá de la línea central:

- a) Está permitido tocar el campo de juego adversario con el/los pie/s o mano/s siempre que alguna parte del/los pie/s o mano/s permanezca/n en contacto con, o directamente sobre la línea central.
- b) Está prohibido tocar el campo de juego adversario con cualquier otra parte del cuerpo.

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

Un jugador puede penetrar en la zona libre adversaria, a condición que no interfiera con la acción de éste.

### **c) Contacto con la red.**

El contacto con la red o la antena no es una falta, excepto que el jugador las toque durante su acción de jugar el balón o si interfiere con el juego.

Una vez que el jugador golpea el balón, puede tocar los postes, cuerdas o cualquier otro objeto fuera de la longitud de la red, a condición que no interfiera con el juego.

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

### **d) Faltas de un jugador en la red**

Un jugador toca el balón o un adversario en el espacio contrario antes o durante el golpe de ataque de este último.

Un jugador penetra en el espacio adversario debajo de la red interfiriendo con el juego adversario.

Un jugador penetra en el campo adversario.

Un jugador toca la red o la antena durante su acción de jugar el balón o interfiere con el juego.

## **8) SAQUE**

El saque es el acto de poner en juego el balón por el jugador zaguero derecho, ubicado en la zona de saque.

### **a) Primer saque en el set.**

El primer saque del primer set, como también el set decisivo, lo realiza el equipo determinado para el sorteo.

Los demás sets comenzarán con el saque realizado por el equipo que no efectuó el primer saque en el set anterior.

### **b) Orden de saque.**

Los jugadores deben seguir el orden de saque registrado en la hoja de formación inicial.

## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

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

- a) Cuando el equipo que hizo el saque gana la jugada, saca de nuevo el jugador (o su sustituto) que efectuó el saque anterior.
- b) Cuando el equipo que recibió el saque gana la jugada, obtiene el derecho al saque y efectúa una rotación antes de sacar. El saque será realizado por el jugador que pasa de delantero derecho a zaguero derecho.

### **c) Autorización para el saque**

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

### **d) Ejecución del saque**

El balón debe ser golpeado con una mano o cualquier parte del brazo después de ser lanzado o soltado de la/s mano/s.

Al momento de golpear el balón o elevarse para ejecutar un saque en salto, el sacador no puede tocar la cancha (ni la línea de fondo) o el terreno fuera de la zona de saque.

El sacador debe golpear el balón dentro de los 8 segundos siguientes al toque del silbato del primer árbitro.

Un saque efectuado antes del toque del silbato es nulo y debe repetirse.

### **e) Pantalla**

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

Un jugador o grupo de jugadores del equipo que saca realizan una pantalla si mueven sus brazos, saltan o se desplazan lateralmente, durante la ejecución del saque, o se paran agrupados con el objeto de ocultar la trayectoria del balón.

### **f) Faltas en el saque**

#### **1) Faltas en el saque.**

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

- a) viola el orden de saque
- b) no ejecuta el saque apropiadamente



## **2) Faltas en el saque después de golpear el balón.**

Después que el balón ha sido correctamente golpeado, el saque puede convertirse en falta (*excepto cuando un jugador está fuera de posición*) si el balón:

- a) cae “fuera”
- b) pasa sobre una pantalla

## **g) Faltas después del saque y faltas de posición**

Si el sacador comete una falta de saque en el momento de golpear el balón (ejecución incorrecta, orden de rotación equivocado, etc.) y el adversario está fuera de posición, la falta de saque es la que deberá ser penalizada.

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

## **9) GOLPE DE ATAQUE.**

### **a) Golpe de ataque**

Todas las acciones para dirigir el balón hacia el adversario, con excepción del saque y el bloqueo, se consideran golpes de ataque.

Durante el golpe de ataque, se permite el toque suave (tipping) si el contacto es limpio y el balón no es acompañado o retenido con la mano.

Se completa un golpe de ataque cuando el balón cruza completamente el plano vertical de la red o es tocado por un adversario.

### **b) Restricciones al golpe de ataque.**

Un jugador delantero puede completar un golpe de ataque a cualquier altura, a condición que el contacto con el balón sea hecho dentro de su propio espacio de juego.

