CARACTERISTICAS DEL JUEGO

El Ecuavoley es un deporte jugado por dos equipos en una cancha de juego dividida por una red. Hay diferentes versiones disponibles según casos específicos para ofrecer una versatilidad de juego para todo el mundo.
El objetivo del juego es enviar el balón por encima de la red al suelo del contrario e impedir esta misma acción por parte del contrario. El equipo tiene tres golpes para devolver el balón.
El balón se pone en juego con un saque: golpe del sacador por encima de la red hacia el campo contrario. La jugada continúa hasta que el balón toca el suelo, va "fuera" o un equipo no logra enviarlo de regreso de forma correcta.
En Ecuavoley, el equipo que gana una jugada anota un punto solamente si disponía del saque. Cuando el equipo que recibe gana una jugada, obtiene el derecho al saque.

REGLAMENTO DEL ECUAVOLEY

Este documento es propiedad de La Federación Catalana de Voleibol FCVB. y La Asociación Ecuatoriana de Ecuavoley

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, comunicación pública y transformación de este documento sin contar con la debida autorización de los titulares de la propiedad intelectual.

Versión original 1.2: Septiembre 2012
Redacción Inicial, FCVB: Joaquim Ventura
Revisión e Índex, FCVB: Roberto Pozzato
Revisión y aprobación AEE: Gabriel Caizaguano Punguil

Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

INDEX

SECCIÓN 1 - EL JUEGO

CAPÍTULO UNO
INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

1. ÁREA DE JUEGO 6
- **1.1. DIMENSIONES 6**
- **1.2. SUPERFICIE DE JUEGO 6**
- **1.3. LÍNEAS DE LA CANCHA 6**
  - **1.3.1.** Líneas 6
  - **1.3.2.** Líneas de delimitación 6
  - **1.3.3.** Línea central 6
  - **1.3.4.** Área de servicio 7
- **1.4. ZONAS Y ÁREAS 7**
  - **1.4.1.** Zona de saque 7
  - **1.4.2.** Zona de sustitución 7
  - **1.4.3.** Área de calentamiento 7
  - **1.4.4.** Área de castigo 7
- **1.5. TEMPERATURA 7**
- **1.6. ILUMINACIÓN 7**

2. RED Y POSTES 7
- **2.1. ALTURA DE LA RED 7**
- **2.2. ESTRUCTURA 8**
- **2.3. BANDAS LATERALES 8**
- **2.4. ANTENAS 8**
- **2.5. POSTES 8**
- **2.6. UTILES COMPLEMENTARIOS 8**

3. BALONES 8
- **3.1. CARACTERISTICAS 8**
- **3.2. UNIFORMIDAD DE LOS BALONES 9**

CAPÍTULO DOS
PARTICIPANTES

4. EQUIPOS 9
- **4.1. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS 9**
  - **4.1.1.** Jugadores 9
  - **4.1.2.** Capitán 9
- **4.2. UBICACIÓN DE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO 9**
  - **4.2.1.** Banquillo 9
  - **4.2.2.** Calentamiento 9
- **4.3. INDUMENTARIA 10**
  - **4.3.1.** Uniformidad 10
  - **4.3.2.** Zapatos 10
  - **4.3.3.** Numeración 10
  - **4.3.4.** Capitán 10
- **4.4. CAMBIOS DE INDUMENTARIA 10**
- **4.5. OBJETOS PROHIBIDOS 10**

5. RESPONSABLES DEL EQUIPO 10
- **5.1. CAPITÁN 11**
  - **5.1.1.** Antes del encuentro 11

Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

5.1.2. Durante el encuentro 11

5.1.3. Al final del encuentro 11
5.2. ENTRENADOR 11
5.2.1. Antes del encuentro 11
5.2.2. Durante el encuentro 11
5.3. ENTRENADOR ASISTENTE 12

CAPÍTULO TRES
FORMATO DE JUEGO

6. PARA ANOTAR UN PUNTO, GANAR UN SET Y EL ENCUENTRO 12
6.1. PARA ANOTAR UN PUNTO 12
6.1.1. Jugada 12
6.1.2. Falta 12
6.2. PARA GANAR UN SET 13
6.3. PARA GANAR EL ENCUENTRO 13
6.4. EQUIPO NO PRESENTADO Y EQUIPO INCOMPLETO 13
6.4.1. Negativa 13
6.4.2. Ausencia 13
6.4.3. Incompleto 13

7. ESTRUCTURA DEL JUEGO 13
7.1. SORTEO 13
7.2. SESIONES DE CALENTAMIENTO 13
7.3. ALINEACIÓN INICIAL DE JUGADORES 13
7.3.1. Antes de comenzar, ... 14
7.3.2. Discrepancias 14
7.4. POSICIONES 14

CAPÍTULO CUATRO
ACCIONES DE JUEGO

8. SITUACIONES DE JUEGO 15
8.1. BALÓN EN JUEGO 15
8.2. BALÓN FUERA DE JUEGO 15
8.3. BALÓN "DENTRO" 15
8.4. BALÓN "FUERA" 15

9. JUGANDO EL BALÓN 15
9.1. TOQUES POR EQUIPO 15
9.1.1. Toques consecutivos 15
9.1.2. Toques simultáneos 16
9.1.3. Toque asistido 16
9.2. CARACTERISTICAS DEL TOQUE 16
9.3. FALTAS EN EL TOQUE DEL BALÓN 16
9.3.1. Cuatro toques: 16
9.3.2. Toque asistido: 16
9.3.3. Retención: 16
9.3.4. Doble golpe: 16
9.3.5. Toque ilegal 17

10. BALÓN EN LA RED 17
10.1. BALÓN QUE CRUZA LA RED 17
10.2. BALÓN QUE TOCA LA RED 17
10.3. BALÓN EN LA RED 17

Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

11. JUGADOR EN LA RED....17
11.1. PENETRACIÓN POR ENCIMA LA RED....17
11.2. PENETRACIÓN DEBAJO LA RED....17
11.3. PENETRACIÓN EN EL CAMPO CONTRARIO MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA CENTRAL....17
11.4. CONTACTO CON LA RED....18
11.5. FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED....18
12. SAQUE....18
12.1. PRIMER SAQUE EN UN SET....18
12.2. ORDEN AL SAQUE....18
12.3. AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE....18
12.4. EJECUCIÓN DEL SAQUE....18
12.5. FALTAS EN EL SAQUE....19
12.6. SAQUE "AS"....19
13. GOLPE DE ATAQUE....19
13.1. CARACTERÍSTICAS DEL GOLPE DE ATAQUE....19
13.2. RESTRICCIONES AL GOLPE DE ATAQUE....19
13.3. FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE....19

