



# **REGLAS OFICIALES DEL VOLEIBOL SENTADO 2025 – 2028**

Aprobado por la Junta Directiva de World ParaVolley



Reglas Oficiales de Voleibol Sentado 2025 – 2028 (v1 2025-03-19)

Publicado por World ParaVolley en 2025 – [www.worldparavolley.org](http://www.worldparavolley.org)

Ilustraciones: © World ParaVolley 2025



# **REGLAS OFICIALES DEL VOLEIBOL SENTADO**

## **2025 – 2028**

Aprobado por la Junta Directiva de World ParaVolley

Se implementará en todas las competiciones mundiales, internacionales, nacionales y de liga a partir de  
1 Febrero 2025

# CONTENIDOS

<b>CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO</b> .....	<b>9</b>
<b>PARTE 1: FILOSOFÍA DE LAS REGLAS Y ARBITRAJE</b> .....	<b>10</b>
INTRODUCCIÓN.....	11
EL TEXTO DE LAS REGLAS .....	11
EL ÁRBITRO DENTRO DE ESTE MARCO.....	11
<b>PARTE 2, SECCIÓN 1: REGLAS DEL JUEGO</b> .....	<b>13</b>
<b>CAPÍTULO 1: INSTALACIONES Y EQUIPOS</b> .....	<b>14</b>
<b>REGLA 1: ÁREA DE JUEGO</b> .....	<b>14</b>
1.1 DIMENSIONES.....	14
1.2 SUPERFICIE DE JUEGO .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3 LÍNEAS EN LA CANCHA .....	14
1.4 ZONAS Y ÁREAS .....	15
1.5 TEMPERATURA .....	16
1.6 ILUMINACIÓN .....	16
<b>REGLA 2: RED Y POSTES</b> .....	<b>16</b>
2.1 ALTURA DE LA RED .....	16
2.2 ESTRUCTURA .....	16
2.3 BANDAS LATERALES .....	17
2.4 ANTENAS .....	17
2.5 POSTES .....	17
2.6 EQUIPAMIENTO ADICIONAL.....	17
<b>REGLA 3: BALONES</b> .....	<b>17</b>
3.1 <b>Error! Reference source not found.</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2 UNIFORMIDAD DE BALONES .....	18
3.3 SISTEMA DE CINCO BALONES.....	18
<b>CAPÍTULO 2: PARTICIPANTES</b> .....	<b>19</b>
<b>REGLA 4: EQUIPOS</b> .....	<b>19</b>
4.1 COMPOSICIÓN DEL EQUIPO .....	19
4.2 UBICACIÓN DEL EQUIPO.....	19



4.3	INDUMENTARIA.....	20
4.4	CAMBIO DE EQUIPO .....	20
4.5	OBJETOS PROHIBIDOS .....	20
<b>REGLA 5: RESPONSABLES DE LOS</b>	<b>.....</b>	<b>21</b>
5.1	CAPITÁN .....	21
5.2	ENTRENADOR .....	22
5.3	ASISTENTE DEL ENTRENADOR.....	22
<b>CAPÍTULO 3: FORMATO DE</b>	<b>.....</b>	<b>23</b>
<b>REGLA 6: PARA ANOTAR UN PUNTO, PARA GANAR UN SET Y EL PARTIDO.....</b>	<b>.....</b>	<b>23</b>
6.1	PARA MARCAR UN PUNTO .....	23
6.2	PARA GANAR UN SET.....	23
6.3	PARA GANAR EL PARTIDO .....	23
6.4	NO PRESENTACIÓN Y EQUIPO INCOMPLETO .....	23
<b>REGLA 7: ESTRUCTURA DEL JUEGO .....</b>	<b>.....</b>	<b>24</b>
7.1	SORTEO.....	24
7.2	SESIÓN OFICIAL DE CALENTAMIENTO .....	24
7.3	FORMACIÓN INICIAL DEL EQUIPO.....	24
7.4	POSICIONES .....	25
7.5	FALTA .....	26
7.6	ROTACIÓN .....	26
7.7	FALTA .....	26
<b>CAPÍTULO 4: ACCIONES DEL JUEGO.....</b>	<b>.....</b>	<b>28</b>
<b>REGLA 8: SITUACIONES DE JUEGO.....</b>	<b>.....</b>	<b>28</b>
8.1	BALON EN JUEGO .....	28
8.2	BALON FUERA DE JUEGO.....	28
8.3	BALON “ADENTRO” .....	28
8.4	BALON “FUERA” .....	28
<b>REGLA 9: JUGANDO EL BALON .....</b>	<b>.....</b>	<b>28</b>
9.1	CONTACTO CON EL BALON.....	28
9.2	CARACTERÍSTICAS DEL CONTACTO CON EL BALON.....	29
9.3	FALTAS EN EL JUEGO DURANTE EL CONTACTO CON EL BALON .....	29
9.4	CONTACTO CON LA CANCHA.....	30
<b>REGLA 10: BALON EN LA RED .....</b>	<b>.....</b>	<b>30</b>

10.1 BALON CRUZANDO LA RED.....	30
10.2 BALON TOCANDO LA RED.....	30
10.3 BALON EN LA RED.....	30
<b>REGLA 11: JUGADOR EN LA RED.....</b>	<b>30</b>
11.1 <b>Error! Reference source not found.</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
11.2 PENETRACIÓN DE UN JUGADOR <b>BAJO LA RED</b> .....	31
11.3 CONTACTO CON LA RED .....	31
11.4 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED .....	31
<b>REGLA 12: SAQUE .....</b>	<b>32</b>
12.1 PRIMER SAQUE EN UN SET.....	32
12.2 ORDEN AL SAQUE.....	32
12.3 AUTORIZACIÓN DEL SAQUE.....	32
12.4 EJECUCION DEL SAQUE .....	32
12.5 PANTALLA.....	33
12.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE EL SAQUE .....	33
12.7 FALTAS DE SAQUE Y FALTAS DE POSICIÓN.....	33
<b>REGLA 13: GOLPE DE ATAQUE.....</b>	<b>34</b>
13.1 CARACTERÍSTICAS DEL GOLPE DE ATAQUE .....	34
13.2 RESTRICCIONES DEL GOLPE DE ATAQUE .....	34
13.3 FALTAS DURANTE EL GOLPE DE ATAQUE .....	34
<b>REGLA 14: Error! Reference source not found.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
14.1 BLOQUEO .....	35
14.2 CONTACTO CON EL BALON EN EL BLOQUEO.....	35
14.3 BLOQUEO DENTRO DEL ESPACIO DEL Oponente .....	35
14.4 BLOQUEO Y TOQUES POR EQUIPO.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
14.5 BLOQUEO DEL SERVICIO.....	35
14.6 FALTAS EN EL BLOQUEO.....	35
<b>CAPÍTULO 5: INTERRUPCIONES, RETRASOS Y INTERVALOS .....</b>	<b>37</b>
<b>REGLA 15: INTERRUPCIONES.....</b>	<b>37</b>
15.1 NUMERO DE INTERRUPCIONES REGULARES DEL JUEGO .....	37
15.2 SECUENCIA DE INTERRUPCIONES REGULARES DEL JUEGO .....	37
15.3 SOLICITUDES DE INTERRUPCIONES REGULARES DEL JUEGO.....	37
15.4 TIEMPOS DE .....	37
15.5 SUSTITUCIÓN.....	38

15.6 LIMITACIONES DE SUSTITUCIONES .....	38
15.7 SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL .....	38
15.8 SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN O DESCALIFICACIÓN.....	38
15.9 SUSTITUCIÓN ILEGAL.....	39
15.10 PROCEDIMIENTOS DE SUSTITUCIÓN.....	39
15.11 SOLICITUDES .....	39
<b>REGLA 16: DEMORAS DE JUEGO.....</b>	<b>40</b>
16.1 TIPOS DE .....	40
16.2 SANCIONES POR DEMORA .....	40
<b>REGLA 17: INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES.....</b>	<b>40</b>
17.1 LESIÓN / ENFERMEDAD.....	40
17.2 INTERFERENCIA EXTERNA .....	41
17.3 INTERRUPCIONES PROLONGADAS .....	41
<b>REGLA 18: INTERVALOS Y CAMBIO DE CANCHA .....</b>	<b>41</b>
18.1 INTERVALOS .....	41
18.2 CAMBIO DE CANCHAS .....	41
<b>CAPÍTULO 6: EL JUGADOR LIBERO.....</b>	<b>42</b>
<b>REGLA 19: EL JUGADOR LIBERO.....</b>	<b>42</b>
19.1 DESIGNACIÓN DEL LÍBERO .....	42
19.2 <b>Error! Reference source not found.</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
19.3 ACCIONES QUE INVOLUCRAN AL LIBERO .....	42
19.4 RE-DESIGNACIÓN DE UN NUEVO LIBERO .....	43
19.5 RESUMEN .....	44
<b>CAPÍTULO 7: CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES: JUGADORES, ENTRENADORES Y EQUIPO TECNICO DE LOS EQUIPOS.....</b>	<b>45</b>
<b>REGLA 20: REQUISITOS DE CONDUCTA .....</b>	<b>45</b>
20.1 CONDUCTA DEPORTIVA .....	45
20.2 JUEGO LIMPIO .....	45
<b>REGLA 21: MALA CONDUCTA Y SUS SANCIONES .....</b>	<b>45</b>
21.1 MALA CONDUCTA MENOR.....	45
21.2 CONDUCTA INDEBIDA QUE CONDUCE A SANCIONES .....	45
21.3 ESCALA DE SANCIONES.....	46
21.4 APLICACIÓN DE SANCIONES POR MALA CONDUCTA .....	46



21.5 MALA CONDUCTA ANTES Y ENTRE SETS .....	47
21.6 RESUMEN DE MALA CONDUCTA Y TARJETAS UTILIZADAS .....	47
<b>PARTE 2, SECCIÓN 2: PARTE 2, SECCIÓN 2 .....</b>	<b>48</b>
<b>CAPÍTULO 8: ÁRBITROS .....</b>	<b>49</b>
<b>REGLA 22: EQUIPO DE ARBITRAJE Y PROCEDIMIENTOS.....</b>	<b>49</b>
22.1 COMPOSICIÓN.....	49
22.2 PROCEDIMIENTOS .....	49
<b>REGLA 23: PRIMER ÁRBITRO .....</b>	<b>50</b>
23.1 UBICACIÓN .....	50
23.2 AUTORIDAD .....	50
23.3 RESPONSABILIDADES.....	50
<b>REGLA 24: SEGUNDO ÁRBITRO.....</b>	<b>51</b>
24.1 UBICACIÓN .....	51
24.2 AUTORIDAD .....	51
24.3 RESPONSABILIDADES.....	52
<b>REGLA 25: ÁRBITRO DE DESAFÍO.....</b>	<b>53</b>
25.1 UBICACIÓN .....	53
25.2 RESPONSABILIDADES.....	53
<b>REGLA 26: ÁRBITRO DE RESERVA .....</b>	<b>53</b>
26.1 UBICACIÓN .....	53
26.2 RESPONSABILIDADES.....	53
<b>REGLA 27: ANOTADOR.....</b>	<b>54</b>
27.1 UBICACIÓN .....	54
27.2 RESPONSABILIDADES.....	54
<b>REGLA 28: ASISTENTE DE ANOTADOR .....</b>	<b>55</b>
28.1 UBICACIÓN .....	55
28.2 RESPONSABILIDADES.....	55
<b>REGLA 29: JUECES DE LÍNEA .....</b>	<b>55</b>
29.1 UBICACIÓN .....	55
29.2 RESPONSABILIDADES.....	56
<b>REGLA 30: SEÑALES OFICIALES .....</b>	<b>56</b>
30.1 SEÑALES MANUALES DE LOS ÁRBITROS.....	56
30.2 SEÑALES DE LA BANDERA DE LOS JUECES DE LÍNEA .....	56

<b>PARTE 2, SECCIÓN 3: DIAGRAMAS .....</b>	<b>57</b>
DIAGRAMA 1a-1 (D1a): ÁREA DE CONTROL DE COMPETICIÓN (SIN MEDIOS) .....	58
DIAGRAMA 1a-2: ÁREA DE CONTROL DE COMPETICIÓN (CON LOS MEDIOS).....	59
DIAGRAMA 1b (D1b): EL ÁREA DE JUEGO.....	60
DIAGRAMA 2 (D2): LA CANCHA DE JUEGO .....	61
DIAGRAMA 3 (D3): DISEÑO DE LA RED .....	62
DIAGRAMA 4 (D4): POSICIÓN DE LOS JUGADORES .....	63
DIAGRAMA 5a (D5a): BALON QUE ATRAVIESA EL PLANO VERTICAL DE LA RED A LA CANCHA ADVERSARIA .....	64
DIAGRAMA 5b (D5b): BALON QUE ATRAVIESA EL PLANO VERTICAL DE LA RED A LA ZONA LIBRE ADVERSARIA .....	65
DIAGRAMA 6 (D6): PANTALLA COLECTIVA .....	66
DIAGRAMA 7 (D7): BLOQUEO COMPLETADO.....	66
DIAGRAMA 8 (D8): ATAGUE DEL ZAGUERO.....	67
DIAGRAMA 9 (D9): ESCALAS DE SANCIONES .....	68
DIAGRAMA 10 (D10): UBICACIÓN DEL CUERPO DE ARBITRAJE Y SUS <b>AUXILIARES</b> .....	69
DIAGRAMA 11 (D11): SEÑALES DE MANO OFICIALES DE LOS ÁRBITROS .....	70
DIAGRAMA 12 (D12): SEÑALES DE LA BANDERA OFICIAL DE LOS JUECES DE LÍNEA .....	77
<b>PART 3: DEFINICIONES .....</b>	<b>79</b>

## CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El voleibol es un deporte jugado por dos equipos en una cancha dividida por una red. Hay diferentes versiones disponibles para circunstancias específicas con el fin de ofrecer la versatilidad del juego a todos.

El objetivo del juego es enviar el balón a través de la red para aterrizarla en la cancha del oponente y evitar el mismo esfuerzo por parte del oponente. El equipo tiene tres golpes para devolver el balón (además del contacto con el bloqueo).

El balón se pone en juego con un servicio: golpeado por el servidor sobre la red a los oponentes. El rally continúa hasta que el balón se pone a tierra en la cancha de juego, cae “fuera” o un equipo no la devuelve correctamente.

En Voleibol, el equipo ganador del rally obtiene un punto (Rally Point System). Cuando el equipo receptor gana un rally, gana un punto y el derecho a servir, y sus jugadores rotan una posición en el sentido de las agujas del reloj.



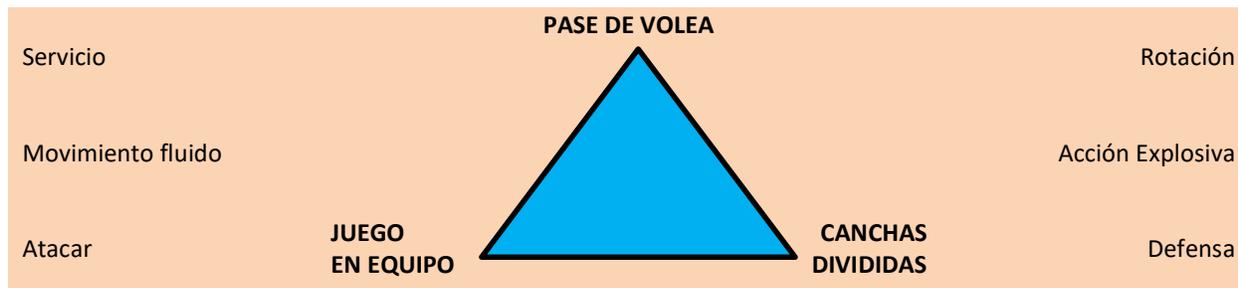
## PARTE 1

# FILOSOFÍA DE LAS REGLAS Y ARBITRAJE

World ParaVolley está de acuerdo con la FIVB, como se describe en las páginas siguientes.

## INTRODUCCIÓN

En todas las medidas, el voleibol es uno de los mejores deportes del mundo: tiene más federaciones afiliadas, cifras de audiencia de televisión más grandes, mayores seguidores en las redes sociales, un mayor número de jugadores registrados y recreativos que casi cualquier otro deporte, y una imagen dinámica, limpia y colorida, que combina un deporte altamente competitivo y un espectáculo de alto nivel. El voleibol sentado es uno de los Para-Deportes competitivos y recreativos más exitosos y populares del mundo y uno de los únicos Para-Deportes en los que los atletas confían en la tecnología y el equipo.



William Morgan, el creador del juego, todavía lo reconocería porque el voleibol ha conservado ciertos elementos distintivos y esenciales a lo largo de los años. Algunos de estos los comparte con otros juegos de red / balón / raqueta: Servicio - Rotación (turnarse para servir) - Ataque - Defensa - Jugadores capaces de jugar en la red y en la parte posterior de la cancha. Pero el deporte ha avanzado. Es explosivo, es espectacular, es rápido y fluye libremente, y tiene jugadores atléticos haciendo cosas sensacionales en la cancha en lugares abarrotados.

Además, el voleibol es único entre los juegos de red al insistir en que el balón está en constante vuelo, un balón volador, y al permitir a cada equipo un grado de pase interno antes de que el balón deba devolverse a los oponentes, creando un intercambio amable del balón para producir igualdad de oportunidades para anotar puntos.

En los últimos años, la FIVB y World ParaVolley han hecho grandes avances en la adaptación del juego a una audiencia moderna, liberalizando los criterios para el manejo del balón, introduciendo hasta dos jugadores 'Libero' defensivos especializados, introduciendo tecnología con el Sistema de Video Challenge para proporcionar equidad al esfuerzo de los atletas y fomentando políticas que promuevan el juego fluido para entretener al público, tanto en el recinto como en la pantalla.

## EL TEXTO DE LAS REGLAS

Este texto está dirigido a un amplio público de voleibol (jugadores, entrenadores, árbitros, espectadores, comentaristas y otros – porque una comprensión de las reglas permite un mejor juego y satisfacción personal – los entrenadores pueden crear una mejor estructura y tácticas de equipo, dando a los jugadores rienda suelta para mostrar sus habilidades, y una comprensión de la relación entre las reglas escritas y las acciones reales en la cancha permite a los oficiales tomar mejores decisiones.

El voleibol es tanto recreativo como competitivo. El deporte recreativo aprovecha el espíritu humano y promueve la "diversión" y la vida saludable. La competencia permite a las personas exhibir lo mejor de la capacidad, la creatividad, la libertad de expresión y el espíritu de lucha. Las reglas están diseñadas y estructuradas para permitir que todas estas facetas florezcan.

## EL ÁRBITRO DENTRO DE ESTE MARCO

La esencia de un buen árbitro radica en el concepto de equidad, justicia y consistencia (estar posicionado en el medio de ambas canchas es un símbolo de equilibrio). Juntos, permiten a los jugadores confiar en las acciones del árbitro.

Sin embargo, el árbitro debe ser un facilitador en lugar de un controlador, un director de orquesta en lugar de un dictador, y un promotor eficiente en lugar de un castigador "eficiente".

Al comprender la razón por la que se ha escrito una regla y al ser claro sobre su propósito en el marco del "espectáculo", el árbitro se convierte en una gran parte de la producción exitosa general, mientras permanece en gran medida en segundo plano e interviene solo cuando es necesario. Podemos decir que un buen árbitro utilizará las reglas para hacer de la competencia una experiencia satisfactoria para todos los involucrados.

Para aquellos que han leído hasta ahora, vean las reglas que siguen como el estado actual de desarrollo de un gran juego, pero tengan en cuenta por qué estos párrafos anteriores pueden ser de igual importancia para usted en su propia posición dentro del deporte.

¡Entiende el juego! ¡Involúcrate! ¡Mantén el balón volando!



