REGLAS OFICIALES DEL VOLEIBOL SENTADO JUVENIL 2022 – 2024

Aprobado por la Junta Directiva de World ParaVolley

Reglas Oficiales de Voleibol Sentado Juvenil 2022 – 2024 (v2 2022-3-29)

Publicado por World ParaVolley en 2022 – www.worldparavolley.org

Ilustraciones: © World ParaVolley 2022

REGLAS OFICIALES DEL VOLEIBOL SENTADO JUVENIL

2022 – 2024

Aprobado por la Junta Directiva de World ParaVolley

Se implementará en todas las competiciones mundiales, internacionales, nacionales y de liga a partir del 1 de enero de 2022

CONTENIDO

CARACTERISTICAS DEL JUEGO **8**

PARTE 1: FILOSOFÍA DE REGLAS Y ARBITRAJE **9**

INTRODUCCIÓN 10

EL TEXTO DE LAS REGLAS 10

EL ÁRBITRO DENTRO DE ESTE MARCO 10

PARTE 2, SECCIÓN 1: REGLAS DEL JUEGO **12**

CAPÍTULO 1: INSTALACIONES Y EQUIPOS **13**

REGLA 1: AREA DE JUEGO **13**

1.1 DIMENSIONES 13

1.2 SUPERFICIE DE JUEGO 13

1.3 LÍNEAS EN LA CANCHA 13

1.4 ZONAS Y ÁREAS 13

1.5 TEMPERATURA 14

1.6 ILUMINACION 14

REGLA 2: RED Y POSTES **14**

2.1 ALTURA DE LA RED 14

2.2 DIMENSIONES DE LA RED 14

2.3 BANDAS LATERALES 15

2.4 ANTENAS 15

2.5 POSTES 15

2.6 EQIPMIENTO ADICIONAL 15

REGLA 3: BALONES **15**

3.1 ESTÁNDARES 15

3.2 UNIFORMIDAD LOS BALONES 15

3.3 SISTEMA DE TRES BALONES 16

CAPÍTULO 2: EQUIPOS **17**

REGLA 4: EQUIPOS **17**

4.1 COMPOSICIÓN DEL EQUIPO 17

4.2 UBICACIÓN DEL EQUIPO 17

4.3 EQUIPO 17

4.4 CAMBIO DE EQUIPO 18

4.5 OBJETOS PROHIBIDOS 18

REGLA 5: LIDERES DE EQUIPO 19

5.1 CAPITÁN 19

5.2 ENTRENADOR 19

5.3 ASISTENTE DE EQUIPO 20

CAPÍTULO 3: FORMATO DE REPRODUCCIÓN 21

REGLA 6: PARA ANOTAR UN PUNTO, PARA GANAR UN SET Y EL PARTIDO 21

6.1 PARA MARCAR UN PUNTO 21

6.2 PARA GANAR UN SET 21

6.3 PARA GANAR EL PARTIDO 21

6.4 EQUIPO PREDETERMINADO E INCOMPLETO 21

REGLA 7: ESTRUCTURA DEL JUEGO 22

7.1 EL LANZAMIENTO DE LA MONEDA O EL SORTEO 22

7.2 SESIÓN OFICIAL DE CALENTAMIENTO 22

7.3 FORMACIÓN INICIAL DEL EQUIPO 22

7.4 POSICIONES 23

7.5 FALTA POSICIONAL 23

7.6 ROTACIÓN 23

7.7 FALTA ROTACIONAL 23

CAPÍTULO 4: ACCIONES DEL JUEGO 25

REGLA 8: ESTADOS DE JUEGO 25

8.1 BALON EN JUEGO 25

8.2 BALON FUERA DE JUEGO 25

8.3 BALON 'ADENTRO' 25

8.4 BALON 'FUERA' 25

REGLA 9: JUGANDO EL BALON 25

9.1 GOLPES DE EQUIPO 25

9.2 CARACTERÍSTICAS DEL CONTACTO CON EL BALON 26

9.3 FALTAS EN EL CONTACTO CON EL BALON 26

9.4 CONTACTO CON LA CANCHA 26