CAPÍTULO CINCO
INTERRUPCIONES, INTERVALOS Y DEMORAS

14. INTERRUPCIONES NORMALES DEL JUEGO....20
14.1. NÚMERO DE INTERRUPCIONES NORMALES....20
14.2. SOLICITUD DE INTERRUPCIONES NORMALES DE JUEGO....20
14.3. SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES....20
14.4. TIEMPOS PARA DESCANSO....20
14.5. SUSTITUCIÓN DE JUGADORES....20
14.6. LIMITACIONES DE LAS SUSTITUCIONES....20
14.7. SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL....21
14.8. SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN O DESCALIFICACIÓN....21
14.9. SUSTITUCIÓN ILEGAL....21
14.10. PROCEDIMIENTO PARA UNA SUSTITUCIÓN....21
14.11. SOLICITUDES IMPROCEDENTES....21
15. DEMORAS DE JUEGO....22
15.1. TIPOS DE DEMORA....22
15.2. SANCIONES POR DEMORA....22
16. INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO....22
16.1. LESIONES....22
16.2. INTERFERENCIA EXTERNA....22
16.3. INTERRUPCIONES PROLONGADAS....22
17. INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO....23
17.1. INTERVALOS....23
17.2. CAMBIOS DE CAMPO....23

CAPÍTULO SEIS
CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

18. REQUERIMIENTO DE CONDUCTA....24
18.1. CONDUCTA DEPORTIVA....24
18.2. JUEGO LIMPIO....24
19. CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES....24

Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

19.1. CONDUCTA INCORRECTA MENOR 24
19.2. CONDUCTA INCORRECTA QUE CONLLEVA SANCIÓN 24
19.2.1. Conducta grosera: 24
19.2.2. Conducta ofensiva: 24
19.2.3. Agresión: 24
19.3. ESCALA DE SANCIONES 25
19.3.1. Castigo (tarjeta amarilla). 25
19.3.2. Expulsión (tarjeta roja). 25
19.3.3. Descalificación (tarjeta negra) 25
19.4. APLICACIÓN DE LAS SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA 25
19.5. CONDUCTA INCORRECTA ANTES Y ENTRE LOS SETS 26
19.6. TARJETAS 26

SECCIÓN 2 – LOS ÀRBITROS

CAPÍTULO SIETE

LOS ARBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y LOS SEÑALES OFICIALES

20. CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS 26
20.1. COMPOSICIÓN 26
20.2. PROCEDIMIENTOS 26
20.2.1. Si la falta es pitada por el primer árbitro, indicará: 26
20.2.2. Si la falta es pitada por el segundo árbitro, indicará: 27
20.2.3. En caso de doble falta, ambos árbitros indicarán en el siguiente orden: 27
21. PRIMER ÁRBITRO 27
21.1. UBICACIÓN 27
21.2. AUTORIDAD 27
21.3. RESPONSABILIDADES 28
21.3.1. Antes del encuentro 28
21.3.2. Durante el encuentro 28
21.3.3. Al final del encuentro 28
22. SEGUNDO ÁRBITRO 28
22.1. UBICACIÓN 28
22.2. AUTORIDAD 28
22.3. RESPONSABILIDADES 29
22.3.1. Durante el encuentro 29
22.3.2. Al final del encuentro 29
23. ANOTADOR 29
23.1. UBICACIÓN 29
23.2. RESPONSABILIDADES 29
23.2.1. Antes del encuentro 30
23.2.2. Durante el encuentro 30
23.2.3. Al final del encuentro 30
24. JUECES DE LÍNEA 30
24.1. UBICACIÓN 30
24.2. RESPONSABILIDADES 31
25. SEÑALES OFICIALES 31
25.1. SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS 31
25.2. SEÑALES OFICIALES DE LOS JUECES DE LÍNEA 31

Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

SECCIÓN 1 - EL JUEGO

CAPÍTULO UNO

INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

1. ÁREA DE JUEGO

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

1.1. DIMENSIONES

La cancha de juego es un rectángulo que mide 18 x 9 m rodeado por una zona libre que debe tener un mínimo de 3 m de ancho en todos sus lados.
El espacio libre de juego es el espacio que hay por encima del área de juego el cual debe de estar libre de cualquier obstáculo.
El espacio libre de juego debe medir un mínimo de 7 m de altura desde la superficie de juego.

1.2. SUPERFICIE DE JUEGO

La superficie debe ser plana, horizontal y uniforme. No debe presentar ningún peligro de lesión para los jugadores. Está prohibido jugar sobre superficies rugosas o resbaladizas.
En canchas cubiertas la superficie de la cancha de juego debe ser de color claro.
En canchas al aire libre se autoriza una pendiente para drenaje de 5mm por metro. Se prohíbe las líneas marcadas con materiales sólidos.

1.3. LÍNEAS DE LA CANCHA

1.3.1. Líneas

Todas las líneas son de 5 cm de ancho. Deben ser de un color claro y diferente al del suelo y al de cualquier otra línea.

1.3.2. Líneas de delimitación

Dos líneas laterales y dos de fondo limitan la cancha de juego. Tanto las líneas laterales como las de fondo están dibujadas dentro de las dimensiones de la cancha de juego.

1.3.3. Línea central

El eje de la línea central divide la cancha de juego en dos campos iguales de 9 x 9 m cada uno; sin embargo, se considera que la toda la anchura de la línea pertenece por igual a ambos lados. Esta línea se extiende bajo la red desde una línea lateral a la otra.

Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

1.3.4. Área de servicio

En cada una de las cuatro esquinas del campo, se situará una zona de 1,5 m2. Situada en la parte exterior de la pista será delimitada por 1,5metros de la línea de fondo, partiendo de cada esquina, que formarán parte de un cuadrado situado exteriormente. Los otros tres lados del cuadrado diferentes a la línea de fondo serán delimitados por una línea de 5cm de grosor que no formará parte del campo de juego y de diferente color que las líneas de delimitación.

1.4. ZONAS Y ÁREAS

1.4.1. Zona de saque

La zona de saque es un área de 1,5 metros cuadrados situada detrás de la línea de fondo y en cada una de las cuatro esquinas del campo.

1.4.2. Zona de sustitución

La zona de sustitución está limitada por la prolongación de las líneas central hasta la mesa del anotador y los banquillos.

1.4.3. Área de calentamiento

Las zonas de calentamiento, deben medir aproximadamente 3 x 3 m., y están localizadas en las esquinas del lado de los banquillos, fuera de la zona libre.

1.4.4. Área de castigo

Un área de castigo, de aproximadamente 1 x 1 m., equipada con dos sillas, está ubicada un metro detrás la línea de banquillos más allá de la prolongación de cada línea de fondo. Pueden estar limitadas por una línea roja de 5 cm. de ancho.

1.5. TEMPERATURA

La temperatura mínima no debe ser inferior a 10ºC (50ºF).

1.6. ILUMINACIÓN

La iluminación en el área de juego debe ser de 1000 a 1500 luxes medidos a 1 m. sobre la superficie del área de juego.

2. RED Y POSTES

2.1. ALTURA DE LA RED

La red está emplazada verticalmente sobre la línea central y su borde superior se encuentra a 2,85 m. para hombres, 2,65 m. para mujeres y Juveniles 2,75 m.
Su altura 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 la altura oficial en más de 2 cm.

Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

2.2. ESTRUCTURA

La red tiene entre 60 y 80cm de ancho y 9,50 a 10 m. de largo (con 25 a 50 cm. A cada lado de las bandas laterales), hecha de malla negra con cuadros de 10 cm. de lado.
A lo largo de su parte superior hay una banda horizontal de 5 cm. de ancho, hecha de lona blanca, doblada en dos mitades y cosida en toda su longitud. Cada extremo de la banda tiene un agujero a través del cual pasa una cuerda que permite atar la banda a los postes para mantener tensa su parte superior.
Por el interior de la banda pasa un cable flexible para atar la red a los postes y mantener tensa su parte superior.
En la parte inferior de la red hay otra banda horizontal de 5 cm. de ancho, similar a la de la parte superior, a través de la cual hay una cuerda enhebrada. Esta cuerda ajusta la red a los postes y mantiene tensa su parte inferior.

