

REAL FEDERACION ESPAÑOLA DE VOLEIBOL REGLAS OFICIALES DE VOLEIBOL

DEFINICIONES

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

El Voleibol 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 (además del golpe de bloqueo).

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 Voleibol, el equipo que gana una jugada anota un punto (sistema jugada punto). Cuando el equipo que recibe gana una jugada, obtiene un punto y el derecho al saque, y sus jugadores rotan una posición en el sentido de las agujas del reloj.

CAPÍTULO UNO

INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

1. ÁREA DE JUEGO

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

1.1 DIMENSIONES

La pista 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.

Para competiciones mundiales y oficiales de la FIVB, la zona libre debe medir un mínimo de 5 m desde las líneas laterales y 8 m desde las líneas de fondo. El espacio libre de juego debe medir un mínimo de 12,5 m de altura desde la superficie de juego.

1.2 SUPERFICIE DE JUEGO

1.2.1 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. Para competiciones mundiales y oficiales de la FIVB, sólo se permite una superficie de madera o sintética. Cualquier superficie debe ser previamente homologada por la FIVB.

1.2.2 En pistas cubiertas la superficie de la pista de juego debe ser de color claro.

Para competiciones mundiales y oficiales de la FIVB, las líneas tienen que ser de color blanco. Otros colores, diferentes entre sí, han de ser usados para el campo de juego y la zona libre.

1.2.3 En pistas al aire libre se autoriza una pendiente para drenaje de 5 mm por metro. Se prohíbe las líneas hechas con materiales sólidos.

1.4.2 La zona de saque es un área de 9 m. de ancho situada detrás de la línea de fondo.

Está limitada lateralmente por dos líneas cortas, de 15 cm. Cada una, dibujadas a 20 cm. de la línea de fondo como prolongación de las líneas laterales. Ambas líneas cortas están incluidas en el ancho de la zona de saque.

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

2 RED Y POSTES Fig. 3

2.1 ALTURA DE LA RED

2.1.1 La red está emplazada verticalmente sobre la línea central y su borde superior se encuentra a 2,43 m. para hombres y 2,24 m para mujeres.

2.2 ESTRUCTURA

La red tiene 1 m. 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.

2.4 ANTENAS

La antena es una varilla flexible de 1,80 m de largo y 10 mm. De diámetro, hecha de fibra de vidrio o material similar. Las antenas se colocan en el extremo 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

2.5.1 Los postes que sostienen la red se colocan a una distancia de 0,50 - 1,00 m. de cada línea lateral (Figura 3). Tienen una altura de 2,55 m y deben ser preferiblemente ajustables.

CAPÍTULO DOS

PARTICIPANTES

4. EQUIPOS

4.1 COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

4.1.1 Un equipo estará compuesto por un máximo de 12 jugadores, un entrenador, un entrenador asistente, un masajista y un médico.

4.1.2 Uno de los jugadores, excepto el Líbero, es el capitán del equipo el

4.3 INDUMENTARIA

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

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

4.5 OBJETOS PROHIBIDOS

4.5.1 Está prohibido usar objetos que puedan causar lesiones o proporcionar alguna ventaja artificial al jugador.

4.5.2 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.

Los Líberos no pueden ser el capitán del equipo. 19.1.3

CAPÍTULO TRES

FORMATO DE JUEGO

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

6.1 PARA ANOTAR UN PUNTO

6.1.1 Punto

Un equipo anota un punto:

6.1.1.1 cuando el balón toca la pista del equipo contrario.

6.1.1.2 cuando el equipo contrario comete una falta;

6.1.1.3 cuando el equipo contrario recibe un castigo. 16.2.3

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.

6.1.2.1 Si dos o mas faltas son cometidas sucesivamente, solo se tiene en cuenta la primera.

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

6.1.3 Jugada y jugada completa

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 de juego. Una jugada completa es la secuencia de acciones de juego que dan como resultado la obtención de un punto.

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

6.1.3.2 Si el equipo receptor gana una jugada, anota un punto y efectúa el saque siguiente.

6.2 PARA GANAR UN SET Fig. 11 (9)

Un set (excepto el decisivo 5º set) lo gana el equipo que primero anota 25 puntos con una ventaja mínima de dos puntos. En caso de empate 24-24, el juego continúa hasta que se consigue una ventaja de dos puntos (26-24; 27-25; ...)

6.3 PARA GANAR EL ENCUENTRO Fig. 11 (9)

6.3.1 El encuentro lo gana el equipo que consigue ganar tres sets. 6.2

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

6.4 EQUIPO AUSENTE E INCOMPLETO

6.4.1 Si un equipo se niega a jugar después de haber sido requerido para ello, se le declara ausente y pierde el encuentro con resultado 0-3 en el encuentro y 0-25 en cada set.

