



REGLAS OFICIALES

ParaVolley Playa

2022-2024

*Para ser aplicado en todas las competencias del mundo,
internacional, nacional, regional y Ligas
iniciado 1 de Enero de 2022*

Aprobado por los Directores del Consejo de Mundial ParaVolley

CONTENIDO

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	05
PARTE 1 FILOSOFÍA DE LAS NORMAS Y EL ARBITRAJE	06
PARTE 2	08
SECCIÓN 1: EL JUEGO	
	08
CAPÍTULO 1: INSTALACIONES Y EQUIPO	09
ÁREA DE JUEGO 1	09
1.1. DIMENSIONES	09
1.2. SUPERFICIE DE JUEGO	09
1.3. LÍNEAS DE CAMPO DE JUEGO	09
1.4. ZONAS Y ÁREAS	10
1.5. CLIMA	10
1.6. ILUMINACIÓN	10
2. RED Y POSTES	10
2.1. ALTURA DE LA RED	10
2.2. ESTRUCTURA	10
2.3. BANDAS LATERALES	11
2.4. ANTENAS	11
2.5. POSTES	11
2.6. ÚTILES COMPLEMENTARIOS	11
3. BALÓN	11
3.1. CARACTERÍSTICAS	11
3.2. UNIFORMIDAD DE LOS BALONES	12
3.3. SISTEMA DE CUATRO BALONES	12
CAPÍTULO DOS - PARTICIPANTES	13
4. EQUIPOS	13
4.1. LA COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS	13
4.2. UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS	13
4.3. UNIFORME	13
4.4. CAMBIO DE UNIFORMES	13
4.5. OBJETOS PROHIBIDOS	14
4.6. MIEMBROS PROTÉSICOS	14
5. RESPONSABLE DE EQUIPO	14

5.1. CAPITÁN	14
CAPÍTULO TRES - FORMATO DE JUEGO	16
6. ANOTAR UN PUNTO, PARA GANAR UN SET Y PARTIDO	16
6.1. SUMAR UN PUNTO	16
6.2. GANAR UN PUNTO	16
6.3. GANAR UN PARTIDO	16
6.4. ERROR / EQUIPO INCOMPLETO	16
7. ESTRUCTURA DE JUEGO	17
7.1. EL SORTEO	17
7.2.SESIÓN DE CALENTAMIENTO OFICIAL	17
7.3. FORMACIÓN INICIAL	17
7.4. POSICIONES	17
7.5. FALTA DE POSICIONES	17
7.6. ORDEN DE SAQUE/SERVICIO	18
7.7. FALTA EN EL ORDEN DE SERVICIO /SAQUE	18
EL CAPÍTULO CUATRO - ACCIONES DE JUEGO	19
8. SITUACIONES DE JUEGO	19
8.1. BALÓN EN JUEGO	19
8.2. BALÓN FUERA DE JUEGO	19
8.3. BALÓN “DENTRO”	19
8.4. BALÓN “FUERA”	19
9. JUEGO CON EL BALÓN	19
9.1. TOQUES POR EQUIPO	19
9.2 CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE	20
9.3. FALTAS EN EL JUEGO DEL BALÓN	21
10. BALÓN EN LA RED	21
10.1. BALÓN QUE CRUZA LA RED	21
10.2. BALÓN QUE TOCA LA RED	21
10.3. BALÓN EN LA RED	21
11. JUGADOR EN LA RED	21
11.1.PENETRACIÓN DEBAJO DE LA RED	21
11.2. PENETRACIÓN EN EL ESPACIO ADVERSARIO CANCHA Y /O ZONA LIBRE	22
11.3. CONTACTO CON LA RED	22

11.4. FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED	22
12. SERVICIO	22
12.1.PRIMER SERVICIO SET	23
12.2 ORDEN DE SERVICIO	23
12.3. AUTORIZACIÓN DE SAQUE /SERVICIO	23
12.4. EJECUCIÓN DE SAQUE	23
12.5. PANTALLA	23
12.6. FALTAS COMETIDAS DURANTE EL SAQUE	24
13. GOLPE DE ATAQUE	24
13.1. CARACTERÍSTICAS DEL GOLPE DE ATAQUE	24
13.2. FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE	23
14. BLOQUEO	24
14.1. BLOQUEO	25
14.2. CONTACTO EN EL BLOQUEO	25
14.3. BLOQUEO EN EL ESPACIO ADVERSARIO	25
14.4. BLOQUEO Y TOQUE DEL EQUIPO	25
14.5. BLOQUEO DE SAQUE	25
14.6. FALTAS EN EL BLOQUEO	25
CAPÍTULO CINCO - INTERRUPCIONES, DEMORAS E INTERVALOS	26
15. INTERRUPCIONES	26
15.1. NÚMERO DE INTERRUPCIONES NORMALES	26
15.2. SECUENCIA DE INTERRUPCIONES	26
15.3. SOLICITUD DE INTERRUPCIONES NORMALES DE JUEGO	26
15.4. TIEMPOS MUERTOS Y TIEMPOS TÉCNICOS	26
15.5.SOLICITUDES IMPROCEDENTES	26
16. DEMORAS EN EL JUEGO	27
16.1. TIPOS DE DEMORAS	27
16.2 SANCIONES POR DEMORAS	27
17. INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO	27
17.1.LESIÓN/ENFERMEDAD	27
17.2. INTERFERENCIA EXTERNA	28
17.3. INTERRUPCIONES PROLONGADAS	28
17.4.FALLA O PROBLEMAS EN LAS PRÓTESIS	28

18. INTERRUPCIONES Y CAMBIO DE CAMPO	28
18.1. INTERVALOS	29
18.2. CAMBIO DE CAMPO	29
CAPÍTULO SEIS - CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES	30
19. REQUERIMIENTO DE LA CONDUCTA	30
19.1. CONDUCTA DEPORTIVA	30
19.2. JUEGO LIMPIO	30
20. CONDUCTA INCORRECTA Y SANCIONES	30
20.1. CONDUCTA INCORRECTA MENOR	30
20.2. CONDUCTA INCORRECTA QUE CONDUCE A SANCIONES	30
20.3. ESCALA DE SANCIONES	31
20.4. CONDUCTA INCORRECTA ANTES Y ENTRE LOS SETS	31
20.5. RESUMEN DE CONDUCTAS INCORRECTAS y USO DE TARJETAS	32
PARTE 2 - SECCIÓN 2	32
CUERPO ARBITRAL, SUS RESPONSABILIDADES Y LAS SEÑALES MANUALES OFICIALES	33
CAPÍTULO SIETE - ARBITROS	33
21. ARBITRAJE Y PROCEDIMIENTOS DE EQUIPO	33
21.1. COMPOSICIÓN	33
21.2. PROCEDIMIENTOS	33
22. PRIMER ÁRBITRO	34
22.1. UBICACIÓN	34
22.2. AUTORIDAD	34
22.3. RESPONSABILIDADES	34
23. SEGUNDO ÁRBITRO	35
23.1. UBICACIÓN	35
23.2. AUTORIDAD	35
23.3. RESPONSABILIDADES	35
24. CHALLENGE REFEREE	36
24.1. UBICACIÓN	36
24.2. RESPONSABILIDADES	36
25. RESERVE REFEREE	36
25.1. UBICACIÓN	36
25.2. RESPONSABILIDADES	36

26. ANOTADOR	37
26.1. UBICACIÓN	37
26.2. RESPONSABILIDADES	37
27. ASISTENTE DE ANOTADOR	38
27.1. UBICACIÓN	38
27.2. RESPONSABILIDADES	38
28. JUECES DE LÍNEA	38
28.1. UBICACIÓN	38
28.2. RESPONSABILIDADES	
29. SEÑALES OFICIALES	39
29.1. SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS	
29.2. SEÑALES OFICIALES DE LOS JUECES DE LÍNEA	
PARTE 2	40
SECCIÓN 3: DEFINICIONES	
PARTE 2	
42	

29.

Características del juego

El Voleibol de Playa de Pié es un deporte jugado entre dos equipos en una cancha de arena dividida por una red.

Los jugadores parados sobre sus piés o prótesis y con posibilidad de desplazarse por la cancha en posición de pié, erguidos.

El equipo dispone de tres toques para devolver el balón al campo del oponente (incluyendo el toque del bloqueo).

En el Voleibol de Playa de Pié, el equipo que gana la jugada anota un punto (sistema de puntos por jugada).

Cuando el equipo que recibe el servicio gana la jugada, obtiene un punto y el derecho al saque.

El jugador del servicio debe "rotar" una posición todas las veces que esto ocurre.

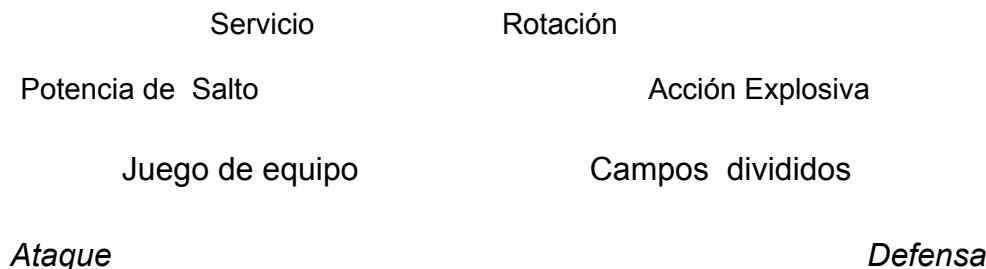
PARTE 1:

FILOSOFÍA DE NORMAS y arbitraje

Introducción

El Voleibol de playa es uno de los deportes más exitosos, populares, competitivos y recreativos en el mundo. Es rápido, emocionante y la acción es explosiva. El medio de voleibol de playa comprende además varios otros elementos cruciales de **interacciones** complementarias que lo hace único entre los juegos de pelota.

COLOCACIÓN



La inclusión del Paravoley playa como parte de la familia del deporte de la World ParaVolley representa un importante esfuerzo para incrementar las oportunidades de participación de los atletas con discapacidad física y hacer nuestro juego más accesible a un público más amplio.

Este texto está destinado al gran público de voleibol y paravoleibol - jugadores, entrenadores, árbitros, espectadores o comentaristas para los siguientes propósitos:

- entender las reglas permite un mejor juego - los entrenadores pueden crear mejores tácticas y la estructura de los equipos, permitiendo a los jugadores la demostración completa de sus habilidades;
- entender la relación entre las normas permite a los árbitros tomar las decisiones correctas.

Esta introducción se centra, inicialmente, el paravoleibol playa como deporte de competición, antes de identificar las principales cualidades que se requieren para el arbitraje con éxito.

El Paravoleibol Playa es un deporte de competición

La competencia hace surgir las fuerzas latentes. Exhibe lo mejor acerca de la habilidad, el espíritu, la creatividad y la estética. Las reglas están constituidas para permitir **todas** estas cualidades. Con algunas pocas excepciones, el paravoleibol playa permite a todos los jugadores participar tanto en la red (en ataque) como al fondo de la cancha (para defender o sacar).

Los primeros exponentes de Paravoleibol Playa en las arenas de California también reconocen el deporte, ya que mantiene algunos elementos distintivos y esenciales que perduran a través de los años. Algunos de estos elementos son compartidos con otros deportes de red/pelota/raqueta:

- Saque
- Rotación (intercambio para servir);
- Ataque;
- Defensa.

Paravoleibol

El Paravoleibol playa es, sin embargo, único entre los juegos de red que la pelota está continuamente en el aire y permite a cada equipo la licencia de realizar pases entre ellos antes de que el balón sea devuelto al rival.

Las modificaciones en la regla del saque han hecho de éste desde un simple medio para poner la pelota en juego a un arma ofensiva.

El concepto de rotación está instaurado para potenciar atletas polivalentes. Las reglas acerca de las posiciones de los jugadores deben permitir a los equipos tener flexibilidad y crear tácticas interesantes.

Los competidores usan esta estructura para responder a técnicas, tácticas y fuerza. Esta estructura también permite a los jugadores la libertad de expresión a la hora de entusiasmar a espectadores y televidentes.

Y la imagen del Paravoleibol Playa sea cada vez más positiva.

El árbitro dentro de esta estructura

La esencia de un buen árbitro es el concepto de equidad y la coherencia:

- **ser justo** para todos los participantes
- **ser visto** como justo por los espectadores,

Esto requiere mucha credibilidad - el árbitro debe ser de confianza para permitir a los atletas de entretenimiento:

- Siendo **preciso** en su **decisión**
- **Comprendiendo por qué la regla está escrita**
- Siendo un **organizador eficiente**;
- Permitiendo que la competencia pueda fluir y ser llevado a una conclusión;
- Siendo un **educador** - usando las reglas para penalizar la injusticia y amonestar la mala conducta
- **La promoción** del juego - es decir, **permitir** que destaquen las **acciones espectaculares** del juego y hacer que los mejores jugadores hagan lo que mejor saben hacer, que es entretener al público.

Finalmente, podemos decir que un buen árbitro usará las reglas para hacer que la competición sea una gran experiencia gratificante para todos los involucrados.

Para aquellos que han leído hasta aquí, ver las reglas que siguen como el estado actual de desarrollo de un gran juego, pero tenga en cuenta que estos pocos párrafos anteriores pueden ser de igual importancia para usted en su posición dentro del deporte.

Participa!

Mantén el balón en juego!

PARTE 2:

SECCIÓN I - EL JUEGO

CAPÍTULO UNO - INSTALACIONES Y EQUIPO

1.ÁREA DE JUEGO 1.

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

1.1 DIMENSIONES

1.1.1. El campo de juego es un rectángulo de 16 x 8 m, rodeado por una zona libre de al menos 3 m de ancho en todos los lados.

El espacio de juego libre es el espacio por encima de la zona de juego libre de cualquier obstáculo. El espacio de juego libre debe medir un mínimo de 7 m de altura desde la superficie de juego.