PARTE 2, SECCIÓN 1  
**REGLAS DEL JUEGO**

## CAPÍTULO 1

# INSTALACIONES Y EQUIPOS

1	ÁREA DE JUEGO	Ver Reglas
	El área de juego incluye la cancha de juego y la zona libre. Será rectangular y simétrica.	1.1, D1a, D1b
1.1	<b>DIMENSIONES</b>	D2
	<p>La cancha de juego es un rectángulo de 10 x 6 m, rodeado por una zona libre que tiene un mínimo de 3 m de ancho en todos los lados.</p> <p>El espacio de juego libre es el espacio sobre el área de juego que está libre de obstrucciones. El espacio de juego libre medirá una altura mínima de 7 m desde la superficie de juego.</p> <p><b>Para las Competiciones Mundiales de ParaVolley, Mundiales y Oficiales (incluidos los Campeonatos Zonales), la zona franca medirá un mínimo de 4 m de las líneas laterales y 6 m de las líneas finales. El espacio de juego libre medirá una altura mínima de 10 m desde la superficie de juego.</b></p>	
1.2	<b>SUPERFICIE DE JUEGO</b>	
1.2.1	<p>La superficie debe ser plana, horizontal y uniforme. No debe presentar ningún peligro de lesión para los jugadores. Está prohibido jugar en superficies ásperas o resbaladizas.</p> <p><b>Para las Competiciones Mundiales de ParaVolley, Mundiales y Oficiales (incluidos los Campeonatos Zonales), solo se permite una superficie de madera o sintética. Cualquier superficie debe estar previamente aprobada por World ParaVolley.</b></p>	
1.2.2	<p>En las canchas cubiertas, la superficie de la cancha de juego debe ser de un color claro.</p> <p><b>Para las Competiciones Mundiales de ParaVolley, Mundiales y Oficiales (incluidos los Campeonatos Zonales), se requieren colores blancos para las líneas. Se requieren otros colores, diferentes entre sí, para la cancha de juego y la zona libre. La cancha de juego puede ser de diferentes colores diferenciando la zona delantera y la zona trasera.</b></p>	1.1, 1.3
1.2.3	En canchas al aire libre se permite una pendiente de 5 mm por metro para el drenaje. Las líneas de corte hechas de material sólido están prohibidas.	1.3
1.3	<b>LÍNEAS EN LA CANCHA</b>	D2
1.3.1	Todas las líneas tienen 5 cm de ancho. Deben ser de un color claro que sea diferente del color del suelo y de cualquier otra línea.	1.2.2
1.3.2	<p><b>LÍNEAS DE DELIMITACIÓN</b></p> <p>Dos líneas laterales y dos líneas finales marcan la cancha de juego. Tanto las líneas laterales como las líneas finales se dibujan dentro de las dimensiones de la cancha de juego.</p>	1.1

1.3.3	LÍNEA CENTRAL	El eje de la línea central divide la cancha de juego en dos canchas iguales de 6 x 5 m cada una; sin embargo, se considera que todo el ancho de la línea pertenece a ambos tribunales por igual. Esta línea se extiende debajo de la red desde la línea lateral hasta la línea lateral.	D2
1.3.4	LÍNEA DE ATAQUE	En cada cancha, una línea de ataque, cuyo borde trasero se dibuja 2 m hacia atrás desde el eje de la línea central, marca la zona delantera.	1.3.3, 1.4.1
		<b>Para las Competiciones Mundiales de ParaVolley, Mundiales y Oficiales (incluidos los Campeonatos Zonales), la línea de ataque se extiende mediante la adición de líneas discontinuas de las líneas laterales, con cinco líneas cortas de 15 cm de ancho y 5 cm de ancho, dibujadas a 20 cm entre sí hasta una longitud total de 1,75 m.</b>	D2
1.3.5	DELIMITACIÓN DEL ÁREA DE LOS BANCOS	Frente a cada banco del equipo, hay una zona especial para jugadores suplentes, marcada a 0,75 metros de cada banco, con líneas discontinuas a lo largo de todo el banco del equipo. La línea de banco estará marcada con líneas discontinuas de 15 cm de largo y 5 cm de ancho, espaciadas a intervalos de 20 cm.	
<b>1.4</b>	<b>ZONAS Y ÁREAS</b>		D1b, D2
1.4.1	ZONA DE FRENTE	En cada cancha, la zona delantera está limitada por el eje de la línea central y el borde trasero de la línea de ataque.	1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D2
		Se considera que la zona frontal se extiende más allá de las líneas laterales hasta el final de la zona franca.	1.1, 1.3.2
1.4.2	ZONA DE SERVICIO	La zona de servicio es un área de 6 m de ancho detrás de cada línea final. Está limitado lateralmente por dos líneas cortas, cada una de 15 cm de largo, dibujadas 20 cm detrás de la línea final como una extensión de las líneas laterales. Ambas líneas cortas están incluidas en el ancho de la zona de servicio.	1.3.2, 12, D1b
		En profundidad, la zona de servicio se extiende hasta el final de la zona franca.	1.1
1.4.3	ZONA DE SUSTITUCIÓN	La zona de sustitución está limitada por la extensión de ambas líneas de ataque hasta la mesa del anotador.	1.3.4, 15.10.1, D1b
1.4.4	ZONA DE REEMPLAZO DE LIBERO	La zona de reemplazo de Libero es parte de la zona libre en el lado de los bancos del equipo, limitada por la extensión de la línea de ataque hasta la línea final.	19.3.2.7, D1b

1.4.5	<p><b>ÁREA DE CALENTAMIENTO</b></p> <p>Para campeonatos mundiales y oficiales de la World ParaVolley (incluidos Campeonatos Zonales) las zonas de calentamiento miden aproximadamente 3 x 3 m, se ubican alineadas con los bancos. El tamaño y la ubicación del Área de Calentamiento se determinará según la longitud del banco y la extensión de la zona libre (a menos que el Delegado Técnico especifique lo contrario).</p>	24.2.5, D1a, D1b
1.4.6	<p>Para campeonatos mundiales y oficiales de la World ParaVolley (incluidos Campeonatos Zonales) las áreas de banco miden aproximadamente 0.75 x 4m, y se ubican frente a los bancos de ambos equipos, dentro de la zona libre (a menos que el Delegado Técnico especifique lo contrario).</p> <p>Todos los jugadores deben permanecer detrás de esta línea en todo momento durante el partido, excepto durante un una sustitución o un Tiempo de descanso.</p> <p>Cualquier jugador amonestado por estar fuera de esta zona designada deberá sentarse en el banco respectivo o dirigirse a la Zona de Calentamiento. Cualquier jugador amonestado más de una vez será sancionado con una "Demora de juego".</p>	
<p><b>1.5 TEMPERATURA</b></p>		
<p>La temperatura mínima no debe ser inferior a 10 °C (50 °F).</p> <p><b>Para las Competiciones Mundiales de ParaVolley, Mundiales y Oficiales (incluidos los Campeonatos Zonales), la temperatura máxima no debe ser superior a 25 °C (77 °F), y la mínima no inferior a 16 °C (61 °F).</b></p>		
<p><b>1.6 ILUMINACIÓN</b></p>		
<p>La iluminación no debe ser inferior a 300 lux.</p> <p><b>Para las Competiciones Mundiales de ParaVolley, Mundiales y Oficiales (incluidos los Campeonatos Zonales), la iluminación en el área de juego debe ser de 1000 a 1500 lux medidos a 1 m sobre la superficie del área de juego.</b></p>		
<p><b>2 RED Y POSTES</b></p>		
<p><b>2.1 ALTURA DE LA RED</b></p>		
2.1.1	<p>Colocada verticalmente sobre la línea central hay una red cuya parte superior se establece a la altura de 1,15 m para los hombres y 1,05 m para las mujeres.</p>	1.3.3, 2.1.2
2.1.2	<p>Su altura se mide desde el centro de la cancha de juego. 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.</p>	1.1, 1.3.2, 2.1.1
<p><b>2.2 ESTRUCTURA</b></p>		

La red tiene 0,80 m de ancho y 6,5 a 7 m de largo (con 25 a 50 cm de cada lado de las bandas laterales), hecha de malla negra cuadrada de 10 cm.

**Para World ParaVolley, Competiciones Mundiales y Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), la red debe tener 7 m de largo.**

En su parte superior se encuentra una banda horizontal, de 7 cm de ancho, hecha de lona blanca de dos pliegues, cosida en todo su largo. Cada extremo de la banda tiene un orificio por donde pasa una cuerda que sujeta la banda a los postes para mantener tensa su parte superior.

Dentro de la banda, un cable flexible sujeta la red a los postes y mantiene tensa su parte superior.

En la parte inferior de la red, hay otra banda horizontal, de 5 cm de ancho, similar a la banda superior, a través de la cual pasa una cuerda. Esta cuerda sujeta la red a los postes y mantiene tensa su parte inferior.

D3

### 2.3 BANDAS LATERALES

Dos bandas laterales blancas se sujetan verticalmente a la red y se colocan directamente sobre cada línea lateral.

Miden 5 cm de ancho y 0,80 m de largo y se consideran parte de la red.

1.3.2, D3

### 2.4 ANTENAS

Una antena es una varilla flexible, de 1,60 m de largo y 10 mm de diámetro, hecha de fibra de vidrio o material similar.

Se sujeta una antena en el borde exterior de cada banda lateral. Las antenas se colocan en lados opuestos de la red.

Los 80 cm superiores de cada antena se extienden por encima de la red y están marcados con franjas de 10 cm de color contrastante, preferiblemente rojo y blanco.

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

2.3, D3

10.1.1, D3, D5a, D5b

### 2.5 POSTES

2.5.1 Los postes que soportan la red se colocan a una distancia de 0,5 a 1,0 m fuera de las líneas laterales. Tienen una altura máxima de 1,25 m y preferiblemente regulables.

**Para las Competiciones Mundiales, Mundiales y Oficiales de ParaVolley (incluidos los Campeonatos Zonales), los postes que sostienen la red se colocan a una distancia de 1 m fuera de las líneas laterales y deben estar acolchados. Los postes deben hundirse en el suelo a menos que los postes con peso homologados por World ParaVolley estén aprobados para el evento.**

2.5.2 Los postes son redondeados y lisos, fijados al suelo sin cables. No habrá dispositivos peligrosos u obstructivos.

D3

### 2.6 EQUIPAMIENTO ADICIONAL

Todo el equipo adicional está determinado por las regulaciones de World ParaVolley.

## 3 BALONES

### 3.1 CARACTERÍSTICAS

El balón será esférico, hecho de una funda de cuero flexible o de cuero sintético con una cámara de aire en su interior, de caucho o material similar.

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

**El material de cuero sintético y las combinaciones de colores de los balones utilizados en las competencias mundiales y oficiales de World ParaVolley (incluidos los campeonatos zonales) deben cumplir con los estándares de World ParaVolley.**

Su circunferencia es de 65 a 67 cm y su peso es de 260 a 280 g.

Su presión interior será de 0,300 a 0,325 kg/cm<sup>2</sup> (4,26 a 4,61 psi; 294,3 a 318,8 mbar o hPa).

### 3.2 UNIFORMIDAD DE BALONES

Todos los balones utilizados en un partido deben tener las mismas normas en cuanto a circunferencia, peso, presión, tipo, color, etc.

**World ParaVolley, las competencias mundiales y oficiales (incluidos los campeonatos zonales), deben jugarse con balones aprobados por World ParaVolley, a menos que sea por acuerdo de World ParaVolley.**

### 3.3 SISTEMA DE CINCO BALONES

**Para World ParaVolley, Competiciones Mundiales y Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), se utilizarán cinco balones. En este caso, se colocan seis recoge balones, uno en cada esquina de la zona libre y uno detrás de cada árbitro.**

3.1

D10

## CAPÍTULO 2 PARTICIPANTES

4	EQUIPOS	Ver Reglas
4.1	<b>COMPOSICIÓN DEL EQUIPO</b>	
4.1.1	<p>Para el partido, un equipo puede estar formado por hasta 14 jugadores clasificados internacionalmente con un estado de clase deportiva 'Confirmado' o un estado de clase deportiva 'Revisión', incluido un máximo de dos jugadores clasificados como 'VS2', más:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuerpo Técnico: un entrenador, un <b>máximo de dos asistentes de entrenador</b>, y</li> <li>- Personal médico: <b>un terapeuta del equipo</b> y un médico.</li> </ul> <p>Solo aquellos que figuran en la hoja de anotación pueden ingresar normalmente al Área de Competencia / Control y participar en el calentamiento oficial y en el partido.</p> <p><b>El Gerente de Equipo o el Periodista de Equipo no pueden sentarse en o detrás del banco en el Área de Control.</b></p> <p><b>Para World ParaVolley, Competiciones Mundiales y Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), el médico y el terapeuta del equipo deben ser parte de la delegación oficial y acreditados previamente por el Departamento Médico de World ParaVolley.</b></p>	<p>5.2, 5.3</p> <p>D1a</p>
4.1.2	Uno de los jugadores es el capitán del equipo, quien se indicará en la hoja de anotación.	5.1
4.1.3	Solo los jugadores registrados en la hoja de anotación pueden ingresar a la cancha y jugar el partido. Una vez que el entrenador y el capitán del equipo hayan firmado la hoja de anotación (lista del equipo para la hoja de anotación electrónica), no se pueden cambiar los jugadores inscritos.	1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2
4.2	<b>UBICACIÓN DEL EQUIPO</b>	
4.2.1	<p>Los jugadores que no estén en juego deben sentarse en el banco de su equipo o estar en su área de calentamiento. El entrenador y otros miembros del equipo se sientan en el banco, pero pueden dejarlo temporalmente.</p> <p>Los banquillos de los equipos están situados junto a la mesa del anotador, fuera de la zona libre.</p>	<p>1.4.5, 5.2.3, 7.3.3</p> <p>D1a, D1b</p>
4.2.2	Solo los miembros de la composición del equipo pueden sentarse en el banquillo durante el partido y participar en la sesión oficial de calentamiento.	4.1.1, 7.2
4.2.3	Los jugadores que no están en juego pueden calentar sin balones de la siguiente manera:	
4.2.3.1	durante el juego: en las zonas de calentamiento	1.4.5, D1a, D1b
4.2.3.2	durante los tiempos de descanso: en la zona libre detrás de su cancha	1.3.3, 15.4
4.2.4	Durante los intervalos establecidos, los jugadores pueden calentar usando balones dentro de su propia zona libre.	18.1

<b>4.3 EQUIPO</b>		
	El equipamiento de un jugador consta de una camiseta, pantalones cortos o largos, medias (el uniforme) y calzado deportivo. Los jugadores pueden jugar sin zapatos.	
	Los jugadores pueden usar prendas de compresión ajustadas debajo de los pantalones cortos del equipo, siempre que sean del mismo color que los pantalones cortos, o de color blanco, negro o neutro.	
	Se puede usar una prenda de compresión, sin relleno, debajo de los pantalones largos. Los miembros del equipo que jueguen con pantalones largos deben usar el mismo tipo/combinación.	
	Los jugadores no pueden sentarse en material grueso o usar pantalones cortos o pantalones gruesos especialmente hechos.	
4.3.1	El color y el diseño de las camisetas, pantalones cortos o largos, prendas de compresión y calcetines deben ser uniformes para el equipo ( <i>excepto para los Liberos</i> ). Los uniformes deben estar limpios.	4.1, 19.2
4.3.2	Los zapatos deben ser ligeros y flexibles con suelas de caucho o goma sin tacones.	
	<b>Para World ParaVolley, Competiciones Mundiales y Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), está prohibido usar zapatos con suelas que marquen.</b>	
4.3.3	Las camisetas de los jugadores deben estar numeradas del 1 al 99.	4.3.3.2
4.3.3.1	El número debe colocarse en la camiseta en el centro de la parte delantera y trasera. El color y brillo de los números debe contrastar con el color y brillo de las camisetas.	
4.3.3.2	El número debe tener un mínimo de 15 cm de altura en el pecho y un mínimo de 20 cm de altura en la espalda. La franja que forma los números tendrá un mínimo de 2 cm de ancho.	
4.3.4	El capitán del equipo debe tener en su camiseta una franja de 8 x 2 cm subrayando el número en el pecho.	5.1
4.3.5	Está prohibido usar uniformes de un color diferente al de los demás jugadores ( <i>excepto los Liberos</i> ), y/o sin números oficiales.	19.2
<b>4.4 CAMBIO DE EQUIPO</b>		
	El 1er árbitro puede autorizar a uno o más jugadores:	23
4.4.1	jugar sin zapatos;	
	<b>Para World ParaVolley, Competiciones Mundiales y Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), está prohibido jugar descalzo (sin calcetines).</b>	
4.4.2	cambiar los uniformes mojados o dañados entre juegos o después de la sustitución, siempre que el color, el diseño y el número de los nuevos uniformes sean los mismos;	4.3, 15.5
4.4.3	jugar con ropa de abrigo en clima frío, siempre que sean del mismo color y diseño para todo el equipo (excepto los Liberos) y numerados de acuerdo con la Regla 4.3.3.	4.1.1, 19.2
<b>4.5 OBJETOS PROHIBIDOS</b>		

- 4.5.1 Está prohibido llevar objetos que puedan causar lesiones o dar una ventaja artificial al jugador. Se pueden usar vendajes, pero no se permite nada que pueda ser peligroso.
- 4.5.2 Los jugadores pueden usar anteojos o lentes bajo su propio riesgo.
- 4.5.3 Se pueden usar almohadillas de compresión (dispositivos acolchados de protección contra lesiones) para protección o apoyo.  
**Para World ParaVolley, Competencias Mundiales y Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), estos dispositivos deben ser del mismo color que la parte correspondiente del uniforme. También se pueden usar colores negro, blanco o neutro, pero deben ser los mismos para todo el equipo.**

## 5 RESPONSABLES DE LOS EQUIPOS

Tanto el capitán como el entrenador del equipo son responsables de la conducta y disciplina de los miembros de su equipo. 20

El Libero puede ser capitán del equipo o del juego.

### 5.1 CAPITÁN

- 5.1.1 ANTES DEL PARTIDO, el capitán del equipo firma la hoja de anotación (lista del equipo para la hoja de anotación electrónica) y representa a su equipo en el sorteo. 7.1, 27.2.1.1
- 5.1.2 DURANTE EL PARTIDO y mientras esté en la cancha, el capitán del equipo es el capitán en juego. Cuando el capitán del equipo no está en la cancha, el entrenador o el capitán del equipo debe asignar a otro jugador en la cancha para que asuma el rol de capitán en juego. Este capitán en juego mantiene sus responsabilidades hasta que sea sustituido, o el capitán del equipo regrese al juego, o termine el set. 15.2.1
  - 5.1.2.1 Cuando el balón está fuera de juego, sólo el capitán en juego está autorizado a hablar con los árbitros: 8.2
    - 5.1.2.1.1 solicitar una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas, así como presentar las solicitudes o preguntas de sus compañeros. Si el capitán en juego no está de acuerdo con la explicación del 1.er árbitro, puede optar por protestar contra tal decisión e inmediatamente indica al 1.er árbitro que se reserva el derecho de registrar una protesta oficial en el acta en la final del partido; 23.2.4
    - 5.1.2.2 para pedir autorización: 4.3, 4.4.2
      - a) cambiar todo o parte del equipo, 7.4, 7.6
      - b) verificar las posiciones de los equipos, 1.2, 2, 3
      - c) comprobar el suelo, la red, el balón, etc.;
    - 5.1.2.3 en ausencia del entrenador, salvo que el equipo cuente con un asistente del entrenador que haya asumido las funciones del entrenador, para solicitar tiempos muertos y sustituciones. 5.2, 5.3, 15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
  - 5.1.3 AL FINAL DEL PARTIDO, el capitán del equipo: 6.3
    - 5.1.3.1 agradece a los árbitros y firma el acta para ratificar el resultado; 27.2.3.3

5.1.3.2 puede, cuando se le haya notificado a su debido tiempo al 1er árbitro, confirmar y registrar en la hoja de anotación una protesta oficial con respecto a la aplicación o interpretación de las reglas por parte del árbitro.

**En World ParaVolley, Competiciones Mundiales y Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), cualquier protesta realizada debe estar escrita en inglés.**

5.1.2.1, 27.2.3.2

## 5.2 ENTRENADOR

- 5.2.1 Durante todo el partido, el entrenador dirige el juego de su equipo desde fuera del terreno de juego. Selecciona las alineaciones iniciales, los suplentes y solicita los tiempos de descanso. En estas funciones, su contacto es el 2° árbitro.
- 5.2.2 ANTES DEL PARTIDO, el entrenador registra o verifica los nombres y números de sus jugadores en la lista de equipos de la hoja de alineación (lista de equipos para la hoja de alineación electrónica), y luego la firma.
- 5.2.3 Durante el partido, el entrenador:
- 5.2.3.1 antes de cada set, entrega al segundo árbitro o al anotador la(s) fichas(s) de posición debidamente llenada y firmada;
- 5.2.3.2 se sienta en el banco del equipo más cercano al anotador, pero puede dejarlo;
- 5.2.3.3 solicita tiempos de descanso y sustituciones;
- 5.2.3.4 El entrenador, al igual que otros miembros del equipo, podrá dar instrucciones a los jugadores en la cancha. El entrenador podrá dar estas instrucciones de pie o caminando dentro de la zona libre frente al banco de su equipo, desde la prolongación de la línea de ataque hasta la zona de calentamiento, si esta se encuentra en la esquina del Área de Control, sin interrumpir ni retrasar el partido.

1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2

4.1, 19.1.3, 27.2.1.1

7.3.2, 7.4, 7.6

4.2

15.4, 15.5

1.3.4, 1.4.5, D1a, D1b, D2

## 5.3 ASISTENTE DEL ENTRENADOR

- 5.3.1 El asistente del entrenador se sienta en el banquillo del equipo, pero no tiene derecho a intervenir en el partido.
- 5.3.2 En caso de que el entrenador tenga que abandonar su equipo por cualquier motivo, incluida la sanción, pero excluyendo el ingreso a la cancha como jugador, un asistente del entrenador podrá asumir las funciones del entrenador durante la duración de la ausencia, una vez que el capitán en juego lo confirme al árbitro.

4.2.1

5.1.2.3, 5.2

## CAPÍTULO 3

# FORMATO DE JUEGO

<b>6</b>	<b>PARA ANOTAR UN PUNTO, PARA GANAR UN SET Y EL PARTIDO</b>	<b>Ver Reglas</b>
<b>6.1</b>	<b>PARA MARCAR UN PUNTO</b>	
6.1.1	<p><b>PUNTO</b></p> <p>Un equipo anota un punto:</p>	
6.1.1.1	al aterrizar con éxito el balón en la cancha del oponente;	8.3
6.1.1.2	cuando el equipo contrario comete una falta;	6.1.2
6.1.1.3	cuando el equipo contrario recibe sanción.	16.2.3, 21.3.1
6.1.2	<p><b>FALTA</b></p> <p>Un equipo comete una falta al realizar una acción de juego contraria a las reglas (o al violarlas de alguna otra manera). Los árbitros juzgan las faltas y determinan las consecuencias según las reglas:</p>	
6.1.2.1	si se cometen sucesivamente dos o más faltas, sólo se cuenta la primera;	
6.1.2.2	Si los oponentes cometen dos o más faltas simultáneamente, se sanciona una DOBLE FALTA y se repite la jugada.	D11 (23)
6.1.3	<p><b>JUGADA Y JUGADA COMPLETADA</b></p> <p>Una jugada es la secuencia de acciones de juego desde el momento del golpe de saque por el sacador hasta que el balón queda fuera de juego. Una jugada completa es la secuencia de acciones de juego que da como resultado la concesión de un punto. Esto incluye:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>la sanción de un castigo</b></li> <li>- <b>pérdida de saque por una falta de demora en el saque</b></li> </ul>	8.1, 8.2, 12.2.2.1, 12.4.4, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9, 21.3.1
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 debe servir a continuación.	
<b>6.2</b>	<b>PARA GANAR UN SET</b>	<b>D11 (9)</b>
	Un set (excepto el 5º set decisivo) lo gana el equipo que anota 25 puntos con una ventaja mínima de dos puntos. En el caso de un empate 24 – 24, el juego continúa hasta que se logra una ventaja de dos puntos (26 – 24; 27 – 25; etc.).	6.3.2
<b>6.3</b>	<b>PARA GANAR EL PARTIDO</b>	<b>D11 (9)</b>
6.3.1	El partido lo gana el equipo que gana tres sets.	6.2
6.3.2	En el caso de un empate 2 – 2, el quinto set decisivo se juega a 15 puntos con una ventaja mínima de 2 puntos.	7.1
<b>6.4</b>	<b>NO PRESENTACIÓN Y EQUIPO INCOMPLETO</b>	
6.4.1	Si un equipo se niega a jugar después de haber sido convocado para hacerlo, se declara ausente y pierde el partido con el resultado 0 – 3 para el partido y 0 – 25 para cada set.	6.2, 6.3

- 6.4.2 Un equipo que, sin causa justificada, no se presenta a tiempo en el terreno de juego es declarado ausente con el mismo resultado que en la Regla 6.4.1.
- 6.4.3 Un equipo que es declarado INCOMPLETO para el set o para el partido pierde el set o el partido. El equipo contrario recibe los puntos, o los puntos y los sets, necesarios para ganar el set o el partido. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sets.

## 7 ESTRUCTURA DEL JUEGO

### 7.1 EL SORTEO

- Antes del partido, el 1er árbitro realiza un sorteo para decidir el primer saque y los lados de la cancha en el primer set. 12.1.1
- Si se va a jugar un set decisivo, se realizará un nuevo sorteo. 6.3.2
- 7.1.1 El sorteo se realiza en presencia de los dos capitanes de equipo. 5.1
- 7.1.2 El ganador del sorteo elige:  
YA SEA
- 7.1.2.1 el derecho a sacar o recibir el saque, 12.1.1  
O
- 7.1.2.2 el lado de la cancha.  
El perdedor toma la elección restante.