Un jugador zaguero puede completar un golpe de ataque desde cualquier altura detrás de la zona de frente:

- a) al momento del despegue el pie/s del/los jugador/es no debe/n tocar ni traspasar la línea de ataque.
- b) después de golpear el balón, el jugador puede caer dentro de la zona de frente.

## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

Un jugador zaguero también puede completar un golpe de ataque desde la zona de frente si, en el momento contacto el balón no está completamente por encima del borde superior de la red.

Ningún jugador puede completar un golpe de ataque sobre el saque del adversario, cuando el balón está en la zona de frente y completamente por sobre el borde superior de la red.

### **c) Faltas en el golpe de ataque**

Un jugador remata el balón que está en el espacio de juego del equipo adversario.

Un jugador envía el balón “fuera”.

Un jugador zaguero completa un golpe de ataque desde la zona de frente, cuando al momento del toque el balón se encuentra enteramente por sobre el borde superior de la red.

Un jugador completa un golpe de ataque sobre el saque adversario, cuando el balón se encuentra en la zona de frente y totalmente por encima del borde superior de la red.

Un líbero completa un golpe de ataque del área de juego si en el momento de golpear al balón este está completamente por encima del borde superior de la red.

Un jugador completa un golpe de ataque estando el balón a una altura mayor al borde superior de la red, si el pase proviene de un toque de dedos de un líbero en su zona delantera.

## **10) BLOQUEO**

### **a) Bloqueo**

El bloqueo, es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar, por encima del borde superior de la red, el balón proveniente del campo adversario.

Solamente se permite a los jugadores delanteros completar un bloqueo.

Una tentativa de bloqueo es la acción de bloquear sin tocar el balón.

Un bloqueo es consumado cuando el balón es tocado por el bloqueador.

Un bloque colectivo es ejecutado por dos o tres jugadores colocados uno cerca de los otros y se consuma cuando uno de ellos toca el balón.

**b) Toque de bloqueo**

Toques consecutivos (rápidos y continuos) pueden ser datos por uno o más bloqueadores a condición que los contactos ocurran durante una misma acción.

**c) Bloqueo dentro del espacio adversario**

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

**d) Bloqueo y toques del equipo**

El toque de bloqueo no cuenta como un toque del equipo. Por consiguiente, después de un toque de bloqueo, el equipo tiene derecho a tres toques para regresar el balón.

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

**e) Bloqueo de saque**

Está prohibido bloquear el saque del adversario.

**f) Faltas de bloqueo**

El bloqueador toca el balón en el espacio contrario antes o simultáneamente al golpe de ataque del adversario.

Un jugador zaguero consuma un bloqueo o participa en un bloqueo consumado.

Bloquear el saque del adversario.

El balón es enviado “fuera” por el bloqueo.

Bloquear el balón en el espacio adversario por fuera de las antenas.

El Líbero completa o intenta un bloqueo individual o colectivo, o participa en un bloqueo consumado.

**INTERRUPCIONES Y DEMORAS**

**1) INTERRUPCIONES NORMALES DE JUEGO**

Las interrupciones normales de juego son los TIEMPOS DE DESCANSO Y LAS SUSTITUCIONES DE JUGADORES.

**a) Número de interrupciones normales**

**A los equipos NO se les concederá NINGUN tiempo muerto de descanso en ningún set.**

**b) Solicitud para interrupciones normales**

Las interrupciones pueden ser solicitadas por el entrenador o el capitán en juego y sólo por ellos.

La solicitud se realiza efectuando la señal manual correspondiente, cuando el balón está fuera de juego y antes que suene el silbato para el saque.

**c) Secuencia de las interrupciones**

La de solicitud de sustitución pedida por cualquiera de los equipos pueden seguirse una a otra sin necesidad de reanudar el juego.

**d) Tiempos para descanso y tiempos técnicos**

**A los equipos NO se les concederá NINGUN tiempo muerto de descanso en ningún set.**

**e) Sustitución de jugadores**

Las sustituciones deben realizarse dentro de la zona de sustitución.