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

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 pista 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.

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

7.1.2 El ganador del sorteo elige:

ENTRE

7.1.2.1 el derecho a sacar o recibir el saque, 12.1.1 ó

7.1.2.2 el lado del campo.

El perdedor se queda con la alternativa restante.

7.1.3 En caso de calentamiento consecutivo el equipo que tiene el primer saque tendrá el primer turno en la red.

7.3 ALINEACIÓN INICIAL DE JUGADORES

7.3.1 Debe haber siempre seis jugadores por equipo en juego. 6.4.3

La formación inicial de un equipo indica el orden de rotación de los jugadores en la pista. Este orden se debe mantener durante el set.

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

7.3.5 Las discrepancias entre la posición de los jugadores en el campo y la hoja de posiciones se soluciona de la siguiente manera:

7.3.5.1 Si la discrepancia se descubre antes de que comience el set, la posición de los jugadores se debe modificar de acuerdo con la de la hoja de posición. No habrá sanción.

7.3.5.2 Si antes del comienzo del set un jugador en el campo resulta no estar registrado en la hoja de posiciones del set, este jugador debe ser sustituido de acuerdo con la hoja de posiciones. No habrá sanción.

7.3.5.3 No obstante, 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.

Si la discrepancia entre la posición de los jugadores y la hoja de posiciones se descubre después, el equipo en falta debe volver a la posición 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 ganaran un punto y el próximo saque.

7.4 POSICIONES

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

7.4.1 Las posiciones de los jugadores se numeran como sigue:

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

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

7.4.2 Posiciones relativas entre los jugadores:

7.4.2.1 Cada jugador zaguero debe estar alejado de la red que su correspondiente delantero.

7.4.2.2 Los jugadores delanteros y los zagueros, respectivamente, deben estar colocados lateralmente en el orden indicado en la Regla 7.4.1.

7.4.3 Las posiciones de los jugadores se determinan y controlan por la posición de sus pies en contacto con el suelo como sigue:

7.4.3.1 cada jugador delantero debe tener al menos una parte de su pie más cerca de la línea central que los pies de su correspondiente jugador zaguero;

7.4.3.2 cada jugador derecho (izquierdo) debe tener al menos una parte de su pie más cerca de la línea derecha (izquierda) que los pies del jugador central de su línea.

7.4.4 Una vez que se ha efectuado el saque, los jugadores pueden desplazarse y ocupar cualquier posición en su propia pista y en la zona libre.

7.5 FALTA DE POSICION Fig. 4 y 11

7.5.1 El equipo comete una falta de posición si algún jugador no está en su posición correcta en el momento en que el balón es golpeado por el sacador.

7.5.2 Si el sacador comete una falta en la ejecución del saque, la falta del sacador prevalece sobre una falta de posición.

7.5.3 Si el saque se convierte en falta después del golpe de saque se sancionará la falta de posición.

7.5.4 Una falta de posición conlleva las siguientes consecuencias:

7.5.4.1 el equipo es sancionado con un punto y saque para el oponente; 6.1.3

7.5.4.2 las posiciones de los jugadores se rectifican. 7.3

7.6 ROTACIÓN

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

7.6.2 Cuando el equipo receptor gana el derecho al saque sus jugadores rotan una posición en el sentido de las agujas del reloj: el jugador en la posición 2 rota a la posición 1 para sacar, el jugador en la posición 1 rota a la posición 6, etc.

7.7 FALTA DE ROTACIÓN Fig. 11 (13)

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

CAPÍTULO CUATRO

ACCIONES DE JUEGO

8. SITUACIONES DE JUEGO

8.1 BALÓN EN JUEGO

El balón está en juego desde el momento que es golpeado en el saque autorizado por el primer árbitro.

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" Fig. 11 (14)

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

8.4 BALON "FUERA" Fig. 11 (15)

El balón es "fuera" cuando:

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

8.4.2 toca un objeto fuera de la pista, el techo o una persona fuera del juego.

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

8.4.4 cruza total o parcialmente el plano vertical de la red por fuera del espacio de paso, excepto en el caso de la Regla 10.1.2.

8.4.5 cruza completamente por el espacio inferior debajo de la red. 23.3.2.3

9. JUGANDO EL BALÓN

Cada equipo debe jugar dentro de su propio espacio y área de juego (excepto la Regla 10.1.2). 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 (además del bloqueo, Regla 14.4.1), 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

9.1.2 TOQUES SIMULTÁNEOS

Dos o tres jugadores pueden tocar el balón a la vez.

9.1.2.1 Cuando dos (tres) compañeros tocan el balón simultáneamente, se cuenta como dos (tres) toques (con excepción del bloqueo). 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.