### 7.2 SESIÓN OFICIAL DE CALENTAMIENTO

- 7.2.1 Antes del partido, si los equipos han tenido previamente una cancha de calentamiento exclusivamente a su disposición, tienen derecho a un período de calentamiento en la cancha oficial de juego oficial de 6 minutos juntos en la red; si no, pueden tener 10 minutos.  
**Para World ParaVolley, Competiciones Mundiales y Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), los equipos tendrán derecho a un período de calentamiento de 10 minutos juntos en la red.**
- 7.2.2 Si cualquiera de los capitanes solicita calentamientos oficiales separados (consecutivos) en la red, los equipos tienen permitido 3 minutos cada uno o 5 minutos cada uno. 7.2.1
- 7.2.3 En el caso de calentamientos oficiales consecutivos, el equipo que tiene el primer saque realiza el primer turno en la red. 7.1.2.1, 7.2.2  
**Para las Competiciones Mundiales, Mundiales y Oficiales de ParaVolley (incluidos los Campeonatos Zonales), todos los jugadores deben usar el uniforme de juego para el Protocolo completo y el calentamiento.**

### 7.3 FORMACIÓN INICIAL DEL EQUIPO

- 7.3.1 Siempre debe haber seis jugadores por equipo en juego. Los seis jugadores en la cancha pueden incluir un máximo de un jugador con "deficiencia mínima" (VS2). Si un Libero está en la cancha, los seis jugadores aún deben cumplir con este requisito. 6.4.3
- La alineación inicial del equipo indica el orden de rotación de los jugadores en la cancha. Este orden debe mantenerse durante todo el set. 7.6

7.3.2	Antes del comienzo de cada set, el entrenador debe presentar la alineación inicial de su equipo en una hoja de rotación o mediante un dispositivo electrónico (si se usa). La hoja se envía, debidamente cumplimentada y firmada, al segundo árbitro o al anotador, o se envía electrónicamente directamente al anotador.	5.2.3.1, 24.3.1, 27.2.1.2
7.3.3	Los jugadores que no están en la alineación inicial de un set son los suplentes de ese set (excepto los Liberos).	7.3.2, 15.5
7.3.4	Una vez entregada la hoja de alineación al 2º árbitro o al anotador, no se podrá autorizar ningún cambio en la alineación sin una sustitución regular.	15.2.2, 15.5, D11 (5)
7.3.5	Las discrepancias entre las posiciones de los jugadores en la cancha y en la hoja de alineación se tratan de la siguiente manera:	24.3.1
7.3.5.1	cuando tal discrepancia se descubre antes del inicio del set, las posiciones de los jugadores deben ser rectificadas de acuerdo con las de la ficha de posiciones – no habrá sanción;	7.3.2
7.3.5.2	cuando, antes del comienzo del set, se descubre que algún jugador en la cancha no está registrado en la ficha de posiciones de ese set, este jugador debe ser cambiado para que se ajuste a la ficha de posiciones; no habrá sanción;	7.3.2
7.3.5.3	sin embargo, si el entrenador desea mantener en la cancha a dicho(s) jugador(es) no registrado(s), debe solicitar la(s) sustitución(es) regular(es), mediante el uso de la señal manual correspondiente, que luego se registrará en la hoja de anotación.  Si más tarde se descubre una discrepancia entre las posiciones de los jugadores y la ficha de posiciones, el equipo en falta debe volver a las posiciones correctas. Los puntos del oponente siguen siendo válidos y además reciben un punto y el próximo saque. Todos los puntos anotados por el equipo en falta desde el momento exacto de la falta hasta el descubrimiento de la falta son cancelados.	15.2.2, D11 (5)
7.3.5.4	Cuando se descubre que un jugador está en la cancha pero no está registrado en la lista de jugadores del equipo, los puntos del oponente siguen siendo válidos y, además, gana un punto y un servicio. El equipo en falta perderá todos los puntos y/o sets (0 – 25, si es necesario) ganados desde el momento en que el jugador no registrado ingresó a la cancha, y deberá presentar una hoja de alineación revisada y enviar un nuevo jugador registrado. a la cancha, en la posición del jugador no registrado.	6.1.2, 7.3.2
<b>7.4</b>	<b>POSICIONES</b>	<b>D4</b>
	En el momento que el balón es golpeado por el sacador, cada equipo debe estar ubicado dentro de su propio campo (excepto el sacador). Los jugadores del equipo receptor deben estar en el orden de rotación en el momento del golpe de saque. Los jugadores del equipo que saca, sin embargo, son libres de ocupar cualquier posición al momento del golpe de saque.	7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.1	Las posiciones de los jugadores se numeran de la siguiente manera:	
7.4.1.1	los tres jugadores a lo largo de la red son jugadores de delanteros y ocupan las posiciones 4 (delantero izquierdo), 3 (delantero central) y 2 (delantero derecho);	

7.4.1.2	los otros tres son zagueros que ocupan las posiciones 5 (atrás-izquierda), 6 (atrás-centro) y 1 (atrás-derecha).	
7.4.2	Relación de posición entre jugadores:	
7.4.2.1	cada jugador de la zaga debe colocarse más atrás de la línea central que el jugador delantero correspondiente;	
7.4.2.2	los jugadores delanteros y los jugadores de la zaga, respectivamente, deben colocarse lateralmente en el orden indicado en la Regla 7.4.1.	
7.4.3	Las posiciones de los jugadores se determinan y controlan de acuerdo con las posiciones de sus glúteos en contacto con el suelo de la siguiente manera:	D4
7.4.3.1	cada jugador delantero debe tener al menos una parte de sus glúteos más cerca de la línea central que los glúteos del jugador correspondiente de la zaga;	1.3.3, 7.4.2.1, 7.4.3
7.4.3.2.	cada jugador del lado derecho (izquierdo) debe tener al menos una parte de sus glúteos más cerca de la línea lateral derecha (izquierda) que los glúteos del jugador central en esa fila.	1.3.2, 7.4.1.2, 7.4.2.2, 7.4.3
7.4.4	Después del golpe de saque, los jugadores de ambos equipos pueden moverse y ocupar cualquier posición en su propia cancha y en la zona libre.	
<b>7.5</b>	<b>FALTA DE POSICIÓN</b>	D4, D11 (13)
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 sacador golpea el balón. Cuando un jugador está en la cancha por sustitución ilegal y el juego se reinicia, esto se cuenta como una falta de posición con las consecuencias de una sustitución ilegal.	7.3, 7.4, 15.9
7.5.2.	Si el sacador comete una falta de saque en el momento del golpe de saque, la falta del sacador se cuenta antes que una falta de posición.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Si el saque se transforma en falta después del golpe de saque, se contará la falta de posición.	12.7.2
7.5.4	Un error de posición tiene las siguientes consecuencias:	
7.5.4.1	el equipo es sancionado con un punto y saque al contrario;	6.1.3
7.5.4.2	las posiciones de los jugadores deben ser rectificadas.	7.3, 7.4
<b>7.6</b>	<b>ROTACIÓN</b>	
7.6.1	El orden de rotación está determinado por la alineación inicial del equipo y controlado con el orden al saque y las posiciones de los jugadores a lo largo del set.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Cuando el equipo receptor ha obtenido el derecho a sacar, sus jugadores rotan una posición en el sentido de las agujas del reloj: el jugador en la posición 2 gira a la posición 1 para sacar, el jugador en la posición 1 gira a la posición 6, etc.	12.2.2.2
<b>7.7</b>	<b>FALTA DE ROTACIÓN</b>	D11 (13)
7.7.1	Se comete faltade rotación cuando el SAQUE no se realiza de acuerdo al orden de rotación. Conduce a las siguientes consecuencias en orden:	7.6.1, 12

- 7.7.1.1 el anotador detiene el juego mediante el uso del timbre; el oponente gana un punto y el siguiente saque;  
Si la falta de rotación se determina solo después de la finalización de la jugada que comenzó con una falta de rotación, solo se otorga un punto al oponente, independientemente del resultado de la jugada completada.
- 7.7.1.2 se debe rectificar el orden de rotación del equipo infractor.
- 7.7.2 Además, el anotador debe determinar el momento exacto en que se cometió la falta, y todos los puntos anotados posteriormente por el equipo que cometió la falta deben ser anulados. Los puntos del oponente siguen siendo válidos.  
Si no se puede determinar ese momento, no se cancela ningún punto, y la única sanción es un punto y saque al oponente.

6.1.3

7.6.1

27.2.2.2

6.1.3

## CAPÍTULO 4

# ACCIONES DEL JUEGO

8	SITUACIONES DE JUEGO	Ver Reglas	
<b>8.1</b>	<b>BALON EN JUEGO</b>		
	El balón está en juego desde el momento del golpe de saque autorizado por el 1er árbitro.		
<b>8.2</b>	<b>BALON FUERA DE JUEGO</b>		
	El balón está fuera de juego en el momento que una falta es pitada por uno de los árbitros; en ausencia de falta, en el momento del silbato.		
<b>8.3</b>	<b>BALON “ADENTRO”</b>	D11 (14), D12 (1)	
	El balón está ADENTRO si en cualquier momento de su contacto con el suelo, alguna parte del balón toca la cancha, incluidas las líneas de delimitación.	1.1, 1.3.2	
<b>8.4</b>	<b>BALON “FUERA”</b>		
	El balón está FUERA cuando:		
8.4.1	todas las partes del balón que tocan el suelo están completamente fuera de las líneas de delimitación;		1.3.2, D11 (15), D12 (2)
8.4.2	toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona fuera de juego;		D11 (15), D12 (4)
8.4.3	toca las antenas, cuerdas, postes o la propia red fuera de las bandas laterales;		2.3, D3, D5a, D11 (15), D12 (4)
8.4.4	crusa el plano vertical de la red ya sea parcial o totalmente fuera del espacio de cruce, excepto en el caso de la Regla 10.1.2;		2.3, D5a, D5b, D11 (15), D12 (4)
8.4.5	crusa completamente el espacio inferior debajo de la red.	23.3.2.3f, D5a, D11 (22)	
9	JUGANDO EL BALON		
	Cada equipo debe jugar dentro de su propia área de juego y espacio (excepto Regla 10.1.2). Sin embargo, el balón puede recuperarse más allá de su propia zona libre.		
<b>9.1</b>	<b>CONTACTO CON EL BALON</b>	D1b	
	Un golpe es cualquier contacto con el balón por parte de un jugador en juego.	14.4.1	
	El equipo tiene derecho a un máximo de tres toques (además del bloqueo) para devolver el balón. Si se utilizan más, el equipo comete falta de CUATRO TOQUES.		
9.1.1	<b>CONTACTOS CONSECUTIVOS</b> Un jugador no puede golpear el balón dos veces consecutivas ( <i>excepto Reglas 9.2.3, 14.2 y 14.4.2</i> ).	9.2.3, 14.2, 14.4.2	

<p>9.1.2 CONTACTOS SIMULTÁNEOS Dos o tres jugadores pueden tocar el balón al mismo tiempo.</p> <p>9.1.2.1 Cuando dos (o tres) compañeros de equipo tocan el balón simultáneamente, se cuenta como dos (o tres) toques (a excepción del bloqueo). Si alcanzan el balón, pero solo uno de ellos la toca, se cuenta un golpe. El choque de jugadores no constituye falta.</p> <p>9.1.2.2 Cuando dos adversarios tocan el balón simultáneamente por encima de la red y el balón sigue en juego, el equipo que recibe el balón tiene derecho a otros tres toques. Si tal balón sale “fuera”, es falta del equipo del lado contrario.</p> <p>9.1.2.3 Si los golpes simultáneos de dos oponentes sobre la red conducen a una RETENIDA, es una FALTA DOBLE y la jugada se repite. Sin embargo, se permite ligera retenida cuando el contacto prolongado no detiene la continuidad del juego.</p> <p>9.1.3 GOLPE ASISTIDO Dentro del área de juego, no se permite que un jugador se apoye en un compañero de equipo o en cualquier estructura/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 retenido por un compañero de equipo.</p>	<p>6.1.2.2, 9.2.2, D11 (23)</p> <p>9.1.2.2</p> <p>1</p> <p>1.3.3, 11.4.4</p>
<b>9.2 CARACTERÍSTICAS DEL CONTACTO CON EL BALON</b>	
<p>9.2.1 El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.</p> <p>9.2.2 El balón no debe ser atrapado y/o lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección.</p> <p>9.2.3 El balón puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos se produzcan simultáneamente. Excepciones:</p> <p>9.2.3.1 en el bloqueo, uno o más jugadores pueden hacer contactos consecutivos, siempre que los contactos ocurran durante una acción;</p> <p>9.2.3.2 en el primer golpe del equipo, el balón puede tocar varias partes del cuerpo consecutivamente, siempre que los contactos ocurran durante una acción.</p>	<p>9.3.3, D11 (16)</p> <p>14.1.1, 14.2</p> <p>9.1, 14.4</p>
<b>9.3 FALTAS EN EL JUEGO DURANTE EL CONTACTO CON EL BALON</b>	
<p>9.3.1 CUATRO TOQUES: un equipo golpea el balón cuatro veces antes de devolverla.</p> <p>9.3.2 GOLPE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura/objeto para golpear el balón dentro del área de juego.</p> <p>9.3.3 RETENCIÓN: el balón es atrapado y/o lanzado; no rebota del golpe.</p> <p>9.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces seguidas o el balón toca varias partes de su cuerpo en sucesión.</p>	<p>9.1, D11 (18)</p> <p>9.1.3</p> <p>9.2.2, D11 (16)</p> <p>9.2.3, D11 (17)</p>

9.3.5	LIFTING: parte del cuerpo del jugador entre las nalgas y los hombros pierde contacto con la cancha durante una acción de juego (Regla de excepción 9.4.1).	9.4.1, 9.4.2, 14.1.4, 14.6.3, D11 (26)
<b>9.4</b>	<b>CONTACTO CON LA CANCHA</b>	
9.4.1	En todo momento durante las acciones de juego, los jugadores deben contactar la cancha con alguna parte del cuerpo entre las nalgas y los hombros. Se permite levantar las nalgas por toda la cancha cuando se juega el balón en una acción defensiva (durante el 1er, 2do o 3er contacto) si el contacto se hace cuando el balón no está completamente más alto que la parte superior de la red.	
9.4.2	Está prohibido ponerse de pie, levantar el cuerpo o dar pasos.	
<b>10</b>	<b>BALON EN LA RED</b>	
<b>10.1</b>	<b>BALON CRUZANDO LA RED</b>	
10.1.1	El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red dentro del espacio de paso. El espacio de cruce es la parte del plano vertical de la red limitada de la siguiente manera:	2.4, 10.2, D5a
10.1.1.1	abajo, por la parte superior de la red;	2.2
10.1.1.2	a los lados, por las antenas y sus prolongaciones imaginarias;	2.4
10.1.1.3	arriba, por el techo.	
10.1.2	El balón, procedente del primer golpe del equipo, que haya cruzado el plano de la red hacia la zona libre del adversario total o parcialmente a través del espacio exterior, podrá ser recuperado, dentro de los toques del equipo, condicionado a:	9.1, D5b
10.1.2.1	el campo contrario no sea tocado por el jugador (excepto la Regla 11.2.2);	11.2.2
10.1.2.2	el balón, al ser devuelto, vuelva a cruzar el plano de la red, total o parcialmente, a través del espacio exterior del mismo lado de la cancha; de lo contrario, se considerará fuera. El equipo contrario no podrá impedir dicha acción.	11.4.4, D5b
10.1.3	el balón, enviado a la zona libre del oponente, total o parcialmente, a través del espacio exterior, procedente del segundo o tercer toque del equipo, no podrá ser devuelto y se considerará fuera en el momento en que cruce el plano de la red.	23.3.2.3f, D5a, D11 (22)
<b>10.2</b>	<b>BALON TOCANDO LA RED</b>	
	Al cruzar la red, el balón puede tocarla.	10.1.1
<b>10.3</b>	<b>BALON EN LA RED</b>	
10.3.1	Un balón enviado a la red puede recuperarse dentro de los límites de los tres toques del equipo.	9.1
10.3.2	Si el balón rompe la malla de la red o la derriba, la jugada se cancela y se repite.	
<b>11</b>	<b>JUGADOR EN LA RED</b>	

<b>11.1 REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED</b>		
11.1.1	En el bloqueo, un jugador puede tocar el balón más allá de la red, siempre que no interfiera en el juego del adversario antes o durante el golpe de ataque de este último.	14.1, 14.3
11.1.2	Después de un golpe de ataque, se permite a un jugador pasar su mano más allá de la red, siempre que el contacto se haya realizado dentro de su propio espacio de juego.	
<b>11.2 PENETRACIÓN DE UN JUGADOR BAJO LA RED</b>		
11.2.1	Está permitido penetrar en el espacio del oponente debajo de la red, siempre que esto no interfiera con el juego del oponente.	
11.2.2	Está permitido tocar la cancha del oponente más allá de la línea central con cualquier parte del cuerpo siempre que no interfiera con el juego del oponente.	1.3.3, D11 (22)
11.2.3	Un jugador puede ingresar a la cancha del oponente después de que el balón esté fuera de juego.	8.2
11.2.4	Los jugadores pueden penetrar en la zona libre del oponente siempre que no interfieran con el juego del oponente.	
<b>11.3 CONTACTO CON LA RED</b>		
11.3.1	El contacto con la red por parte de un jugador no es falta, a menos que interfiera con el juego.	11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, D3
11.3.2	Los jugadores pueden tocar el poste, las cuerdas o cualquier otro objeto fuera de las antenas, incluida la propia red, siempre que no interfiera con el juego (excepto Regla 9.1.3).	D3
11.3.3	Cuando el balón es lanzado contra la red y hace que toque a un oponente, no se comete falta.	
<b>11.4 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED</b>		
11.4.1	Un jugador toca el balón o toca a un oponente en el espacio del oponente antes o durante el golpe de ataque del oponente.	11.1.1, D11 (20)
11.4.2	Un jugador interfiere con el juego del oponente mientras penetra en el espacio del oponente debajo de la red.	11.2.1
11.4.3	Un jugador penetra en la cancha del oponente interfiriendo con el juego del oponente.	11.2.2, D11 (22)

11.4.4	<p>Un jugador interfiere con el juego (entre otros):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tocar la banda superior de la red entre las antenas o la propia antena durante su acción de jugar el balón o intentar jugar el balón,</li> <li>- usar la red entre las antenas como soporte de ayuda estabilizadora mientras se juega el balón,</li> <li>- crear una ventaja injusta sobre el oponente al tocar la red</li> <li>- realizar acciones que obstaculicen el intento legítimo de un adversario de jugar el balón,</li> <li>- atrapar/aferrarse a la red</li> </ul> <p>Cualquier jugador cercano a el balón mientras se juega, y que él mismo está tratando de jugarlo, se considera en la acción de jugar el balón, incluso si no se hace contacto con él.</p> <p>Sin embargo, tocar la red fuera de la antena no se considera una falta (excepto por la Regla Rule 9.1.3).</p>	D11 (19) 11.3.1
--------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------

**12 SAQUE**

Saque es el acto de poner el balón en juego, por parte del jugador zaguero derecho, colocado en la zona de saque. 1.4.2, 8.1, 12.4.1

**12.1 PRIMER SAQUE EN UN SET**

12.1.1 El primer saque del primer set, así como el del decisivo 5º set, lo ejecuta el equipo determinado por el sorteo. 6.3.2, 7.1

12.1.2 Los demás sets se iniciarán con el saque del equipo que no sacó primero en el set anterior.

**12.2 ORDEN AL SAQUE**

12.2.1 Los jugadores deben seguir el orden de saque registrado en la ficha de posiciones 7.3.1, 7.3.2

12.2.2 Después del primer saque de un set, el jugador que debe sacar se determina de la siguiente manera: 12.1

12.2.2.1 cuando el equipo que saca gana la jugada, el jugador (o su sustituto) que sacó antes, vuelve a sacar; 6.1.3, 15.5

12.2.2.2 cuando el equipo que recibe gana la jugada, obtiene el derecho a sacar y rota antes de sacar. El jugador que se mueve de la posición de adelante a la derecha a la posición de atrás a la derecha sacará. 6.1.3, 7.6.2

**12.3 AUTORIZACIÓN DEL SAQUE**

El 1º árbitro autoriza el saque, después de haber comprobado que los dos equipos están listos para jugar y que el sacador está en posesión del balón. 12, D11 (1)

**12.4 EJECUCION DEL SAQUE**

12.4.1 El balón deberá ser golpeada con una mano o cualquier parte del brazo después de ser lanzada o soltada de la(s) mano(s). D11 (10)

12.4.2 Solo se permite un lanzamiento o lanzamiento del balón. Está permitido driblar o mover el balón en las manos.

12.4.3	En el momento del golpe de saque, las nalgas del sacador no deben tocar la cancha (línea de fondo incluida) ni el suelo fuera de la zona de saque. El (los) pie(s), la(s) pierna(s) o la(s) mano(s) del sacador pueden tocar la cancha y/o la zona libre fuera de la zona de saque.	1.4.2, 29.2.1.4, D11 (22), D12 (4)
12.4.4	El sacador debe golpear el balón dentro de los 8 segundos después al toque del silbato del primer árbitro para el saque.	12.3, D11 (11)
12.4.5	Un saque ejecutado antes del silbato del árbitro es cancelado y repetido.	12.3
<b>12.5</b>	<b>PANTALLA</b>	D6, D11 (12)
12.5.1	Los jugadores del equipo que saca no deben impedir que su adversario, mediante pantallas individuales o colectivas, vea el golpe de saque y la trayectoria de vuelo del balón.	12.5.2
12.5.2	Un jugador o grupo de jugadores del equipo que saca realiza una pantalla agitando los brazos o desplazándose lateralmente durante la ejecución del saque, o sentándose agrupados, ocultando así tanto el golpe de saque como la trayectoria del balón hasta que este alcanza el plano vertical de la red. Si alguno de estos dos movimientos es visible para el equipo receptor, no se considera pantalla, salvo en el caso de la Regla 12.5.3.	12.4, D6
12.5.3	Cualquier jugador del equipo que saca tiene prohibido levantar las manos por encima de la altura de la cabeza durante el saque, hasta que se realice el saque. Ningún jugador zaguero puede tener los brazos o las manos por encima de la altura de los hombros. El primer árbitro puede amonestar (avisar) a un equipo a través del capitán en juego si sospecha que está realizando una pantalla deliberada.	
<b>12.6</b>	<b>FALTAS COMETIDAS DURANTE EL SAQUE</b>	
12.6.1.	<b>FALTAS EN EL SAQUE</b>	
	Las siguientes faltas dan lugar a un cambio de saque incluso si el oponente está fuera de posición. El sacador:	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1	viola la orden de saque;	12.2
12.6.1.2	no ejecuta el saque correctamente;	12.4
12.6.1.3	levanta sus nalgas.	9.4.1
12.6.2	<b>FALTAS DESPUÉS DEL GOLPE DE SAQUE</b>	
	Después de que el balón haya sido golpeado correctamente, el saque se convierte en falta (a menos que un jugador esté fuera de posición) si el balón:	12.4, 12.7.2
12.6.2.1	toca a un jugador del equipo que saca o no cruza completamente el plano vertical de la red a través del espacio de paso;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, D11 (19)
12.6.2.2	Cae fuera;	8.4, D11 (15)
12.6.2.3	pasa por encima de una pantalla.	12.5, D11 (12)
<b>12.7</b>	<b>FALTAS DE SAQUE Y FALTAS DE POSICIÓN</b>	
12.7.1	Si el sacador comete una falta en el momento del golpe del saque (ejecución incorrecta, orden de rotación incorrecto, etc.) y el contrario está fuera de posición, es la falta del saque la que se sanciona.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1