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

Al momento de la solicitud de la sustitución, el/los jugador/es sustituto/s debe/n estar listo/s para entrar, parado/s cerca de la zona de sustitución.

Si ese no es el caso, la sustitución no debe ser autorizada y el equipo debe ser sancionado por demora.

Si el entrenador pretende realizar más de una sustitución, debe señalar el número en el momento de la solicitud. En este caso, las sustituciones deben realizarse en sucesión, una pareja de jugadores tras otra.

**f) Solicitudes improcedentes**

Es improcedente solicitar una interrupción:

## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

- a) durante una jugada o en el momento en, o después que suene el silbato para la ejecución del saque.
- b) por un miembro del equipo no autorizado.
- c) para sustituir un jugador antes de reanudarse el juego después de una sustitución previa del mismo equipo.
- d) Después de haber agotado el límite autorizado de tiempos para descanso y sustituciones de jugadores.

Toda solicitud improcedente que no afecte o demore el juego debe ser rechazada.

### **2) DEMORAS DE JUEGO**

#### **a) Tipos de demora**

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

- a) Demorar una sustitución.
- b) Prolongar otras interrupciones a pesar de haberse ordenado reanudar el juego.
- c) Solicitar una sustitución ilegal.
- d) Repetidas interrupciones de solicitudes improcedentes.
- e) Demorar el juego por un miembro del equipo.

#### **b) Sanciones por demora**

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

- a) Las sanciones por demora permanecen en vigencia por el partido completo.
- b) Todas las sanciones por demora, incluyendo la amonestación, son registradas en la hoja del encuentro.

La primer demora en el partido por un miembro de un equipo es sancionada con “AMONESTACIÓN POR DEMORA”.

La segunda y siguientes demoras de cualquier tipo por cualquier miembro del mismo equipo en el mismo partido constituye una falta y es sancionada con “CASTIGO POR DEMORA”: pérdida de la jugada.

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

### **3) INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO**

#### **a) Lesiones**

## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

Si ocurre un accidente serio mientras el balón está en juego, el árbitro debe detener el juego inmediatamente y permitir al entrenador y facultativos ingresar en el campo. La jugada debe repetirse.

Si un jugador lesionado no puede ser reemplazado legalmente o en forma excepcional se le otorga al jugador un tiempo de recuperación de 3 minutos, pero solamente una vez en el partido para el mismo jugador.

Si el jugador no se recupera, su equipo es declarado incompleto.

### **b) Interferencia externa**

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

### **c) Interrupciones prolongada**

Cuando circunstancias imprevistas interrumpen un encuentro el primer árbitro, el organizador y el Comité de Control, en caso de haber alguno, decidirán las medidas a tomar para restablecer la normalidad.

## **4) INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO**

### **a) Intervalos**

Todos los intervalos entre sets duran 3 minutos.

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

### **b) Cambios de campo**

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

En el set decisivo cuando un equipo alcanza los 8 puntos, ambos equipos cambian de campo sin demora, manteniendo los jugadores las mismas posiciones.

## **JUGADOR LIBERO**

### **a) Designación del liberó**

Cada equipo tiene el derecho de designar de entre la lista de 12 jugadores, un defensa especializado Líbero.

El Líbero debe ser anotado en el acta del encuentro, antes del mismo, en la línea especial reservada para ello.

El líbero deberá llevar una camiseta de distinto color en contraste con los demás.

### **b) Acciones en las participe el Líbero**

Acciones de juego. El líbero puede reemplazar a cualquier jugador zaguero.

Solo puede jugar como zaguero y no puede completar un golpe de ataque desde ninguna parte (incluyendo el área de juego y zona libre) si en el momento del contacto el balón está completamente por encima del borde superior de la red.

El líbero no puede sacar, bloquear ni hacer tentativa de bloqueo.

Un jugador no puede completar un golpe de ataque por encima del borde superior de la red si el balón viene de pase de dedos hecho por un líbero en la zona de ataque. El balón puede ser atacado libremente si el líbero realiza esta misma acción desde más atrás de la zona de ataque.

Los reemplazos en los que intervenga un líbero no se cuentan como sustituciones regulares. El líbero solo puede ser reemplazado por el jugador a quién aquel reemplazó.