REGLA 10: BALON EN LA RED 26

10.1 BALON CRUZANDO LA RED 26

10.2 BALON TOCANDO LA RED 27

10.3 BALON EN LA RED 27

REGLA 11: JUGADOR EN LA RED 27

11.1 LLEGAR MÁS ALLÁ DE LA RED 27

11.2 PENETRACIÓN BAJO LA RED 27

11.3 CONTACTO CON LA RED 27
11.4 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED 28
REGLA 12: SERVICIO/SAQUE 28
12.1 PRIMER SERVICIO EN UN CONJUNTO 28
12.2 ORDEN AL SERVICIO 28
12.3 AUTORIZACIÓN DEL SERVICIO 28
12.4 EJECUCIÓN DEL SERVICIO 28
12.5 PONER EN PANTALLA 29
12.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE EL SERVICIO/SAQUE 29
12.7 FALTAS DE SERVICIO Y FALTAS DE POSICIÓN 29
REGLA 13: GOLPE DE ATAQUE 29
13.1 CARACTERÍSTICAS DEL GOLPE DE ATAQUE 29
13.2 RESTRICCIONES DEL GOLPE DE ATAQUE 30
13.3 FALTAS DEL GOLPE DE ATAQUE 30
REGLA 14: BLOQUEAR 30
14.1 BLOQUEO 30
14.2 BLOQUEAR CONTACTO 30
14.3 BLOQUEO DENTRO DEL ESPACIO DEL OPONENTE 30
14.4 ACIERTOS DE BLOQUEO Y EQUIPO 30
14.5 BLOQUEO DEL SERVICIO 31
14.6 FALTAS DE BLOQUEO 31

CAPÍTULO 5: INTERRUPCIONES, RETRASOS E INTERVALOS 32
REGLA 15: INTERRUPCIONES 32
15.1 NÚMERO DE INTERRUPCIONES REGULARES DEL JUEGO 32
15.2 SECUENCIA DE INTERRUPCIONES REGULARES DEL JUEGO 32
15.3 SOLICITUDES DE INTERRUPCIONES REGULARES DEL JUEGO 32
15.4 TIEMPOS DE ESPERA 32
15.5 SUSTITUCIÓN 32
15.6 LIMITACIONES DE SUSTITUCIONES 32
15.7 SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL 33
15.8 SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN OR DESCALIFICACIÓN 33
15.9 SUSTITUCIÓN ILEGAL 33
15.10 PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN 33
15.11 SOLICITUDES INCORRECTAS 34
REGLA 16: RETRASOS EN EL JUEGO 34
16.1 TIPOS DE RETRASO 34
16.2 SANCIONES POR DEMORA 34

RULE 17: INTERRUPCIONES DE JUEGO EXCEPCIONALES 34
17.1 LESIÓN / ENFERMEDAD 35
17.2 INTERFERENCIA EXTERNA 35
17.3 INTERRUPCIONES PROLONGADAS 35
RULE 18: INTERVALOS Y CAMBIO DE CANCHA 35
18.1 INTERVALOS 35
18.2 CAMBIO DE CANCHA 35

CAPÍTULO 6: CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES 36
RULE 19: REQUISITOS DE CONDUCTA 36
19.1 CONDUCTA DEPORTIVA 36
19.2 JUEGO LIMPIO 36
RULE 20: MALA CONDUCTA Y SUS SANCIONES 36
20.1 MALA CONDUCTA MENOR 36
20.2 CONDUCTA INDEBIDA QUE CONDUCE A SANCIONES 36
20.3 ESCALA DE SANCIONES 36
20.4 APLICACIÓN DE SANCIONES POR MALA CONDUCTA 37
20.5 MALA CONDUCTA ANTES Y ENTRE SETS 37
20.6 RESUMEN DE MALA CONDUCTA Y TARJETAS UTILIZADAS 37