2.3. BANDAS LATERALES

Dos bandas blancas se ajustan verticalmente a la red y se colocan directamente encima de cada línea lateral. Tienen 5 cm. de ancho y entre 60 y 80 cm. de largo, y se consideran parte de la red.

2.4. ANTENAS

La antena es una varilla flexible de 1,60 m de largo y 10mm. de diámetro, hecha de fibra de vidrio o material similar. Las antenas se colocan en el borde exterior de cada banda lateral y en lados opuestos de la red.
Los 80 cm. superiores de cada antena sobresalen de la red y están marcados con franjas de 10 cm. de colores que contrasten, preferiblemente rojo y blanco.
Las antenas se consideran parte de la red y delimitan lateralmente el espacio de paso.

2.5. POSTES

Los postes que sostienen la red se colocan a una distancia de 1,00 m. de cada línea lateral Tienen una altura de 3,00 m y deben ser preferiblemente ajustables.
Los postes son redondos y pulidos, fijados al suelo sin cables. No debe haber objetos peligrosos o que obstaculicen.

2.6. UTILES COMPLEMENTARIOS

Cualquier útil complementario será determinado por las regulaciones de la FCVB. y la AEE.

3. BALONES

3.1. CARACTERISTICAS

El balón debe ser esférico, hecho en cuero flexible o sintético y con una cámara interior de caucho o un material similar. Su color debe ser uniforme y claro o una combinación de colores. Su circunferencia es 68.0-70.0 cm y su peso es 410-450g.
Su presión interior debe ser 0,56 a 0,63 kg/cm2 (para categorías inferiores 294,3 a 318,82mbar o hPa, 4,26 a 4,61 psi).

esportcat
Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

3.2. UNIFORMIDAD DE LOS BALONES

Todos los balones usados en un encuentro deben tener las mismas características en lo que se refiere a circunferencia, peso, presión, tipo, color, etc.

CAPÍTULO DOS

PARTICIPANTES

4. EQUIPOS

4.1. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

4.1.1. Jugadores

Un equipo estará compuesto por un máximo de 6 jugadores, un entrenador, un entrenador asistente, un masajista y un médico.
Sólo los jugadores registrados en el acta pueden entrar en el campo y participar en el encuentro. Una vez que el entrenador y el capitán del equipo han firmado el acta, los jugadores registrados no pueden ser cambiados.

4.1.2. Capitán

Uno de los jugadores es el capitán del equipo el cual se indicará en el acta del encuentro.

4.2. UBICACIÓN DE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO

4.2.1. Banquillo

Los jugadores que no estén en juego pueden sentarse en su banquillo correspondiente o estar en su zona de calentamiento. El entrenador y los demás miembros del equipo permanecerán sentados en el banquillo, pero pueden abandonarlo momentáneamente. Los banquillos para los equipos se encuentran junto a la mesa del anotador, fuera de la zona libre.
Sólo los miembros del equipo pueden sentarse en el banquillo durante el encuentro y participar en la sesión de calentamiento.

4.2.2. Calentamiento

Los jugadores que no estén en juego pueden calentar sin balones durante el partido: en el área de calentamiento; durante los tiempos muertos y tiempos técnicos: en las zonas libres detrás de la cancha de juego.
Durante los intervalos entre sets, los jugadores pueden usar balones para calentar en la zona libre.

esportcat
Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

4.3. INDUMENTARIA

La indumentaria de los jugadores consiste en camiseta, pantalón corto, calcetines (el uniforme) y zapatos deportivos.

4.3.1. Uniformidad

El color y diseño de las camisetas, pantalones cortos y calcetines debe ser el mismo para todo el equipo. Los uniformes deben estar limpios.

4.3.2. Zapatos

Los zapatos deben ser ligeros y flexibles, con suela de goma o compuesta, sin tacones.

4.3.3. Numeración

Las camisetas de los jugadores deben estar numeradas del 1 al 10.
El número debe estar localizado en la espalda. El color y el brillo de los números deben contrastar con el de las camisetas.
El número debe tener un mínimo de 20cm. en la espalda. La cinta que forma los números debe tener un mínimo de 2 cm. de ancho.
Está prohibido usar uniformes de un color diferente al de los otros jugadores, y/o sin los números oficiales.

4.3.4. Capitán

El capitán del equipo debe tener brazalete o una marca en la camiseta bajo el número para distinguirlo.

4.4. CAMBIOS DE INDUMENTARIA

El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores:

a) a jugar descalzos,

b) a cambiar las indumentarias húmedas o estropeadas entre sets o después de una sustitución, siempre que el color, diseño y número del nuevo uniforme sea el mismo.

c) a jugar en ropa de abrigo en tiempo frío, siempre que sean del mismo color y diseño para todo el equipo, y numerados de acuerdo al reglamento.

4.5. OBJETOS PROHIBIDOS

Está prohibido usar objetos que puedan causar lesiones o proporcionar alguna ventaja artificial al jugador.
Los jugadores pueden usar gafas o lentes de contacto bajo su propia responsabilidad.

5. RESPONSABLES DEL EQUIPO

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

esportcat
Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

5.1. CAPITÁN

5.1.1. Antes del encuentro

El capitán firma el acta y representa a su equipo en el sorteo.

5.1.2. Durante el encuentro

Y mientras se encuentra en la cancha es el capitán en juego.
Cuando no está en la cancha, el entrenador o el propio capitán deben designar otro jugador en el campo que asuma el papel de capitán en juego. Este capitán en juego mantiene sus responsabilidades hasta que es sustituido, o el capitán del equipo vuelve al campo, o finaliza el set.
Cuando el balón está fuera de juego sólo el capitán en juego, está autorizado a hablar con los árbitros:

a) Para pedir una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas, y dejar constancia de las peticiones o preguntas de sus compañeros de equipo. Si el capitán en juego no está de acuerdo con la explicación del primer árbitro, puede hacer una protesta ante tal decisión, indicando inmediatamente al primer árbitro que se reserva el derecho a registrar una protesta oficial en el acta al final del encuentro;
b) Para pedir autorización para cambiar total o parcialmente la equipación.
c) Para comprobar el suelo, la red, el balón, etc.; 1.2; 2; 3
d) En ausencia del entrenador para solicitar tiempos para descanso y sustituciones.

5.1.3. Al final del encuentro

Agradece a los árbitros y firma el acta del encuentro para ratificar el resultado. Si expresó previamente un desacuerdo con el primer árbitro, este desacuerdo puede ser ratificado y reflejado en el acta del encuentro como una protesta oficial concerniente a la aplicación o interpretación de las Reglas por el árbitro.

5.2. ENTRENADOR

A lo largo del encuentro el entrenador dirige el juego de su equipo desde fuera del campo de juego. Selecciona la formación inicial, sus sustitutos y pide los tiempos para descanso. En estas funciones su interlocutor oficial es el segundo árbitro.