1.1.2. Para Competencias Mundiales y Oficiales World ParaVolley así como para Campeonatos de Zona , el área libre debe medir al menos 5 m y un máximo 6 m de las líneas laterales y la línea de fondo. El espacio libre de juego debe medir al menos 12,5 m de altura desde la superficie de juego.

1.2. SUPERFICIE DE JUEGO

1.2.1. La superficie debe estar compuesta de arena nivelada, lo más plana y uniforme posible, libre de rocas, conchillas y cualquier cosa que pueda suponer un riesgo de cortes o lesiones a los jugadores.

1.2.2. Para Competencias Mundiales y Oficiales World ParaVolley, así como Campeonatos de Zona, la arena debe ser de al menos 40 cm de profundidad y consisten en granos finos ligeramente comprimidos.

1.2.3. La superficie de juego no debe presentar ningún riesgo de lesión para los jugadores.

1.2.4. Para Competencias Mundiales y Oficiales World ParaVolley, así como Campeonatos de Zona, la arena debe ser tamizada a un tamaño aceptable, no demasiado gruesa, libre de piedras y partículas peligrosas. No debe ser demasiado delgada al punto de la formación de polvo y que se adhiera a la piel.

1.2.5. Para Competencias Mundiales y Oficiales World ParaVolley, así como Campeonatos de Zona, una lona para cubrir la pista central se recomienda en caso de lluvia.

1.3. LÍNEAS DEL CAMPO

1.3.1. Todas las líneas tienen 5 cm de ancho. Las líneas deben ser de un color que contraste con el color de la arena.

1.3.2. Líneas de delimitación

Dos líneas laterales y dos líneas de fondo limitan la cancha de juego. No hay una línea central. Ambas líneas laterales y las líneas de fondo están insertadas en las dimensiones del campo de juego.

Las líneas de la cancha deben ser cintas hechas de un material duradero, y cualquier anclaje expuestas deben ser de un material suave y flexible.

1.4. ZONAS Y ÁREAS

Sólo existe el terreno de juego, la zona de servicio y zona libre alrededor del terreno de juego.

1.4.1. La zona de servicio es una superficie de 8 m de ancho detrás de la línea base, que se extiende hasta el extremo libre de la zona.

1.5. CLIMA

El clima no debe presentar ningún riesgo o peligro de lesión para los jugadores.

1.6. ILUMINACIÓN

Para Competencias Mundiales y Oficiales World ParaVolley, así como Campeonatos de Zona, jugados por la noche, la iluminación en el área de juego debe ser de 1000 a 1500 lux medidos a 1 m por encima de la superficie del área de juego.

2. RED Y POSTES

2.1. ALTURA DE LA RED

2.1.1. Colocado verticalmente en el centro del área de juego hay una red cuya parte superior se fija a una altura de 2,43 m para hombres y 2,24 m para las mujeres.

Nota: La altura de la red puede variar para grupos de edades específicas de la siguiente manera:

Edad	Femenino	Masculino
U-16	2,24 m	2,24 m
U-14	2,12 m	2,12 m
U-12	2,00 m	2,00 m

2.1.2. Su altura se mide desde el centro del cancha de juego con una regla de la medida. La altura de la red en las líneas laterales debe ser exactamente la misma y no puede exceder la altura oficial en más de 2 cm.

2.2. ESTRUCTURA

La red tiene 8,5 m de largo y 1 m (+/- 3 cm) de ancho cuando se fija, colocado verticalmente en el eje central de la corte.

Está hecha de una malla con cuadros de 10 cm. En su parte superior e inferior hay dos bandas horizontales de ancho 7-10 cm plegadas en dos, preferiblemente en color azul o brillante oscuro, cosidas a lo largo de toda su longitud. En cada extremo de la banda superior tiene un agujero a través del cual se pasa una cuerda de fijación de la misma a los postes con el fin de mantener la parte superior tensionada.

Dentro de las banda superior hay un cable flexible y en la inferior, una cuerda para sujetar de la red a los postes con el fin de mantener las dos partes tensas. Se les permite tener la publicidad en las bandas horizontales de la red.

Para Competencias Mundiales y Oficiales World ParaVolley, así como Campeonatos de Zona, una red de 8 m de largo con mallas más pequeñas y publicidad expuesta ubicada entre el extremo de la red y los postes pueden ser utilizadas, siempre que la visibilidad de los jugadores y oficiales sea preservada. La publicidad puede ser ubicada de acuerdo a la regulación de la World ParaVolley.

2.3. BANDAS LATERALES

Dos bandas de colores 5 cm de ancho (la misma anchura que las líneas de corte) y 1 m de largo, se colocan verticalmente en la red y directamente por encima de cada línea lateral. Se consideran parte de la red.

Se permite la publicidad en las bandas laterales.

2.4. ANTENAS

La antena es una varilla flexible, con 1,80 m de longitud y 10 mm de diámetro, hecha de fibra de vidrio o material similar.

Las antenas se colocan en el borde exterior de cada banda lateral y en lados opuestos de la red.

Los 80 cm. superiores de cada antena sobresalen de la red y están marcados con franjas de 10 cm. de colores que contrasten, preferiblemente rojo y blanco.

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

2.5. POSTES

2.5.1. Los postes que sostienen la red se colocan a una distancia de 0,70 -1,00 m. desde cada línea lateral a la protección del poste. Tienen una altura de 2,55 m y preferiblemente ajustables.

Para Competencias Mundiales y Oficiales World ParaVolley, como Campeonatos de Zona, los postes de soporte de red se colocan a una distancia de 1 m fuera de las líneas laterales.

2.5.2. Los postes son redondos y lisos, fijados al suelo sin cables. No debe haber dispositivos que presenten peligro o causen obstrucción. Los postes deben estar acolchados

2.6. EQUIPAMIENTO ADICIONAL

Cualquier útil complementario será determinado por las regulaciones de la WORLD ParaVolley.

3. BALONES

3.1. CARACTERÍSTICAS

El balón debe ser esférico, hecho de material flexible (cuero, cuero sintético, o un material similar) que no absorbe humedad, lo que es más adecuado para las condiciones externas como los juegos pueden llevarse a cabo bajo la lluvia.

Debe tener una cámara interior hecha de caucho o material similar.

La aprobación de material de cuero sintético se determina por las reglas de La World ParaVolley.

Color: claro y uniforme o una combinación de colores.

Circunferencia: 66 a 68 cm

Peso 260 280 g

Presión Interna: 0,175 0,225 kg / cm² (171 a 221 mbar o hPa).

3.2. UNIFORMIDAD DE balones

Todos los balones que se utilicen en un partido deben tener las mismas normas con respecto a la circunferencia, peso, presión, tipo, color, etc.

Para Competencias Mundiales y Oficiales World ParaVolley, como Campeonatos de Zona, deben ser jugados con balones aprobados por la World ParaVolley, excepto por acuerdo de la World ParaVolley.

3.3. SISTEMA DE CUATRO BALONES

Para Competencias Mundiales y Oficiales World ParaVolley, así como Campeonatos de Zona, se deben utilizar cuatro balones. En este caso, seis “recogebalones” se colocan, uno en cada esquina de la zona libre y detrás de cada árbitro.

CAPÍTULO DOS : PARTICIPANTES

4. EQUIPOS

4.1. COMPOSICIÓN DE EQUIPO

4.1.1. Un equipo se compone exclusivamente de tres jugadores.

4.1.2. Sólo tres jugadores registrados en el acta tienen derecho a participar en el juego.

4.1.3. Un jugador es el capitán del equipo que debe ser indicado en el acta.

4.1.4. Para Competencias Mundiales y Oficiales World ParaVolley, así como Campeonatos de Zona, a los jugadores no se les permite recibir ayuda externa ni instrucciones técnicas durante el juego.

4.1.5. Se permite un máximo de un (1) jugador clasificado en la categoría "A" por equipo

4.2. UBICACIÓN DEL EQUIPO

Las áreas de los equipos (incluyendo tres asientos cada uno) deben estar a 5 metros de la línea lateral de la cancha, y al menos a 3 m de la mesa de control.

4.3. INDUMENTARIA

La indumentaria de un jugador se compone de un pantalón corto o traje de baño. Una camiseta o sin mangas es opcional excepto cuando sea especificado por las Normativa de la Competición. Los jugadores pueden llevar gorra/cubrirse la cabeza

4.3.1. Para Competencias Oficiales y World ParaVolley, así como Campeonatos de Zona, todos los jugadores del equipo deben llevar un uniforme del mismo color y estilo de acuerdo a las reglas de la competencia. Los uniformes de los jugadores deben estar limpios.

4.3.2. Los jugadores deben jugar descalzos o con la prótesis, excepto cuando haya sido autorizado por el Primer árbitro.

4.3.3. Las camisetas de los jugadores (o pantalones cortos, si a los jugadores se les permite jugar sin camisetas) deben estar numeradas 1, 2 y 3.

4.3.3.1. El número debe estar colocado en el pecho (o en la parte frontal del pantalón).

4.3.3.2. El número debe ser de un color que contraste con la camisa y al menos 10 cm. La línea que forma los números deben ser al menos 1,5 cm de ancho.

4.4. CAMBIO DE INDUMENTARIA

Si ambos equipos llegan al partido vistiendo la misma camiseta de color, se llevará a cabo un sorteo para determinar qué equipo tendrá que cambiar uniforme.

El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores:

4.4.1. jugar con calcetines y / o zapatos,

4.4.2. cambiar las camisetas entre sets, a condición de que los nuevos uniformes también sigan las normas de la competencia y de la World ParaVolley,

4.4.3. si las peticiones de los jugadores, el primer árbitro puede / autorizar su juego con una camiseta y pantalones de entrenamiento.

4.5. OBJETOS PROHIBIDOS

4.5.1. Está prohibido llevar objetos que puedan causar lesiones o que proporcionen una ventaja artificial para el jugador.

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

4.5.3. Vendas de compresión (dispositivos para tratamiento de lesiones) pueden ser utilizados como protección o apoyo.

Para Competencias Mundiales y Oficiales World ParaVolley, así como Campeonatos de Zona, estos dispositivos o ropa interior visible, deben ser del mismo color como parte del uniforme. Negro, blanco o colores neutros también se pueden usar siempre que todos tengan el mismo color

4.6. MIEMBROS PROTÉSICOS

4.6.1. Los jugadores pueden usar prótesis de acuerdo con las consideraciones de la Regla 4.5.1.

4.6.2. En el caso del uso de prótesis de mano o de brazo, no puede exceder la longitud normal del miembro ni un diseño que permita obtener una ventaja .

4.6.3. Todas las prótesis deben ser inspeccionadas y aprobadas por el Delegado Técnico y / o clasificador antes de la competencia con el fin de asegurar que estén en conformidad con la normativa, la publicidad, y que no ofrezca ninguna ventaja para el jugador o represente un riesgo o peligro para los demás jugadores.

5. RESPONSABLES DEL EQUIPO

El capitán del equipo es responsable de mantener la conducta y disciplina de los miembros del equipo.

5.1. CAPITÁN

5.1.1. ANTES DEL PARTIDO, el capitán del equipo:

- a) firma el acta.
- b) representa a su equipo en el sorteo.

5.1.2. Durante el juego, sólo el capitán está autorizado a hablar con los árbitros cuando el balón está fuera de juego en los tres casos siguientes:

5.1.2.1. para solicitar una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas; si el capitán no estuviera satisfecho con la explicación, se deberá informar inmediatamente al primer árbitro su deseo de protesta;

5.1.2.2. para solicitar la autorización:

- a) cambiar la ropa o equipo,
- b) para comprobar el número del jugador al saque,
- c) para verificar la red, el balón, la superficie etc.;

d) acomodar la línea del campo.

5.1.2.3. para solicitar los tiempos muertos.

Nota: los jugadores deben tener autorización de los árbitros para abandonar el área de juego.

5.1.3. EN EL FINAL DEL PARTIDO:

5.1.3.1. los tres jugadores deben agradecer a los árbitros y saludar a los oponentes. El capitán firma la hoja del encuentro para ratificar el resultado;

5.1.3.2. Si el capitán ha solicitado previamente un protocolo de protesta al primer árbitro y no se ha resuelto satisfactoriamente en el momento en que ocurrió, él / ella tiene el derecho de confirmar esto de una manera formal con una protesta por escrito, registrado en el acta al final del juego.

CAPÍTULO TRES : FORMATO DE JUEGO

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

6.1. ANOTAR UN PUNTO

6.1.1. Punto

Un equipo anota un punto:

6.1.1.1. cuando el balón toca con éxito el campo de juego rival;

6.1.1.2. cuando el equipo contrario comete una falta;

6.1.1.3. cuando el equipo contrario recibe un castigo.

6.1.2. Falta

Un equipo comete una falta cuando se realiza una acción de juego contraria a las reglas (o por su incumplimiento de la otra manera). Los árbitros juzgan las faltas y determinan las consecuencias de acuerdo con las reglas:

6.1.2.1. Si dos o más faltas son cometidas sucesivamente, sólo la primera se cuenta,

6.1.2.2. Si dos o más faltas son cometidas simultáneamente por dos adversarios, una doble falta es marcada y la jugada se repite.

6.1.3. Jugada y jugada completada

Una jugada es la secuencia de acciones de juego desde el momento del golpe de saque por el servidor hasta que el balón esté fuera de juego. Una jugada completada es la secuencia de acciones de juego que se traduce en un punto.

Esto incluye:

- la aplicación de una sanción
- pérdida del servicio, ya que se llevó a cabo después de que el límite de tiempo.

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

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

6.2. GANAR UN SET

Un SET (excepto el decisivo 3er set,) es ganado por el equipo que marque 21 puntos con una ventaja mínima de dos puntos en primer lugar. En el caso de empate en 20-20, el juego continúa hasta que se alcanza una diferencia de dos puntos (22-20; 23-21; etc.).