9.1.2.2 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.

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

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 empujado por un compañero.

9.2 CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE

9.2.1 El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.

9.2.2 El balón no debe ser retenido y/o lanzado, debe ser golpeado. Puede rebotar en cualquier dirección.

9.2.3 El balón puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos sean simultáneos.

Excepciones:

9.2.3.1 Durante el bloqueo, uno o más bloqueadores pueden realizar contactos consecutivos siempre que ocurran durante una misma acción.

9.2.3.2 En el primer toque del equipo, el balón puede tocar varias partes del cuerpo consecutivamente siempre que los contactos ocurran durante una misma acción.

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 RETENCION: el balón es retenido y/o lanzado; no rebota desde el 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 consecutiva.

10. BALÓN EN LA RED

10.1 BALÓN QUE CRUZA LA RED

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

10.1.1.1 abajo, por el borde superior de la red, 2.2

10.1.1.2 a los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria, 2.4

10.1.1.3 arriba, por el techo.

10.1.2 El balón que ha cruzado el plano de la red hacia la zona libre del contrario total o parcialmente por el espacio externo puede ser devuelto dentro del número de toques del equipo siempre que:

10.1.2.1 el jugador no toque el campo contrario; 11.2.2

10.1.2.2 cuando se devuelva, el balón cruce el plano de la red por el espacio externo y el mismo lado de la pista.

El equipo contrario no puede intentar evitar dicha acción. El balón que es dirigido hacia la pista 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. 10.1.1

10.3 BALÓN EN LA RED

10.3.1 El balón enviado hacia la red puede ser recuperado dentro de los tres toques del equipo.

10.3.2 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 PENETRACION POR ENCIMA DE LA RED

11.1.1 Durante el bloqueo, un bloqueador puede tocar el balón más allá de la red, siempre que no interfiera el juego del adversario antes o durante el último golpe de ataque.

11.1.2 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 DE LA RED

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

11.2.2 Penetración en el campo contrario más allá de la línea central:

11.2.2.1 Está permitido tocar el campo contrario con un pie(s) siempre que alguna parte del pie(s) que penetra permanezca en contacto con o directamente sobre la línea central.

11.2.2.2 Tocar el campo contrario con cualquier otra parte del cuerpo por encima de los pies se permite siempre que esto no interfiera en la jugada del contrario.

11.2.3 Un jugador puede penetrar en el campo contrario una vez que el balón está fuera de juego.

11.2.4 Los jugadores pueden penetrar en la zona libre del adversario siempre que no interfiera la acción de éste.

11.3 CONTACTO CON LA RED

11.3.1 El contacto con la red por un jugador no es falta, excepto si interfiere en el juego.

11.3.2 El jugador puede tocar los postes, cuerdas o cualquier otro objeto fuera de la longitud de la red, siempre que ello no interfiera con el juego.

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

11.4 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED

11.4.1 Un jugador toca el balón o a un adversario en el espacio contrario antes o durante el golpe de ataque del mismo.

11.4.2 Un jugador penetra en el espacio contrario por debajo de la red interfiriendo la acción del adversario.

11.4.3 El/los pie(s) de un jugador penetra(n) en el campo contrario completamente dentro de la pista del oponente.

11.4.4 Un jugador interfiere en el juego del oponente (entre otras):

- Tocando la banda superior de la red o los 80 cm de antena durante la acción de jugar el balón, ó
- Tomando soporte en la red, simultáneamente cuando está jugando el balón, ó
- Creando una ventaja sobre el contrario, ó
- Realizando acciones que dificulten un intento legal del oponente para jugar el balón.

12 SAQUE

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

12.1 PRIMER SAQUE EN UN SET

12.1.1 El primer saque del primer set así como el del set decisivo (el 5º) lo realiza el equipo determinado por el sorteo.

12.1.2 Los otros sets comenzarán con el saque por parte del equipo que no sacó primero en el set anterior.

12.2 ORDEN AL SAQUE

12.2.1 Los jugadores deben seguir el orden al saque registrado en la hoja de rotación.

12.2.2 Después del primer saque en un set, el jugador que debe sacar se determina de la siguiente manera:

12.2.2.1 Cuando el equipo que hizo el saque gana la jugada, el jugador que efectuó el saque antes (o su sustituto), saca otra vez.

12.2.2.2 Cuando el equipo que recibió el saque gana la jugada, obtiene el derecho a sacar y rota antes de hacerlo. El jugador que se mueve desde la posición delantero-derecho a la posición zaguero-derecho será el que saque.