5.2.1. Antes del encuentro

El entrenador registra o comprueba los nombres y números de sus jugadores en el acta del encuentro y después la firma.

5.2.2. Durante el encuentro

a) antes de cada set da al segundo árbitro o al anotador la(s) hoja(s) de alineación debidamente cumplimentada(s) y firmada(s).
b) se sienta en el banquillo en el lugar más próximo al anotador, pero puede abandonarlo.

Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

c) solicita los tiempos para descanso y las sustituciones.

d) puede, como otros miembros del equipo, dar instrucciones a los jugadores en el campo. El entrenador puede dar estas instrucciones de pie o andando por la zona libre, enfrente de su banquillo sin perturbar o demorar el encuentro.

5.3. ENTRENADOR ASISTENTE

El entrenador asistente se sienta en el banquillo, pero no tiene derecho a intervenir en el encuentro. En caso de que el entrenador tenga que abandonar al equipo por cualquier razón incluido sanción, el entrenador asistente puede, a solicitud del capitán en juego y con la autorización del primer árbitro, asumir las funciones del entrenador durante su ausencia.

CAPÍTULO TRES

FORMATO DE JUEGO

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

6.1. PARA ANOTAR UN PUNTO

6.1.1. Jugada

a) Una jugada es la secuencia de acciones de juego que se producen desde el momento en que se golpea el balón en el saque hasta que esté fuera del juego.

b) Si el equipo que saca gana una jugada, anota un punto y continúa sacando.

c) Si el equipo receptor gana una jugada, no anota un punto pero efectúa el saque siguiente (cambio).

d) Un equipo gana una jugada (saque):

1. Cuando el balón toca con éxito la cancha del equipo contrario.
2. Cuando el equipo contrario comete una falta.
3. Cuando el equipo contrario recibe un castigo.

6.1.2. Falta

Un equipo comete una falta, realizando una acción contraria a las reglas (o violándolas de cualquier otra manera). Los árbitros juzgan las faltas y determinan las consecuencias de acuerdo a estas reglas.

a) Si dos o más faltas son cometidas sucesivamente, solo se tiene en cuenta la primera.

b) Si dos o más faltas son cometidas simultáneamente por dos adversarios, se comete una DOBLE FALTA y la jugada se repite.

Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

6.2. PARA GANAR UN SET

Un set lo gana el equipo que primero anota 15 puntos con una ventaja mínima de dos puntos. En caso de empate 14-14, el juego continúa hasta que se consigue una ventaja de dos puntos (16-14; 17-15;...) en cualquiera de los set,s

6.3. PARA GANAR EL ENCUENTRO

El encuentro lo gana el equipo que consigue ganar dos sets.

6.4. EQUIPO NO PRESENTADO Y EQUIPO INCOMPLETO

6.4.1. Negativa

Si un equipo se niega a jugar después de haber sido requerido para ello, se le declara ausente y pierde el encuentro con resultado 0-2 en el encuentro y 0-15 en cada set.

6.4.2. Ausencia

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

6.4.3. Incompleto

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

7. ESTRUCTURA DEL JUEGO

7.1. SORTEO

Antes del encuentro, el primer árbitro realiza un sorteo para decidir quién realiza el primer saque y los lados de la cancha que van a ocupar los equipos en el primer set.
Si se ha de jugar un set decisivo, se llevará a cabo un nuevo sorteo.
El sorteo se realiza en presencia de los dos capitanes de equipo.
El ganador del sorteo obtiene el derecho a sacar y elige el lado del campo donde quieren iniciar el encuentro.

7.2. SESIONES DE CALENTAMIENTO

Antes del comienzo del encuentro, si los equipos dispusieron previamente de otra cancha, tendrán derecho a un calentamiento conjunto en la red de 6 minutos. En caso contrario dispondrán de 10 minutos.

7.3. ALINEACIÓN INICIAL DE JUGADORES

Debe haber siempre tres jugadores por equipo en juego.

esportcat
Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

7.3.1. Antes de comenzar

Cada set, el entrenador debe presentar la formación inicial de su equipo en una hoja de alineaciones. La hoja debe ser entregada, debidamente cumplimentada y firmada, al segundo árbitro o al anotador.
Los jugadores que no aparezcan en la formación inicial de un set son sustitutos para ese set
Una vez que la hoja de posiciones ha sido entregada al segundo árbitro o al anotador, no se permite ningún cambio en la formación sin una sustitución reglamentaria.

7.3.2. Discrepancias

Las discrepancias entre la alineación de los jugadores en el campo y la hoja de alineaciones se solucionan de la siguiente manera:

a) Si la discrepancia se descubre antes de que comience el set, la alineación de los jugadores se debe modificar de acuerdo con la de la hoja de alineación y NO habrá sanción. Si el entrenador desea mantener en el campo a ese (esos) jugador(es) no registrado(s) debe solicitar una(s) sustitución(es) normal(es), que será(n) entonces registrada(s) en el acta.

b) Si la discrepancia entre la posición de los jugadores y la hoja de alineaciones se descubre después de que comience el set, el equipo en falta debe volver a la alineación correcta. Todos los puntos anotados por el equipo en falta desde el momento exacto de la falta hasta el momento serán cancelados. Los puntos del equipo contrario se mantienen y además ganarán la jugada, sumando un punto u obteniendo el derecho al saque según si disponían del saque o no.

7.4. POSICIONES

En el momento que el balón es golpeado por el sacador, cada equipo debe estar colocado en su propio campo (excepto el sacador).

Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

CAPÍTULO CUATRO

ACCIONES DE JUEGO

8. SITUACIONES DE JUEGO

8.1. BALÓN EN JUEGO

La jugada comienza con el pitido del árbitro autorizando el servicio, sin embargo el balón está en juego desde el momento que es golpeado en el saque.

8.2. BALÓN FUERA DE JUEGO

El balón está fuera de juego en el momento de la falta pitada por uno de los árbitros; en ausencia de una falta, en el momento del pitido.

8.3. BALÓN "DENTRO"

El balón es "dentro" cuando toca el suelo del campo incluidas las líneas de delimitación.

8.4. BALÓN "FUERA"

El balón es "fuera" cuando:

a) la parte del balón que toca el suelo se encuentra completamente fuera de las líneas de delimitación de la cancha.

b) toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona fuera del juego.

c) toca las antenas, cuerdas, postes de la red o la propia red por fuera de las bandas laterales.

d) cruza total o parcialmente el plano vertical de la red por fuera del espacio de paso.

e) cruza completamente por el espacio inferior debajo de la red.

9. JUGANDO EL BALÓN

Cada equipo debe jugar dentro de su propio espacio y área de juego. El balón puede, sin embargo, ser recuperado desde más allá de la zona libre.

9.1. TOQUES POR EQUIPO

Un toque o golpeo es cualquier contacto de un jugador en juego con el balón.
El equipo tiene derecho a un máximo de tres toques para devolver el balón. Si se usan más, el equipo comete la falta: "CUATRO TOQUES".