6.3. GANAR EL ENCUENTRO

6.3.1. El PARTIDO es ganado por el equipo que gana dos juegos.

6.3.2. En caso de empate, 1-1, el set decisivo (3) se juega a 15 puntos con una diferencia mínima de 2 puntos.

6.4. NO PRESENTACIÓN Y EQUIPO INCOMPLETO

6.4.1. Si un equipo se niega a jugar después de haber sido requerido para ello, se declara ausente y pierde el partido con el resultado de 0-2 para el partido y 0-21 para cada set

6.4.2. Un equipo que no asiste a la cancha a jugar a tiempo es declarado ausente.

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

Para Competiciones Mundiales y Oficiales World ParaVolley, así como Campeonatos de Zona cuando se desarrolla un sistema de grupos, la Regla 6.4 arriba descrita puede ser sujeta a modificaciones según lo indicado en las Regulaciones de la Competición específicas emitidas por la World Paravolley a su debido tiempo, estableciendo el modo a seguir para tratar los casos de equipos no presentados e incompletos.

7. ESTRUCTURA DE JUEGO

7.1. EL SORTEO

Antes del calentamiento oficial, el primer árbitro realiza el sorteo para decidir sobre el primer servicio y los lados de la cancha en el primer set.

7.1.1. El sorteo se lleva a cabo en presencia de los dos capitanes del equipo, en un lugar apropiado.

7.1.2. El ganador del sorteo elige:

ENTRE

7.1.2.1. el derecho a servir o recibir el servicio;

Ó

7.1.2.2. el lado de la cancha.

El perdedor toma la otra opción.

7.1.3. En el segundo set el perdedor del sorteo en el primer set tendrá la opción de 7.1.2.1 o 7.1.2.2.

Un nuevo sorteo se llevará a cabo para el set decisivo (tercero).

7.2. SESIÓN DE CALENTAMIENTO OFICIAL

Antes del partido, si los equipos previamente dispusieron de otra cancha de juego a su disposición, tendrán derecho a un calentamiento oficial de tres minutos de calentamiento en la red; si no, tendrán cinco minutos.

7.3. ALINEACIÓN INICIAL

7.3.1. Los tres jugadores de cada equipo deben estar siempre en juego.

7.4. POSICIONES

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

7.4.1. Los jugadores son libres de posicionarse. No hay ninguna posición particular en la cancha.

7.5. FALTA DE POSICIÓN

7.5.1. No hay faltas de posición de jugador.

7.6. ORDEN DE SERVICIO

7.6.1. El orden DEL SAQUE debe mantenerse en todo el set (como se determinó por el capitán del equipo inmediatamente después del sorteo).

7.6.2. Cuando el equipo receptor gana el derecho al saque, "ROTARÁN "una posición.

7.7. FALTA EN ORDEN DE SERVICIO

7.7.1. Una falta en el orden DE SERVICIO se comete cuando el mismo no se ejecuta de acuerdo a la orden establecida. El equipo es sancionado con un punto y el saque se otorga al equipo contrario.

7.7.2 El anotador debe indicar el orden correcto y corregir el sacador incorrecto antes que se dé la autorización nuevamente .

EL CAPÍTULO CUATRO : ACCIONES DE JUEGO

8. SITUACIONES DE JUEGO

8.1. BALÓN EN JUEGO

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

8.2. BALÓN FUERA DE JUEGO

El balón está fuera de juego cuando una falta es pitada por uno de los árbitros; en ausencia de un fallo, en el momento del silbato.

8.3. BALÓN "DENTRO"

El balón está "dentro" en cualquier momento de su contacto con la superficie de juego, una parte de la pelota toca el terreno de juego, incluyendo cuando toca las líneas de límite.

8.4. BALÓN "FUERA"

El balón está "fuera" cuando:

- 8.4.1. toca el suelo completamente fuera de las líneas de contorno (sin tocarlos);
- 8.4.2. toca un objeto fuera de la cancha, o una persona fuera del juego;
- 8.4.3. toca las antenas, cuerdas, postes o la propia red más allá de las bandas laterales;
- 8.4.4. cruza el plano vertical de la red, ya sea parcial o totalmente fuera del espacio de paso durante el servicio o durante el tercer toque del equipo (excepto en el caso de la Regla 10.1.2);
- 8.4.5. cruza completamente el espacio inferior debajo de la red.

9. JUGANDO EL BALÓN

Cada equipo debe jugar dentro de su propia área de juego y espacio (excepto Regla 10.1.2). El balón puede, sin embargo, ser recuperado desde más allá de la zona libre.

9.1. TOQUES POR EQUIPO

Un golpe es cualquier contacto con el balón por un jugador en el juego. Cada equipo tiene derecho a un máximo de tres toques para devolver el balón sobre la red. Si se utilizan más toques, el equipo comete la falta de "CUATRO TOQUES".

Los toques de los equipos se incluyen no sólo los toques intencionales por un jugador, sino también los contactos accidentales con la pelota.

9.1.1. Contactos Consecutivos

Un jugador no puede golpear la pelota dos veces consecutivas (excepciones ver Regla 9.2.2.2., 9.2.2.3., 14.2 y 14.4.2).

9.1.2. Contactos Simultáneos

Dos o tres jugadores pueden tocar la pelota al mismo tiempo.

9.1.2.1. Cuando dos (tres) compañeros tocan el balón simultáneamente, se cuenta como dos (tres) toques realizados (con la excepción de bloqueo). Si tratan de alcanzar la pelota, pero sólo uno de ellos la toca, se cuenta un solo toque. Si los jugadores chocan, no constituye una falta.

9.1.2.2. Cuando dos oponentes tocan el balón simultáneamente a través de la red y la pelota continúa en juego, el equipo receptor tiene derecho a otros tres toques. Si esto hace que el balón vaya "fuera", es la falta del equipo contrario.

9.1.2.3. Si el contacto simultáneo entre dos adversarios sobre la red se prolongara, el juego continúa.

9.1.2.4. Si el balón toca la antena después del contacto simultáneo a dos rivales por la red, la jugada debe repetirse.

9.1.3. Toque Asistido

Dentro del área de juego, no está permitido a un jugador apoyarse en un compañero o en una estructura / objeto para golpear la bola.

Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta (tocar la red, interferir con el opositor de juego, etc.) puede ser detenido o retenido por un compañero de equipo.

9.2. CARACTERÍSTICAS DE TOQUE

9.2.1. El balón puede ser tocado por cualquier parte del cuerpo.

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

9.2.2.1. Contactos Simultáneos:

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

9.2.2.2. Contactos Consecutivos:

El balón puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos sean el primer golpe del equipo, siempre que no se haga con golpe de dedos se permiten contactos consecutivos; siempre que los contactos ocurran durante una acción en el primer golpe del equipo y si se juega con golpe de dedos, el balón NO puede contactar con los dedos / manos consecutivamente, incluso si los contactos ocurren durante una acción.

9.2.2.3. Sin embargo, mediante el bloqueo se permiten contactos consecutivos hacerse por uno o más jugadores que se produzcan durante una sola acción;

9.2.2.4. Contactos Extendidos:

En acción de defensa de un ataque fuerte/ duro, el contacto con el balón se puede prolongar por un momento, incluso si el jugador utiliza el contacto con las yemas de los dedos.

9.3. FALTAS EN EL TOQUE DEL BALÓN

9.3.1. CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo.

9.3.2. TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en una estructura / objeto para golpear el balón dentro del área de juego.

9.3.3. RETENCIÓN: el balón es retenido y / o lanzado; no rebota con un golpe

9.3.4. DOBLE GOLPE: un jugador golpea la pelota dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo en forma consecutiva.

10. BALÓN EN LA RED

10.1. BALÓN QUE CRUZA LA RED

10.1.1. El balón enviado al campo de juego adversario debe ir por encima de la red dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red define como sigue:

10.1.1.1. por debajo del borde superior de la red;

10.1.1.2. lateralmente por las antenas, y su extensión imaginaria;

10.1.1.3. por encima, techo o estructura (si las hay).

10.1.2. El balón que ha cruzado la red total o parcialmente hacia la zona libre adversaria por el espacio externo puede ser recuperado dentro de los toques del equipo siempre que:

10.1.2.1. Cuando el balón regrese, cruce por el plano vertical de nuevo total o parcialmente fuera del área de la red y del mismo lado de la cancha.
El equipo contrario no puede impedir tal acción.

10.1.3. El balón está "fuera" cuando atraviesa completamente el plano vertical debajo de la red.

10.1.4. Un jugador, sin embargo, puede entrar en el campo contrario con el fin de jugar el balón antes de que cruce el espacio de paso por fuera de la antena, o antes de que cruce completamente el plano vertical debajo de la red.

10.2. BALÓN QUE TOCA LA RED

El balón puede tocar la red mientras cruza.

10.3. BALÓN EN LA RED

10.3.1. Una pelota en la red puede ser recuperada dentro de los tres equipo toca límite.

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

11. JUGADOR EN LA RED

11.1. REBASAR MÁS ALLÁ DE LA RED

11.1.1. En el bloqueo, un jugador puede tocar el balón más allá de la red, a condición de que no interfiera con el juego del adversario antes o durante el golpe de ataque.

11.1.2. Después de un golpe de ataque, se permite al jugador pasar sus manos más allá de la red, a condición de que el contacto se haya producido dentro de su propio espacio de juego.

11.2. PENETRACIÓN EN EL ESPACIO , CAMPO Y/O ZONA RIVAL

11.2.1. Un jugador puede entrar en el espacio contrario, campo y / o la zona libre, a condición de que esto no interfiera con el juego del adversario.

11.3. CONTACTO CON LA RED

11.3.1. El contacto de un jugador con la red en el espacio entre las antenas durante la acción de jugar el balón, es una falta.

La acción de jugar el balón incluye (entre otros) el salto, el contacto con la pelota (o intento de tocarlo) y un aterrizaje seguro, listo para una nueva acción.

11.3.2. Los jugadores pueden tocar los postes, cuerdas o cualquier otro objeto por fuera de las antenas, incluyendo la propia red, siempre que ello no interfiera con el juego.

11.3.3. No se produce falta cuando el balón toca la red y ocasiona que la misma toque a un adversario

11.4. FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED

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

11.4.2. Un jugador interfiere con el juego del adversario mientras penetra el espacio del adversario debajo de la red.

11.4.3. Un jugador interfiere con el juego del adversario cuando (entre otros):

- toca la red entre las antenas o la antena durante su acción de jugar el balón
- utiliza la red entre las antenas como soporte o ayuda para estabilizarse
- crea una ventaja sobre el oponente al tocar la red,
- tome medidas para impedir un intento legítimo por el oponente de jugar el balón.
- captura ó sostiene la red

Cualquier jugador cerca de la pelota cuando se está jugando, que está tratando de llegar a ella, se considera la acción de jugar el balón, incluso si el contacto no se hace con la misma.

Sin embargo, tocar la red fuera de las antenas no se considera un fallo (a excepción de la regla 9.1.3).

12. SAQUE

El saque es el acto de poner el balón en juego, por el jugador correcto, situado en la zona de servicio.

12.1. PRIMER SAQUE EN UN SET

12.1.1. El primer saque de un set es ejecutado por el equipo determinó el sorteo.

12.2. ORDEN DE SAQUE

12.2.1. Los jugadores deben seguir el orden de servicio registrada en el acta.

12.2.2. Después del primer servicio en el set, el jugador al saque se determina como sigue:

12.2.2.1. cuando el equipo que saca gana la jugada, el jugador que sacó antes, saca de nuevo;

12.2.2.2. cuando el equipo que recibe gana la jugada, obtiene el derecho a sacar y el jugador determinado por el orden de saque de su equipo va a sacar.

12.3. AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE

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

12.4. EJECUCIÓN DEL SAQUE

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

12.4.2. Sólo se permite lanzar o soltar de la pelota. Mover el balón en las manos está permitido.

12.4.3. El sacador puede moverse libremente dentro de la zona de servicio. En el momento del golpe o impulso para el saque en salto, no debe tocar la cancha (incluyendo la línea de fondo) o el suelo fuera de la zona de servicio. El pié del jugador no puede estar debajo de la línea de fondo en la ejecución del servicio.

Después del golpe, el servidor puede pisar o caer fuera de la zona de servicio, o dentro del campo. Si se produce un movimiento de la línea debido a que la arena ha sido empujada por el servidor, en este caso no se considera una falta.

12.4.4. El servidor debe golpear el balón dentro de 5 segundos después de los primer árbitro pita autorizando el proyecto.

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

12.4.6. Si el balón, después de haber sido lanzado o soltado por el sacador, cae al suelo sin ser golpeado que es considerado como un realizado.

12.4.7. No se permite ningún otro intento de saque.

12.5. PANTALLA

12.5.1. Un jugador del equipo sacador no debe impedir a su oponente, a través de una pantalla individual o colectiva, ver al sacador y la trayectoria de vuelo de la pelota.

12.5.2. Un jugador del equipo que saca realiza pantalla moviendo los brazos, saltando o desplazándose hacia los lados durante la ejecución del saque, y al hacerlo ambos ocultan tanto el sacador y la trayectoria de vuelo del balón.

12.6. FALTAS COMETIDAS DURANTE EL SERVICIO

12.6.1. Faltas en el saque

Las siguientes faltas conducen a un cambio de saque. El servidor:

12.6.1.1. Infringe la orden de servicio;

12.6.1.2. No ejecute el servicio adecuadamente;

12.6.2. Faltas después del golpe de Servicio

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

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

12.6.2.2. Cae "fuera";

12.6.2.3. Pasa por encima de una pantalla.

13. GOLPE DE ATAQUE

13.1. CARACTERÍSTICAS DE LA GOLPE DE ATAQUE

13.1.1. Todas las acciones que dirigen el balón hacia el adversario, excepto el saque y el bloqueo, se consideran como golpes de ataque.