12.7.2	En cambio, si la ejecución del saque ha sido correcta, pero posteriormente el saque se vuelve defectuoso (sale fuera, pasa una pantalla, etc.), la falta posicional se ha producido primero y se sanciona.	7.5.3, 12.6.2
<b>13</b>	<b>GOLPE DE ATAQUE</b>	
<b>13.1</b>	<b>CARACTERÍSTICAS DEL GOLPE DE ATAQUE</b>	12, 14.1.1
13.1.1	Todas las acciones que dirigen el balón hacia el adversario, a excepción del saque y el bloqueo, se consideran golpes de ataque.	
13.1.2	Durante un golpe de ataque, se permite volcar el balón (tipping) solo si el balón se golpea limpiamente y no es retenido ni lanzado.	9.2.2
13.1.3	Un golpe de ataque se completa en el momento en que el balón cruza completamente el plano vertical de la red o es tocada por un oponente.	
13.1.4	Está permitido atacar el saque de un oponente.	13.2.1
<b>13.2</b>	<b>RESTRICCIONES DEL GOLPE DE ATAQUE</b>	
13.2.1	Un jugador delantero puede completar un golpe de ataque a cualquier altura, siempre que el contacto con el balón se haya realizado dentro del propio espacio de juego del jugador (excepto la Regla 13.3.6).	7.4.1.1
13.2.2	Un jugador zaguero puede completar un golpe de ataque a cualquier altura desde detrás de la zona de frente siempre que:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, D8
13.2.2.1	en su golpe, las nalgas del jugador no deben haber tocado ni cruzado la línea de ataque;	1.3.4
13.2.2.2	después de su golpe, el jugador puede mover sus nalgas a la zona de frente.	1.4.1
13.2.3	Un zaguero también puede completar un golpe de ataque desde la zona de frente, si en el momento del contacto una parte del balón está más abajo que el borde superior de la red.	1.4.1, 7.4.1.2, D8
<b>13.3</b>	<b>FALTAS DURANTE EL GOLPE DE ATAQUE</b>	
13.3.1	Un jugador golpea el balón dentro del espacio de juego del equipo contrario.	13.2.1, D11 (20)
13.3.2	Un jugador golpea el balón fuera.	8.4, D11 (15)
13.3.3	Un zaguero completa un golpe de ataque desde la zona de frente, si en el momento del golpe el balón está totalmente por encima del borde superior de la red.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D11 (21)
13.3.4	Un jugador levanta sus glúteos en el momento en que golpea el balón.	9.3.5, 9.4.1, D11 (26)
13.3.5	Un Libero completa un golpe de ataque si en el momento del golpe el balón está completamente por encima del borde superior de la red.	19.3.1.2, 23.3.2.3d, D11 (21)
13.3.6	Un jugador completa un golpe de ataque desde más alto que el borde superior de la red cuando el balón proviene de un pase de dedos por encima de la cabeza de un Libero en su zona de frente.	1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D11 (21)
<b>14</b>	<b>BLOQUEO</b>	

<b>14.1 BLOQUEO</b>		
14.1.1	El bloqueo es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar el balón que viene del oponente ubicándose por encima del borde superior de la red, independientemente de la altura del contacto con el balón. Solo los jugadores delanteros pueden completar un bloqueo, pero en el momento del contacto con el balón, una parte del cuerpo debe estar por encima del borde superior de la red.	7.4.1.1
14.1.2	<b>INTENTO DE BLOQUEO</b> Un intento de bloqueo es la acción de bloquear sin tocar el balón.	
14.1.3	<b>BLOQUEO COMPLETADO</b> Un bloqueo se completa cuando un bloqueador toca el balón.	D7
14.1.4	<b>BLOQUEO COLECTIVO</b> Un bloqueo colectivo es ejecutado por dos o tres jugadores próximos entre sí y se completa cuando uno de ellos toca el balón.	
<b>14.2 CONTACTO CON EL BALON EN EL BLOQUEO</b>		
	Uno o más bloqueadores pueden realizar contactos consecutivos (rápidos y continuos) con el balón, siempre que los contactos se realicen durante una misma acción.	9.1.1, 9.2.3
<b>14.3 BLOQUEO DENTRO DEL ESPACIO DEL Oponente</b>		D11 (20)
	Al bloquear, el jugador puede colocar sus manos y brazos más allá de la red, siempre que esta acción no interfiera con el juego del oponente. Por lo tanto, no está permitido tocar el balón más allá de la red antes de que un oponente haya ejecutado un golpe de ataque.	13.1.1
<b>14.4 BLOQUEO Y TOQUES POR EQUIPO</b>		
14.4.1	Un contacto de bloqueo no cuenta como un golpe de equipo. En consecuencia, después de un contacto de bloqueo, un equipo tiene derecho a tres toques para devolver el balón.	9.1, 14.4.2
14.4.2	El primer golpe después del bloqueo puede ser ejecutado por cualquier jugador, incluido el que haya tocado el balón durante el bloqueo.	14.4.1
<b>14.5 BLOQUEO DEL SERVICIO</b>		
	Está permitido bloquear el servicio de un oponente.	
<b>14.6 FALTAS EN EL BLOQUEO</b>		
14.6.1	El bloqueador toca el balón en el espacio del oponente antes de que golpee el ataque del oponente.	14.3
14.6.2	Un zaguero o un Libero completa un bloqueo o participa en un bloqueo completado.	14.1, 19.3.1.3, D11 (12)
14.6.3	El bloqueador levanta los glúteos cuando está jugando el balón o participa en un bloqueo. <b>Levantar los glúteos mientras bloquea sin tocar el balón NO es falta.</b>	9.3.5, 9.4.1, D11 (26)
14.6.4	El balón es enviado fuera del bloqueo.	8.4

- 14.6.5 Bloqueo del balón en el espacio contrario desde fuera de la antena.
- 14.6.6 Un Libero intenta un bloqueo individual o colectivo.

14.1.1, 19.3.1.3

## CAPÍTULO 5

# INTERRUPCIONES, RETRASOS Y INTERVALOS

15	INTERRUPCIONES	Ver Reglas
	<p>Una interrupción es el tiempo entre una jugada completa y el silbato del primer árbitro para el siguiente servicio.</p> <p>Las únicas <b>interrupciones regulares del juego</b> son los TIEMPOS DE DESCANSO y las SUSTITUCIONES.</p>	6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6
	<p><b>15.1 NUMERO DE INTERRUPCIONES REGULARES DEL JUEGO</b></p> <p>Cada equipo puede solicitar un máximo de dos tiempos de descanso y seis sustituciones por set.</p> <p><b>Para World ParaVolley, Competiciones Mundiales y Oficiales, World ParaVolley puede reducir, en uno, el número de tiempos de descanso de equipo de acuerdo con los acuerdos de patrocinio, mercadeo y transmisión.</b></p>	6.2, 15.4 15.5
	<p><b>15.2 SECUENCIA DE INTERRUPCIONES REGULARES DEL JUEGO</b></p>	
	<p>15.2.1 La solicitud de uno o dos tiempos de descanso y la solicitud de sustitución por parte de cualquier equipo pueden sucederse dentro de la misma interrupción.</p>	15.4, 15.5
	<p>15.2.2 Sin embargo, un equipo no está autorizado a realizar solicitudes consecutivas de sustitución durante la misma interrupción. Dos o más jugadores podrán ser sustituidos al mismo tiempo dentro de una misma solicitud.</p>	15.5, 15.6.1
	<p>15.2.3 Debe haber una jugada completa entre dos solicitudes de sustitución separadas por el mismo equipo (excepción: una sustitución excepcional debido a una lesión o expulsión/descalificación (Reglas 15.5.2, 15.7, 15.8)).</p>	6.1.3, 15.5
	<p>15.2.4 No está permitido solicitar ninguna interrupción regular del juego después de haber rechazado una solicitud y sancionado con una advertencia de demora durante la misma interrupción (es decir, antes del final de la siguiente jugada completada).</p>	
	<p><b>15.3 SOLICITUDES DE INTERRUPCIONES REGULARES DEL JUEGO</b></p>	
	<p>15.3.1 Las interrupciones regulares del juego pueden ser solicitadas por el entrenador, o en ausencia del entrenador, por el capitán en juego, y solo por ellos.</p>	5.1.2.3, 5.2.3.3, 5.3.2, 15
	<p>15.3.2 Se permite la sustitución antes del comienzo de un set, y debe registrarse como una sustitución regular en ese set.</p>	7.3.4
	<p><b>15.4 TIEMPOS DE DESCANSO</b></p>	

15.4.1	<p>Las solicitudes de tiempos de descanso deben realizarse mostrando la señal manual correspondiente, cuando el balón está fuera de juego y antes del silbato de servicio. Todos los tiempos de descanso solicitados duran 30 segundos.</p> <p><b>Para World ParaVolley, Competiciones Mundiales y Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), es obligatorio usar el zumbador y luego la señal con la mano para solicitar tiempos de descanso.</b></p>	6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (4)
15.4.2	<p>Durante todos los tiempos de descanso, los jugadores en juego deben ir a la zona libre cerca de su banco.</p>	D1a
<b>15.5 SUSTITUCIÓN</b>		
15.5.1	<p>Una sustitución es el acto por el cual un jugador, distinto del Líbero o su reemplazante, luego de ser registrado por el anotador, ingresa al juego para ocupar la posición de otro jugador, quien debe abandonar la cancha en ese momento.</p>	19.3.2.1, D11 (5)
15.5.2	<p>Cuando la sustitución se efectúe por lesión de un jugador en juego, éste podrá ser acompañado por el entrenador (o capitán en juego) haciendo la señal manual correspondiente.</p>	5.1.2.3, 5.2.3.3, 6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (5)
<b>15.6 LIMITACIONES DE SUSTITUCIONES</b>		
15.6.1	<p>Un jugador de la alineación inicial puede abandonar el set, pero solo una vez en un set, y volver a ingresar, pero solo una vez en un set, y solo a su posición anterior en la alineación.</p>	7.3.1
15.6.2	<p>Un jugador suplente puede ingresar al set en lugar de un jugador de la alineación titular, pero solo una vez por set, y solo puede ser sustituido por el mismo jugador titular.</p>	7.3.1
<b>15.7 SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL</b>		
<p>Un jugador (excepto el Libero) que no pueda continuar jugando debido a una lesión o enfermedad, expulsión o descalificación debe ser sustituido legalmente. Si esto no es posible, el equipo tiene derecho a hacer una sustitución EXCEPCIONAL, más allá de los límites de la Regla 15.6. <b>Sin embargo, después de la sustitución excepcional, la formación del equipo aún debe cumplir con la Regla 7.3.1.</b></p>		15.6, 19.4.3, 21.3.2, 21.3.3, D11 (5)
<p>Una sustitución excepcional significa que cualquier jugador que no esté en la cancha en el momento de la lesión/enfermedad, expulsión o descalificación, excepto el Libero, el segundo Libero o su reemplazo regular, puede ser sustituido en el juego por el lesionado/enfermo. /jugador expulsado/descalificado. El jugador sustituido lesionado/enfermo/expulsado no puede reingresar al partido.</p>		
<p>Una sustitución excepcional no puede contarse en ningún caso como una sustitución regular, pero debe registrarse en la hoja de anotación como parte del total de sustituciones en el set y el partido.</p>		
<b>15.8 SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN O DESCALIFICACIÓN</b>		
<p>Un jugador EXPULSADO o DESCALIFICADO deberá ser sustituido inmediatamente mediante sustitución legal. Si esto no es posible, el equipo tiene derecho a hacer una sustitución excepcional. Si no es posible una sustitución excepcional, el equipo se declara INCOMPLETO.</p>		6.4.3, 7.3.1, 15.6, 15.7, 21.3.2, 21.3.3, D11 (5)

<b>15.9 SUSTITUCIÓN ILEGAL</b>		
15.9.1	Una sustitución es ilegal si excede las limitaciones indicadas en la Regla 7.3.1 y 15.6 (excepto en el caso de la Regla 15.7), o está involucrado un jugador no registrado.	
15.9.2	Cuando un equipo ha realizado una sustitución ilegal y el juego se ha reanudado, se aplicará el siguiente procedimiento, en secuencia:	8.1, 15.6
15.9.2.1	el equipo es penalizado con un punto y servicio, al contrario,	6.1.3
15.9.2.2	la sustitución debe ser subsanada,	
15.9.2.3	los puntos anotados por el equipo en falta desde que se cometió la falta se anulan; los puntos del oponente siguen siendo válidos.	
<b>15.10 PROCEDIMIENTOS DE SUSTITUCIÓN</b>		
15.10.1	La sustitución debe realizarse dentro de la zona de sustitución.	1.4.3, D1b
15.10.2	Una sustitución sólo durará el tiempo necesario para registrar la sustitución en la hoja de anotación y permitir la entrada y salida de los jugadores.	15.10, 24.2.6, 27.2.2.3
15.10.3a	La solicitud real de sustitución comienza en el momento de la entrada del jugador o jugadores sustitutos en la zona de sustitución, listos para jugar, durante una interrupción. El entrenador no necesita hacer una señal manual de sustitución excepto si la sustitución es por lesión o antes del inicio del set.	
15.10.3b	Si el jugador no está listo en el momento de la solicitud, no se concede la sustitución y se sanciona al equipo por demora.	16.2, D9
15.10.3c	La solicitud de sustitución es reconocida y anunciada por el anotador o el segundo árbitro, mediante el uso del timbre o el silbato, respectivamente. El segundo árbitro autoriza la sustitución.	24.2.6
15.10.4	Si un equipo tiene la intención de realizar más de una sustitución simultáneamente, todos los jugadores sustitutos deben ingresar a la zona de sustitución al mismo tiempo para ser considerados en la misma solicitud. En este caso, las sustituciones deben hacerse en sucesión, un par de jugadores tras otro. Si uno o más son ilegales, se otorgan los legales y se rechazan los ilegales y se sanciona por demora.	1.4.3, 15.2.2
<b>15.11 SOLICITUDES IMPROCEDENTE</b>		
15.11.1	Es impropio solicitar cualquier interrupción del juego:	15
15.11.1.1	durante una jugada o en el momento o después que suene el silbato para el saque,	12.3
15.11.1.2	por un miembro del equipo no autorizado,	5.1.2.3, 5.2.3.3
15.11.1.3	para una segunda sustitución por el mismo equipo durante la misma interrupción, excepto en caso de lesión / enfermedad / expulsión / descalificación de un jugador en juego,	15.2.2, 15.2.3, 15.8, 16.1, 27.2.2.6
15.11.1.4	después de haber agotado el número autorizado de tiempos de descanso y sustituciones.	15.1

15.11.2	La primera solicitud improcedente de un equipo en el partido que no afecte o retrase el partido será rechazada, pero deberá anotarse en la hoja de anotación sin ninguna otra consecuencia.	16.1, 27.2.2.6
15.11.3	Cualquier otra solicitud improcedente en el partido por parte del mismo equipo constituye una demora.	16.1.4
<b>16</b>	<b>DEMORAS DE JUEGO</b>	
<b>16.1</b>	<b>TIPOS DE DEMORA</b>	
	Una acción indebida de un equipo que difiere la reanudación del juego es un retraso e incluye, entre otros:	7.4.1.1
16.1.1	retrasar las interrupciones regulares del juego;	15.10.2
16.1.2	prolongar las interrupciones, después de haber sido instruido para reanudar el juego;	15
16.1.3	solicitar una sustitución ilegal;	15.9
16.1.4	repetir una solicitud improcedente;	15.11.3
16.1.5	retrasar el juego por un miembro del equipo.	
<b>16.2</b>	<b>SANCIONES POR DEMORA</b>	D9
16.2.1	AMONESTACIÓN POR DEMORA y CASTIGO POR DEMORA son sanciones de equipo.	
16.2.1.1	Las sanciones por demora permanecen vigentes durante todo el partido.	6.3
16.2.1.2	Todas las sanciones por demora se registran en la hoja de anotación.	27.2.2.6
16.2.2	La primera demora en el partido por parte de un miembro del equipo se sanciona con una AMONESTACIÓN DE DEMORA.	4.1.1, D11 (25)
16.2.3	La segunda y posteriores demoras de cualquier tipo por parte de cualquier miembro del mismo equipo en el mismo partido constituyen una falta y son sancionadas con una CASTIGO POR DEMORA; un punto y saque al contrario.	6.1.3, D11 (25)
16.2.4	Las sanciones por demora impuestas antes o entre sets se aplican en el siguiente set.	18.1
<b>17</b>	<b>INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO</b>	
<b>17.1</b>	<b>LESIÓN / ENFERMEDAD</b>	8.1
17.1.1	Si ocurre un accidente grave mientras el balón está en juego, el árbitro debe detener el juego inmediatamente y permitir que la asistencia médica ingrese a la cancha. Luego se repite la jugada.	6.1.3
17.1.2	Si un jugador lesionado/enfermo no puede ser sustituido legal o excepcionalmente, el jugador tiene un tiempo de recuperación de 3 minutos, pero no más de una vez para el mismo jugador en el mismo partido. Si el jugador no se recupera, su equipo es declarado incompleto.	15.6, 15.7, 24.2.8 6.4.3, 7.3.1

<b>17.2</b>	<b>INTERFERENCIA EXTERNA</b>	
	Si hay alguna interferencia externa durante el juego, se debe detener el juego y se vuelve a jugar la jugada.	6.1.3, D11 (23)
<b>17.3</b>	<b>INTERRUPCIONES PROLONGADAS</b>	
17.3.1	Si circunstancias imprevistas interrumpen el partido, el 1er árbitro, el Organizador y el Comité de Control (si lo hubiere) decidirán las medidas a tomar para restablecer las condiciones normales.	23.2.3
17.3.2	En caso de producirse una o varias interrupciones, que no superen las 4 horas en total:	17.3.1
17.3.2.1	si el partido se reanuda en el mismo terreno de juego, el set interrumpido continuará normalmente con el mismo marcador, jugadores (excepto los expulsados o descalificados) y posiciones. Los sets ya jugados mantendrán sus puntajes;	1, 7.3
17.3.2.2	si el partido se reanuda en otro terreno de juego, el set interrumpido se anula y se vuelve a jugar con los mismos miembros del equipo y las mismas formaciones iniciales (excepto los expulsados o descalificados) y se mantiene el registro de todas las sanciones. Los sets ya jugados mantendrán sus puntajes.	7.3, 21.4.1, D9
17.3.3	En caso de producirse una o varias interrupciones, superiores a 4 horas en total, se repetirá todo el partido.	
<b>18</b>	<b>INTERVALOS Y CAMBIO DE CANCHA</b>	
<b>18.1</b>	<b>INTERVALOS</b>	
	Un intervalo es el tiempo entre set. Todos los intervalos duran 3 minutos. Durante este lapso de tiempo, se realizan los cambios de cancha y las inscripciones de los equipos en la hoja de anotación. El intervalo entre el segundo y el tercer set podrá ser ampliado hasta 10 minutos por el organismo competente a petición del Organizador.	4.2.4 7.3.2, 18.2, 27.2.1.2
<b>18.2</b>	<b>CAMBIO DE CANCHAS</b>	D11 (3)
18.2.1	Después de cada set, los equipos cambian de cancha, a excepción del set decisivo.	7.1
18.2.2	En el set decisivo, una vez que el equipo líder alcanza los 8 puntos, los equipos cambian de cancha sin demora y las posiciones de los jugadores siguen siendo las mismas.  Si el cambio no se realiza una vez que el equipo líder alcanza los 8 puntos, se realizará en cuanto se perciba el error. La puntuación en el momento en que se realiza el cambio sigue siendo la misma.	6.3.2, 7.4.1, 27.2.2.5

## CAPÍTULO 6

# EL JUGADOR LIBERO

19 EL JUGADOR LIBERO		Ver Reglas
<b>19.1</b>	<b>DESIGNACIÓN DEL LÍBERO</b>	5
19.1.1	Cada equipo tiene derecho a designar de la lista de jugadores del acta hasta dos jugadores especialistas en defensa; Liberos.	4.1.1
19.1.2	Todos los Liberos deben registrarse en la hoja de anotación en las líneas especiales reservadas para esto.	5.2.2, 27.2.1.1, 28.2.1.1
19.1.3	El Libero en la cancha es el Libero actuante. Si hay otro Libero, él/ella es el segundo Libero del equipo.  Solo un Libero puede estar en la cancha en cualquier momento.	
<b>19.2</b>	<b>INDUMENTARIA</b>	4.3
	Los jugadores Libero deben usar un uniforme (o chaqueta/pechera para el Libero REDESIGNADOS) que tenga un color dominante diferente de cualquier color del resto del equipo. Los dos Liberos pueden estar en uniformes diferentes entre sí y del resto del equipo. El uniforme debe contrastar claramente con el resto del equipo.  Los uniformes de Libero deben estar numerados como el resto del equipo.  <b>Para las Competiciones Mundiales, Mundiales y Oficiales de ParaVolley (incluidos los Campeonatos Zonales), el Libero Re designado debe, si es posible, usar el mismo estilo y color de camiseta que el Libero original, pero mantener su propio número.</b>	
<b>19.3</b>	<b>ACCIONES QUE INVOLUCRAN AL LIBERO</b>	
19.3.1	ACCIONES DE JUEGO:	
19.3.1.1	El Libero puede reemplazar a cualquier jugador en una posición de zaguero.	7.4.1.2
19.3.1.2	Está limitado a actuar como zaguero y no se le permite completar un golpe de ataque desde ningún lugar (incluido el terreno de juego y la zona libre) si en el momento del contacto el balón está totalmente por encima del borde superior de la red.	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
19.3.1.3	Él/ella no puede sacar, bloquear o intentar bloquear.	12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, D11 (12)
19.3.1.4	Un jugador no puede completar un golpe de ataque cuando el balón está completamente más alta que la parte superior de la red si el balón proviene de un pase de dedo por encima de la cabeza de un Libero en su zona frontal. El balón puede ser atacado libremente si el Libero realiza la misma acción desde fuera de su zona de frente.	1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d/e, D1b
19.3.2	REEMPLAZOS DE LÍBERO:	