9.1.1. Toques consecutivos

Un jugador no debe tocar el balón dos veces consecutivamente

Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

9.1.2. Toques simultáneos

Dos o tres jugadores pueden tocar el balón a la vez generando las siguientes situaciones:

a) Cuando dos (tres) compañeros tocan el balón simultáneamente, se cuenta como dos (tres) toques. Si varios jugadores tratan de alcanzar el balón, pero sólo uno lo toca, se cuenta un solo toque. Un choque entre jugadores no constituye una falta.

b) Cuando dos contrarios tocan el balón simultáneamente por encima de la red y el balón continúa en juego, el equipo que recibe el balón tiene derecho a otros tres toques. Si dicho balón se va "fuera" la falta es del equipo que se encuentra al otro lado de la red.

c) Si ocurrieran contactos simultáneos por dos oponentes encima de la red, y el contacto con el balón se prolongara, la jugada continua.

9.1.3. Toque asistido

Dentro del área de juego no se permite a un jugador apoyarse en un compañero o en una estructura u objeto para golpear el balón. Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta (tocar la red o cruzar la línea central, etc.) puede ser detenido o ayudado por un compañero.

9.2. CARACTERISTICAS DEL TOQUE

El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo por encima de la cintura, cintura incluida.
El balón no debe ser retenido y/o lanzado, debe ser golpeado. Puede rebotar en cualquier dirección.
El balón puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos sean simultáneos.

9.3. FALTAS EN EL TOQUE DEL BALÓN

9.3.1. Cuatro toques:

Un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo.

9.3.2. Toque asistido:

Un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto con la intención de golpear un balón dentro del área de juego.

9.3.3. Retención:

El balón es retenido y/o lanzado; no rebota del golpeo.

9.3.4. Doble golpe:

Un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma sucesiva.

Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

9.3.5. Toque ilegal

Un jugador golpea el balón con cualquier parte del cuerpo por debajo de la cintura

10. BALÓN EN LA RED

10.1. BALÓN QUE CRUZA LA RED

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.

El balón que es dirigido hacia la cancha del oponente a través de espacio inferior de la red está en juego hasta el momento que este haya cruzado completamente el plano vertical de la red.

10.2. BALÓN QUE TOCA LA RED

Un balón puede tocar la red mientras la cruza, a excepción del saque.

10.3. BALÓN EN LA RED

El balón enviado hacia 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.

11. JUGADOR EN LA RED

11.1. PENETRACIÓN POR ENCIMA LA RED

Durante el bloqueo, un bloqueador puede tocar el balón por encima y más allá de la red, siempre que no interfiera el juego del adversario antes o durante el último golpe de ataque.
Después de un golpe de ataque está permitido a un jugador pasar la mano más allá de la red, siempre que el contacto se haya realizado en su propio campo.

11.2. PENETRACIÓN DEBAJO LA RED

Está permitido penetrar en el espacio contrario por debajo de la red, siempre que esto no interfiera con la acción del contrario.

11.3. PENETRACIÓN EN EL CAMPO CONTRARIO MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA CENTRAL

No está permitido tocar la línea central ni contactar con ninguna parte del cuerpo en el campo contrario.
Un jugador puede penetrar en el campo contrario una vez que el balón está fuera de juego. Los jugadores pueden penetrar en la zona libre del adversario siempre que no interfiera la acción de éste.

Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

11.4. CONTACTO CON LA RED

El contacto de la red, cuerdas o tensores que pertenezcan a ésta, por un jugador es falta. No hay falta cuando el balón es lanzado contra la red y ocasiona que la misma toque a un adversario.

11.5. FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED

a) Un jugador toca el balón o a un adversario en el espacio contrario antes o durante el golpe de ataque del mismo.
b) Un jugador penetra en el espacio contrario por debajo de la red interfiriendo la acción del adversario.
c) Un jugador toca la línea central o contacta con el campo del oponente

12.SAQUE

El saque es la acción de poner en juego el balón por un jugador situado en la zona de saque.

12.1. PRIMER SAQUE EN UN SET

El primer saque del primer set así como el del set decisivo lo realiza el equipo que gana el sorteo. El segundo set comenzará con el saque del equipo que perdió el primer set.

12.2. ORDEN AL SAQUE

Los jugadores no deben seguir ningún orden ni rotación para realizar el saque
Cuando el equipo que recibió el saque gana la jugada, obtiene el derecho a sacar.

12.3. AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE

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

12.4. EJECUCIÓN DEL SAQUE

El balón debe ser golpeado con una mano o cualquier parte del brazo después de ser lanzado o soltado de la mano ateniéndose a las siguientes normas:

a) El jugador debe realizar el saque con la misma mano con la que soltó el balón.
b) El balón sólo puede ser soltado con una mano
c) Sólo se permite lanzar o soltar al aire una vez.
d) Está permitido botar el balón, o mover el balón de una mano a otra.
e) No está permitido sacar en salto, el jugador se mantendrá con los pies firmes en el suelo sin deslizar o levantar para realizar el saque o servicio
f) En el momento del golpe de saque el sacador no debe tocar la cancha ni el suelo fuera de la zona de saque; ni debe tocar las líneas de delimitación de la zona de servicio.
g) El sacador debe golpear el balón dentro de los 5 segundos siguientes al toque de silbato del primer árbitro para el saque.
h) Un saque efectuado antes del toque de silbato es nulo y deberá ser repetido.

Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

12.5. FALTAS EN EL SAQUE

Las siguientes faltas conducen a un cambio de saque:

a) Si el sacador no ejecuta el saque correctamente.

b) Después de que el balón haya sido golpeado correctamente, el saque se convierte en falta si:

- el balón toca a un jugador del equipo sacador.
- el balón no cruza el plano vertical de la red completamente a través del espacio de paso.
- el balón cae "fuera".

12.6. SAQUE "AS"

Cuando el balón sea puesto en juego por un jugador que realice el servicio y toque en cualquiera de las tres líneas de delimitación del otro campo directamente sin que el equipo contrario consiga tocarlo y sin que haya una falta previa, se obtiene lo que se denomina un "Saque AS".
El jugador que realiza un Saque AS obtiene dos puntos para su equipo.
Si un equipo que realiza un Saque AS, dando derecho a dos puntos, gana el set en disputa simplemente sumando uno de esos dos puntos, el segundo punto se pierde y no se acumula para el siguiente set si lo hubiera.

13. GOLPE DE ATAQUE

13.1. CARACTERÍSTICAS DEL GOLPE DE ATAQUE

Todas las acciones de dirigir el balón al adversario se consideran golpes de ataque.
Durante un golpe de ataque está permitido fintar (tipping) solamente si el contacto es limpio y el balón no es retenido o lanzado.
Un golpe de ataque se completa en el momento en que el balón cruza completamente el plano vertical de la red o es tocado por un adversario.
El ataque sorpresa del pase del balón puede hacerse en uno o dos golpes durante la jugada, no en el saque o puesta en servicio del jugador del equipo contrario

13.2. RESTRICCIONES AL GOLPE DE ATAQUE

Un jugador puede completar un golpe de ataque desde cualquier altura siempre que el contacto con el balón se produzca dentro de su propio espacio de juego.

13.3. FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE

Se consideran faltas en el golpe de ataque cuando:

a) Un jugador golpea el balón en el espacio de juego del equipo adversario

b) Un jugador envía el balón "fuera"

Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

CAPÍTULO CINCO

INTERRUPCIONES, INTERVALOS Y DEMORAS

14.INTERRUPCIONES NORMALES DEL JUEGO

Una Interrupción es el tiempo entre una jugada finalizada y el toque de silbato del primer árbitro para el siguiente saque. Las interrupciones normales del juego son los TIEMPOS PARA DESCANSO y las SUSTITUCIONES DE JUGADORES.