Los caso de sustituciones con el balón fuera y antes del pitido para el saque.

En caso de lesión del líbero designado y autorización del árbitro, el entrenador puede designar un nuevo líbero uno de los jugadores que no se encuentra en la cancha, en el momento de la lesión. El Líbero lesionado no puede volver a jugar.

## **CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES**

### **a) Conducta deportiva**

Los participantes deben conocer las “Reglas Oficiales de Voleibol” y cumplir con ellas.

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 o el delegado/entrenador.

### **b) Juego limpio**

Los jugadores deben comportarse respetuosa y cortésmente, a tenor con el espíritu de “JUEGO LIMPIO” no sólo con los árbitros, sino también con los adversarios, compañeros de equipo y espectadores.

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

## **5-. CONSIDERACIONES ARBITRALES**

### **La autoridad de los árbitros**

Cada partido será controlado por un árbitro que tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas del Juego desde el momento en que entran en el recinto deportivo donde se encuentra la superficie de juego hasta que la abandonan.

### **Decisiones de los árbitros**

Las decisiones de los árbitros sobre hechos relacionados con el juego son definitivas, en tanto se refiere al resultado del partido.

Durante el partido su facultad de sancionar se extenderá a las infracciones cometidas durante la suspensión temporal del partido y cuando el balón esté fuera de juego.

### **Derechos y obligaciones del árbitro**

- a) Aplicará y hará cumplir las Reglas de Juego.
- b) Tomarán nota e informarán a las autoridades competentes de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, y de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores, técnicos y auxiliares de equipo.
- c) Tendrán poder discrecional para interrumpir, suspender o finalizar el partido en caso de infracción a la reglas de Juego o por cualquier tipo de interferencia externa (elementos, intervención de espectadores, etc.)
- d) Desde el momento que penetren al terreno de juego, amonestará a todo jugador que observe conducta incorrecta y, si reincide, lo descalificarán. En tal caso, comunicarán el nombre del culpable al organismo competente, en la forma y plazo estipulado en los reglamentos bajo cuya jurisdicción se celebra el partido.
- e) No permitirán que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.
- f) Interrumpirán el juego si estiman que algún jugador ha sufrido una lesión de importancia, permitiendo su asistencia sanitaria si dicho jugador lo estima necesario, debiendo ésta realizarse fuera de la cancha de juego. En este supuesto, el jugador deberá ser sustituido por otro jugador suplente, pudiendo reintegrarse al partido cuando el balón haya dejado de estar en juego nuevamente. Si no fuera necesario asistir al jugador por no estimarlo preciso este último, el juego podrá reanudarse o seguir. En caso de lesiones sangrantes el jugador deberá abandonar obligatoriamente el terreno de juego para



## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

ser atendido. De igual forma se procederá en el caso de los guardametas.

- g) Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan faltas merecedoras de amonestación o expulsión.
- h) Descalificarán del terreno de juego a todo jugador que en su opinión sea culpable de conducta violenta, juego brusco grave o si emplea actos injuriosos o groseros.
- i) Descalificarán igualmente, sin previa advertencia, al jugador, técnico, entrenador o cualquier otra persona que intervenga en el partido que mantengan actitudes atentatorias a la moral o antideportivas.
- j) Indicarán la reanudación del juego.
- k) Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias explicitadas en la presente reglamentación.

Los deberes y las funciones de los jueces de mesa y los cronometradores serán asumidas por el árbitro, deberá hacerse cargo de las siguientes funciones.

- a) Anotar en el acta del encuentro el número de camiseta y el nombre y apellidos de los jugadores participantes.
- b) Llevará un registro de las interrupciones del juego y las razones de las mismas.
- c) Tomará nota de los números y nombres de los jugadores que hayan sido amonestados, descalificados o expulsados.
- d) Proporcionará cualquier otra información importante para el juego.
- e) Revisar las fichas o documentos de todos los participantes en el juego para la supervisión de los árbitros.

### **6-. CONSIDERACIÓN FINAL**

Ante cualquier aspecto no contemplado en el presente Reglamento será la organización quién aporte la solución que considere más adecuada para cada caso.