19.3.2.1	Los reemplazos de Libero no se cuentan como sustituciones. Son ilimitados, pero debe haber una jugada completa entre dos reemplazos que involucren a un Libero (a menos que una penalización haga que el equipo rote y el Libero se mueva a la posición 4, o que el Libero actuante no pueda jugar, haciendo que la jugada sea incompleta).	6.1.3, 15.5
19.3.2.2	El jugador de reemplazo regular puede reemplazar y ser reemplazado por cualquiera de los Libero. El Libero actuante solo puede ser reemplazado por el jugador de reemplazo regular para esa posición o por el segundo Libero.	
19.3.2.3	Al comienzo de cada set, el Libero no puede ingresar a la cancha hasta que el 2° árbitro haya verificado la alineación y autorice un reemplazo del Libero con un jugador titular.	7.3.2, 12.1
19.3.2.4	Otros reemplazos de Libero solo deben tener lugar mientras el balón está fuera de juego y antes del silbato para el saque.	8.2, 12.3
19.3.2.5	Un reemplazo de Libero hecho después del silbato para el servicio pero antes del golpe de servicio no debe ser rechazado; sin embargo, al final de la jugada, el capitán en juego debe ser informado de que este no es un procedimiento permitido y que la repetición estará sujeta a sanciones por demora.	12.3, 12.4, D9
19.3.2.6	Los reemplazos posteriores tardíos de Libero resultarán en la interrupción inmediata del juego y la imposición de una sanción por demora. El equipo que sacará a continuación será determinado por el nivel de la sanción por demora.	16.2, D9
19.3.2.7	El Libero y el jugador que lo reemplaza solo pueden entrar o salir de la cancha a través de la Zona de Reemplazo de Libero.	1.4.4, D1b
19.3.2.8	Los reemplazos de Libero deben registrarse en la Hoja de Control de Libero (si se usa una) o en la hoja de anotación electrónica.	28.2.2.1, 28.2.2.2
19.3.2.9	Un reemplazo ilegal de Libero puede implicar (entre otros): <ul style="list-style-type: none"> <li>- ninguna jugada completa entre los reemplazos de Libero,</li> <li>- el Libero siendo reemplazado por un jugador que no sea el segundo Libero o el jugador de reemplazo regular.</li> </ul> <p>Un reemplazo ilegal de Libero debe considerarse de la misma manera que una sustitución ilegal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- si el reemplazo ilegal del Libero se notara antes del comienzo de la siguiente jugada, los árbitros lo corregirán y el equipo será sancionado por demora;</li> <li>- si el reemplazo ilegal de Libero se nota después del golpe de servicio, las consecuencias son las mismas que para una sustitución ilegal.</li> </ul>	6.1.3 15.9  15.9  D9  15.9
<b>19.4</b>	<b>RE-DESIGNACIÓN DE UN NUEVO LIBERO</b>	
19.4.1	El Libero se vuelve incapaz de jugar si está lesionado, enfermo, expulsado o descalificado.  El Libero puede ser declarado incapaz de jugar por cualquier motivo por el entrenador o, en ausencia de un entrenador, por el capitán en juego.	21.3.2, 21.3.3, D9  5.1.2.1, 5.2.1
19.4.2	<b>EQUIPO CON UN LIBERO</b>	

19.4.2.1	<p>Cuando solo un Libero está disponible para un equipo de acuerdo con la Regla 19.4.1, o el equipo tiene solo uno registrado, y este Libero se vuelve o es declarado incapaz de jugar, el entrenador (o el capitán en juego si no hay entrenador presente) puede volver a designar a cualquier otro jugador (excepto el jugador de reemplazo) que no esté en la cancha en ese momento de la Re-designación como Libero.</p>	19.4, 19.4.1
19.4.2.2	<p>Si el Libero actuante no puede jugar, puede ser reemplazado por el jugador de reemplazo regular o inmediatamente y directamente a la cancha por un Libero Re designado. Sin embargo, un Libero que sea objeto de una nueva designación no podrá jugar por el resto del partido.</p> <p>Si el Libero no está en la cancha cuando se le declara incapaz de jugar, también puede ser objeto de una nueva designación. El Libero declarado incapaz de jugar no podrá jugar por el resto del partido.</p>	
19.4.2.3	<p>El entrenador, o el capitán en juego si no hay ningún entrenador presente, se comunica con el segundo árbitro para informarle sobre la Re-designación.</p>	5.1.2.1, 5.2.1
19.4.2.4	<p>En caso de que un Libero Re designado se vuelva o sea declarado incapaz de jugar, se permiten más resignaciones.</p>	19.4.1
19.4.2.5	<p>Si el entrenador solicita que el capitán del equipo sea Re designado como el nuevo Libero, esto será permitido.</p>	19.4.1
19.4.2.6	<p>En el caso de un Libero Re designado, el número del jugador Re designado como Libero debe registrarse en la sección de observaciones de la hoja de anotación y en la Hoja de control de Libero (u hoja de anotación electrónica) si se usa una.</p>	27.2.2.7, 28.2.2.1
19.4.3	<p><b>EQUIPO CON DOS LIBEROS</b></p>	
19.4.3.1	<p>Cuando un equipo tiene dos Liberos registrados en la hoja de anotación, pero uno no puede jugar, el equipo tiene derecho a jugar con un solo Libero.</p> <p>Sin embargo, no se permitirá la Re-designación, a menos que el Libero restante no pueda continuar jugando el partido.</p>	4.1.1, 19.1.1  19.4
<b>19.5</b>	<p><b>RESUMEN</b></p> <p>Si el Libero es expulsado o descalificado, puede ser reemplazado inmediatamente por el segundo Libero del equipo. Si el equipo tiene solo un Libero, entonces tiene derecho a hacer una nueva designación.</p>	19.4, 21.3.2, 21.3.3

## CAPÍTULO 7

# CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES: JUGADORES, ENTRENADORES Y EQUIPO TECNICO DE LOS EQUIPOS

20	REQUISITOS DE CONDUCTA	Ver Reglas
<b>20.1</b>	<b>CONDUCTA DEPORTIVA</b>	
20.1.1	Los participantes deben conocer las Reglas Oficiales de Voleibol Sentado y cumplirlas.	
20.1.2	El participante debe aceptar las decisiones de los árbitros con conducta deportiva, sin cuestionarlas. En caso de duda, sólo se podrá solicitar aclaración a través del capitán en juego.	5.1.2.1
20.1.3	Los participantes deberán abstenerse de acciones o actitudes encaminadas a influir en las decisiones de los árbitros o encubrir faltas cometidas por su equipo.	
<b>20.2</b>	<b>JUEGO LIMPIO</b>	
20.2.1	Los participantes deben comportarse con respeto y cortesía en el espíritu del JUEGO LIMPIO, no solo hacia los árbitros, sino también hacia otros oficiales, el oponente, compañeros de equipo y espectadores.	
20.2.2	Se permite la comunicación entre los miembros del equipo durante el partido.	5.2.3.4
<b>21</b>	<b>MALA CONDUCTA Y SUS SANCIONES</b>	
<b>21.1</b>	<b>MALA CONDUCTA MENOR</b>	
	Las faltas leves no están sujetas a sanciones. Es deber del 1er árbitro evitar que los equipos se acerquen al nivel sancionador. Esto se hace en dos etapas: ETAPA 1: mediante amonestación verbal a través del capitán en juego; ETAPA 2: mediante el uso de una TARJETA AMARILLA al miembro o miembros del equipo en cuestión. Esta advertencia formal no es en sí misma una sanción sino un símbolo de que el miembro del equipo (y por extensión el equipo) ha alcanzado el nivel de sanción para el partido. Se registra en la hoja de anotación, pero no tiene consecuencias inmediatas.	5.1.2, 21.3  D9, D11 (6a)
<b>21.2</b>	<b>CONDUCTA INDEBIDA QUE CONDUCE A SANCIONES</b>	
	La conducta incorrecta de un miembro del equipo hacia los oficiales, oponentes, compañeros de equipo o espectadores se clasifica en tres categorías según la gravedad de la infracción.	4.1.1
21.2.1	CONDUCTA GROSERA: acción contraria a las buenas costumbres o principios morales.	
21.2.2	CONDUCTA OFENSIVA: palabras o gestos difamatorios o insultantes o cualquier acción que exprese desprecio.	

21.2.3	AGRESIÓN: ataque físico real o agresividad o comportamiento amenazante.	
<b>21.3</b>	<b>ESCALA DE SANCIONES</b>	D9
	A juicio del 1° árbitro y dependiendo de la gravedad de la infracción, las sanciones a aplicar y anotar en la hoja de anotación son: <b>Castigo, Expulsión o Descalificación.</b>	21.2, 27.2.2.6
21.3.1	<b>CASTIGO</b> La primera conducta grosera en el partido por parte de cualquier miembro del equipo es sancionada con un punto y servicio al contrario.	D11 (6b) 4.1.1, 21.2.1
21.3.2	<b>EXPULSIÓN</b>	D11 (7)
21.3.2.1	Un miembro del equipo que sea sancionado con expulsión no podrá jugar el resto del set, deberá ser sustituido legal/excepcionalmente e inmediatamente si está en cancha y deberá acudir al vestuario del equipo hasta la finalización del set sin otras consecuencias.  El entrenador expulsado pierde su derecho a intervenir en el set y debe acudir al vestuario del equipo hasta la finalización del set.	4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, 15.8, D1a, D1b  5.2.3.3
21.3.2.2	La primera CONDUCTA OFENSIVA de un miembro del equipo es sancionada con expulsión sin otras consecuencias.	4.1.1, 21.2.2
21.3.2.3	La segunda CONDUCTA GROSERA en el mismo partido por parte de un mismo miembro del equipo es sancionada con expulsión sin otras consecuencias.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3	<b>DESCALIFICACIÓN</b>	D11 (8)
21.3.3.1	Un miembro del equipo que sea sancionado con descalificación deberá ser sustituido legal/excepcionalmente e inmediatamente si se encuentra en la cancha y deberá pasar al vestuario del equipo por el resto del partido sin otras consecuencias.	4.1.1, 15.8, D1a
21.3.3.2	El primer ATAQUE FÍSICO o AGRESIÓN implícita o amenazada se sanciona con la descalificación sin otras consecuencias.	21.2.3
21.3.3.3	La segunda CONDUCTA OFENSIVA en el mismo partido por el mismo miembro del equipo es sancionada con descalificación sin otras consecuencias.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4	La tercera CONDUCTA GROSERA en un mismo partido por parte de un mismo miembro del equipo es sancionada con descalificación sin otras consecuencias.	4.1.1, 21.2.1
<b>21.4</b>	<b>APLICACIÓN DE SANCIONES POR MALA CONDUCTA</b>	
21.4.1	Todas las sanciones por mala conducta son sanciones individuales, permanecen vigentes durante todo el partido y se registran en la hoja de anotación.	21.3, 27.2.2.6
21.4.2	La reincidencia de una falta por parte de un mismo miembro del equipo en el mismo partido se sanciona progresivamente (el miembro del equipo recibe una sanción más grave por cada infracción sucesiva).	4.1.1, 21.2, 21.3, D9
21.4.3	La expulsión o descalificación por conducta ofensiva o agresión no requiere sanción previa.	21.2, 21.3

<b>21.5</b>	<b>MALA CONDUCTA ANTES Y ENTRE SETS</b>	
	Cualquier mala conducta que ocurra antes o entre sets se sanciona de acuerdo con la Regla 21.3 y las sanciones se aplican en el siguiente set.	18.1, 21.2, 21.3
<b>21.6</b>	<b>RESUMEN DE MALA CONDUCTA Y TARJETAS UTILIZADAS</b>	D11 (6a, 6b, 7, 8)
	Advertencia: sin sanción	21.1
	- ETAPA 1: amonestación verbal	
	- ETAPA 2: se muestra tarjeta AMARILLA	
	Penalización: sanción – se muestra tarjeta ROJA	21.3.1
	Expulsión: sanción – se muestra tarjetas AMARILLA y ROJA conjuntamente	21.3.2
	Descalificación: sanción – se muestra tarjetas AMARILLA y ROJA por separado	21.3.3



PARTE 2, SECCIÓN 2

**LOS ÁRBITROS, SUS  
RESPONSABILIDADES Y LAS SEÑALES  
MANUALES OFICIALES**

## CAPÍTULO 8

# ÁRBITROS

22	EQUIPO DE ARBITRAJE Y PROCEDIMIENTOS	Ver Reglas
22.1	<b>COMPOSICIÓN</b>	
	El equipo arbitral de un partido está compuesto por los siguientes oficiales:	
	- El 1er árbitro,	23
	- El 2° árbitro,	24
	- El árbitro del Desafío,	25
	- El árbitro de reserva,	26
	- El anotador,	27
	- Cuatro (dos) jueces de línea.	29
	Su ubicación se muestra en el Diagrama 10.	
	<b>Para World ParaVolley, Competiciones Mundiales y Oficiales (incluidos los Campeonatos Zonales), es obligatorio un árbitro de Desafío (si se utiliza VCS), un árbitro de Reserva y un anotador asistente.</b>	25, 26, 28
22.2	<b>PROCEDIMIENTOS</b>	
22.2.1	Solo los árbitros 1 y 2 pueden hacer sonar un silbato durante el partido:	
22.2.1.1	el 1er árbitro da la señal para el saque que da inicio a la jugada;	6.1.3, 12.3
22.2.1.2	el 1° o 2° árbitro señala el final de la jugada, siempre que esté seguro de que se ha cometido una falta y haya identificado su naturaleza.	
22.2.2	Pueden hacer sonar el silbato cuando el balón está fuera de juego para indicar que autorizan o rechazan una solicitud del equipo.	5.1.2, 8.2
22.2.3	Inmediatamente después del silbato del árbitro para señalar la finalización de la jugada, deben indicar con las señales manuales oficiales:	22.2.1.2, 30.1
22.2.3.1	si la falta es pitada por el 1er árbitro, indicará en orden:	
	a) el equipo a sacar,	12.2.2, D11 (2)
	b) la naturaleza de la falta,	
	c) el jugador(es) en falta (si es necesario).	
22.2.3.2	Si la falta es pitada por el 2° árbitro, indicará:	
	a) la naturaleza de la falta,	12.2.2
	b) el (los) jugador(es) en falta (si es necesario),	
	c) el equipo a sacar siguiendo la señal de mano del 1er árbitro.	D11 (2)
	En este caso, el 1er árbitro no muestra ni la naturaleza de la falta ni el jugador que cometió la falta, sino sólo el equipo que debe sacar.	
22.2.3.3	En el caso de una falta de golpe de ataque o falta de bloqueo por parte de los jugadores zaguero o Libero, ambos árbitros indican de acuerdo con las Reglas 22.2.3.1 y 22.2.3.2	12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d/e, D11 (21)

22.2.3.4	En el caso de una doble falta, ambos árbitros indican en orden: a) la naturaleza de la falta, b) los jugadores en falta (si es necesario),  A continuación, el primer árbitro indica el equipo que debe servir a continuación.	17.3, D11 (23)  12.2.2, D11 (2)
<b>23</b>	<b>PRIMER ÁRBITRO</b>	
<b>23.1</b>	<b>UBICACIÓN</b>	
	El 1er árbitro realiza sus funciones de pie detrás del poste ubicado en un extremo de la red en el lado opuesto al anotador.	D1a, D1b, D10
<b>23.2</b>	<b>AUTORIDAD</b>	
23.2.1	El 1er árbitro dirige el partido desde el principio hasta el final. Tiene autoridad sobre todos los miembros del cuerpo arbitral y los miembros de los equipos.  Durante el partido sus decisiones son definitivas. Está autorizado a anular las decisiones de otros miembros del cuerpo arbitral, si se da cuenta de que están equivocadas.  Incluso podrá sustituir a un miembro del cuerpo arbitral que no esté desempeñando debidamente sus funciones.	4.1.1, 6.3
23.2.2	También controla el trabajo de los recoge balones, los limpiasuelos y los moperos rápidos.	3.3
23.2.3	Tiene la potestad de decidir sobre cualquier asunto relacionado con el juego, incluidos los no previstos en las reglas.	
23.2.4	No permitirá ninguna discusión sobre sus decisiones.  Sin embargo, a petición del capitán en juego, el 1er árbitro dará una explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas en las que ha basado la decisión.  Si el capitán en juego no está de acuerdo con esta explicación y opta por protestar contra tal decisión, debe reservarse inmediatamente el derecho de presentar y registrar esta protesta al final del partido. El 1er árbitro debe autorizar este derecho del capitán en juego.	20.1.2 5.1.2.1 5.1.2.1, 5.1.3.2, 27.2.3.2
23.2.5	El primer árbitro es responsable de determinar antes y durante el partido si el área de juego, el equipamiento y las condiciones cumplen con los requisitos de juego.	Capítulo 1, 23.3.1.1
<b>23.3</b>	<b>RESPONSABILIDADES</b>	
23.3.1	Antes del partido, el 1er árbitro:	
23.3.1.1	inspecciona el estado del área de juego, los balones y otros equipos;	Capítulo 1, 23.2.5
23.3.1.2	realiza el sorteo con los capitanes de los equipos;	7.1
23.3.1.3	controla el calentamiento de los equipos.	7.2
23.3.2	Durante el partido, está autorizado:	
23.3.2.1	dar avisos a los equipos;	21.1

23.3.2.2	sancionar las faltas y demoras;	16.2, 21.2, D9, D11 (6a, 6b, 7, 8, 25)
23.3.2.3	para decidir sobre:	
	a) las faltas del sacador y de las posiciones del equipo que saca, incluido la pantalla;	7.4, 12.4, 12.5, 12.7.1, D4, D6, D11 (12, 13)
	b) las faltas en el juego del balón, incluido el lifting;	9.3, 9.4, D11 (16, 17, 18, 26)
	c) las faltas por encima de la red y el contacto del jugador con la red, principalmente (pero no exclusivamente) del lado del atacante;	11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, D11 (20)
	d) el golpe de ataque y faltas del Libero y de los jugadores de la zaga;	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, D8, D11 (21)
	e) los golpes de ataque completos realizados por un jugador sobre un balón que está por encima de la altura del borde superior de la red procedente de pase de volea de manos altas y dedos, del Libero en su zona de frente;	1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, D11 (21)
	f) el balón cruza completamente el espacio inferior debajo de la red;	8.4.5, 24.3.2.7, D5a, D11 (22)
	g) el bloqueo completado por los jugadores de zagueros o el intento de bloqueo por parte del Libero;	14.6.2, 14.6.6, D11 (12)
	h) el balón que cruza la red total o parcialmente fuera del espacio de paso hacia el campo contrario o toca la antena de su lado del terreno de juego;	D11 (15)
	i) el balón de saque y el 3er golpe que pasa por encima o fuera de la antena de su lado de la cancha.	D11 (15)
23.3.3	Al final del partido, revisa la hoja de anotación y la firma.	24.3.3, 27.2.3.3
<b>24</b>	<b>SEGUNDO ÁRBITRO</b>	
<b>24.1</b>	<b>UBICACIÓN</b>	
	El 2° árbitro realiza sus funciones de pie fuera del terreno de juego cerca del poste, en el lado opuesto y de frente al 1° árbitro.	D1a, D1b, D10
<b>24.2</b>	<b>AUTORIDAD</b>	
24.2.1	El segundo árbitro es el asistente del primer árbitro, pero también tiene su propio rango de jurisdicción. Si el primer árbitro no puede continuar con su trabajo, el segundo árbitro puede reemplazarlo.	24.3
24.2.2	Puede, sin pitar, señalar también faltas fuera de su ámbito de competencia, pero no puede insistir sobre ellas al 1er árbitro.	24.3

24.2.3	Él/ella controla el trabajo del anotador(es).	27.2, 28.2
24.2.4	Él/ella supervisa a los miembros del equipo en el banquillo del equipo e informa su mala conducta al 1er árbitro.	4.2.1
24.2.5	Él / ella controla a los jugadores en el área de calentamiento.	4.2.3
24.2.6	Autoriza las interrupciones regulares del juego, controla su duración y rechaza las solicitudes improcedentes.	15, 15.11, 27.2.2.3
24.2.7	Él/ella controla el número de tiempos de descanso y sustituciones utilizados por cada equipo, y notifica el segundo tiempo de descanso y las sustituciones 5 y 6 al primer árbitro y al entrenador en cuestión.	15.1, 27.2.2.3
24.2.8	En caso de lesión de un jugador, éste autoriza una sustitución excepcional o concede un tiempo de recuperación de 3 minutos.	15.7, 17.1.2
24.2.9	Comprueba el estado del suelo, principalmente en la zona de frente. También comprueba, durante el partido, que los balones siguen cumpliendo las normas.	1.2.1, 3
<p><b>Para World ParaVolley, Competiciones Mundiales y Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), el deber registrado bajo la Regla 24.2.5 es llevado a cabo por el Árbitro de Reserva.</b></p>		
<b>24.3</b>	<b>RESPONSABILIDADES</b>	
24.3.1	Al inicio de cada set, en el cambio de cancha en el set decisivo y siempre que sea necesario, el 2° árbitro verifica que las posiciones reales de los jugadores en la cancha se correspondan con las de las fichas de posiciones.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
24.3.2	Durante el partido decide, pita y señala:	
24.3.2.1	penetración en la cancha del oponente y el espacio debajo de la red;	1.3.3, 11.2, D5a, D11 (22)
24.3.2.2	faltas posicionales del equipo receptor;	7.5, D4, D11 (13)
24.3.2.3	el contacto del jugador con la red principalmente (pero no exclusivamente) del lado del bloqueador y con la antena de su lado de la cancha;	11.3.1
24.3.2.4	el bloqueo completo por parte de los jugadores de la zaga o el intento de bloqueo por parte del Libero; la falta del golpe de ataque de los zagueros o por el Libero;	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d/e/g, D11 (12, 21)
24.3.2.5	el contacto del balón con un objeto exterior;	8.4.2, 8.4.3, D11 (15)
24.3.2.6	el contacto del balón con el suelo cuando el 1er árbitro no está en posición de ver el contacto;	8.3
24.3.2.7	el balón que cruza la red total o parcialmente fuera del espacio de paso hacia el campo contrario o toca la antena de su lado del campo;	8.4.3, 8.4.4, D5a, D11 (15)
24.3.2.8	Faltas de lifting, especialmente por parte de los bloqueadores;	9.3.5, 9.4.1
24.3.2.9	El balón de saque y el 3er golpe pasando por encima o fuera de la antena de su lado de la cancha.	D11 (15)
24.3.3	Al final del partido, revisa la hoja de anotación y la firma.	23.3.3, 27.2.3.3

## 25 ÁRBITRO DE DESAFÍO

**Para las Competiciones Mundiales, Mundiales y Oficiales de ParaVolley (incluidos los Campeonatos Zonales), si el Sistema de Video Challenge está en uso, es obligatorio contar con un árbitro de Challenge.**

### 25.1 UBICACIÓN

El árbitro del Desafío lleva a cabo su función en la cabina del desafío ubicada en una posición separada determinada por el Delegado Técnico de World ParaVolley.