14.1. NÚMERO DE INTERRUPCIONES NORMALES

Cada equipo tiene derecho a un máximo de 2 tiempos muerto para descanso y 3 sustituciones por cada set.

14.2. SOLICITUD DE INTERRUPCIONES NORMALES DE JUEGO

Las interrupciones normales sólo pueden ser solicitadas por el entrenador, y/o por el capitán en juego, y sólo por ellos. La solicitud se realiza haciendo la señal correspondiente, cuando el balón está fuera de juego y antes de que suene el silbato para el saque.
Una solicitud para sustitución antes de comenzar un set está permitida y debe registrarse como una sustitución normal en ese set.

14.3. SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES

La solicitud para un tiempo para descanso y una solicitud para una sustitución por cualquier equipo pueden seguirse una a otra sin necesidad de reanudar el juego (el tiempo no es acumulable).

14.4. TIEMPOS PARA DESCANSO

Un tiempo para descanso dura 2 minutos. Durante todos los tiempos para descanso, los jugadores en campo deben ir a la zona libre cerca de sus banquillos.

14.5. SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

Una sustitución es el acto mediante el cual un jugador, después de haber sido registrado por el anotador, entra al campo a ocupar la posición de otro jugador que deberá abandonar el campo de juego. La sustitución necesita la autorización de los árbitros.

14.6. LIMITACIONES DE LAS SUSTITUCIONES

Se permite un máximo de 3 sustituciones por equipo y por set. Sólo un jugador puede ser sustituido a la vez. Un jugador de la formación inicial puede salir del juego pero no reingresar al campo en ese set.
Un equipo tiene derecho a realizar un cambio únicamente si dispone del derecho al saque.

Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

14.7. SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL

Un jugador que no pueda seguir jugando debido a lesión o enfermedad, debería ser sustituido reglamentariamente. Si esto no es posible el equipo tiene derecho a hacer una sustitución EXCEPCIONAL, fuera de los límites de la Regla 14.6.
Una sustitución excepcional significa que cualquier jugador que no está en el campo en el momento de la lesión, puede sustituir en el juego al jugador lesionado. El jugador que haya sido sustituido ya no puede volver a jugar en el partido.
Una sustitución excepcional no cuenta en ningún caso como una sustitución normal.

14.8. SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN O DESCALIFICACIÓN

Un jugador EXPULSADO o DESCALIFICADO debe ser sustituido inmediatamente a través de una sustitución reglamentaria. Si esto no es posible el equipo es declarado INCOMPLETO.

14.9. SUSTITUCIÓN ILEGAL

Una sustitución es ilegal si excede los límites de la Regla 14.6 (excepto el caso de la Regla 14.7). Cuando un equipo ha efectuado una sustitución ilegal y el juego se ha reanudado, se debe aplicar el siguiente procedimiento:

a) El equipo es castigado la pérdida de la jugada
b) Se rectifica la sustitución.
c) Los puntos anotados por el equipo en falta, desde que ésta se cometió se anulan. Los puntos del contrario se mantienen.

14.10. PROCEDIMIENTO PARA UNA SUSTITUCIÓN

La sustitución debe realizarse en la zona de sustitución y sólo debe durar el tiempo necesario para registrarla en el acta del encuentro y permitir la entrada y salida de los jugadores.
Al momento de la solicitud, durante una interrupción normal, el jugador sustituto tiene que estar dentro de la zona de sustitución preparado para jugar. En caso contrario no se concede la sustitución y el equipo será sancionado con DEMORA.
La solicitud para sustitución es reconocida y anunciada por el anotador o 2º árbitro.

14.11. SOLICITUDES IMPROCEDENTES

Es improcedente solicitar cualquier interrupción de juego:
Durante una jugada

a) en el momento o después de sonar el silbato para el saque,
b) por un miembro no autorizado del equipo
c) para una sustitución i antes de que el juego se haya reanudado, tras una sustitución previa del mismo equipo
d) después de haber agotado el número autorizado de tiempos para descanso y sustituciones.

La primera solicitud improcedente en el partido que no afecte o demore el juego debe ser rechazada sin más consecuencias. Más de una solicitud improcedente durante el partido por el mismo equipo constituye DEMORA.

esportcat
Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

15. DEMORAS DE JUEGO

15.1. TIPOS DE DEMORA

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

a) demorar una sustitución
b) prolongar otras interrupciones de juego después de haber sido ordenada la reanudación del juego.
c) solicitar una sustitución ilegal,
d) repetir una solicitud improcedente,
e) demorar el juego por un jugador del equipo.

15.2. SANCIONES POR DEMORA

Las sanciones "amonestación por demora" o "castigo por demora" son sanciones al equipo y se mantienen todo el partido. Todas las sanciones por demora se registran en el acta del encuentro.
La primera demora en el encuentro ocasionada por un miembro de un equipo se sanciona con una "AMONESTACION POR DEMORA"; la segunda y siguientes demoras de cualquier tipo realizadas por cualquier miembro del equipo en el encuentro constituyen una falta y se sancionan con "CASTIGO POR DEMORA": Un punto y derecho a saque para el contrario.
Las sanciones por demora impuestas antes o entre los sets se aplican en el siguiente set.

16. INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO

16.1. LESIONES

Si ocurre un accidente serio mientras el balón está en juego, el árbitro debe interrumpir el juego inmediatamente y permitir que la asistencia médica entre en el campo. La jugada se repite.
Si un jugador lesionado no puede ser sustituido ni en forma reglamentaria ni excepcional se conceden 3 minutos al jugador para recuperarse, pero sólo una vez al mismo jugador durante el encuentro. Si el jugador no se recupera, su equipo es declarado incompleto.

16.2. INTERFERENCIA EXTERNA

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

16.3. INTERRUPCIONES PROLONGADAS

Cuando circunstancias imprevistas interrumpen un encuentro, el primer árbitro, el organizador y el Comité de Control (en caso de haber alguno) decidirán las medidas necesarias para restablecer la normalidad.
De ocurrir una o varias interrupciones cuya duración no exceda de 4 horas en total:

esportcat
Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

a) si el encuentro se reanuda en la misma cancha, el set interrumpido continuará normalmente con el mismo resultado, jugadores y alineaciones. Los sets ya jugados mantendrán sus resultados;

b) si el encuentro se reanuda en otro campo, el set interrumpido se anula y se juega de nuevo con los mismos números de jugadores y formaciones iníciales. Los sets ya jugados mantienen sus resultados.

De ocurrir una o varias interrupciones que excedan 4 horas en total, el encuentro debe jugarse de nuevo en su totalidad.

17. INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO

17.1. INTERVALOS

Un intervalo es el tiempo entre sets. Todos los intervalos duran cinco minutos.
Durante este período de tiempo, se consulta al equipo perdedor del primer set su elección de campo, o se realiza el sorteo entre el segundo y tercero si lo hubiera, y se registran las formaciones de los equipos en el acta.

17.2. CAMBIOS DE CAMPO

En el set decisivo, cuando uno de los dos equipos llega a 8 puntos, se hace un cambio de campo sin pérdida de tiempo, manteniéndose las mismas posiciones de los jugadores. Si el cambio de campo no se realiza en el momento reglamentarlo, debe efectuarse tan pronto como se advierta el error. La puntuación existente en el momento del cambio se mantiene igual.

Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

CAPÍTULO SEIS
CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

18. REQUERIMIENTO DE CONDUCTA

18.1. CONDUCTA DEPORTIVA

Los participantes deben conocer y aplicar las "Reglas Oficiales de Ecuavoley".
Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con deportividad, sin discusiones. En caso de duda, se puede solicitar una aclaración, sólo a través del capitán en juego.
Los participantes deben evitar acciones o actitudes tendentes a influir en las decisiones de los árbitros o a encubrir faltas cometidas por sus equipos.

18.2. JUEGO LIMPIO

Los participantes deben comportarse respetuosa y cortésmente, en el espíritu del JUEGO LIMPIO, no sólo hacia los árbitros, sino también hacia los demás oficiales, adversarios, compañeros de equipo y espectadores.

19. CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES

19.1. CONDUCTA INCORRECTA MENOR

Las ofensas debidas a conductas incorrectas menores no están sujetas a sanción. Es labor del primer árbitro evitar que el equipo llegue al nivel de sanción, advirtiendo con un gesto o verbalmente a un miembro del equipo o al equipo a través del capitán en juego. Esta amonestación no es una sanción y no tiene consecuencias inmediatas. No se debe registrar en el acta del encuentro.

19.2. CONDUCTA INCORRECTA QUE CONLLEVA SANCIÓN

La conducta incorrecta de algún miembro del equipo hacia los oficiales, adversarios, compañeros de equipo o espectadores, se clasifica en tres categorías de acuerdo con el grado de la ofensa.

19.2.1. Conducta grosera:

Acción contraria a las buenas costumbres o principios morales, o cualquier acción que exprese desprecio.

19.2.2. Conducta ofensiva:

Palabras o gestos difamatorios e insultantes.

19.2.3. Agresión:

Ataque físico o comportamiento agresivo o amenazante.

Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

19.3. ESCALA DE SANCIONES

A juicio del primer árbitro y dependiendo de la seriedad de la ofensa, las sanciones a aplicar y que deben ser registradas en al acta del encuentro son: CASTIGO, EXPULSIÓN, y DESCALIFICACIÓN.

19.3.1. Castigo (tarjeta amarilla).

La primera conducta grosera en el encuentro por cualquier miembro del equipo se castiga con un punto y saque para el oponente.

19.3.2. Expulsión (tarjeta roja).

Un miembro de un equipo sancionado con expulsión no puede jugar el resto del set. Debe permanecer sentado en el área de castigo, sin más consecuencias.

Un entrenador expulsado pierde su derecho a intervenir en el set y debe permanecer sentado en el área de castigo detrás de su banquillo.

a) La primera conducta ofensiva por cualquier miembro de un equipo se sanciona con expulsión sin más consecuencias.

b) La segunda conducta grosera en el mismo encuentro por el mismo miembro del equipo se sanciona con expulsión sin ninguna otra consecuencia.

19.3.3. Descalificación (tarjeta negra)

Un miembro del equipo que sea sancionado con descalificación debe abandonar el área de control de la competición durante el resto del encuentro sin más consecuencias.

a) El primera ataque físico o amenaza aparente, o intento de agresión, se sanciona con descalificación sin más consecuencias.

b) La segunda conducta ofensiva en el mismo encuentro por el mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin más consecuencias.

c) La tercera conducta grosera en el mismo encuentro por el mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin más consecuencias.

19.4. APLICACIÓN DE LAS SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA

Todas las sanciones son individuales, permanecen durante todo el encuentro y se registran en el acta del encuentro.

La repetición de una conducta incorrecta por el mismo miembro de un equipo en el mismo encuentro se sanciona progresivamente (el miembro del equipo recibe una sanción mayor cada vez que comete otra conducta incorrecta).

Una expulsión o descalificación motivada por una conducta ofensiva o agresión no requiere sanción previa.

esportcat
Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

19.5. CONDUCTA INCORRECTA ANTES Y ENTRE LOS SETS

Cualquier conducta incorrecta ocurrida antes o entre los sets se sanciona de acuerdo a la Regla 19.3 y las sanciones se aplican en el set siguiente.

19.6. TARJETAS

Amonestación:	verbal o con una señal manual, sin tarjeta
Castigo:	tarjeta amarilla
Expulsión:	tarjeta roja

SECCIÓN 2 – LOS ÀRBITROS

LOS ARBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y LOS SEÑALES OFICIALES

CAPÍTULO SIETE

20. CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

20.1. COMPOSICIÓN

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

a) - primer árbitro
b) - el segundo árbitro
c) - el anotador
d) - cuatro (dos) jueces de línea

20.2. PROCEDIMIENTOS

Sólo el primer y segundo árbitro puede hacer sonar su silbato durante el encuentro.
El primer árbitro hace la señal para autorizar el saque que inicia la jugada.
El primer y segundo árbitro pitan la terminación de la jugada siempre que estén seguros de que se cometió una falta y han identificado su naturaleza.
Pueden pitar durante una interrupción de juego para indicar que autorizan o rechazan alguna petición de los equipos.
Inmediatamente después de que los árbitros pitan para dar por completada una jugada, deben indicar con las señales oficiales:

20.2.1. Si la falta es pitada por el primer árbitro, indicará:

a) el equipo que saca
b) la naturaleza de la falta (si es necesario)
c) el jugador en falta (si es necesario)

El segundo árbitro seguirá las señales del primer árbitro, repitiéndolas.

esportcat
Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

20.2.2. 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 va a sacar, siguiendo la señal del primer árbitro.

En este caso, el primer árbitro no mostrará ni la naturaleza de la falta ni el jugador en falta, sino solamente el equipo que tiene el saque.

20.2.3. En caso de doble falta, ambos árbitros indicarán en el siguiente orden:

a) La naturaleza de la falta

b) Los jugadores en falta (si es necesario)

c) El equipo que saca como lo ordene el primer árbitro.

21. PRIMER ÁRBITRO

21.1. UBICACIÓN

El primer árbitro desempeña sus funciones sentado o de pie en una silla-plataforma colocada en uno de los extremos de la red. Su vista debe estar aproximadamente 50 cm. sobre el borde superior de la red.

21.2. AUTORIDAD

El primer árbitro dirige el encuentro de principio a fin. Tiene autoridad sobre todos los oficiales y miembros de los equipos.
Durante el partido las decisiones del primer árbitro son finales. Tiene autoridad para desautorizar las decisiones de los demás oficiales si se estima que son equivocadas.
El primer árbitro puede incluso sustituir a un oficial que no esté desempeñando correctamente sus funciones.
El primer árbitro también controla el trabajo de los recoge-balones, seca-pisos y mopas.
El primer árbitro tiene la facultad de decidir toda cuestión de juego, incluso aquellas no previstas en las Reglas.
El primer árbitro no debe permitir discusiones respecto a sus decisiones.
No obstante, si el capitán en juego se lo solicita, ofrecerá una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas en las que haya basado su decisión.
Si el capitán en juego no está de acuerdo con la explicación del primer árbitro y elige protestar contra su decisión, debe reservarse inmediatamente el derecho a hacerlo y registrar esta protesta oficial al final del encuentro. El primer árbitro debe autorizar este derecho del capitán en campo.
El primer árbitro es responsable de determinar, antes y durante el encuentro, si el área de juego y sus condiciones cumplen los requisitos necesarios para jugar.

esportcat
Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

21.3. RESPONSABILIDADES

21.3.1. Antes del encuentro

El primer árbitro:

a) inspecciona las condiciones del área de juego, el balón y otros equipamientos,
b) realiza el sorteo con los capitanes de los equipos,
c) controla el calentamiento de los equipos.