PARTE 2, SECCIÓN 2: LOS ÁRBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y LAS SEÑALES MANUALES OFICIALES 38

CAPÍTULO 7: ÁRBITROS 39
RULE 21: EQUIPO DE ARBITRAJE Y PROCEDIMIENTOS 39
21.1 COMPOSICIÓN 39
21.2 PROCEDIMIENTOS 39
RULE 22: PRIMER ÁRBITRO 39
22.1 LOCALIZACIÓN 39
22.2 AUTORIDAD 39
22.3 RESPONSABILIDADES 40
RULE 23: SEGUNDO ÁRBITRO 41
23.1 LOCALIZACIÓN 41
23.2 AUTORIDAD 41
23.3 RESPONSABILIDADES 41
RULE 24: ÁRBITRO DE DESAFÍO 42
24.1 LOCALIZACIÓN 42
24.2 RESPONSABILIDADES 42
RULE 25: ÁRBITRO DE RESERVA 42

25.1 LOCALIZACIÓN 42
25.2 RESPONSABILIDADES 42
RULE 26: ANOTADOR 43
26.1 LOCALIZACIÓN 43
26.2 RESPONSABILIDADES 43
RULE 27: ASISTENTE DE ANOTADOR 44
27.1 LOCALIZACIÓN 44
27.2 RESPONSIBILIDADES 44
RULE 28: JUECES DE LÍNEA 44
28.1 LOCALIZACIÓN 44
28.2 RESPONSABILIDADES 45
RULE 29: SEÑALES OFICIALES 45
29.1 SEÑALES MANUALES DE LOS ÁRBITROS 45
29.2 SEÑALES DE LA BANDERA DE LOS JUECES DE LÍNEA 45

PARTE 2, SECCIÓN 3: DIAGRAMAS 46
DIAGRAMA 1a-1 (D1a-1): ÁREA DE CONTROL DE COMPETICIÓN (SIN MEDIOS) 47
DIAGRAMA 1a-2 (D1a-2): ÁREA DE CONTROL DE COMPETICIÓN (CON MEDIOS) 48
DIAGRAMA 1b (D1b): EL ÁREA DE JUEGO 49
DIAGRAMA 2 (D2): LA CANCHA DE JUEGO 50
DIAGRAMA 3 (D3): DISEÑO DE LA RED 51
DIAGRAMA 4a (D4a): BALON CRUZANDO EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA EL CAMPO CONTRARIO 52
DIAGRAMA 4b (D4b): BALON CRUZANDO EL PLANO VERTICAL DE LA RED A LA ZONA LIBRE DEL OPONENTE 53
DIAGRAMA 5 (D5): PANTALLA COLECTIVA 54
DIAGRAMA 6 (D6): BLOQUEO COMPLETADO 54
DIAGRAMA 7 (D7): ESCALAS DE SANCIONES 55
DIAGRAMA 8 (D8): UBICACIÓN DEL EQUIPO DE ARBITRAJE Y SUS ASISTENTES 56
DIAGRAMA 9 (D9): SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS 57
DIAGRAMA 10 (D10): SEÑALES OFICIALES DE LA BANDERA DE LOS JUECES DE LÍNEA 64

PARTE 3: DEFINICIONES 66

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

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

El objetivo del juego es enviar la pelota por encima de la red para apoyarla en la cancha del oponente y evitar el mismo esfuerzo por parte del oponente. El equipo tiene tres toques para devolver el balón (además del contacto de bloqueo).

El balón se pone en juego con un servicio: golpe del servidor por encima de la red a los contrarios. La jugada continúa hasta que la pelota toca el suelo en el terreno de juego, sale “fuera” o un equipo no la devuelve correctamente.

En Voleibol, el equipo que gana la jugada anota un punto (Sistema de Puntos de Rally). Cuando el equipo receptor gana una jugada, gana un punto y el derecho a sacar, y sus jugadores rotan una posición en el sentido de las agujas del reloj.