### 25.2 RESPONSABILIDADES

- 25.2.1 Supervisa el proceso de desafío y vela por que se desarrolle de acuerdo con la normativa de desafío vigente.
- 25.2.2 El árbitro de desafío deberá usar el uniforme oficial de árbitro mientras realiza sus funciones.
- 25.2.3 Después del proceso de desafío, él/ella informa al 1er árbitro de la naturaleza de la falta.
- 25.2.4 Al final del partido, firma la hoja de anotación.

## 26 ÁRBITRO DE RESERVA

**Para las Competiciones Mundiales, Mundiales y Oficiales de ParaVolley (incluidos los Campeonatos Zonales), un árbitro de reserva es obligatorio.**

### 26.1 UBICACIÓN

El árbitro de reserva lleva a cabo sus funciones ubicado en una posición separada determinada por el diseño de la cancha de World ParaVolley.

### 26.2 RESPONSABILIDADES

El árbitro de reserva está obligado a:

- 26.2.1 Usar el uniforme oficial de árbitro en el desempeño de sus funciones;
- 26.2.2 Reemplazar al 2° árbitro en caso de ausencia o en caso de que no pueda continuar con su trabajo o en caso de que el 2° árbitro se convierta en 1° árbitro;
- 26.2.3 Controlar las paletas de sustitución (si están en uso) antes del partido y entre sets;
- 26.2.4 Verifica el funcionamiento de las tabletas del banco antes y entre los juegos, si hay algún problema;
- 26.2.5 Ayudar al segundo árbitro a mantener despejada la zona libre; 1.1
- 26.2.6 Ayudar al segundo árbitro a dar instrucciones al miembro del equipo expulsado/descalificado para que se vaya al vestuario del equipo; 21.3.2.1, 21.3.3.1
- 26.2.7 Controlar a los suplentes en la zona de calentamiento y en el banquillo; 1.4.5, 24.2.5

26.2.8	Llevar al 2º árbitro cuatro balones de partido inmediatamente después de la presentación de los jugadores titulares, y darle al 2º árbitro un balón de partido después de que haya terminado de comprobar las posiciones de los jugadores;	24.3.1
26.2.9	Ayudar al 1er árbitro a orientar el trabajo de los moperos.	23.2.2
<b>27</b>	<b>ANOTADOR</b>	
<b>27.1</b>	<b>UBICACIÓN</b>	
	El anotador realiza sus funciones sentado en la mesa de anotadores en el lado opuesto de la cancha y de frente al 1er árbitro.	D1a, D1b, D10
<b>27.2</b>	<b>RESPONSABILIDADES</b>	
	Él / ella completa la hoja de anotación de acuerdo con las Reglas, cooperando con el 2º árbitro.	
	Utiliza un zumbador u otro dispositivo de sonido para notificar irregularidades o da señales a los árbitros en función de sus responsabilidades.	
27.2.1	Antes del partido y del set, el anotador:	
27.2.1.1	registra los datos del partido y de los equipos, incluidos los nombres y números de los Liberos, según los procedimientos vigentes, y obtiene las firmas de los capitanes y entrenadores;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6
27.2.1.2	registra la alineación inicial de cada equipo de la ficha de posiciones (o verifica los datos enviados electrónicamente).	5.2.3.1, 7.3.2
	Si no recibe las fichas de posiciones a tiempo, notifica inmediatamente este hecho al 2º árbitro.	5.2.3.1
27.2.2	Durante el partido, el anotador:	
27.2.2.1	registra los puntos anotados;	6.1
27.2.2.2	controla el orden de saque de cada equipo e indica cualquier error a los árbitros inmediatamente después del golpe de saque;	12.2
27.2.2.3	está facultado para reconocer y anunciar las solicitudes de sustituciones de jugadores mediante el uso del zumbador, controlando su número, y registra las sustituciones y los tiempos de descanso, informando al 2º árbitro;	15.1, 15.4.1, 15.10.3c, 24.2.6, 24.2.7
27.2.2.4	notifica a los árbitros de una solicitud de interrupción regular del juego es improcedente;	15.11
27.2.2.5	anuncia los finales de los sets a los árbitros y la puntuación del 8º punto en el set decisivo;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
27.2.2.6	registra amonestaciones de mala conducta, sanciones y solicitudes indebidas;	15.11.3, 16.2, 21.3
27.2.2.7	registra todos los demás eventos según las instrucciones del segundo árbitro; es decir, sustituciones excepcionales, tiempo de recuperación, interrupciones prolongadas, interferencia externa, Re-designación, etc.;	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4
27.2.2.8	controla el intervalo entre series.	18.1

27.2.3	Al final del partido, el anotador:	
27.2.3.1	registra el resultado final;	6.3
27.2.3.2	en caso de protesta, con la autorización previa del 1er árbitro, escribe o permite que el equipo/capitán en juego escriba en la hoja de anotación una declaración sobre el incidente que se protesta;	5.1.2.1, 5.2.3.2, 23.2.4
27.2.3.3	firma él mismo la hoja de anotación, antes de obtener las firmas de los capitanes de los equipos y luego de los árbitros.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3
<b>28</b>	<b>ASISTENTE DE ANOTADOR</b>	
<b>28.1</b>	<b>UBICACIÓN</b>	
	El asistente del anotador realiza sus funciones sentado al lado del anotador en la mesa del anotador.	22.1, D1a, D1b, D10
<b>28.2</b>	<b>RESPONSABILIDADES</b>	19.3
	Registra los reemplazos que involucran al Libero. Él / ella ayuda con los deberes administrativos del trabajo del anotador. Si el anotador no puede continuar con su trabajo, el asistente del anotador sustituye al anotador.	
28.2.1	Antes del partido y del set, el anotador asistente:	
28.2.1.1	prepara la Hoja de Control de Libero;	
28.2.1.2	prepara la hoja de anotación de reserva.	
28.2.2	Durante el partido, el asistente anotador:	
28.2.2.1	registra los detalles de los reemplazos/re-designaciones de Libero;	19.3.1.1, 19.4
28.2.2.2	notifica a los árbitros de cualquier falta del reemplazo del Libero, mediante el uso del zumbador;	19.3.2
28.2.2.3	opera el marcador manual en la mesa del anotador;	
28.2.2.4	comprueba que los marcadores están de acuerdo;	27.2.2.1
28.2.2.5	si es necesario, actualiza la hoja de reserva y se la entrega al anotador.	27.2.1.1
28.2.3	Al final del partido, el anotador asistente:	
28.2.3.1	firma la Hoja de Control de Libero y la envía para verificación;	
28.2.3.2	firma la hoja de anotación.	
	<b>Para World ParaVolley, Competiciones Mundiales y Oficiales (incluidos los Campeonatos Zonales) que utilizan una hoja de anotación electrónica, el Anotador Asistente actúa con el Anotador para anunciar las sustituciones, para dirigir al 2do Árbitro al equipo que solicita una interrupción e identificar los reemplazos de Libero.</b>	
<b>29</b>	<b>JUECES DE LÍNEA</b>	
<b>29.1</b>	<b>UBICACIÓN</b>	

Si solo se utilizan dos jueces de línea, se ubicarán en las esquinas de la cancha más cercanas a la mano derecha de cada árbitro, en diagonal a 1 o 2 m de la esquina.

Cada uno de ellos controla tanto la línea de fondo como la línea lateral de su lado.

**Para World ParaVolley, Competiciones Mundiales y Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), es obligatorio tener cuatro jueces de línea.**

**Se paran en la zona libre a 1 o 2 m de cada esquina de la cancha, en la extensión imaginaria de la línea que controlan.**

D1a, D1b, D10

D10

## 29.2 RESPONSABILIDADES

29.2.1 Los jueces de línea realizan sus funciones utilizando banderas (40 x 40 cm) para señalar:

D12

29.2.1.1 el balón DENTRO o FUERA siempre que el balón caiga cerca de su(s) línea(s);

8.3, 8.4, D12 (1, 2)

29.2.1.2 los toques de balones fuera por parte del equipo que recibe el balón;

8.4, D12 (3)

29.2.1.3 el balón tocando la antena, el saque y el tercer toque del equipo cruzando la red fuera del espacio de paso, etc.;

8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, D5a, D12 (4)

29.2.1.4 cualquier jugador (excepto el sacador) que tiene al menos una parte de sus glúteos fuera de su cancha en el momento del golpe de servicio;

7.4, 12.4.3, D12 (4)

29.2.1.5 las faltas en la posición o ubicación de las nalgas del sacador;

12.4.3, D12 (4)

29.2.1.6 Cualquier contacto con los 80 cm superiores de la antena en su lado de la cancha por cualquier jugador durante su acción de jugar el balón o interferir con el juego;

11.3.1, 11.4.4, D3, D12 (4)

29.2.1.7 el balón cruza la red fuera del espacio de cruce hacia el campo del oponente o toca la antena en su lado del campo.

10.1.1, D5a, D12 (4)

29.2.2 A petición del primer árbitro, un juez de línea debe repetir su señal.

## 30 SEÑALES OFICIALES

### 30.1 SEÑALES MANUALES DE LOS ÁRBITROS

D11

Los árbitros deben indicar, con la señal oficial de la mano, el motivo de su silbato (la naturaleza de la falta pitada o el propósito de la interrupción autorizada). La señal se tiene que mantener un momento y, si se indica con una mano, la mano corresponde al lado del equipo que ha cometido la falta o la petición.

### 30.2 SEÑALES DE LA BANDERA DE LOS JUECES DE LÍNEA

D12

Los jueces de línea deben indicar, con la señal de la bandera oficial, la naturaleza de la falta sancionada y mantener la señal por un momento.