21.3.2. Durante el encuentro

El primer árbitro está autorizado para:

a) Efectuar advertencias a los equipos
b) sancionar faltas de conductas incorrectas y demoras,
c) decidir acerca de:
   - las faltas del jugador que saca,
   - las faltas en el toque del balón,
   - las faltas sobre de la red y en su parte superior,
   - el balón que cruza completamente por el espacio de paso debajo la red.

21.3.3. Al final del encuentro

El primer árbitro comprueba y firma el acta:

22.SEGUNDO ÁRBITRO

22.1. UBICACIÓN

El segundo árbitro realiza sus funciones de pie, fuera del campo, cerca del poste del lado opuesto al primer árbitro y enfrente de él.

22.2. AUTORIDAD

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 sus funciones, el segundo árbitro puede reemplazarlo.
El segundo árbitro puede, sin pitar, señalar también faltas que no sean de su competencia, pero no debe insistir sobre las mismas al primer árbitro.
El segundo árbitro controla el trabajo del anotador.
El segundo árbitro controla a los miembros de los equipos en los banquillos e informa de sus conductas incorrectas al primer árbitro.
El segundo árbitro controla a los jugadores en la zona de calentamiento.
El segundo árbitro autoriza las interrupciones, controla su duración y rechaza las solicitudes improcedentes.

Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

El segundo árbitro controla el número de tiempos para descanso y sustituciones realizadas por cada equipo y comunica el 1º tiempo para descanso y la 2ª y 3ª sustitución al primer árbitro y al entrenador correspondiente.
En caso de lesión de un jugador, el segundo árbitro autoriza una sustitución excepcional u otorga un tiempo de recuperación de 3 minutos.
El segundo árbitro controla las condiciones del suelo. También controla, durante el encuentro, que los balones mantengan las condiciones requeridas.
El segundo árbitro controla a los miembros de un equipo en el área de castigo e informa al primer árbitro cualquier conducta incorrecta.

22.3. RESPONSABILIDADES

Al comienzo de cada set, en el cambio de campos en el set decisivo y siempre que sea necesario, comprueba que las alineaciones de los jugadores en el campo si corresponden con las de las hojas de alineación.

22.3.1. Durante el encuentro

El segundo árbitro decide, pita y señala:

a) la penetración en el campo contrario y el espacio por debajo de la red,
b) la falta por el contacto con la red o con la antena de su lado del campo,
c) el contacto del balón con un objeto extraño,
d) el contacto del balón con el suelo cuando el primer árbitro no está en posición de verlo,
e) el balón que cruza la red total o parcialmente por fuera del espacio de paso hacia la cancha del contrario o que contacta con la antena en su lado de la cancha.

22.3.2. Al final del encuentro

El segundo árbitro firma el acta.

23. ANOTADOR

23.1. UBICACIÓN

El anotador desempeña sus funciones sentado en la mesa del anotador en el lado opuesto al primer árbitro y frente a éste.

23.2. RESPONSABILIDADES

El anotador lleva el acta del encuentro de acuerdo a las reglas, cooperando con el segundo árbitro.
Usa un zumbador, “buzzer” u otro aparato de sonido similar para notificar irregularidades, o para hacer señales a los árbitros en cumplimiento de sus responsabilidades.

Inscrita al Registre d’entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

23.2.1. Antes del encuentro

y del set, el anotador:

a) registra los datos del encuentro y de los equipos, y obtiene la firma de los capitanes y entrenadores,

b) registra la formación inicial de cada equipo tomada de las hojas de alineación,

c) Si no recibe las hojas de alineación a tiempo, notifica inmediatamente el hecho al segundo árbitro.

23.2.2. Durante el encuentro

el anotador:

a) registra los puntos anotados por cada equipo;

b) Esta autorizado para reconocer y anunciar las solicitudes de sustituciones con el uso del "buzzer", controlando sus números; y registrar las sustituciones y tiempos para descanso, informando al segundo árbitro;

c) notifica a los árbitros las solicitudes de interrupción que sean improcedentes;

d) anuncia a los árbitros el final de los sets y la consecución del punto 8 en el set decisivo;

e) registra cualquier sanción y solicitudes improcedentes;

f) registra cualquier acontecimiento que le indique el segundo árbitro, como sustituciones excepcionales, tiempos de recuperación, interrupciones prolongadas, interferencia externa, etc.

g) controla el intervalo entre sets

23.2.3. Al final del encuentro

el anotador:

a) registra el resultado final;

b) en caso de protesta, con autorización previa del primer árbitro, escribe o permite escribir al capitán en el acta una queja sobre el incidente protestado;

c) después de firmar el acta, obtiene las firmas de los capitanes y, entonces, la de los árbitros;

24. JUECES DE LÍNEA

24.1. UBICACIÓN

Si se utilizan sólo dos jueces de línea, se colocan en las esquinas del campo más próximas al lado derecho de cada árbitro, diagonalmente, entre 1 y 2 m. de la esquina. Cada uno controla tanto la línea de fondo como la lateral de su lado.

esportcat

Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618

Con cuatro jueces de línea. Se colocan en la zona libre, entre 1 y 3 m de cada esquina del campo, en la prolongación imaginaria de la línea que controla cada uno.

24.2. RESPONSABILIDADES

Los jueces de línea realizan sus funciones usando un banderín (40 x40 cm) para señalar:

a) 24.2.1.1 los balones "dentro" y "fuera" siempre que el balón caiga cerca de su(s) línea(s),
b) señalan el "balón tocado" por el equipo que recibe el balón
c) el balón que toca la antena, el balón de saque que cruza la red por fuera del espacio de paso, etc.
d) las faltas de pie del sacador, 12.4 - f)
e) cualquier contacto con la antena en su lado de la cancha, por cualquier jugador durante la acción de jugar el balón o si interfiere con el juego,
f) el balón que cruza la red por fuera del espacio de paso hacia el campo contrario o toca la antena en su lado de la cancha.
g) a solicitud del primer árbitro, el juez de línea debe repetir la señal.

25. SEÑALES OFICIALES

25.1. SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS

Los árbitros deben indicar, con las señales oficiales, la razón por la que pitaron (naturaleza de la falta pitada o el propósito de la interrupción autorizada). La señal debe ser mantenida un momento y, si se hace con una mano, será la correspondiente al lado del equipo que ha cometido la falta o realizado una solicitud

25.2. SEÑALES OFICIALES DE LOS JUECES DE LÍNEA

Los jueces de línea deben indicar la naturaleza de la falta señalada por medio de la señal oficial con el banderín y mantenerla un momento.

Inscrita al Registre d'entitats Esportives de la Generalitat de Catalunya amb el Nº A01796, segons resolució de data 27/07/2012 - Nif. G65475618