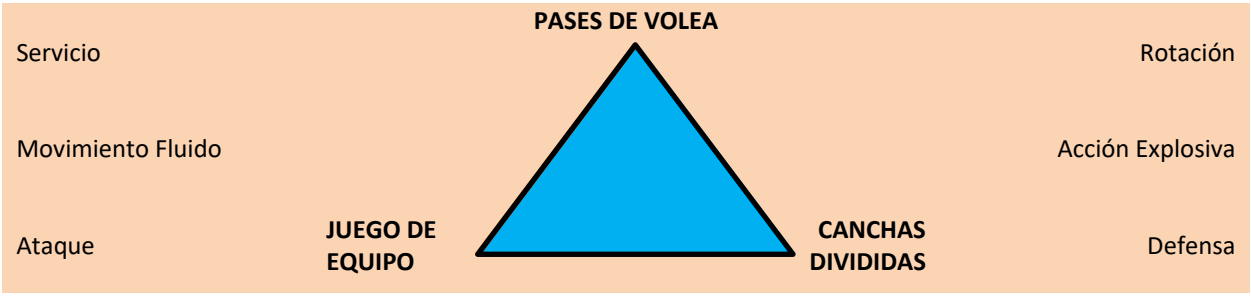
PARTE 1

FILOSOFÍA DE REGLAS Y ARBITRAJE

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

INTRODUCCIÓN

En todos los sentidos, el voleibol es uno de los mejores deportes del mundo: tiene más federaciones afiliadas, mayores cifras de audiencia televisiva, más seguidores en las redes sociales, mayor número de jugadores registrados y recreativos que casi cualquier otro deporte, y una imagen que es dinámica, limpio y colorido, combinando deporte de alta competición y 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 no dependen de la tecnología.



William Morgan, el creador del juego, aún 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/pelota/raqueta: Servicio - Rotación (tomando turnos para sacar) – Ataque – Defensa – jugadores capaces de jugar en la red y en el fondo de la cancha. Pero el deporte ha seguido adelante. Es explosivo, es espectacular, es rápido y fluido, y tiene jugadores atléticos que hacen cosas sensacionales en la cancha en lugares llenos de gente.

Además, el voleibol es único entre los juegos de red al insistir en que la pelota está en vuelo constante (una pelota voladora) y al permitir a cada equipo cierto grado de pase interno antes de que la pelota deba ser devuelta a los oponentes, creando un amable intercambio de la pelota para producir igualdad de oportunidades para sumar puntos.

En los últimos años, la FIVB y World ParaVolley han logrado grandes avances en la adaptación del juego a una audiencia moderna, liberalizando los criterios para el manejo de la pelota, introduciendo hasta dos jugadores defensivos 'Libero' especialistas, introduciendo tecnología con el Sistema de desafío de video para brindar equidad. al esfuerzo de los deportistas y fomentando políticas que favorezcan 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 público amplio de Voleibol (jugadores, entrenadores, árbitros, espectadores, comentaristas y otros) porque la 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 total libertad para exhibir sus habilidades y la 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 a la vez recreativo y competitivo. El deporte recreativo aprovecha el espíritu humano y promueve una vida "divertida" y saludable. La competencia permite que las personas exhiban lo mejor de su habilidad, creatividad, libertad de expresión y espíritu de lucha. Las reglas están diseñadas y estructuradas para permitir que florezcan todas estas facetas.

EL ÁRBITRO DENTRO DE ESTE MARCO

La esencia de un buen árbitro radica en el concepto de equidad, justicia y consistencia (estar ubicado en el medio de ambas canchas de juego es un símbolo de equilibrio). Juntos, estos 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 acerca de su propósito dentro del 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 usará 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 pocos párrafos anteriores pueden ser de igual importancia para ustedes en su propia posición dentro del deporte.

¡Entiende el juego! ¡Involucrarse! ¡Mantén la pelota volando!