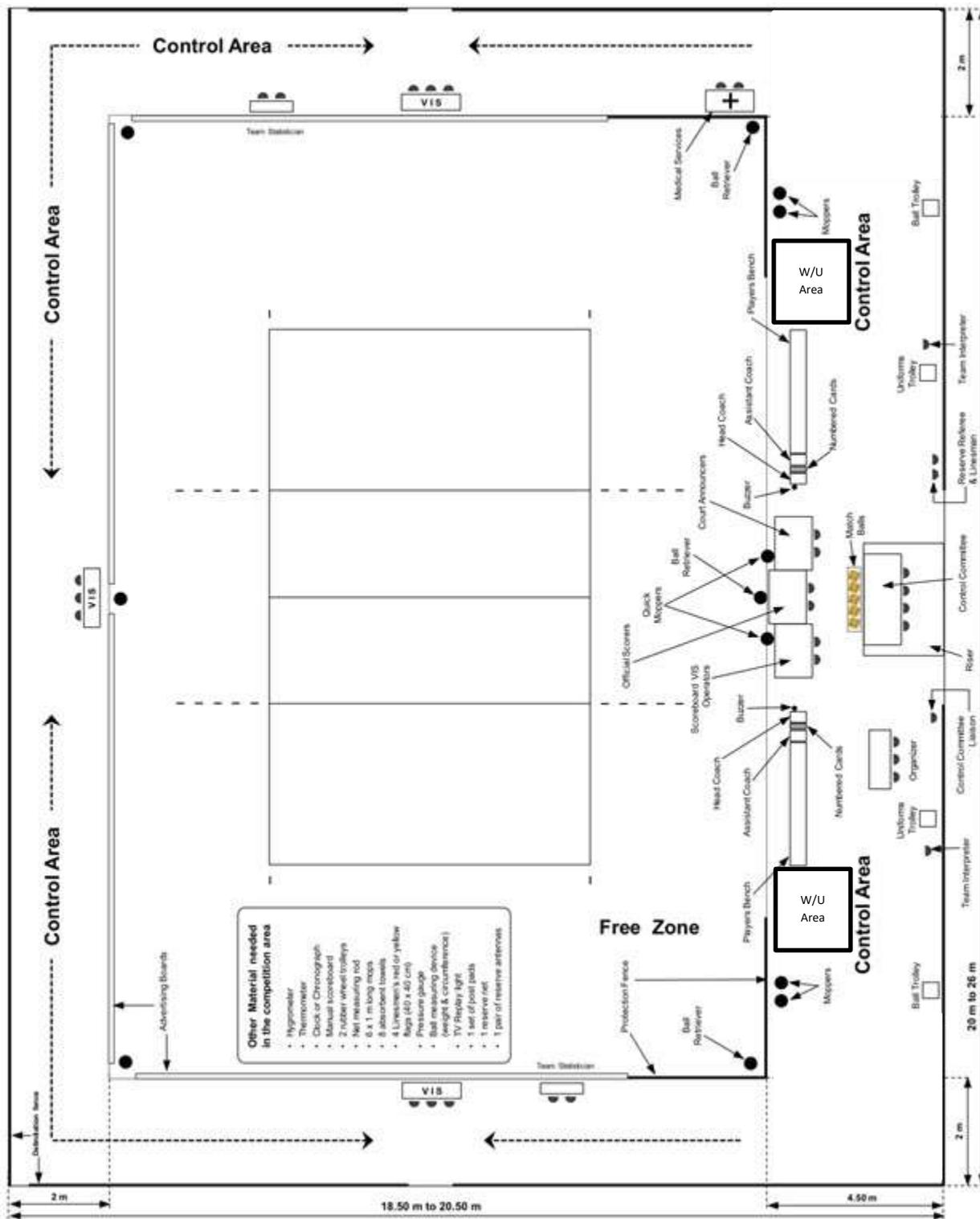


PARTE 2, SECCIÓN 3

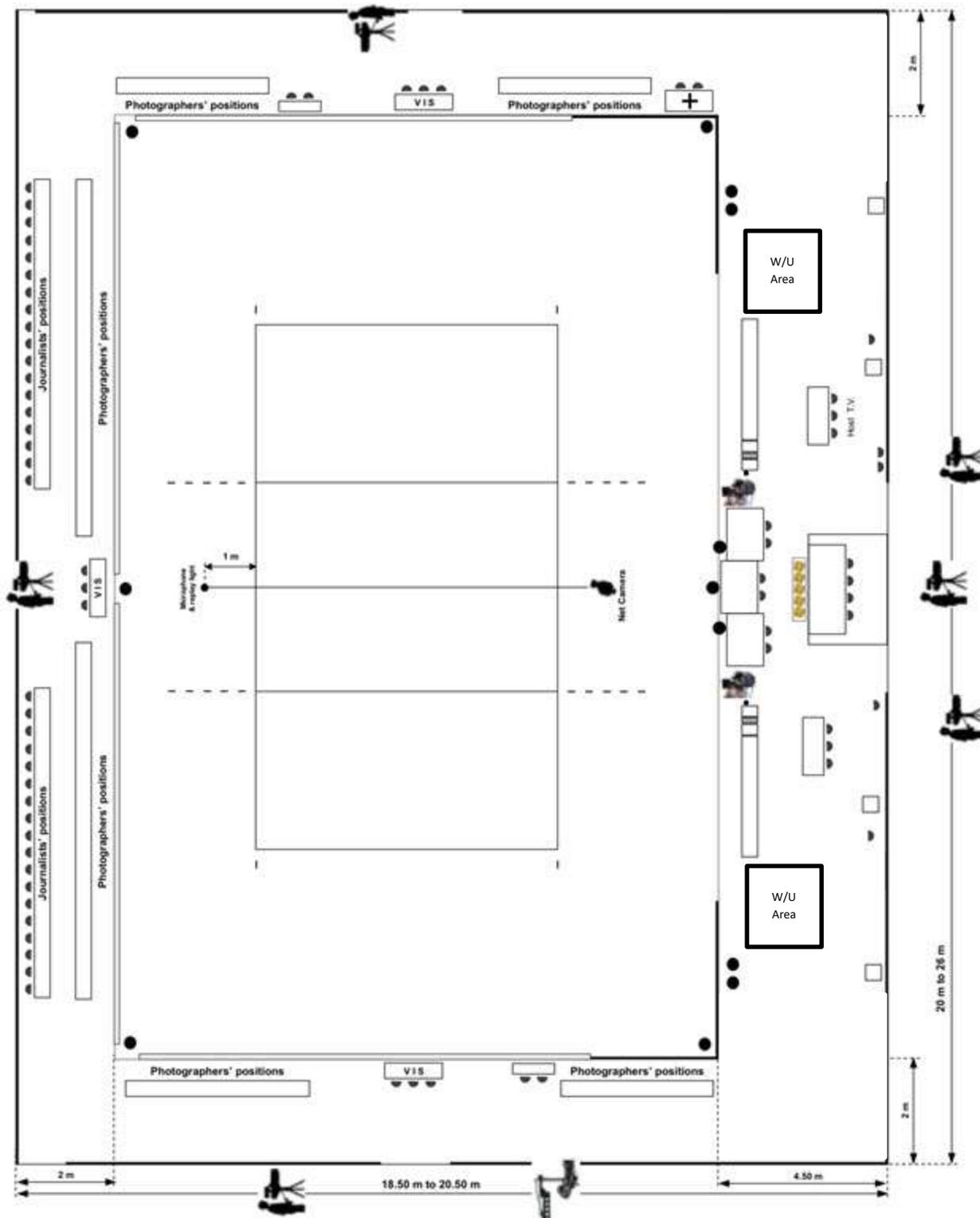
## DIAGRAMAS

**DIAGRAMA 1a-1 (D1a): ÁREA DE CONTROL DE COMPETICIÓN (SIN MEDIOS)**

Reglas Relevantes: 1, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1

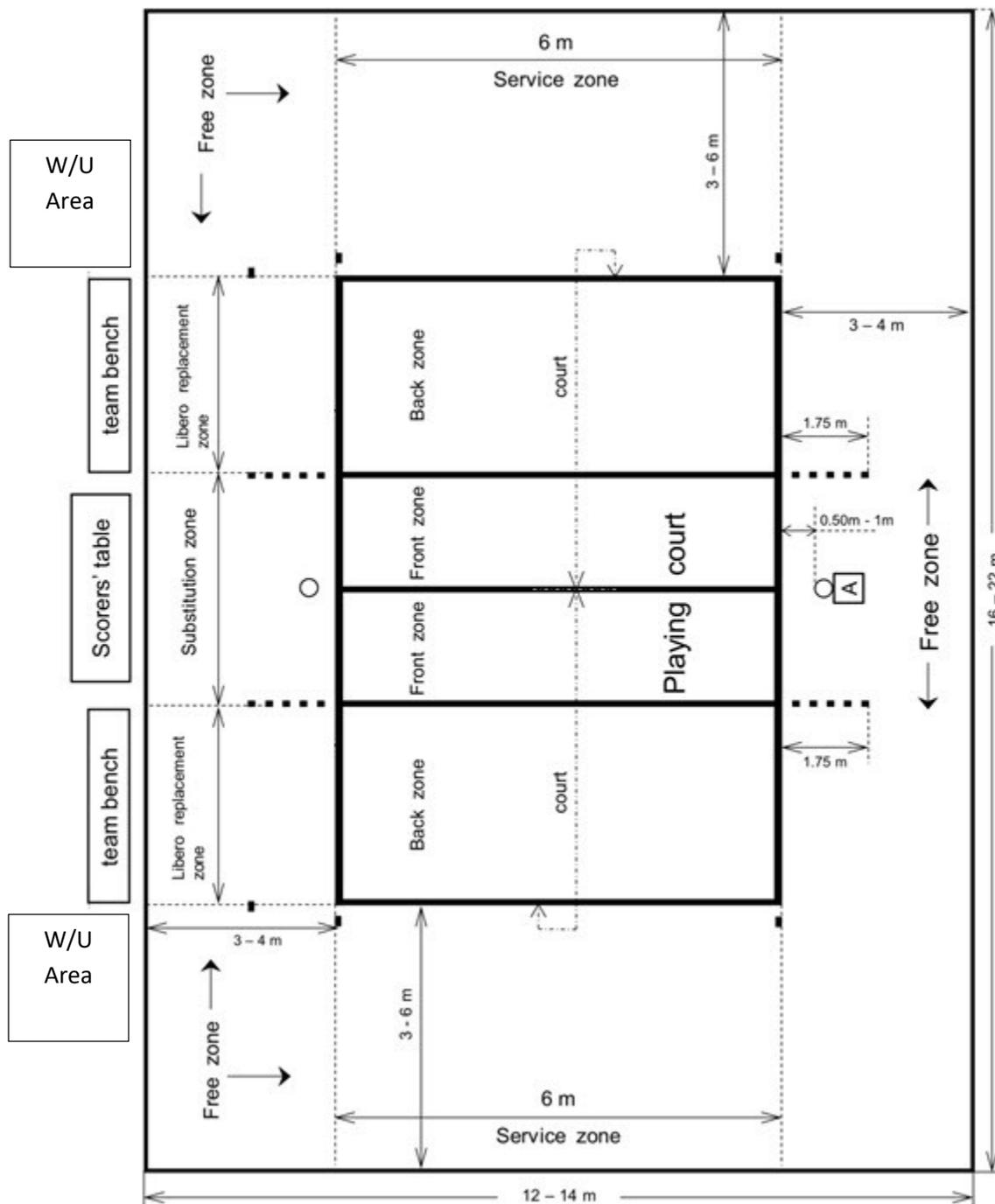


**DIAGRAMA 1a-2: ÁREA DE CONTROL DE COMPETICIÓN (CON LOS MEDIOS)**



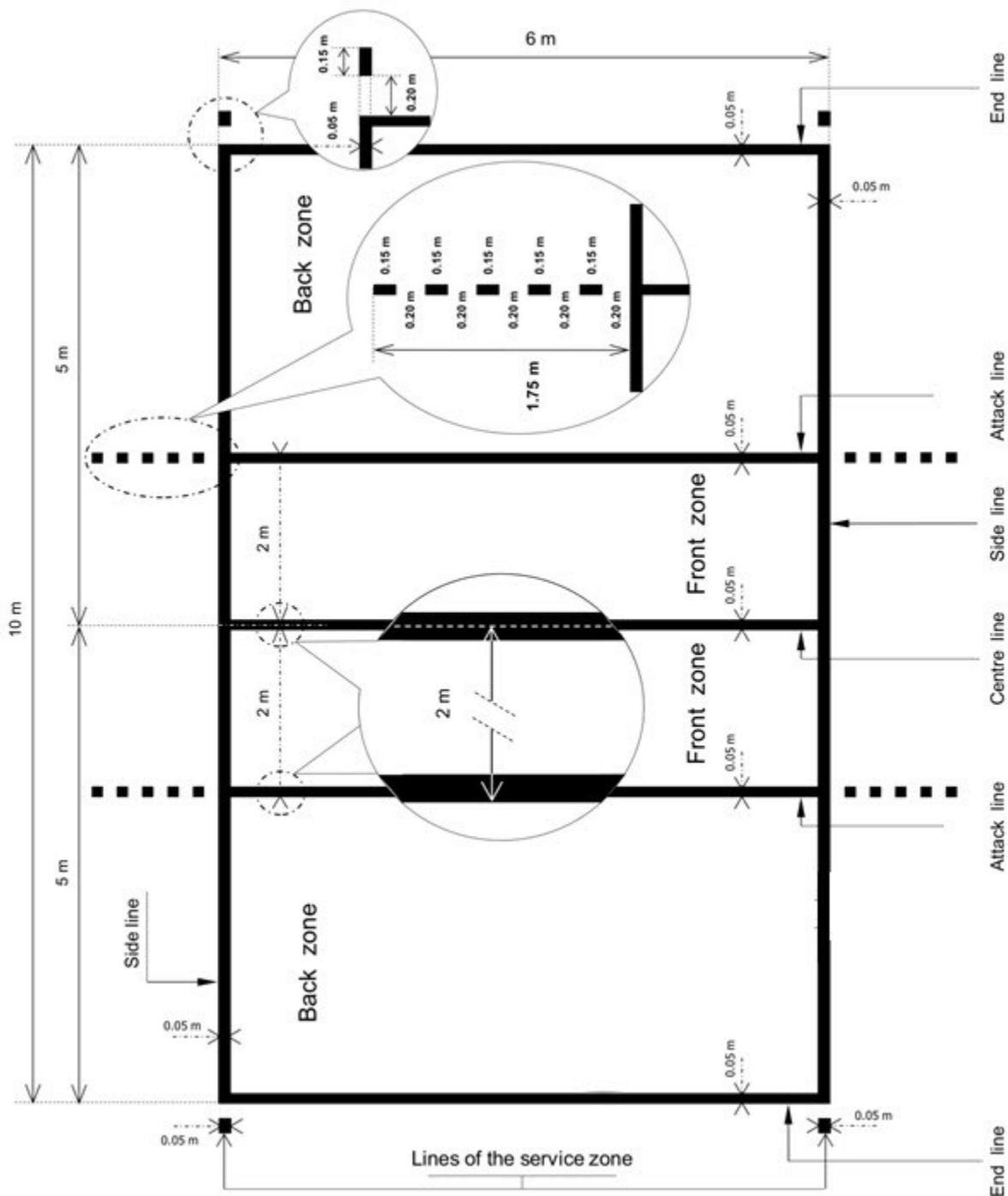
**DIAGRAMA 1b (D1b): EL ÁREA DE JUEGO**

Reglas Relevantes: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1



**DIAGRAMA 2 (D2): LA CANCHA DE JUEGO**

Reglas Relevantes: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4

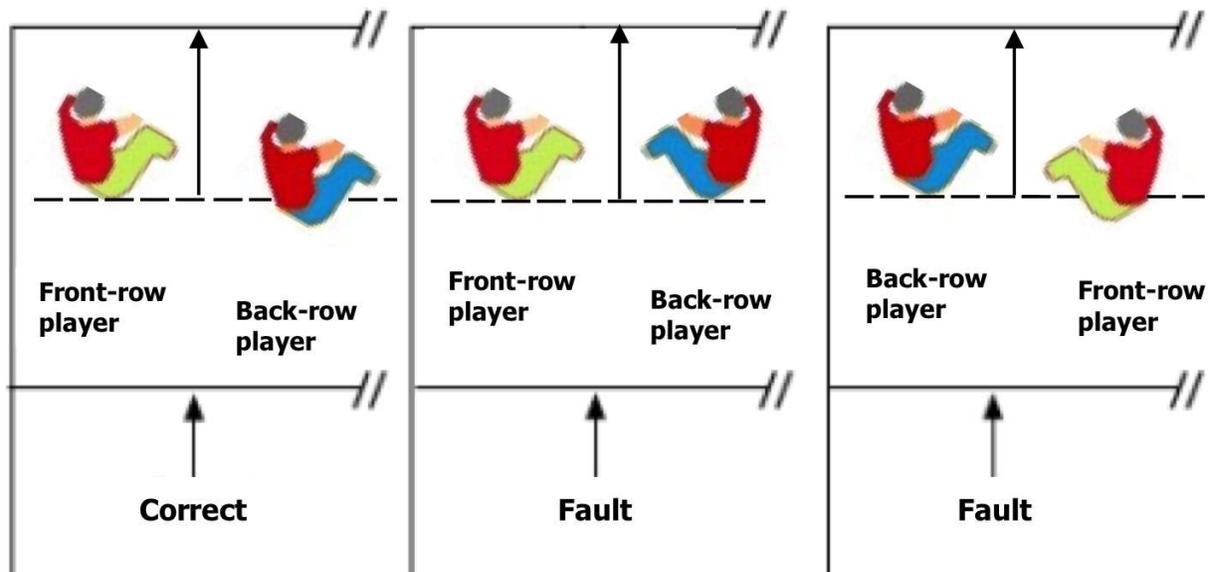




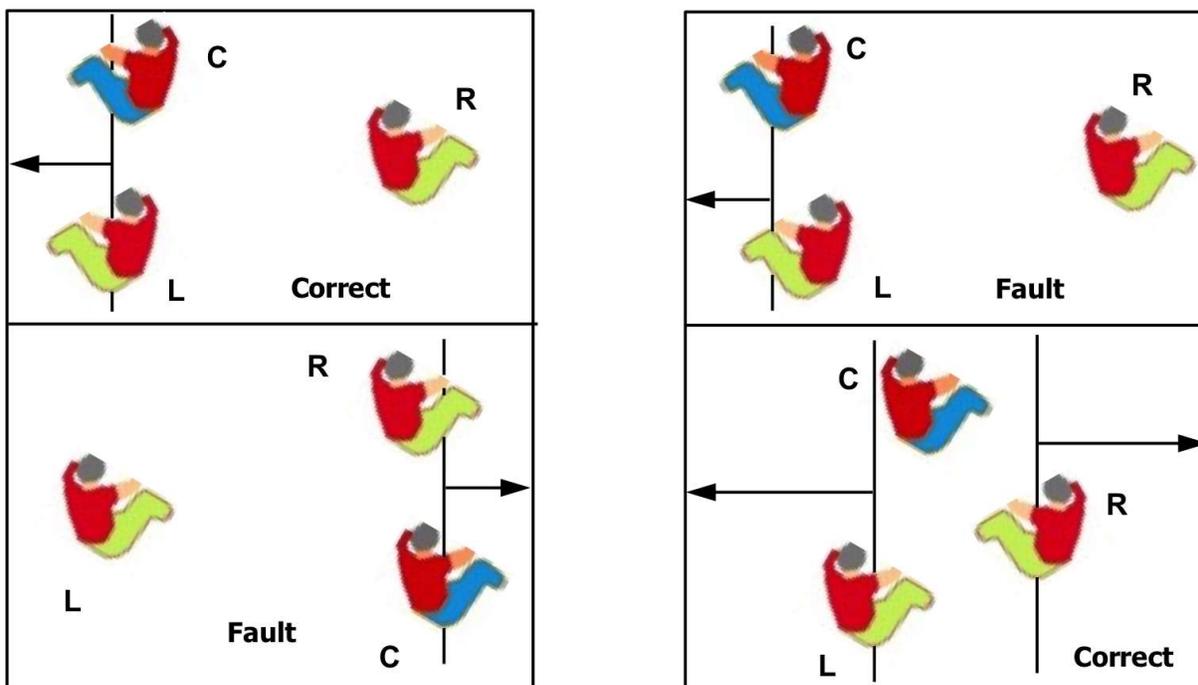
**DIAGRAMA 4 (D4): POSICIÓN DE LOS JUGADORES**

Reglas Relevantes: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

EJEMPLO A: Determinación de las posiciones entre el jugador de la primera línea y el jugador de la zaga correspondiente.



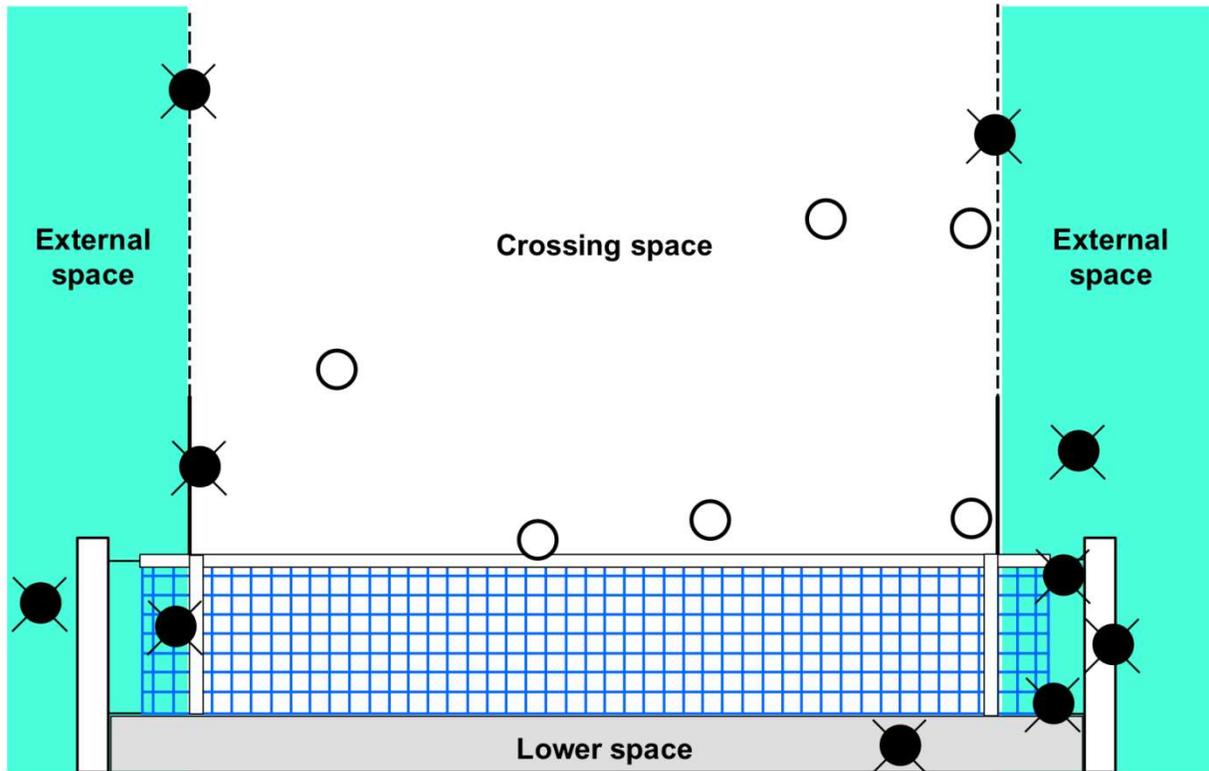
EJEMPLO B: Determinación de las posiciones entre jugadores en la misma fila.



C = centre player    R = right player    L = left player

**DIAGRAMA 5a (D5a): BALON QUE ATRAVIESA EL PLANO VERTICAL DE LA RED A LA CANCHA ADVERSARIA**

Reglas Relevantes: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 29.2.1.3, 29.2.1.7

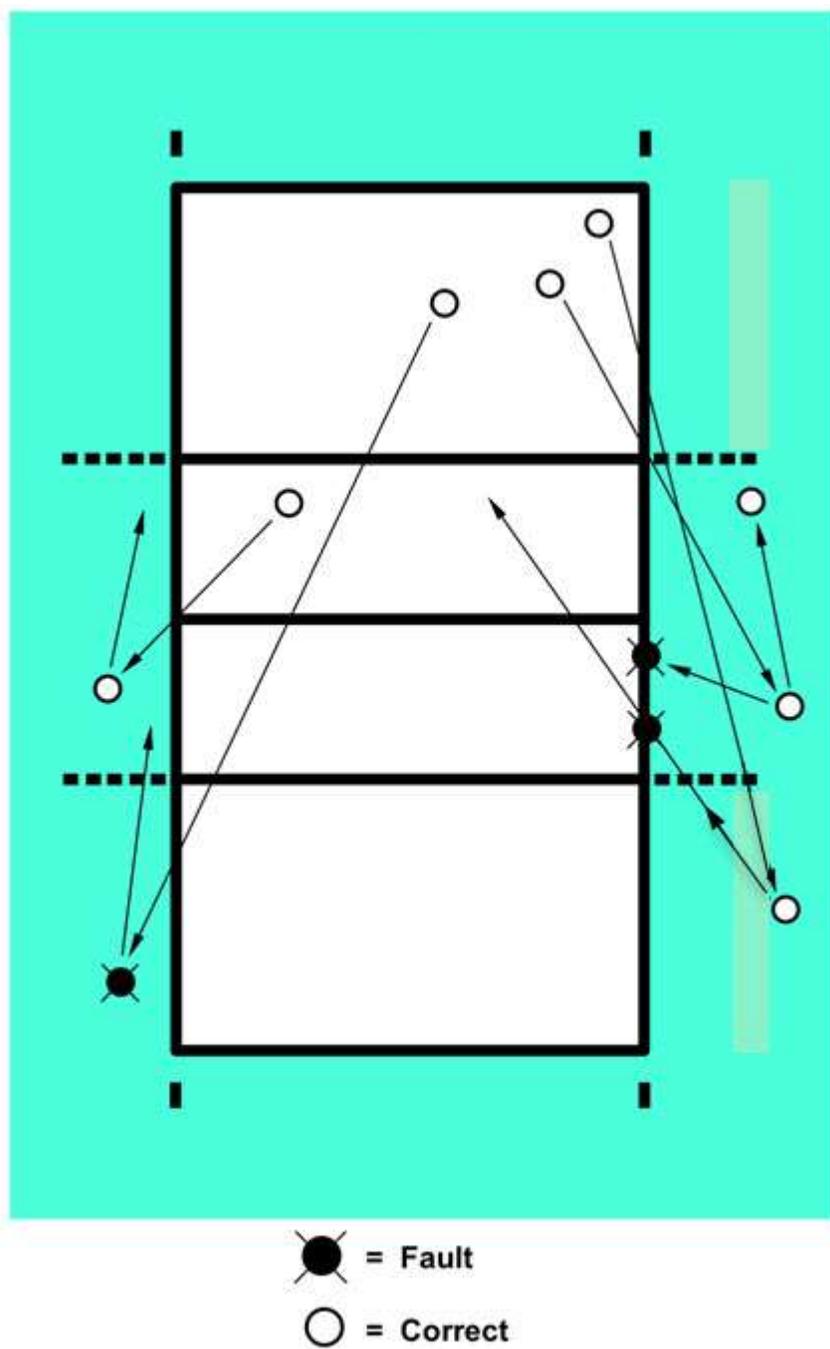


⊗ = Fault

○ = Correct crossing

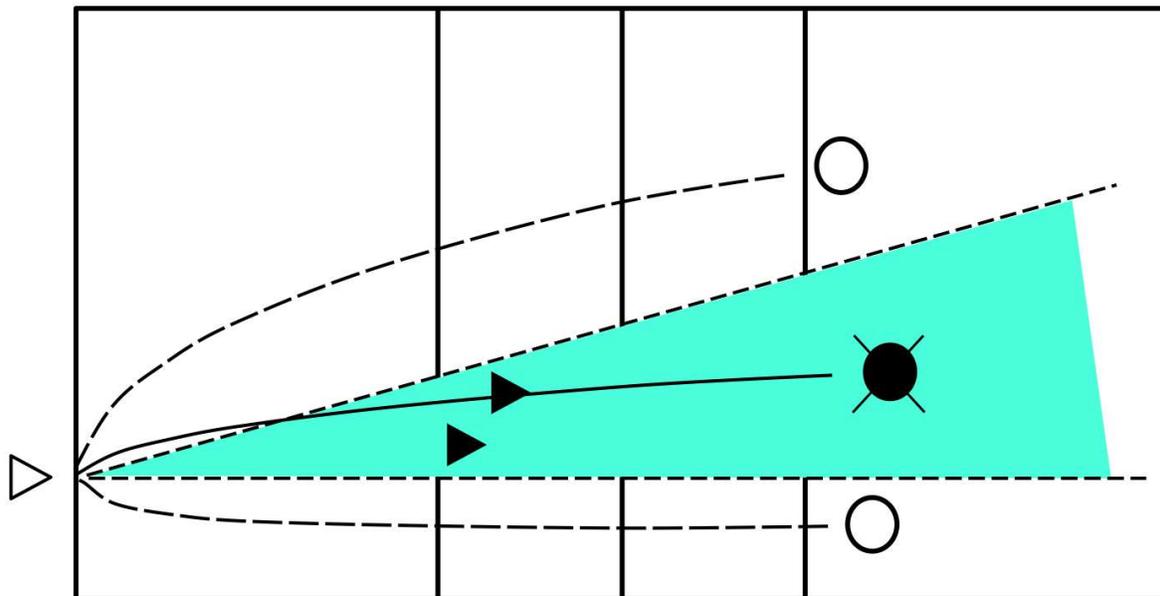
**DIAGRAMA 5b (D5b): BALON QUE ATRAVIESA EL PLANO VERTICAL DE LA RED A LA ZONA LIBRE ADVERSARIA**

Reglas Relevantes: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7



**DIAGRAMA 6 (D6): PANTALLA COLECTIVA**

Reglas Relevantes: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

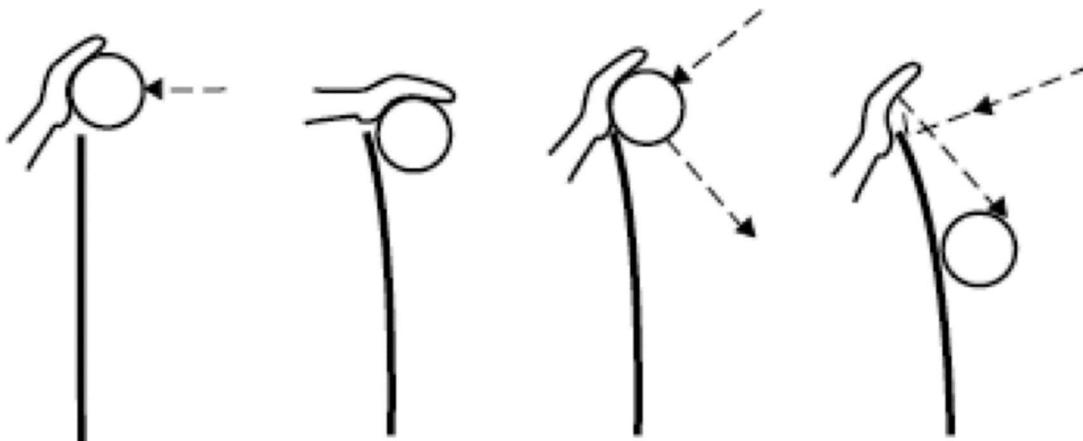


○ = Correct

⊗ = Fault

**DIAGRAMA 7 (D7): BLOQUEO COMPLETADO**

Reglas Relevantes: 14.1.3



**Ball above  
the net**

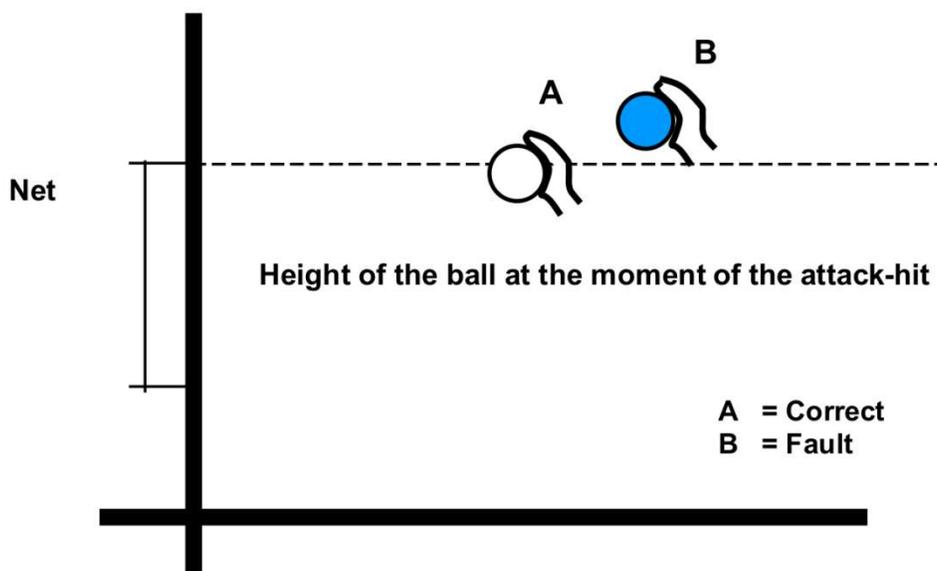
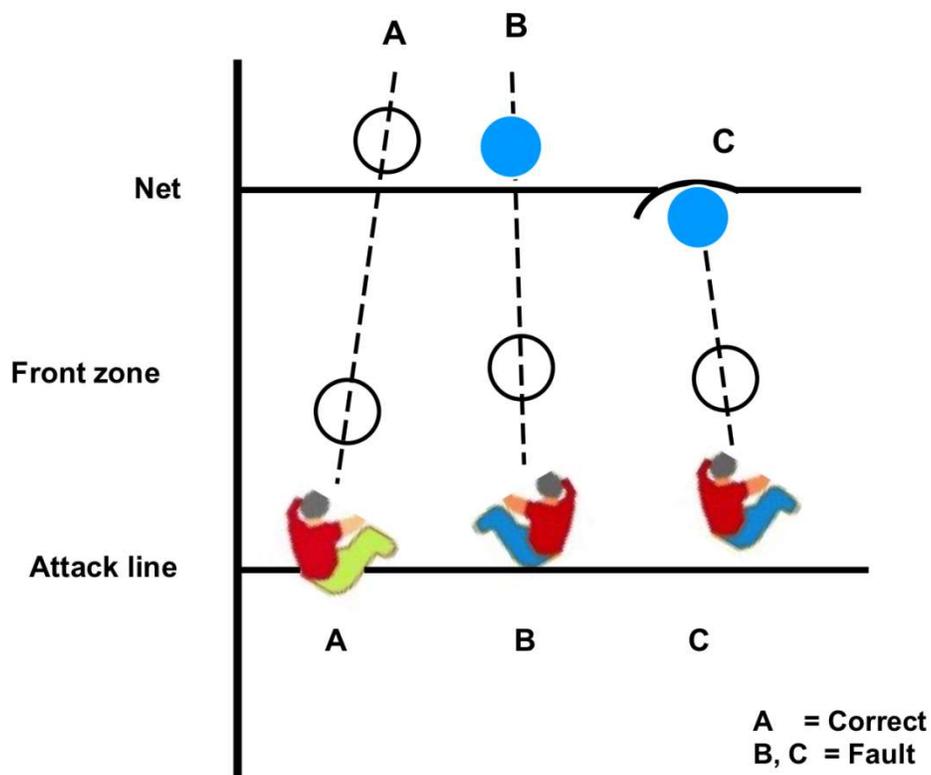
**Ball lower than  
the top of the net**