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

13.1.3. Cualquier jugador puede realizar un golpe de ataque en cualquier momento si su contacto con el balón se ha hecho dentro de su propio espacio de juego. (Regla de excepción 13.2.4, 13.2.5 a continuación).

13.2. FALTA EN EL GOLPE DE ATAQUE

13.2.1. Un jugador golpea la pelota en el espacio de juego del equipo contrario.

- 13.2.2. Un jugador golpea la pelota "fuera".
- 13.2.3. Un jugador completa un golpe de ataque usando una acción de dedos con la mano abierta ("finta") o si usando la punta de los dedos estos no están juntos y rígidos.
- 13.2.4. Un jugador completa un golpe de ataque sobre el oponente el saque cuando el balón está completamente por encima de la parte superior de la red.
- 13.2.5. Un jugador completa un golpe de ataque efectuando un toque de dedos cuya trayectoria no es perpendicular con la línea de sus hombros, excepto cuando el jugador trata de colocar a su compañero

14. BLOQUEO

14.1.ACCIÓN DE BLOQUEO

- 14.1.1. Bloquear es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar el balón que procede del oponente por encima del borde superior de la red, independientemente de la altura del contacto con el balón. En el momento del contacto con el balón, parte del cuerpo debe estar por encima del borde superior de la red.
- 14.1.2. Tentativa de bloqueo
Una tentativa de bloqueo es la acción de bloquear sin tocar el balón.
- 14.1.3. Bloqueo efectivo
Un bloqueo se completa cada vez que el balón es tocado por el bloqueador.
- 14.1.4. Bloqueo colectivo
Un bloqueo colectivo es ejecutado por dos o tres jugadores cerca uno del otro y eficaz cuando uno de ellos toca el balón.

14.2. CONTACTOS EN EL BLOQUEO

Uno o más bloqueadores pueden dar toques consecutivos (rápidos y continuos) siempre que sean realizados durante la misma acción. Estos se contabilizan solamente como un toque de equipo. Estos contactos pueden realizarse con cualquier parte del cuerpo.

14.3. BLOQUEO EN EL ESPACIO Oponente

Mediante el bloqueo, el jugador puede colocar sus manos y brazos más allá de la red, a condición de que esta acción no interfiera con el juego del adversario. Por lo tanto, no se le permite tocar la pelota más allá de la red hasta que el adversario haya realizado un golpe de ataque.

14.4. BLOQUEO y TOQUES DE EQUIPO

- 14.4.1. Un contacto de bloqueo se cuenta como un golpe de equipo.
En consecuencia, después de un toque de bloqueo, el equipo tendrá sólo dos golpes más para devolver el balón.
- 14.4.2. El primer contacto después del bloqueo puede realizarlo cualquier jugador, incluyendo el/la (s) que tocó el balón durante el bloqueo.

14.5. BLOQUEO DE SERVICIO

Está prohibido bloquear el servicio de un oponente.

14.6. FALTA DEL BLOQUEO

- 14.6.1. El bloqueador toca el balón en el espacio del adversario antes o simultáneamente con el golpe de ataque rival.
- 14.6.2. Bloquear el balón en el espacio contrario desde el exterior de la antena.
- 14.6.3. Un jugador bloquea el saque del adversario
- 14.6.4. El balón se envía "fuera".

CAPÍTULO CINCO : INTERRUPCIONES, DEMORAS E INTERVALOS

15. INTERRUPCIONES

Una interrupción es el tiempo entre una jugada completada y el silbato del primer árbitro para el siguiente servicio.

Las únicas interrupciones de **juego regular** son los tiempos de descanso.

15.1. NÚMERO DE INTERRUPCIONES REGULARES DEL JUEGO

Cada equipo puede solicitar un máximo de un tiempo de descanso por set.

15.2. SECUENCIA DE INTERRUPCIONES REGULARES DEL JUEGO

15.2.1. La solicitud del tiempo de descanso por ambos equipos y pueden seguirse una a otra dentro de la misma interrupción.

15.2.2. No se permiten sustituciones.

15.3. SOLICITUDES DE INTERRUPCIONES REGULARES DEL JUEGO

Las solicitudes de interrupción del juego regular sólo puede ser solicitada por el capitán del equipo.

15.4. TIEMPOS DE DESCANSO Y TIEMPOS TÉCNICOS

15.4.1. Las solicitudes de los tiempos de descanso deben ser hechas a través de la señal de la mano correspondiente, cuando el balón está fuera de juego y antes del pitido que autoriza el saque. Todo el tiempo de descanso dura 30 segundos.

15.4.2. Para Competencias Mundiales y Oficiales World ParaVolley, así como Campeonatos de Zona, en los juegos 1 y 2, un 'tiempo técnico' de 30 segundos adicionales se aplica automáticamente cuando la suma de los puntos obtenidos por los equipos totaliza 21 puntos. La duración de los tiempos técnicos y de descanso puede ser modificada si la World Paravolley aprobara ese requerimiento debido a un pedido del organizador.

15.4.3. En el set decisivo (3º), no hay "tiempo técnico"; sólo el tiempo de descanso de 30 segundos de duración cada equipo puede aplicar.

15.4.4. Durante todo el juego regular de interrupciones (incluyendo tiempo técnico) y los intervalos de los juegos, los jugadores deben ir a la zona asignada a ellos.

15.5. LOS SOLICITUDES IMPROCEDENTES

Entre otros, es improcedente solicitar un tiempo de descanso:

15.5.1. durante una jugada en el momento de, o después del silbato para sacar,

15.5.2. por un miembro del personal no autorizado;

15.5.3. después de haber agotado el número autorizado de tiempo de descanso.

15.5.4. Cualquier solicitud improcedente realizada por el equipo en el juego que no afecte o demore el juego debe ser rechazada sin ninguna consecuencia, a menos que se repita en el mismo juego.

15.5.5. Cualquier otra solicitud improcedente en el mismo juego realizado por el mismo equipo constituye una demora.

16. DEMORAS EN EL JUEGO

16.1. TIPOS DE DEMORA

Una acción impropia de un equipo que retrasa la reanudación del juego se considera una demora que incluye, entre otros:

16.1.1. extender los tiempos de descanso, después de haber sido instruidos para volver al juego;

16.1.2. repetir una solicitud improcedente;

16.1.3. demorar el juego (12 segundos en el juego normal debe ser el tiempo máximo entre el final de una jugada y el silbato que autoriza el saque)

16.1.4. demorar el juego por un miembro del equipo.

16.2. SANCIONES POR DEMORAS

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

16.2.1.1. Las sanciones por demora siguen siendo válidas durante todo el partido.

16.2.1.2. Todas las sanciones por demora se registran en el acta.

16.2.2. La primera demora en un juego por un miembro de un equipo es sancionado con una "ADVERTENCIA".

16.2.3. La segunda y siguientes demoras de cualquier tipo por cualquier miembro del mismo equipo en el mismo encuentro constituyen una falta y son sancionadas con un "Castigo por demora": un punto y al oponente.

16.2.4. Las penalizaciones por demora ocurridas antes o entre los sets se aplican en el siguiente set.

17. INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO

17.1. LESIÓN/ENFERMEDAD

17.1.1. Si se produce un accidente serio mientras el balón está en juego, el árbitro debe detener el juego inmediatamente y permitir a la asistencia médica entrar en el campo.

A continuación se repite la jugada.

17.1.2. A un jugador lesionado/enfermo se le otorga un tiempo máximo de 5 minutos de

recuperación, una sola vez en el partido. El árbitro debe autorizar al personal médico debidamente acreditado para entrar en el área de juego para atender al jugador. Sólo el 1er árbitro puede autorizar a un jugador a salir del área de juego sin sanción. Cuando el tratamiento se ha completado o ningún tratamiento puede ser proporcionado, debe reanudarse el juego. El 2o árbitro hará sonar su silbato y solicitará al jugador continuar. En este momento, sólo el jugador puede juzgar si él / ella está en condiciones de jugar.

Si el jugador no se recupera o no vuelve al área de juego a la finalización del tiempo de recuperación, su equipo es declarado incompleto.

En casos extremos, el médico de la competición puede oponerse a la vuelta de un jugador lesionado.

Nota: El tiempo de recuperación comenzará cuando el miembro(s) del equipo médico acreditado de la competición llegue al área de juego para atender al jugador. En eventos donde no haya disponible personal médico acreditado o en los casos que el jugador elija ser atendido por su propio personal médico, el tiempo comenzará desde el momento que el tiempo de recuperación fuera autorizado por el árbitro.

17.2. INTERFERENCIA EXTERNA

Si hubiera alguna interferencia externa durante el juego, el juego debe detenerse y la jugada se repite.

17.3. INTERRUPCIÓN PROLONGADA

17.3.1. Cuando circunstancias imprevistas interrumpen un encuentro, el primer árbitro, el organizador y el Comité de Control, si hay uno, decidirá sobre las medidas que deben tomarse para restablecer las condiciones normales.

17.3.2. Se producen una o varias interrupciones, que no exceda de 4 horas en total, el partido se reanudará con la misma puntuación, independientemente de si se continúa en la misma cancha de juego o en otra.

17.3.3. Una o varias interrupciones que excedan un total de cuatro horas, todo el juego se repetirá.

17.4. FALLA EN LA PRÓTESIS

17.4.1. Si hubiera un pequeño fallo en el dispositivo protésico durante el juego, se le otorga al jugador un corto período de tiempo para restaurar la integridad de la prótesis.

17.4.2. Si esto ocurre más de una vez durante el juego, el jugador tendrá un máximo de 1 minuto para completar las reparaciones necesarias sin demora el juego. Este minuto de reparación se concede al equipo sólo una vez en el juego.

17.4.3. Cuando un fallo importante en el dispositivo protésico se produce durante un juego, se le otorgará al jugador un máximo de 5 minutos, sólo una vez durante todo el juego. El primer árbitro señalará el inicio de cinco minutos de tiempo de reparación. El primer árbitro debe autorizar debidamente al personal médico o a quien esté acreditado para la reparación a entrar en el terreno de juego para atender al jugador. Sólo el primer árbitro puede autorizar al jugador a abandonar el área de juego sin recibir una sanción. Al final del tiempo de reparación, el 1er árbitro pita y le pide al jugador que regrese al juego. En ese momento, sólo el jugador puede decidir si es capaz de continuar.

Si el jugador no vuelve al juego después de que el tiempo de reparación, su equipo es declarado incompleto.

En casos extremos, el médico de la competencia y / o el Delegado Técnico podrá oponerse a la reincorporación de un jugador en el juego.

NOTA: El tiempo de reparación se iniciará sólo cuando el primer árbitro autoriza.

17.4.4. El equipo está limitado a sólo dos (2) tiempos de reparación por partido.

18. INTERVALOS Y EL CAMBIO DE CAMPO

18.1. INTERVALOS

18.1.1. Un intervalo es el tiempo entre sets. Todos los intervalos tienen una duración de 1 minuto.

Durante este período, se lleva a cabo el cambio de campo (si se solicita) y el registro del orden de saque de los equipos en el acta.

Durante el descanso antes del set decisivo, los árbitros realizan un nuevo sorteo de conformidad con la Regla 7.1.

18.2. CAMBIO DE CANCHA

18.2.1. Los equipos cambian de campo en cada 7 puntos jugados (juego 1 y 2) y jugaron cada 5 puntos (tercer set).

18.2.2. Durante los cambios de campo los equipos deben cambiar inmediatamente sin demora.

Si el cambio no se lleva a cabo en el tiempo, debe hacerse tan pronto como se dio cuenta del error.

La puntuación en el momento del intercambio sigue siendo el mismo.

CAPÍTULO SEIS : CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

19. REQUISITOS DE CONDUCTA

19.1. CONDUCTA DEPORTIVA

19.1.1. Los participantes deben conocer las reglas "Oficiales del ParaVoleibol Playa" y regirse por ellas.

19.1.2. Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con deportividad, sin discusiones.

En caso de duda, puede solicitar una aclaración sólo por el capitán en juego.

19.1.3. Los participantes deben evitar acciones o actitudes dirigidas a influenciar las decisiones de los árbitros o encubrir faltas cometidas por sus equipos.

19.2. JUEGO LIMPIO

19.2.1. Los participantes deben comportarse de una manera respetuosa y cortemente con espíritu de Juego Limpio, no sólo con los árbitros, sino también hacia otros oficiales, adversarios, compañeros de equipo y espectadores.

19.2.2. Se permite la comunicación entre los miembros del equipo durante el partido.

20. CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES

20.1. CONDUCTA INCORRECTA MENOR

Las faltas leves no están sujetas a sanciones. Es deber del primer árbitro evitar que los equipos se acerquen a la escala de sanciones.

Esto se hace en dos categorías:

Categoría 1: el uso de una advertencia verbal a través del capitán en juego;

Categoría 2: uso de la tarjeta amarilla por un miembro del equipo. Esta advertencia formal no se considera una sanción, pero simboliza que el miembro del equipo (y por extensión el equipo) alcanzaron el nivel de las sanciones por el partido. Esto se registra en el acta, pero no tiene consecuencias inmediatas.

20.2. CONDUCTA INCORRECTA QUE CONDUCE A LAS SANCIÓN

La conducta incorrecta de un miembro del equipo hacia los oficiales, adversarios, compañeros de equipo o espectadores se clasifica en tres categorías según la gravedad de ofensa.

20.2.1. Conducta grosera: acción contraria a las buenas costumbres o principios morales.

20.2.2. conducta ofensiva: las palabras difamatorias o insultantes, gestos o cualquier acción que expresa el desprecio.