12.4 EJECUCIÓN DEL SAQUE Fig. 11 (10)

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

12.4.2 Sólo se permite lanzar o soltar al aire una vez. Está permitido mover alternar el balón de una mano a otra.

12.5 PANTALLA Fig. 11 (12)

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

12.5.2 Un jugador o grupo de jugadores del equipo que saca hace pantalla moviendo los brazos, saltando o moviéndose hacia los lados, durante la ejecución del saque, o agrupándose para ocultar la trayectoria de vuelo del balón.

13.2 RESTRICCIONES AL GOLPE DE ATAQUE

13.2.1 Un delantero 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 (excepto la Regla

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

13.2.2.1 en el momento de su impulso, el(los) pie(s) del jugador no deben ni tocar ni cruzar la línea de ataque:

13.2.2.2 después de golpear el balón, el jugador puede caer dentro de la zona de frente.

13.2.3 Un zaguero también puede completar un golpe de ataque desde la zona de frente si, en el momento del contacto, parte del balón está por debajo del borde superior de la red.

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

14. BLOQUEO

14.1 BLOQUEAR

14.1.1 Bloquear es la acción de los jugadores cerca de la red encaminada a interceptar el balón que procede del oponente por encima del borde superior de la red, independientemente de la altura del contacto con el balón. Sólo los delanteros pueden completar un bloqueo, pero en el momento del contacto con el balón, parte del cuerpo debe estar por encima del borde superior de la red.

14.1.2 Tentativa de bloqueo:

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

14.1.3 Bloqueo completado:

Un bloqueo es completado cuando el balón es tocado por un bloqueador.

14.1.4 Bloqueo colectivo:

El bloqueo colectivo es realizado por dos o tres jugadores, situados unos cerca de los otros, y se completa cuando uno de ellos toca el balón.

14.2 TOQUE DE BLOQUEO

Uno o más bloqueadores pueden dar toques consecutivos (rápidos y continuos) siempre que sean realizados durante la misma acción.

14.3 BLOQUEO EN EL ESPACIO ADVERSARIO

En el bloqueo, el jugador puede pasar las manos y brazos más allá de la red, siempre que esta 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.

14.4 BLOQUEO Y TOQUES DEL EQUIPO

14.4.1 Un toque de bloqueo no se cuenta como toque de equipo. Consecuentemente, después de un bloqueo un equipo tiene derecho a tres toques para devolver el balón.

14.4.2 El primer contacto después del bloqueo puede realizarlo cualquier jugador, incluido el que tocó el balón durante el bloqueo.

14.5 BLOQUEAR EL SAQUE

Está prohibido bloquear el saque del adversario.

14.6 FALTAS EN EL BLOQUEO Fig. 11 (12)

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

14.6.2 Un zaguero o un Líbero completa un bloqueo o participa en un bloqueo completado.

14.6.3 Bloquear el saque del adversario. 14.5,

14.6.4 El balón es enviado "fuera" por el bloqueo, 8.4

14.6.5 Bloquear el balón en el espacio contrario por fuera de las antenas.

14.6.6 Un Líbero hace tentativa de bloqueo individual o colectivo. 14.1.1

15.5 SUSTITUCION DE JUGADORES Fig. 11 (5)

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

15.6 LÍMITES DE LAS SUSTITUCIONES

15.6.1 Se permite un máximo de seis sustituciones por equipo y por set. Uno o más jugadores pueden ser sustituidos a la vez.

15.6.2 Un jugador de la formación inicial puede salir del juego y reingresar, pero sólo una vez por set y solamente a su posición anterior en la formación.

15.6.3 Un jugador sustituto puede entrar en el juego, pero sólo una vez por set, para sustituir a un jugador de una formación inicial, y a su vez puede ser sustituido por el jugador al que había suplido.

15.7 SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL

Un jugador (excepto el Líbero) 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 15.6.

Una sustitución excepcional significa que cualquier jugador que no está en el campo en el momento de la lesión, excepto el Líbero o su jugador reemplazo, puede sustituir en el juego al jugador lesionado. El jugador que ha sido sustituido ya no puede volver a jugar en el partido.

Una sustitución excepcional no cuenta en ningún caso como una sustitución regular.

15.8 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.

18. INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO

18.1 INTERVALOS

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

Durante este período de tiempo, se hace el cambio de campo y se registran las formaciones de los equipos en el acta.

El intervalo entre el segundo y tercer set puede extenderse a 10 minutos por el órgano competente a solicitud de los organizadores.

18.2 CAMBIOS DE CAMPO Fig. 11 (3)

18.2.1 Después de cada set, los equipos cambian de campo, con excepción del set decisivo.

18.2.2 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.

25.2.2.5 Si el cambio de campo no se realiza en el momento reglamentario, debe efectuarse tan pronto como se advierta el error. La puntuación existente en el momento del cambio se mantiene igual.