**Ball touches  
the net**

**Ball bounces  
off the net**

**DIAGRAMA 8 (D8): ATAGUE DEL ZAGUERO**

Reglas Relevantes: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4



**DIAGRAMA 9 (D9): ESCALAS DE SANCIONES**

Reglas Relevantes: 16.2, 21.3, 21.4.2

**9a: ADVERTENCIAS Y SANCIONES POR MALA CONDUCTA**

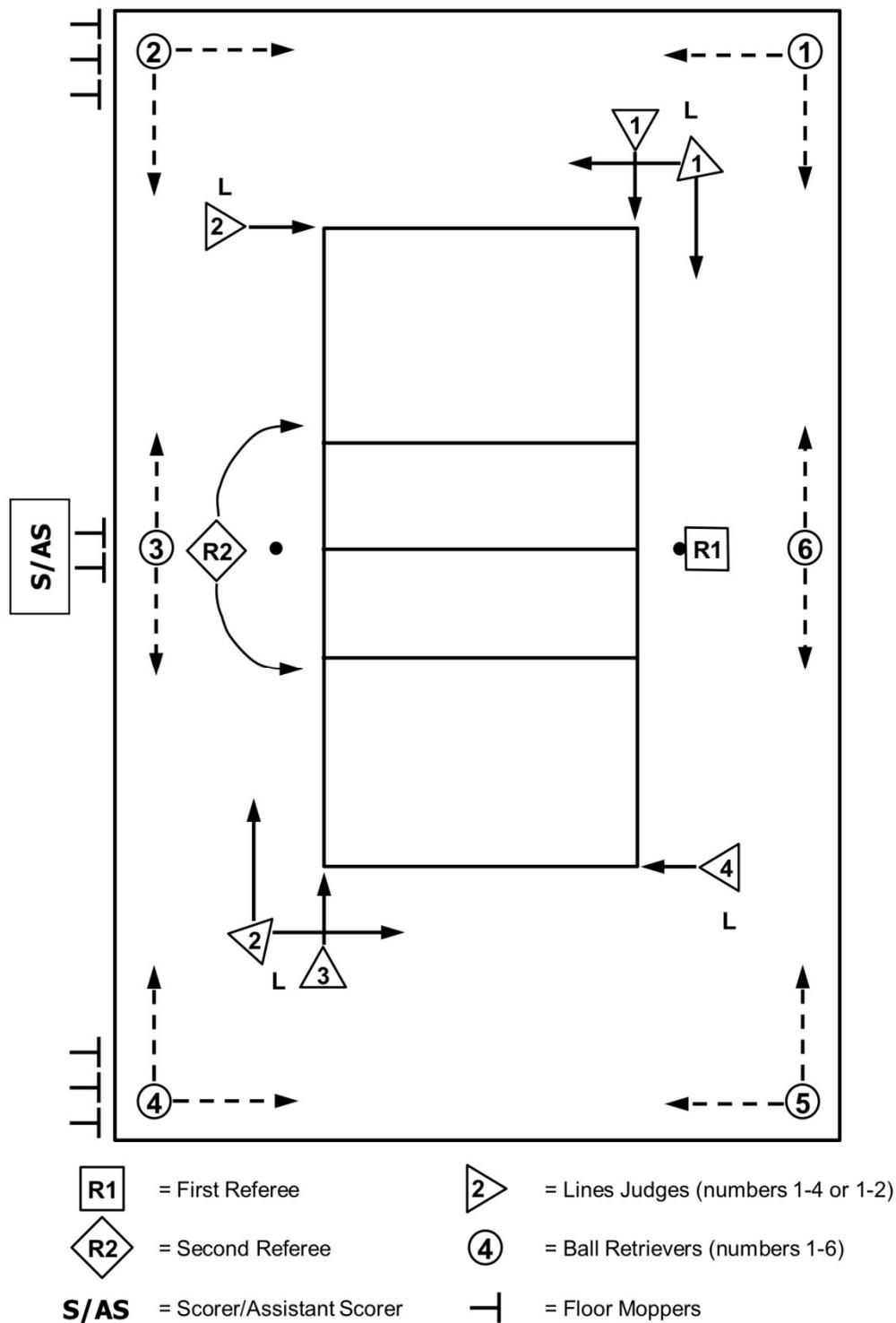
CATEGORÍAS	OCURRENCIA	DECLINCUENTE	SANCIÓN	TARJETAS (SEÑAL)	CONSECUENCIA
<b>MALA CONDUCTA MENOR</b>	Etapa 1	Cualquier miembro	No considerado como sanción	Ninguno	Solo prevención
	Etapa 2			Amarillo (D11, 6a)	
	Repetición en cualquier momento		Multa	Como a continuación	Como a continuación
<b>CONDUCTA GROSERA</b>	Primero	Cualquier miembro	Multa	Rojo (D11, 6b)	Un punto y servicio al oponente.
	Segundo	Mismo miembro	Expulsión	Rojo y amarillo conjuntamente (D11, 7)	El jugador abandona el área de juego y permanece en el vestuario del equipo por el resto del set.
	Tercero	Mismo miembro	Descalificación	Rojo y amarillo por separado (D11, 8)	El jugador abandona el Área de control de la competencia por el resto del partido.
<b>CONDUCTA OFENSIVA</b>	Primero	Cualquier miembro	Expulsión	Rojo y amarillo conjuntamente (D11, 7)	El jugador abandona el área de juego y permanece en el vestuario del equipo por el resto del set.
	Segundo	Mismo miembro	Descalificación	Rojo y amarillo por separado (D11, 8)	El jugador abandona el Área de control de la competencia por el resto del partido.
<b>AGRESIÓN</b>	Primero	Mismo miembro	Descalificación	Rojo y amarillo por separado (D11, 8)	El jugador abandona el Área de control de la competencia por el resto del partido.

**9b: SÍMBOLOS DE ADVERTENCIA DE DEMORA Y SANCIONES**

CATEGORÍAS	OCURRENCIA	DECLINCUENTE	DISUASIÓN O SANCIÓN	TARJETAS (SEÑAL)	CONSECUENCIA
<b>DEMORA</b>	Primero	Cualquier miembro del equipo	Advertencia de retraso	Amarillo (D11, 25)	Prevención – sin penalización
	Segundo y posterior	Cualquier miembro del equipo	Castigo por retraso	Rojo (D11, 25)	Un punto y servicio al oponente

**DIAGRAMA 10 (D10): UBICACIÓN DEL CUERPO DE ARBITRAJE Y SUS AUXILIARES**

Reglas Relevantes: 3.3, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1, 29.1



## DIAGRAMA 11 (D11): SEÑALES DE MANO OFICIALES DE LOS ÁRBITROS

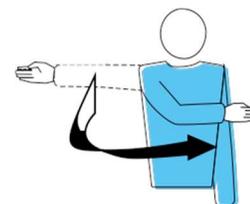
Leyenda: **1** **2** Árbitro(s) que deben mostrar la señal de acuerdo con sus responsabilidades regulares  
 ① ② Árbitro(s) que muestran la señal en situaciones especiales

### 1 AUTORIZACIÓN DEL SAQUE

*Reglas Relevantes: 12.3, 22.2.1.1*

Mueva la mano para indicar la dirección del saque

**1**

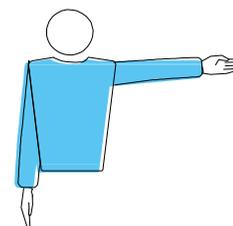


### 2 EQUIPO A SACAR

*Reglas Relevantes: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4*

Extender el brazo hacia el lado del equipo que sacará

**1** **2**

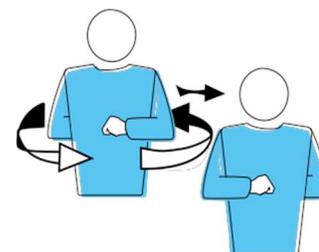


### 3 CAMBIO DE CANCHA

*Reglas Relevantes: 18.2*

Levante los antebrazos hacia adelante y hacia atrás y gírelos alrededor del cuerpo

**1**

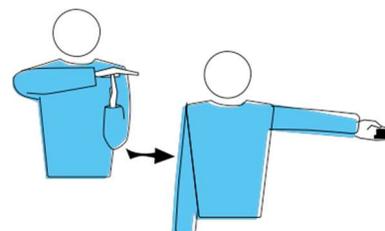


### 4 TIEMPO DE DESCANSO

*Reglas Relevantes: 15.4.1*

Coloque la palma de una mano sobre los dedos de la otra, sostenidos verticalmente (formando una T) y luego indique el equipo solicitante

① **2**



## DIAGRAMA 11 (D11): SEÑALES DE MANO OFICIALES DE LOS ÁRBITROS (CONTINUACIÓN)

Leyenda: **1** **2** Árbitro(s) que deben mostrar la señal de acuerdo con sus responsabilidades regulares  
 ① ② Árbitro(s) que muestran la señal en situaciones especiales

### 5 SUSTITUCIÓN

*Reglas Relevantes: 15.5.1, 15.5.2, 15.8*

Movimiento circular de los antebrazos uno alrededor del otro

① ②



### 6a AMONESTACIÓN POR MALA CONDUCTA

*Reglas Relevantes: 21.1, 21.6*

Muestre una tarjeta AMARILLA para amonestar

**1**



### 6b CASTIGO POR MALA CONDUCTA

*Reglas Relevantes: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2*

Mostrar una tarjeta ROJA por castigo

**1**



### 7 EXPULSIÓN

*Reglas Relevantes: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2*

Mostrar ambas tarjetas juntas para la expulsión

**1**



**DIAGRAM 11 (D11): SEÑALES DE MANO OFICIALES DE LOS ÁRBITROS (CONTINUACIÓN)**

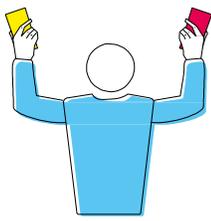
Leyenda:      ① ② Árbitro(s) que deben mostrar la señal de acuerdo con sus responsabilidades regulares  
                   ① ② Árbitro(s) que muestran la señal en situaciones especiales

**8      DESCALIFICACIÓN**

*Reglas Relevantes: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2*

Muestre las tarjetas ROJA y AMARILLA por separado para la descalificación

①



**9      FIN DEL SET (O PARTIDO)**

*Reglas Relevantes: 6.2, 6.3*

Cruzar los antebrazos frente al pecho, manos abiertas

① ②

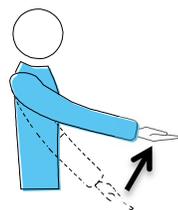


**10      BALON NO LANZADO O SOLTADO EN EL GOLPE DE SERVICIO**

*Reglas Relevantes: 12.4.1*

Levante el brazo extendido, la palma de la mano hacia arriba

①



**11      DEMORA EN EL SAQUE**

*Reglas Relevantes: 12.4.4*

Levantar 8 dedos, desplegados entre si

①



**DIAGRAM 11 (D11): SEÑALES DE MANO OFICIALES DE LOS ÁRBITROS (CONTINUACIÓN)**

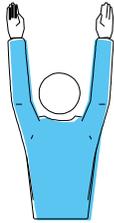
Leyenda:      ① ② Árbitro(s) que deben mostrar la señal de acuerdo con sus responsabilidades regulares  
                   ① ② Árbitro(s) que muestran la señal en situaciones especiales

**12 FALTA DE BLOQUEO O PANTALLA**

*Reglas Relevantes: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a/g, 24.3.2.4*

Levante ambos brazos verticalmente, con las palmas hacia adelante.

① ②



**13 FALTA DE POSICIÓN O DE ROTACIÓN**

*Reglas Relevantes: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2*

Haz un movimiento circular con el dedo índice.

① ②

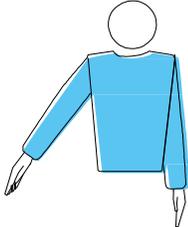


**14 BALON DENTRO**

*Reglas Relevantes: 8.3*

Apuntar el brazo y los dedos hacia el suelo

① ②

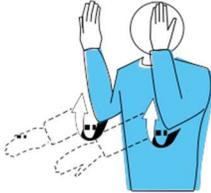


**15 BALON FUERA**

*Reglas Relevantes: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 23.3.2.3h/i, 24.3.2.5, 24.3.2.7*

Levantar los antebrazos verticalmente, manos abiertas, palmas hacia el cuerpo.

① ②



**DIAGRAM 11 (D11): SEÑALES DE MANO OFICIALES DE LOS ÁRBITROS (CONTINUACIÓN)**

Leyenda: ① ② Árbitro(s) que deben mostrar la señal de acuerdo con sus responsabilidades regulares  
 ① ② Árbitro(s) que muestran la señal en situaciones especiales

**16 RETENCIÓN**

*Reglas Relevantes: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b*

Levante lentamente el antebrazo, la palma de la mano hacia arriba

①



**17 DOBLE CONTACTO**

*Reglas Relevantes: 9.3.4, 23.3.2.3b*

Levanta dos dedos, abre

①



**18 CUATRO GOLPES**

*Reglas Relevantes: 9.3.1, 23.3.2.3b*

Levanta cuatro dedos, abre

①



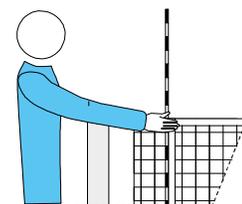
**19 RED TOCADA POR JUGADOR o**

**BALÓN DE SAQUE QUE TOCA LA RED ENTRE LAS ANTENAS Y NO PASA EL PLANO VERTICAL DE LA RED**

*Reglas Relevantes: 11.4.4, 12.6.2.1*

Indicar el lado correspondiente de la red con la mano correspondiente

① ②



**DIAGRAM 11 (D11): SEÑALES DE MANO OFICIALES DE LOS ÁRBITROS (CONTINUACIÓN)**

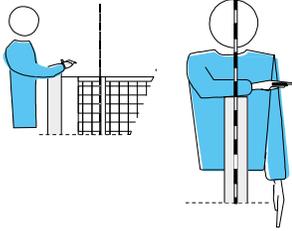
Leyenda:      ① ② Árbitro(s) que deben mostrar la señal de acuerdo con sus responsabilidades regulares  
                   ① ② Árbitro(s) que muestran la señal en situaciones especiales

**20 REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED**

*Reglas Relevantes: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c*

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

①



**21 FALTA EN EL GOLPE DE ATAQUE**

*Reglas Relevantes:*

- *por un zaguero o por un Libero:*  
13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d/e, 24.3.2.4
- *en un pase de dedo por encima de la cabeza por el Libero en su zona frontal o su extensión:*  
13.3.6

Hacer un movimiento hacia abajo con el antebrazo, mano abierta

① ②



**22 PENETRACIÓN EN LA CANCHA ADVERSARIA o  
 BALON QUE CRUZA EL ESPACIO INFERIOR o  
 EL SERVIDOR TOCA LA CANCHA (LÍNEA DE FONDO) CON SUS NALGAS o  
 EL JUGADOR SE SIENTA FUERA DE SU CANCHA EN EL MOMENTO DEL GOLPE DE SAQUE**

*Reglas Relevantes: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a/f, 24.3.2.1*

Apunte a la línea central o a la línea relevante

① ②



**DIAGRAM 11 (D11): SEÑALES DE MANO OFICIALES DE LOS ÁRBITROS (CONTINUACIÓN)**

Leyenda: **1 2** Árbitro(s) que deben mostrar la señal de acuerdo con sus responsabilidades regulares  
**① ②** Árbitro(s) que muestran la señal en situaciones especiales

**23 DOBLE FALTA Y REPETICIÓN**

*Reglas Relevantes: 6.1.2.2, 9.1.2.3, 17.2, 22.2.3.4*

Levante ambos pulgares verticalmente

**1**



**24 BALON TOCADO**

*Reglas Relevantes: 23.3.2.3b, 24.2.2*

Roce la palma de una mano con los dedos de la otra, sostenidos verticalmente

**1**

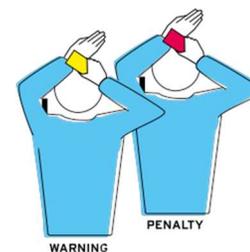


**25 AMONESTACIÓN POR DEMORA / CASTIGO POR DEMORA**

*Reglas Relevantes: 15.11.3, 16.2.2, 23.3.2.2*

Cubrir la muñeca con una tarjeta AMARILLA (amonestación) o con una tarjeta ROJA (castigo)

**1**

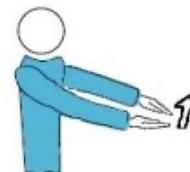


**26 LIFTING**

*Reglas Relevantes: 9.3.5, 9.4.1, 9.4.2, 23.3.2.3b, 24.3.2.8*

Sostenga las manos horizontalmente, con las palmas juntas y levante la palma superior de la palma inferior

**1 2**



**DIAGRAMA 12 (D12): SEÑALES DE LA BANDERA OFICIAL DE LOS JUECES DE LÍNEA**

**1 BALON DENTRO**

*Reglas Relevantes: 8.3, 29.2.1.1*

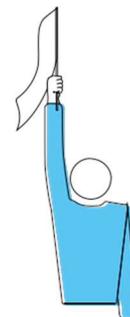
Apunta hacia abajo con la bandera



**2 BALON FUERA**

*Reglas Relevantes: 8.4.1, 29.2.1.1*

Levantar la bandera verticalmente



**3 BALON TOCADO**

*Reglas Relevantes: 29.2.1.2*

Levante la bandera y toque la parte superior con la palma de la mano libre



**4 FALTAS DE ESPACIO DE PASO, BALÓN TOCADO POR UN OBJETO EXTERNO O FALTA DE PIE DE CUALQUIER JUGADOR DURANTE EL SERVICIO**

*Reglas Relevantes: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 29.2.1.3, 29.2.1.4, 29.2.1.6, 29.2.1.7*

Ondee la bandera sobre la cabeza y señale la antena o la línea respectiva



**DIAGRAMA 12 (D12): SEÑALES DE LA BANDERA OFICIAL DE LOS JUECES DE LÍNEA (CONTINUACIÓN)**

**5 JUIICIO IMPOSIBLE**

Levanta y cruza ambos brazos y manos frente al pecho





## PARTE 3

# DEFINICIONES

DEFINICIONES	
PALABRA	DEFINIDO COMO
Áreas	Son las secciones del suelo FUERA de la zona libre, identificadas por las reglas con una función específica. Estos incluyen el área de calentamiento y el área de castigo.
Recoge balones	Este es el personal cuyo trabajo es mantener el flujo del juego haciendo rodar el balón hacia el sacador entre jugadas.
Área de Control de Competición	El Área de Control de Competición es un pasillo alrededor del terreno de juego y zona libre, que incluye todos los espacios hasta las barreras exteriores o valla de delimitación. Ver diagrama 1a.
Espacio de Paso	El espacio de paso está definido por: <ul style="list-style-type: none"> <li>- La banda horizontal en la parte superior de la red</li> <li>- Las antenas y su extensión</li> <li>- El techo</li> </ul> El balón debe cruzar a la CANCHA contraria a través del espacio de paso.
Regate	Driblar significa hacer rebotar el balón (generalmente como preparación para lanzar y sacar). Otras acciones preparatorias podrían incluir (entre otras) mover el balón de mano en mano.
Espacio Externo	El espacio exterior es el plano vertical de la red fuera del paso y espacios inferiores.
Falta	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Una acción de juego contraria a las Reglas.</li> <li>b) Una infracción de las Reglas que no sea una acción de juego.</li> </ul>
Interferencia	Cualquier acción que creará una ventaja contra el equipo oponente o cualquier acción que impida que un oponente juegue el balón.
Intervalo	El tiempo entre series. El cambio de campo en el set decisivo (5º) no debe considerarse como un intervalo.
Arrodillarse	Arrodillarse es un movimiento natural durante una acción defensiva y debería estar permitido, pero moverse en cualquier dirección sobre las rodillas (y perder el contacto con el suelo entre los glúteos y los hombros) para alcanzar el balón es una falta. Arrodillarse durante un golpe de ataque es una falta.
Espacio Inferior	Es el espacio definido en su parte superior por la parte inferior de la red y el cordón que la une a los postes, en los laterales por los postes y en la parte inferior por la superficie de juego.
Moperos	Este es el personal cuyo trabajo es mantener el piso limpio y seco. Limpian la cancha antes del partido, entre los sets y, si es necesario, después de cada jugada.
Objeto Exterior	Un objeto o una persona que, mientras está fuera del terreno de juego o cerca del límite del espacio libre de juego, obstruye el vuelo del balón. Por ejemplo, las luces del techo, la silla del árbitro, el equipo de televisión, la mesa del anotador y los postes de la red. Los objetos exteriores no incluyen las antenas ya que se consideran parte de la red.

DEFINICIONES	
PALABRA	DEFINIDO COMO
Levantar el Cuerpo	<p>En la Regla 12.6.1 - Faltas durante el saque - Regla 12.6.1.3 – levanta los glúteos. Los árbitros deben distinguir entre un movimiento de levantamiento "leve" o natural durante el saque, que debe permitirse, y un levantamiento intencional, que constituye una falta.</p> <p>Durante el movimiento hacia la cancha después del saque, el jugador puede levantar el cuerpo o la rodilla brevemente, ya que en ese momento no está jugando la pelota, siempre que no obtenga ventaja al "dar pasos".</p>
Rally Point	Este es el sistema de anotar un punto cada vez que se gana una jugada.
Re-designación	Este es el acto por el cual un Libero, que no puede continuar o es declarado por el equipo incapaz de jugar, hace que su rol sea asumido por cualquier otro jugador (excepto el jugador de reemplazo regular) que no esté en la cancha en el momento de la re-designación.
Reemplazo	Este es el acto por el cual un jugador regular abandona la cancha y cualquiera de los Libero (si hay más de uno) toma su lugar. Esto puede incluso incluir intercambios de Libero por Libero. El jugador regular puede entonces reemplazar a cualquiera de los Libero. Debe haber una jugada completa entre los reemplazos que involucren a cualquier Libero.
Sustitución	Este es el acto por el cual un jugador regular abandona la cancha y otro jugador regular toma su lugar.
Zona de Sustitución	Esta es la parte de la zona libre por la que se realizan las sustituciones.
Dar pasos	Significa que el jugador ha hecho un claro esfuerzo por pararse o por caminar como un cangrejo usando manos y pies para establecer una nueva posición para jugar la pelota, como cambiar de posición después del saque o moverse para alcanzar una pelota que está a cierta distancia del jugador. Pararse o dar pasos es una falta.
A menos que sea por Acuerdo con World ParaVolley	Esta declaración reconoce que, si bien existen regulaciones sobre los estándares y especificaciones de equipos e instalaciones, hay ocasiones en las que World ParaVolley puede hacer arreglos especiales para promover el juego de voleibol o probar nuevas condiciones.
Estándares de World ParaVolley	Las especificaciones técnicas o límites definidos por World ParaVolley para los fabricantes de equipos.
Zonas	Estas son secciones dentro del área de juego (es decir, la cancha de juego y la zona libre) definidas para un propósito específico (o con restricciones especiales) dentro del texto de la Regla. Estos incluyen: Zona Frontal, Zona de Servicio, Zona de Sustitución, Zona Libre, Zona Trasera y Zona de Reemplazo de Libero.







[worldparavolley.org](http://worldparavolley.org)