20.2.3. Agresión: ataque físico real o comportamiento amenazante.

20.3. ESCALA DE SANCIONES

De acuerdo con el juicio del primer árbitro y dependiendo de la gravedad de la infracción, las sanciones que se aplicarán y se registrarán en el acta son: castigo, expulsión o descalificación.

20.3.1. Castigo

Por conducta grosera o una sola repetición de conducta grosera en el mismo set por el mismo jugador. En cada una de las dos primeras ocasiones, el equipo es sancionado con un punto y saque para los adversarios. Una tercera conducta grosera por un jugador en el mismo set será sancionada con expulsión. Las sanciones por conducta grosera pueden, sin embargo, ser dadas al mismo jugador en posteriores sets

20.3.2. Expulsión

La primera conducta ofensiva es sancionada con la expulsión. El jugador que es sancionado con expulsión deberá abandonar el área de juego y su equipo es declarado incompleto por el set.

20.3.3. Descalificación

El primer ataque físico o implícito o intento de agresión se sanciona con descalificación. El jugador deberá abandonar el área de juego y su equipo es declarado incompleto por el juego.

Mala conducta es sancionada como se muestra en la gama de sanciones.

20.4. MALA CONDUCTA ANTES Y ENTRE SETS

Cualquier mala conducta que ocurre antes o entre SETS es sancionada de acuerdo con la escala de las sanciones y se aplica en el siguiente conjunto.

20.5. RESUMEN DE MALA CONDUCTA Y TARJETAS UTILIZADAS

Advertencia/Amonestación: Ninguna sanción -

Categoría 1: advertencia verbal

Categoría 2: Tarjeta amarilla

Castigo Sanción: Tarjeta Roja

Expulsión Sanción: Tarjetas Rojo y Amarillo Juntas

Descalificación: Pena - Tarjetas Rojas y Amarillas Separados

PARTE 2

SECCIÓN 2:

LOS ÁRBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y LAS SEÑALES MANUALES OFICIALES

CAPÍTULO SIETE : ÁRBITROS

21. ARBITRAJE Y PROCEDIMIENTOS DE EQUIPO

21.1. COMPOSICIÓN

El cuerpo arbitral para un partido está compuesto por los siguientes oficiales:

- Primer árbitro
- Segundo árbitro
- Árbitro de Challenge (donde se aplique)
- árbitro de reserva (donde se aplique)
- Anotador
- Cuatro (dos) jueces de línea

Su ubicación se muestra en el diagrama 8.

Para Competencias Mundiales y Oficiales World ParaVolley, así como Campeonatos de Zona, un anotador asistente es obligatorio.

21.2. PROCEDIMIENTOS

21.2.1. Sólo el primer y segundo árbitros pueden sonar un silbato durante el partido:

21.2.1.1. el primer árbitro hace sonar el silbato que autoriza el saque que inicia la jugada;

21.2.1.2. el primer o segundo silbato de los árbitros para el final de la jugada, siempre que estén seguros de que un fallo ha sido cometido y que han identificado su naturaleza.

21.2.2. Ellos pueden hacer sonar el silbato cuando el balón está fuera de juego para indicar que autorizan o rechazan una petición por parte del equipo.

21.2.3. Inmediatamente después que el árbitro pite para indicar el fin de la jugada, ellos deben indicar la falta cometida usando las señales manuales oficiales:

21.2.3.1. Si la falta es pitada por el primer árbitro, indica en el siguiente orden:

- a) el equipo que saca,
- b) la naturaleza de la falta;
- c) (S) jugador (s) de la falta (si es necesario).

21.2.3.2. Si la falta es pitada por el segundo árbitro, él/ella indicará en el siguiente orden:

- a) Naturaleza de la falta,
- b) El/los jugador/es causante/s de la falta (cuando sea necesario).
- c) El equipo que va a sacar, siguiendo la señal del primer árbitro.

En este caso, el primer árbitro no señaló ni la naturaleza de la falta ni el jugador causante, solamente indicará el equipo al saque.

21.2.3.3. En el caso de una doble falta, ambos árbitros indican como sigue:

- a) la naturaleza de la infracción;
 - b) los jugadores de la falta (si es necesario);
- El próximo equipo a sacar será indicado por el primer árbitro.

22. PRIMER ÁRBITRO

22.1. UBICACIÓN

El primer árbitro realiza sus funciones de pié, en una silla de referee situada en un extremo de la red que apunta al lado opuesto.

Su visión debe ser de aproximadamente 50 cm por encima de la red.

22.2. AUTORIDAD

22.2.1. El primer árbitro dirige el partido de principio a fin.

Él tiene autoridad sobre todos los miembros del cuerpo arbitral y miembros de los equipos.

Durante el partido las decisiones del primer árbitro son finales. Él está autorizado para revocar las decisiones de otros miembros del cuerpo arbitral, si considera que están equivocados.

El primer árbitro puede incluso sustituir a un miembro del cuerpo arbitral, que no desempeña sus funciones adecuadamente.

22.2.2. El primer árbitro también controla el trabajo de los baloneros

22.2.3. El primer árbitro tiene la facultad de decidir toda cuestión de juego, incluyendo las no especificadas en el Reglamento.

22.2.4. El primer árbitro no debe permitir discusiones respecto a sus decisiones.

Sin embargo, a petición del capitán del partido, el primer árbitro dará explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas en las que basan su decisión.

Si el capitán en juego no está de acuerdo con la explicación del primer árbitro para decidir y formalizar una protesta, el primer árbitro debe autorizar el inicio de un protocolo de protesta.

22.2.5. El primer árbitro es responsable de decidir antes y durante el partido si el área de juego y las condiciones son apropiadas o no para el juego.

22.3. RESPONSABILIDADES

22.3.1. Antes del partido, el primer árbitro debe:

22.3.1.1. inspeccionar las condiciones del área de juego, los balones y otros útiles de juego;

22.3.1.2. lleva a cabo el sorteo en presencia de los Capitanes de equipo;

22.3.1.3. controla el calentamiento de los equipos.

22.3.2. Durante el partido, el primer árbitro está autorizado a:

22.3.2.1. amonestar a los equipos;

22.3.2.2. castigar la mala conducta y demoras;

22.3.2.3. decidir sobre:

a) las faltas del servidor y la pantalla del equipo al saque;

b) faltas en el toque de balón;

c) las faltas en la parte superior de la red y el contacto ilegal del jugador con la red, sobre todo del lado de ataque.

d) el balón cruza completamente el espacio inferior debajo de la red;

e) El balón proveniente del saque y el tercer toque que va por encima o por fuera de las antenas en su lado de la cancha

22.3.3. Al final del partido, se comprueba y firma el acta

23. SEGUNDO ÁRBITRO

23.1. LOCALIZACIÓN

El segundo árbitro realiza sus funciones de pie fuera del campo de juego un lado del poste opuesto y de frente al primer árbitro.

23.2. AUTORIDAD

23.2.1. El segundo árbitro es el asistente del primer árbitro, pero también tiene su propia jurisdicción.

Si el primer árbitro no pudiera continuar su trabajo, el segundo árbitro puede reemplazarlo.

23.2.2. El segundo árbitro puede también, sin pitar, indicar faltas fuera de su jurisdicción al primer árbitro, pero no debe insistir en la señal.

23.2.3. El segundo árbitro controla el trabajo (s) anotador (s).

23.2.4. El segundo árbitro informa de cualquier mala conducta al primer árbitro.

23.2.5. Autoriza los tiempos muertos y cambios de campo, controla la duración de estos y rechaza las solicitudes improcedentes.

23.2.6. El segundo árbitro comprueba el número de tiempo de descanso utilizados por cada equipo e informa al primer árbitro y los jugadores en cuestión después del final del mismo.

23.2.7. En el caso de una lesión de un jugador, el segundo árbitro autoriza y asiste la gestión en el tiempo de recuperación.

23.2.8. Comprueba durante el partido que las balones conserven las condiciones reglamentarias requeridas

23.2.9. El segundo árbitro realiza el sorteo entre el segundo y tercer set, si el primer árbitro no está apto para hacerlo, luego de haber corroborado toda la información relevante con el anotador.

23.3. RESPONSABILIDADES

23.3.1. Al comienzo de cada set, y cuando sea necesario, el segundo árbitro controla el trabajo del anotador y verifica que el sacador correcto esté en posesión de la pelota.

23.3.2. Durante el partido, el segundo árbitro decide, pita y señala:

23.3.2.1. la interferencia debida a la penetración de campo y el espacio contrario bajo la red;
23.3.2.2. contacto en falta del jugador con la red y la antena, sobre todo del lado del bloqueador y su lado de la cancha;

23.3.2.3. el contacto del balón con un objeto fuera del juego;

23.3.2.4. la pelota cruza el plano vertical de la red total o parcialmente fuera del espacio de paso en el campo oponente o toca la antena en su lado de la cancha, incluso durante el saque;

23.3.2.5. el contacto del balón con la arena cuando el primer árbitro no está en posición para verla;

23.3.2.6. el balón completamente recuperado en el lado opuesto debajo de la red.

23.3.3. Al final del partido, comprueba y firma el acta del encuentro.

24. CHALLENGE REFEREE

Para la World ParaVolley y Competiciones Oficiales si sistema de video Challenge está en uso es obligatorio un árbitro de challenge

24.1. UBICACIÓN

El árbitro de Challenge lleva adelante sus funciones en la cabina de challenge ubicada en forma separada y será determinada por un delegado técnico de la World ParaVolley

24.2. RESPONSABILIDADES

El /ella supervisa el proceso de challenge asegurando que los procedimientos se realizan de acuerdo a las regulaciones vigentes.

El árbitro de Challenge deberá vestir el uniforme oficial de árbitro mientras se desempeña en sus funciones.

Luego del proceso de Challenge, él/ella informa al ° árbitro sobre la naturaleza de la falta

25. ÁRBITRO DE RESERVA

Para la World ParaVolley y Competiciones oficiales, un árbitro de reserva es obligatorio para todos los partidos televisados, y en cualquier momento en que el Video Challenge System está siendo utilizado

25.1 UBICACIÓN

El árbitro de reserva lleva adelante sus funciones en una posición separada determinada por la World ParaVolley en el diseño de la cancha

25.2 RESPONSABILIDADES

El árbitro de reserva está obligado a:

25.2.1. vestir el uniforme oficial mientras desempeña sus funciones

25.2.2. sustituir al 2° árbitro en caso de ausencia o en caso de que él/ella no puedan continuar su tarea, ó que el 2° árbitro se convierta en 1° árbitro

25.2.3. Asistir al 2° árbitro en mantener la zona libre

25.2.4. Proveer al 2° árbitro los 4 balones de juego, inmediatamente luego de la presentación de los jugadores

25.2.5. Entregar al 2° árbitro el balón de juego, luego que ella/él haya finalizado de chequear el jugador al saque.

25.2.6. Asistir al 2° árbitro orientando a los niveladores de arena.

En caso de que se esté utilizando el , ella/él supervisa sistema de video Challenge (VCS) supervisará que el Anotador complete en la planilla lo referido al Challenge system

26. Anotador

El anotador completa el acta de acuerdo con las Reglas, cooperando con el segundo árbitro.

Se utiliza un timbre u otro dispositivo de sonido para indicar irregularidades o señal de los árbitros lo que está bajo su responsabilidad.

26.2.1. Antes del encuentro y del set, el anotador:

26.2.1.1. registra la fecha del partido y los datos de los equipos, de acuerdo con los procedimientos en vigor y obtiene las firmas de los capitanes;

26.2.1.2 Registra el orden de saque de cada equipo.

26.2.2. Durante el partido, el anotador:

26.2.2.1. registra los puntos anotados

26.2.2.2. comprueba el orden de saque de cada equipo e indica cualquier error antes del golpe de saque;

26.2.2.3. registra los tiempos de descanso, comprobando sus cantidades, informando al 2º árbitro;

26.2.2.4. informa a los árbitros sobre una solicitud de tiempo de descanso ilícito;

26.2.2.5. anuncia a los árbitros los cambios de campo y el final de los juegos;

26.2.2.6. registra las sanciones y las solicitudes improcedentes;

26.2.2.7. registra cualquier acontecimiento según las instrucciones del segundo árbitro, ya que el tiempo de recuperación, interrupciones prolongadas, interferencias externas, etc.;

26.2.2.8. controla el intervalo entre los sets.

26.2.3. Al final del partido, el anotador:

26.2.3.1. registra el resultado final;

26.2.3.2. en caso de protesta, con la aprobación previa del primer árbitro, escribe o permite que el capitán del equipo para escribir en el acta una declaración sobre el incidente ó protesta;

26.2.3.3. firma el acta, antes de obtener las firmas de los capitanes y los árbitros.

27. ANOTADOR ASISTENTE

27.1. UBICACIÓN

El asistente del anotador desempeña sus funciones sentado en la mesa al lado del anotador.

27.2. RESPONSABILIDADES

Asiste con las tareas administrativas de la función del anotador.

En el caso de que el anotador no pudiera continuar con sus funciones, este puede reemplazar.

27.2.1. Antes del encuentro y del set, el anotador asistente:

- 27.2.1.1. verifica que toda la información que se muestra en el marcador sea correcta;
- 27.2.2. Durante el partido, el anotador asistente
 - 27.2.2.1. indica el orden de saque de cada equipo a través de señal numérica 1 o 2 o 3 correspondiente al jugador que debe retirarse y,
 - 27.2.2.2. informar inmediatamente a los árbitros a través del timbre de error;
 - 27.2.2.3. opera el marcador manual en la mesa de control;
 - 27.2.2.4. comprueba si los resultados están de acuerdo;
 - 27.2.2.5. comienza y termina el término de los tiempos técnicos;
 - 27.2.2.6. si es necesario, actualiza el acta de reserva y entrega al anotador.
- 27.2.3. Al final del partido, el anotador asistente:
 - 27.2.3.1. firma el acta del encuentro.

28. JUECES DE LÍNEA

28.1. UBICACIÓN

Es obligatorio contar con dos jueces de línea en encuentros internacionales oficiales. Se sitúan de pie en las esquinas del campo de juego, más cercanas al lado derecho de cada árbitro, en diagonal de 1 a 2m de la esquina.

Cada uno controla las líneas de fondo y lateral de su sector.

Para Competencias Mundiales y Oficiales World ParaVolley, así como Campeonatos de Zona, es obligatorio la presencia de cuatro jueces de línea.

Se colocan de pie en la zona libre, de 1 a 3 m de distancia de cada esquina de la cancha, sobre la prolongación imaginaria de la línea bajo su responsabilidad.

28.2. RESPONSABILIDADES

28.2.1. Los jueces de línea realizan sus funciones mediante el uso de banderines (40 x 40 cm) a la señal:

28.2.1.1. la pelota "dentro" y "fuera" cuando cae cerca de su línea (s) (s). (NOTA: el juez de línea más próxima la trayectoria final de la pelota es responsable de esta señal);

28.2.1.2. toques de balón "fuera" por el equipo receptor del balón;

28.2.1.3. el balón toca la antena, la pelota de saque y el tercer toque del equipo cruza la red por fuera del espacio de paso, etc.;

28.2.1.4. cualquier jugador (excepto el sacador) dando un paso fuera de la cancha cuando se ejecuta el golpe de saque;

28.2.1.5. faltas del pie del sacador;

28.2.1.6 Cualquier contacto con los 80 cm superiores de la antena en su lado de la cancha por cualquier jugador durante la acción de jugar el balón o si interfiere con el juego,

28.2.1.7. la pelota que cruza la red por fuera del espacio de paso hacia el campo contrario o toca la antena en su lado de la cancha.

28.2.1.8. tocar el bloqueo durante la jugada.

28.2.2. A petición del primer árbitro, el juez de línea debe repetir la señalización.

29. SEÑALES OFICIALES

29.1. SEÑALES MANUALES DE LOS ÁRBITROS

Los árbitros deben indicar con la mano la señal oficial de la razón de su silbato (naturaleza de la falta pitada o el propósito de la interrupción autorizada). Las señales deben ser mantenidas por un momento y, si está indicado con una mano, la mano debe ser correspondiente al lado del equipo que falta o solicitante.

29.2. SEÑALES OFICIALES CON EL BANDERÍN DE LA JUECES DE LÍNEA

La línea de jueces deben indicar a través de la señal oficial con el banderín la naturaleza de la falta, y mantenerla por un momento.

PARTE 2

SECCION 3: DEFINICIONES

Área de Control

El área de control es un pasillo alrededor del área de juego y la zona libre, que incluye todos los espacios hasta las barreras exteriores o valla de delimitación (ver diagrama 1a).

Zonas

Son secciones dentro del área de juego (campo de juego y la zona libre) definido para un propósito específico (o restricciones especiales) dentro del texto de la regla. Esto incluye Zona y la zona libre.

Espacio inferior

Es el espacio definido en su parte superior por la parte inferior de la red, junto con las cuerdas fijas en postes, a los lados por los postes y parte inferior por la superficie de juego.

Espacio de paso

El espacio de paso se define como sigue:

- la parte superior de la banda de la red;
- las antenas y sus extensiones;
- el techo.

Espacio externo

el plano vertical de la red por fuera del espacio de paso e inferior.

**A menos que por acuerdo
World ParaVolley**

Esta expresión reconoce que si bien existen regulaciones en las normas y especificaciones en relación los equipamientos e instalaciones, hay ocasiones en que la World ParaVolley podrá determinar acuerdos específicos para promover el Paravoleibol playa o probar nuevas condiciones.

Estándar World paravolley

Especificaciones técnicas o de los límites establecidos para los fabricantes de equipos ParaVolley Mundial.

Falta

- a) una acción en contra de las reglas
- b) violación de una regla fuera de una acción de juego

Tiempo técnico

Este tipo de tiempo muerto es un complemento a los otros, y permite la promoción del ParaVolley Playa mejorando el juego y permitiendo publicidad adicional.

El tiempo técnico es obligatorio en Competencias Mundiales y oficiales World ParaVolley así como campeonatos zonales.

**Recoge balones/
Baloneros**

Son las personas que trabajan manteniendo el flujo del juego haciendo rodar la pelota al servidor entre jugadas.

Jugada- punto

Este es el sistema para anotar un punto.

Intervalo

Es el tiempo entre las sets, los cambios de cancha entre los sets no se consideran intervalo.

Interferencia

Cualquier acción que causa una ventaja sobre el equipo contrario o cualquier acción que evita que el oponente juegue la pelota.

Objeto externo

Una persona o un objeto fuera del terreno de juego o próxima a los límites de la zona libre que provoque una obstrucción en la trayectoria del balón. Por ejemplo, luces de alumbrado, silla del árbitro, equipos de TV, la mesa del anotador, los postes. Las antenas no son consideradas como un objeto externo pero si como parte de la red.

Niveladores de arena
(rastrilladores)

Son asistentes de campo que utilizan rastrillos de bloques largos con extremos planos para igualar la arena especialmente alrededor de las líneas del campo y a través del eje central que hay entre los postes.

Primer toque del equipo

Hay tres ocasiones donde la jugada del balón se considera Primer Golpe

- recepción de saque
- recibiendo un ataque del equipo adversario
- jugar la pelota que rebota en el bloqueo contrario

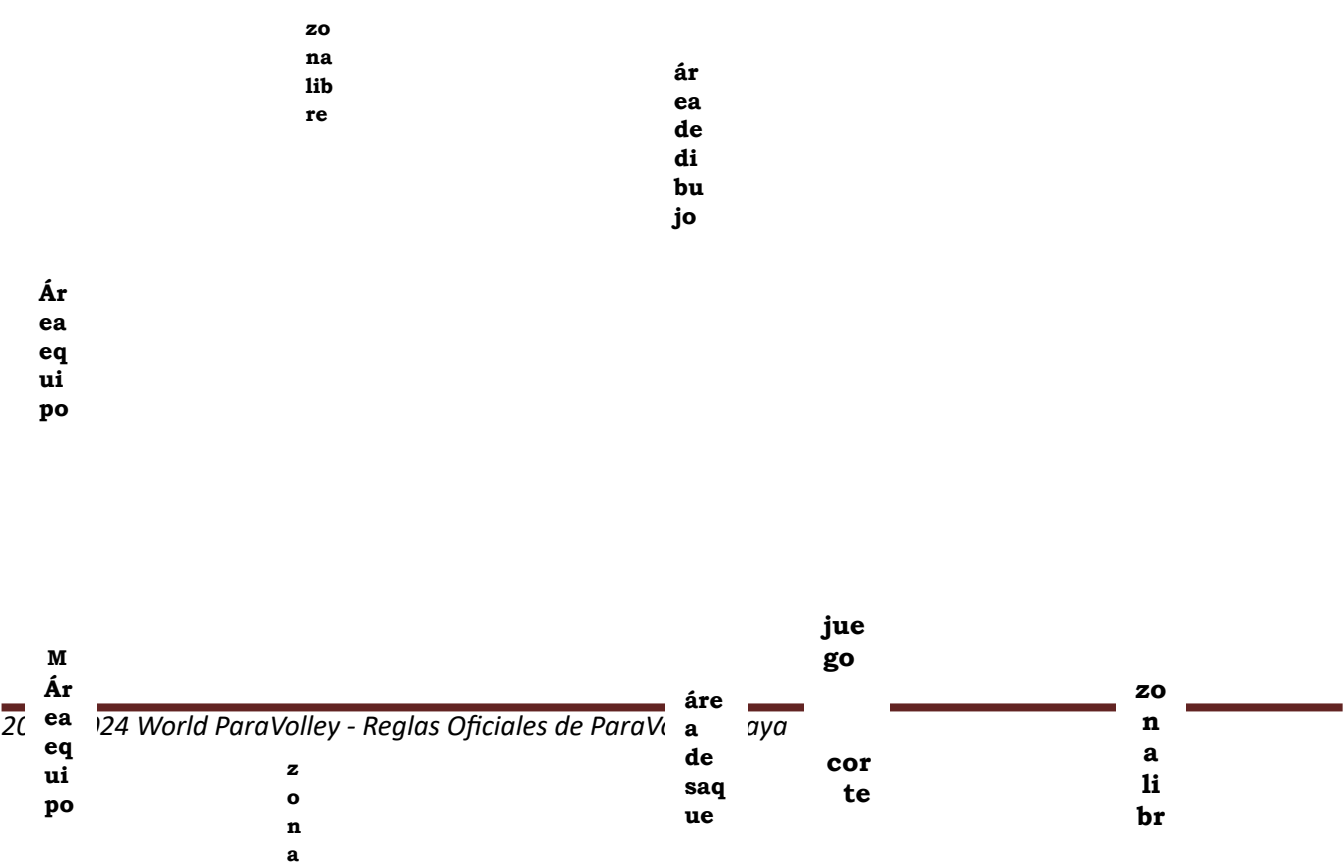
Protocolo

La serie de eventos previo al partido, incluyendo el sorteo, la entrada en calor, presentación de los equipos y árbitros detallados en el Manual Específico de competencia

PARTE 3

Diagramas

Diagrama 1: ÁREA DE JUEGO



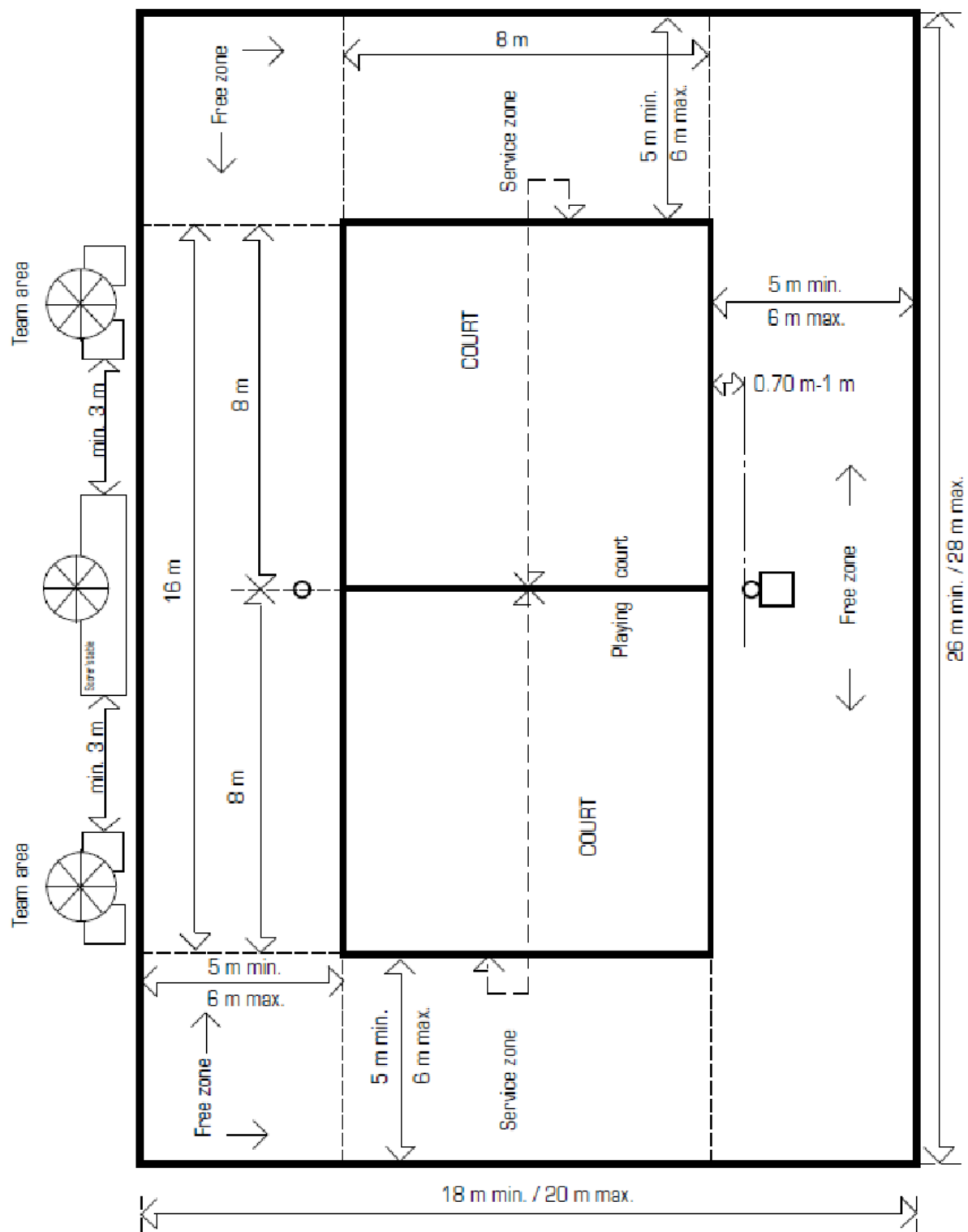
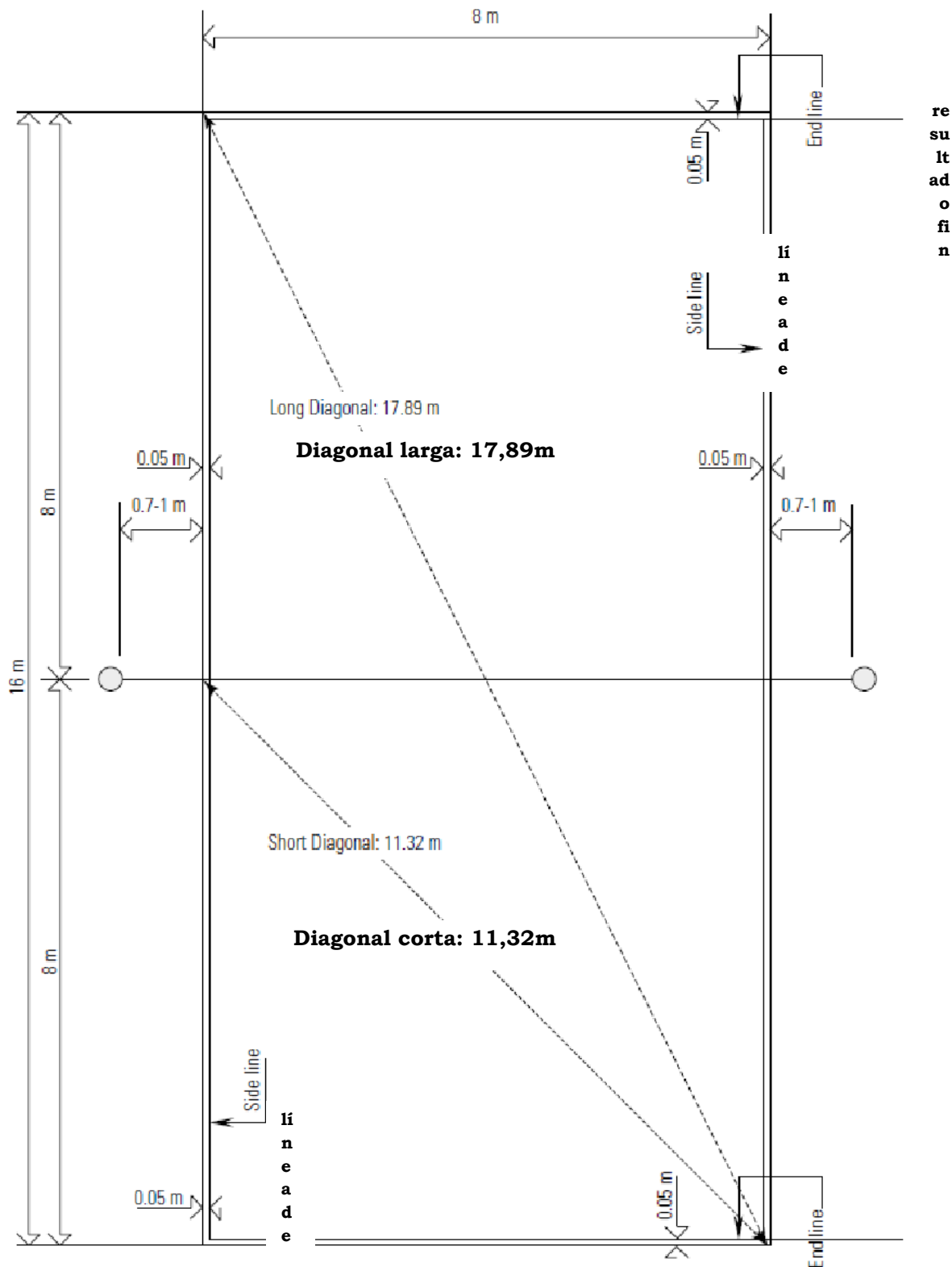


Diagrama 2: CAMPO DE JUEGO

Reglas relacionadas: 1.1, 1.3, 2.5

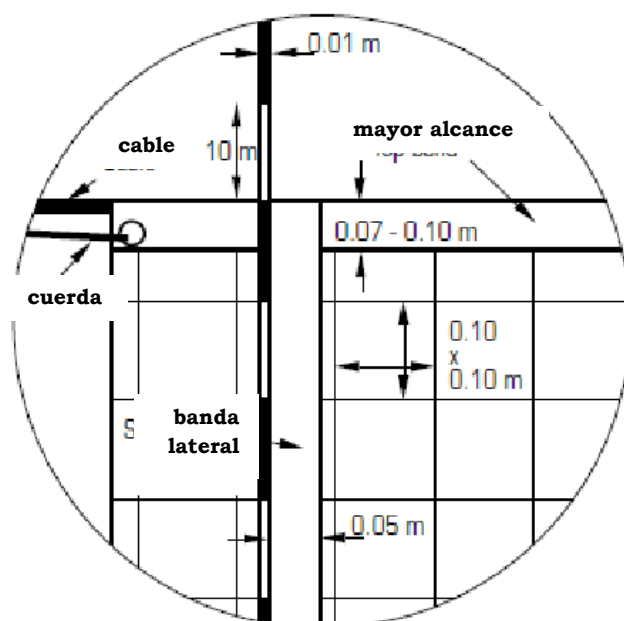
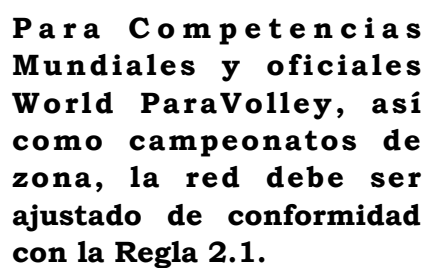


re
su
lt
ad
o
fi
n

TABLA 3: DISEÑO DE RED

normas pertinentes: 2, 8.4.3

resulta
do
final



Reglas relacionadas 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 23.3.2.4, 26.2.1.3, 26.2.1.7

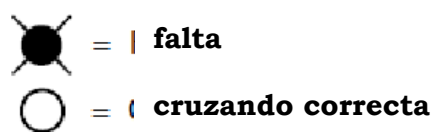
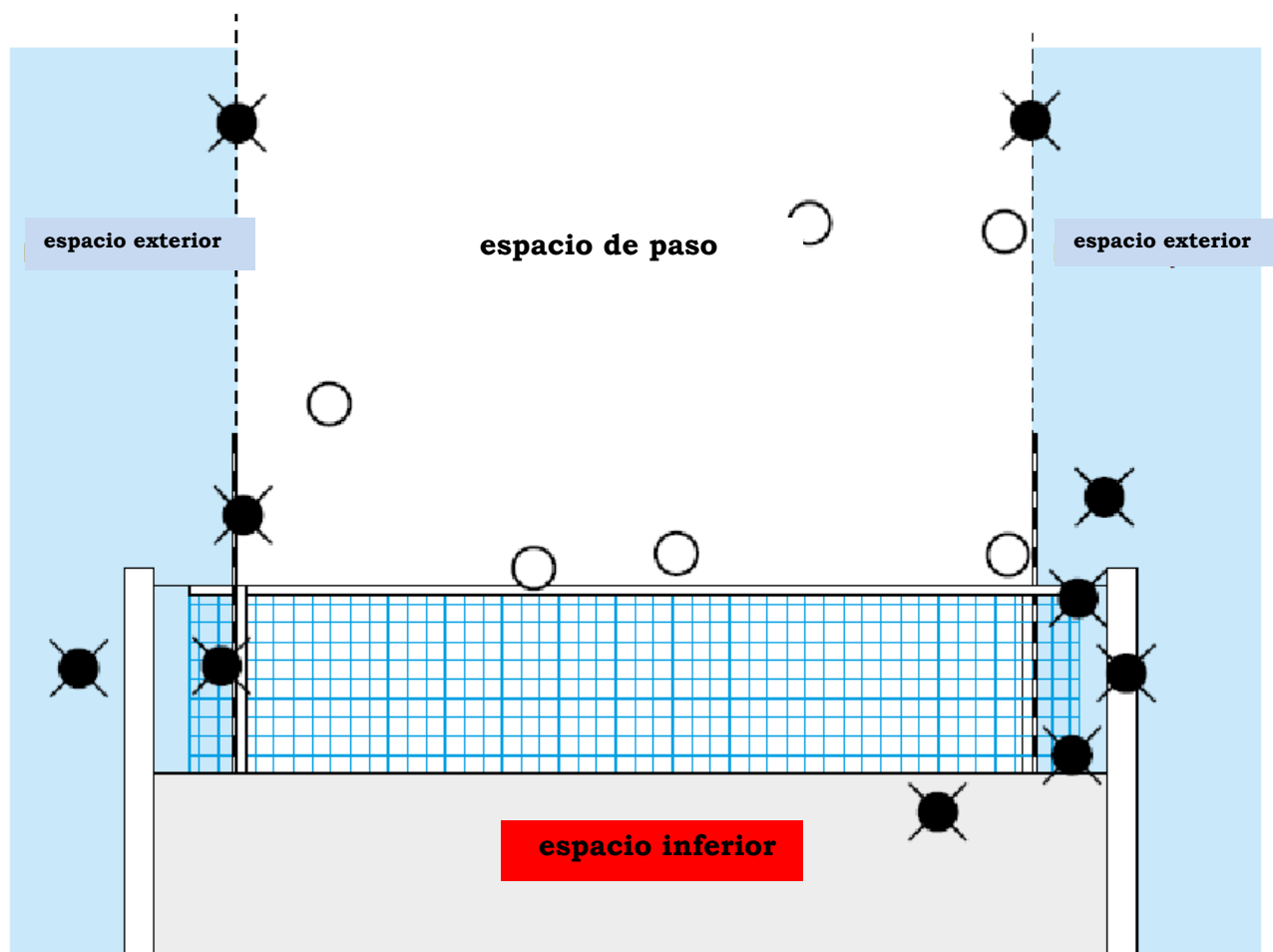
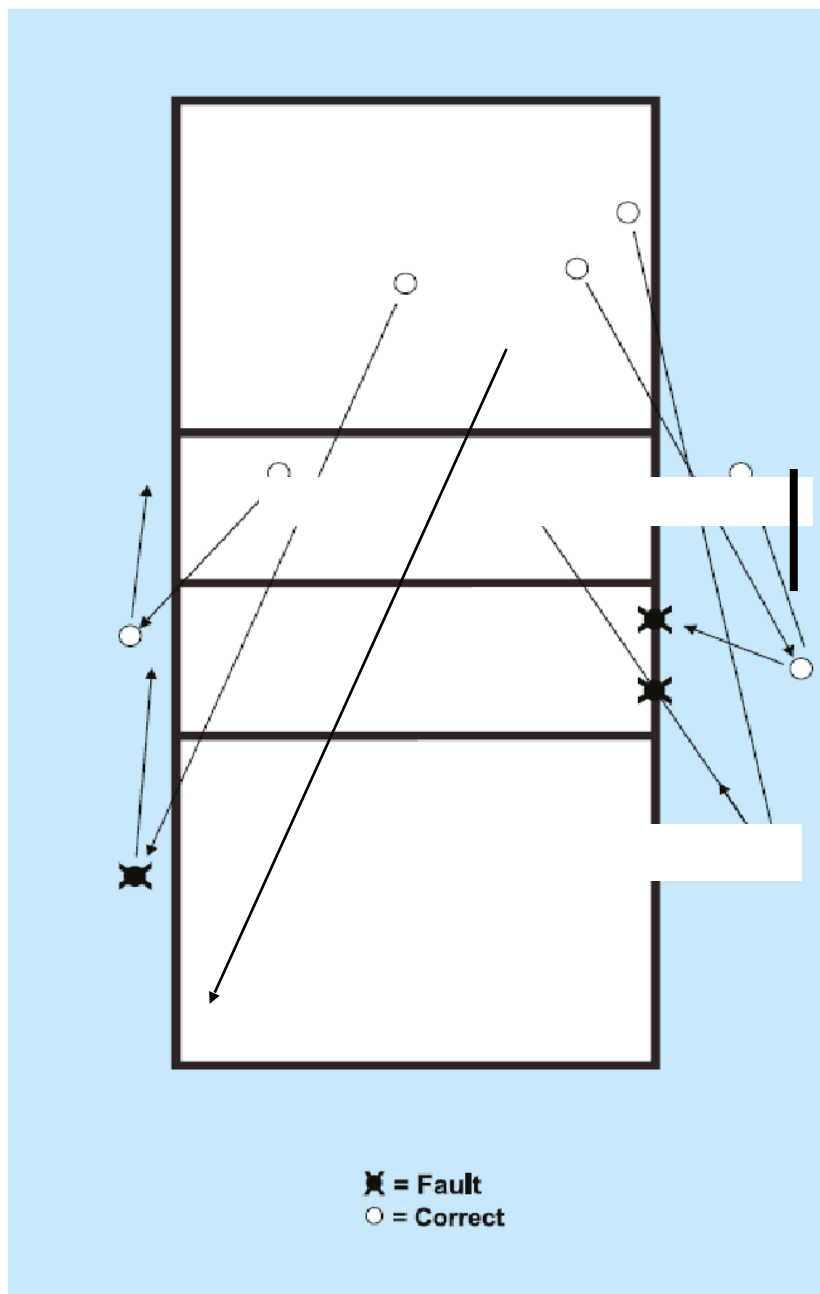


Diagrama 4b: BALÓN QUE CRUZA EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA LA ZONA LIBRE CONTRARIA

Reglas relacionadas: 10.1.2, 10.1.2.1



falta
 correcto

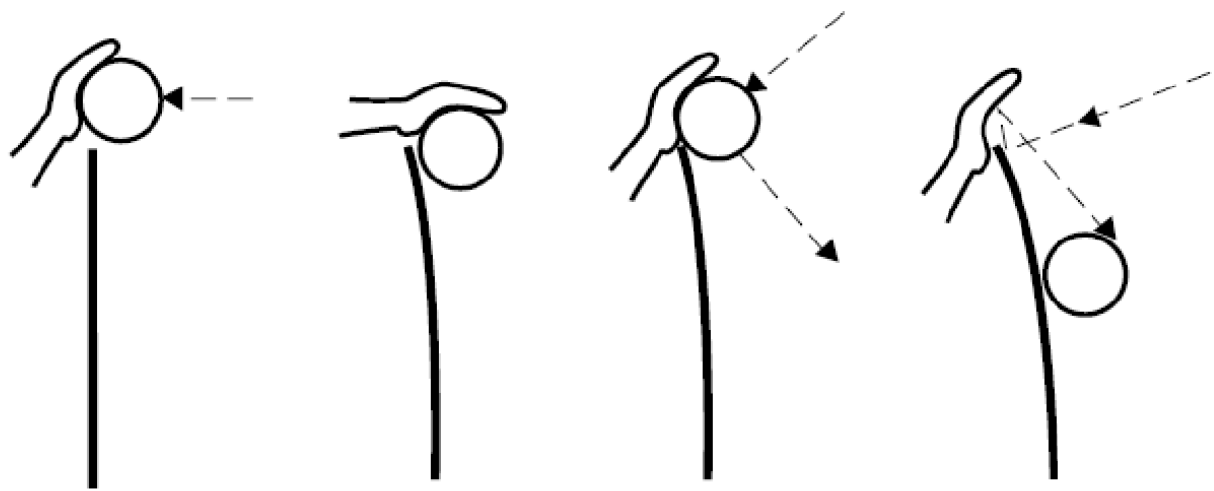
Diagrama 5: Pantalla

Reglas relacionadas: 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3

Diagrama 6: Bloqueo efectivo

Reglas relacionadas: 14.1.3

correcto



Balón sobre la red

Balón por debajo
de la parte
superior de la red

E

Balón toca la
red

Balón que rebota en
la red

Diagrama 7: MEDIDAS DISUASORIAS Y SANCIONES

7a: Escala de sanciones por conducta incorrecta.

Reglas pertinentes: 20,3, 20,4, 20,5

CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PARTICIPANTE	CASTIGO	TARJETAS	RESULTADO
MALA CONDUCTA MENOR	categoría 1	cualquier miembro	no es considerada como sanción	NINGUNA	solamente prevención
	categoría 2			amarillo	
	Repetición en cualquier momento		Considererada conducta grosera	amarillo	única prevención
CONDUCTA GROSERA (En el mismo set)	primera	cualquier miembro	Castigo	rojo	Un punto y servicio al oponente
	segunda	mismo miembro	Castigo	rojo	Un punto y servicio al oponente
	tercera	mismo miembro	Expulsión	Rojo + Amarillo juntos	El equipo es declarado incompleto por el set
CONDUCTA GROSERA (Nuevo set)	primera	cualquier miembro	Castigo	rojo	Un punto y saque para el adversario

Conducta ofensiva	primera	cualquier miembro	expulsión	Rojo + Amarillo junto	El equipo es declarado incompleto por el set
	segunda	mismo miembro	descalificación	Rojo + Amarillo separada	El equipo es declarado incompleto por el juego
AGRESIÓN	primero	cualquier miembro	descalificación	Rojo + Amarillo separada	El equipo es declarado incompleto por el juego

7b: ESCALA DE SANCIONES POR DEMORA Y CONSECUENCIAS

Reglas relacionadas: 16.2.2, 16.2.3

CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PARTICIPANTE	CASTIGO	TARJETAS	RESULTADO
DEMORA	primera	Cualquier miembro de la equipo	advertencia DEMORA	señal de la mano con TARJETA número 25 Amarilla	prevención - sin penalización
	En segundo lugar y posterior	Cualquier miembro del equipo	CASTIGO por DEMORA	señal de la mano No. 25 ROJa	Un punto y saque para el adversario

Diagrama 8:Localización del cuerpo arbitral y sus asistentes

Reglas relacionadas: 3,3, 21,1, 22,1, 23,1, 24,1, 25,1, 26,1

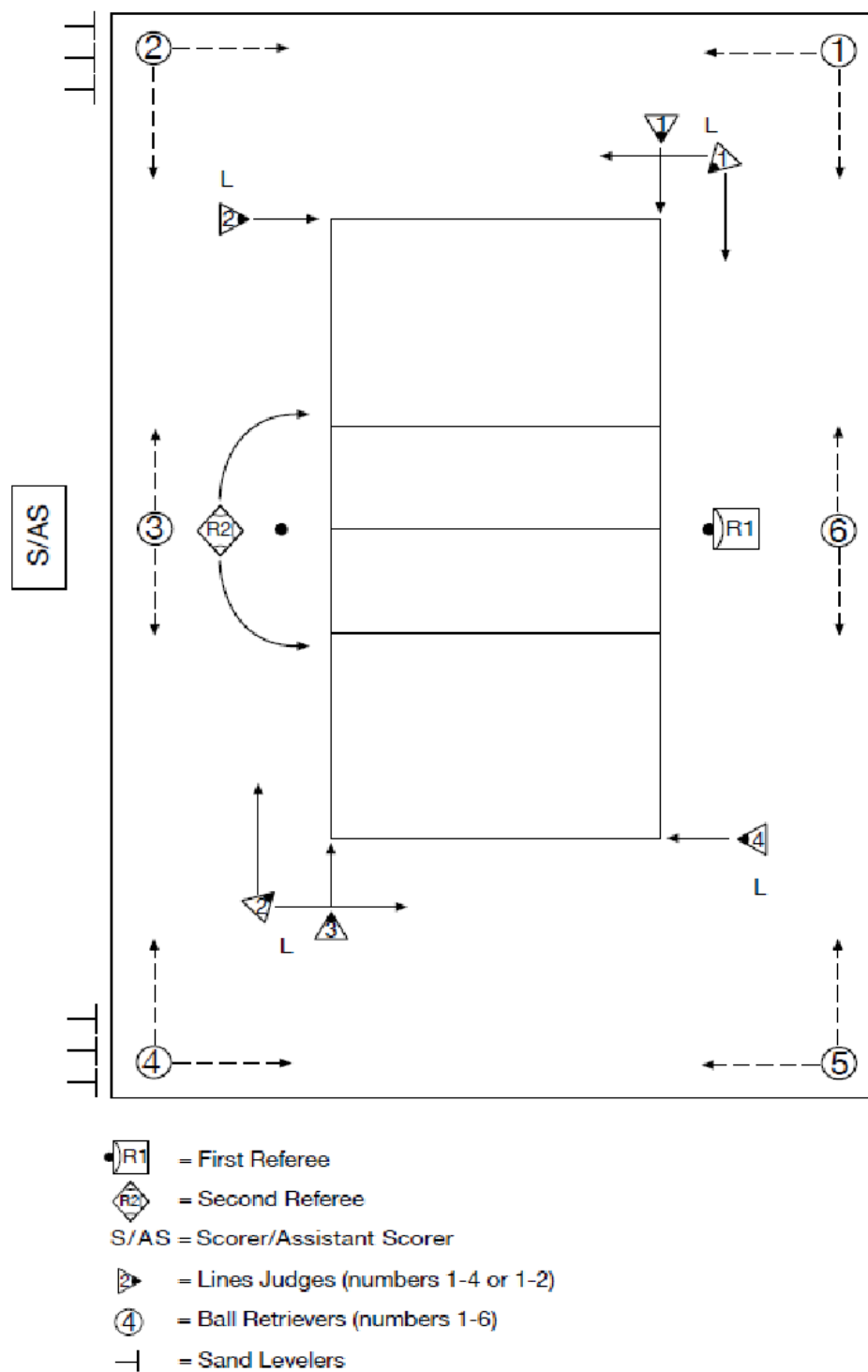


Diagrama 9: SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS

Leyenda:

(1° 2°) Árbitro (s) que debe realizar la señalización de acuerdo con sus responsabilidades.

(1° 2°) Árbitro (s) que debe llevar a cabo la señalización en situaciones especiales.

A Msobre su mano que indica la dirección del saque

Mover

1

Co

2. EQUIPO AL SAQUE

Reglas relacionadas 12.3, 21.2.3.1a, 21.2.3.2c, 21.2.3.3c

1 v 2

esteajo el brazo al lado del equipo que va a dibujar

2- Extiende el brazo del lado del equipo que deberá sacar

3. CAMBIOS DE CAMPO

Reglas relacionadas 18.2, 23.2.5

1 y 2

3- Levante los antebrazos por delante y por detrás del cuerpo y girarlos alrededor del cuerpo

4. Tiempo de descanso

Reglas relacionadas 15, 23.2.5

1 y 2

Coloque la palma de una mano sobre los dedos de la otra, Mantener verticalmente (formando una T) y luego indicar el equipo que solicita

4

20

5. AMONESTACIÓN por conducta INCORRECTA

Reglas pertinentes 20.1, 20.5

1

Mostrar una tarjeta amarilla como una advertencia

6. CASTIGO POR CONDUCTA INCORRECTA

Reglas relacionadas 20.3.1, 20.5

1

Mostrar la tarjeta roja como penalización

7. EXPULSIÓN

Reglas relacionadas 20.3.2, 20.5

1

Mostrar ambas tarjetas juntas

8. DESCALIFICACIÓN

Reglas pertinentes 20.3.3, 20.5

1

Mostrar tarjeta amarilla y roja por separado

9. FIN SET (o arranque)

Normas pertinentes 6.2, 6.3

1

Cruzar los antebrazos delante del pecho con las manos abiertas

10. BALÓN NO LANZADO O SOLTADO DURANTE LA ACCIÓN DE SAQUE

Reglas pertinentes 12.4.1

1

Levantar el brazo extendido con la palma hacia arriba

11. RF Mostrar cinco dedos ligeramente separados

1

12. FALTA EN EL BLOQUEO Ó PANTALLA

Normas relacionadas 12.5, 14.5, 14.6.3

1

**Levante ambos brazos verticalmente, con las
palmas de las palmas hacia el frente**

is palmas hacia el frente

13. FALTA DE POSICIÓN Ó ROTACIÓN

Reglas relacionadas 7.7.1, 12.6.1.1

1 y 2

**Hacer un movimiento circular con el dedo
índice**

14. Balón adentro

Reglas relacionadas 6.1.1.1, 8.3

1 y 2

Señalar con el brazo y los dedos en el suelo

15. Balón "FUERA"

normas relacionadas 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 13.2.2, 12.6.2.2

1 y 2

**Elevar los antebrazos en posición vertical,
con las manos abiertas, las palmas hacia el
cuerpo**

16. RETENCIÓN

normas relacionadas 6.1.2, 9.3.3, 22.3.2.3b

¹
**Levante lentamente el antebrazo, Palma
hacia arriba**

17. DOBLE GOLPE

normas relacionadas 6.1.2, 9.1.1, 9.3.4, 22.3.2.3b

¹
Mostrar dos dedos ligeramente separados

18. Cuatro toques

Reglas relacionadas 9.3.1

¹
**Mostrar cuatro dedos ligeramente
separados**

19. RED TOCADA POR UN JUGADOR-BALON DE SAQUE QUE NO PASA AL RIVAL A TRAVES DEL ESPACIO DE PASO

normas relacionadas 12.6.2.1

1 y 2

Indicar el lado correcto de la red con la mano del lado correspondiente

20. PENETRACIÓN MÁS ALLÁ DE LA RED

Reglas relacionadas 11.4.1, 13.2.1

1

Coloque una mano sobre la red, Palma hacia abajo

21. FALTA en el golpe de ataque

- por uno jugador que complete un golpe de ataque usando un movimiento con la mano y los dedos abiertos o "Inicio" con las yemas de los dedos, y no están juntos y rígida.
- por un jugador completa un golpe de ataque sobre el oponente el saque cuando el balón está completamente por encima de la parte superior de la red.
- por un jugador que complete un golpe de ataque utilizando una volea pase (tacto) que no tiene su trayectoria perpendicular a la línea de los hombros, excepto cuando el jugador está tratando de

Reglas pertinentes 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5

Hacer un movimiento hacia abajo con el antebrazo, La mano abierta

por un jugador que completa un golpe de ataque usando una acción de dedos con la mano abierta (finta) o si usando la punta de los dedos no están juntos y rígidos

- por un jugador que completa un golpe de ataque sobre el saque del adversario cuando el balón está completamente sobre el borde superior de la red
- por un jugador que completa el golpe de ataque efectuando un toque de dedos cuya trayectoria no es perpendicular con la línea de sus hombros, excepto cuando el jugador trata de armar a su compañero

Punto a la corte debajo de la red o la línea o a una
P) respectiva CIO BAJO LA
R

BALON QUE CRUZA COMPLETAMENTE EL
ESPACIO INFERIOR BAJO LA RED

EL SACADOR TOCA EL CAMPO (LINEA DE
FONDO INCLUIDA) O LA PISTA FUERA DE LA ZONA DE
SERVICIO

EXCEPTUANDO EL SACADOR, EL JUGADOR PISA
FUERA DE SU CAMPO EN EL MOMENTO DEL GOLPE DE
SAQUE

normas relacionadas 8.4.5, 11.2.1, 12.4.3, 23.3.2.1, 23.3.2.6

23.DOBLE FALTA y REPETICIÓN

Reglas relacionadas 6.1.2.2, 12.4.5

1 v 2

Mostrar ambos pulgares

25. AMONESTACIÓN POR DEMORA. CASTIGO POR DEMORA

Reglas pertinentes 15.5.5, 16.2.2, 16.2.3

Cubrir la muñeca con tarjeta
amarilla (advertencia)
y roja (penalización)

ADVERTENCIA PENA

1. BALÓN "dentro"

Reglas relacionadas 8.3, 26.2.1.1

JL

Apunta a bandera

2. BALÓN "FUERA"

Reglas pertinentes 8.4.1, 26.2.1.1

JL

Izar la bandera verticalmente

3. balón tocado

normas relacionadas 26.2.1.2

JL

**Izar la bandera y tocar la parte superior
con la palma de la mano que está libre**

4 - FALTAS AL CRUZAR EL ESPACIO DE PASO, BALON QUE TOCA UN OBJETO EXTERNO O FALTA DE PIE DE UN JUGADOR DURANTE EL SAQUE

**Agitar el banderín por encima de la cabeza y señalar la antena o la línea
correspondiente**

5. JUICIO IMPOSIBLE

JL

**Levantar y doblar los brazos y las manos
delante de su pecho**