PARTE 2, SECCIÓN 1

REGLAS DEL JUEGO

CAPÍTULO 1

INSTALACIONES Y EQUIPOS

1	AREA DE JUEGO	Ver Reglas
	El área de juego incluye la cancha de juego y la zona libre. Será rectangular y simétrico.	1.1, D1a, D1b
1.1	**DIMENSIONES**	D2
	La cancha de juego es un rectángulo de 10 x 4 m, rodeado por una zona libre que tiene un mínimo de 3 m de ancho en todos los lados.	
	El espacio de juego libre es el espacio sobre el área de juego que está libre de obstrucciones. El espacio libre de juego tendrá una altura mínima de 7 m desde la superficie de juego.	
	Para World ParaVolley, Competiciones Mundiales y Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), la zona libre deberá medir un mínimo de 4 m desde las líneas laterales y 6 m desde las líneas de fondo. El espacio libre de juego tendrá una altura mínima de 10 m desde la superficie de juego.	
1.2	**SUPERFICIE DE JUEGO**	
1.2.1	La superficie debe ser plana, horizontal y uniforme. No debe presentar ningún peligro de lesión para los jugadores. Está prohibido jugar en superficies rugosas o resbaladizas.	
	Para las Competiciones Mundiales, Mundiales y Oficiales de ParaVolley (incluidos los Campeonatos Zonales), solo se permite una superficie de madera o sintética. Cualquier superficie debe ser previamente aprobada por World ParaVolley.	
1.2.2	En canchas cubiertas, la superficie de la cancha de juego debe ser de un color claro.	1.1, 1.3
	Para las Competiciones Mundiales, Mundiales y Oficiales de ParaVolley (incluidos los Campeonatos Zonales), se requieren colores blancos para las líneas. Se requieren otros colores, diferentes entre sí, para el terreno de juego y la zona libre.	
1.2.3	En canchas al aire libre se permite una pendiente de 5 mm por metro para drenaje. Las líneas de cancha hechas de material sólido están prohibidas.	1.3
1.3	**LÍNEAS EN LA CANCHA**	D2
1.3.1	Todas las líneas tienen 5 cm de ancho. Deben ser de un color claro, diferente al color del piso y de cualquier otra línea.	1.2.2
1.3.2	LÍNEAS DE LÍMITE	
	Dos líneas laterales y dos líneas finales marcan el terreno de juego. Tanto las líneas laterales como las finales se dibujan dentro de las dimensiones de la cancha de juego.	1.1
1.3.3	LÍNEA CENTRAL	
	El eje de la línea central divide la cancha de juego en dos canchas iguales de 5 x 4 m cada una; sin embargo, se considera que todo el ancho de la línea pertenece a ambas canchas por igual. Esta línea se extiende por debajo de la red de lado a lado.	D2
1.4	**ZONAS Y ÁREAS**	D1b, D2

1.4.1	ZONA DE SERVICIO	
	La zona de servicio es un área de 4 m de ancho detrás de cada línea de fondo.	
	Está limitada lateralmente por dos líneas cortas, cada una de 15 cm de largo, trazadas 20 cm por detrás de la línea de fondo como prolongación 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 libre.	1.1
1.4.2	ZONA DE SUSTITUCIÓN	
	La zona de sustitución forma parte de la zona libre del lado de los banquillos de los equipos y está limitada por la prolongación de la línea central hasta la línea de fondo.	1.3.4, 15.6.1, D1b
1.4.3	ÁREA DE CALENTAMIENTO	
	Para World ParaVolley, Competiciones Mundiales y Oficiales (incluidos los Campeonatos Zonales), las áreas de calentamiento, con un tamaño aproximado de 2 x 2 m, están ubicadas en ambas esquinas laterales del banco, fuera de la zona libre (a menos que el Delegado Técnico especifique lo contrario).	D1a, D1b
1.5	**TEMPERATURA**	
	La temperatura mínima no debe ser inferior a 10°C (50°F).	
	Para las Competiciones Mundiales, Mundiales y Oficiales de ParaVolley (incluidos los Campeonatos Zonales), la temperatura máxima no debe ser superior a 25 °C (77 °F), y la mínima no debe ser inferior a 16 °C (61 °F).	
1.6	**ILUMINACION**	
	La iluminación no debe ser inferior a 300 lux.	1
	Para las Competiciones Mundiales, Mundiales y Oficiales de ParaVolley (incluidos los Campeonatos Zonales), la iluminación del 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**	D3
2.1	**ALTURA DE LA RED**	
2.1.1	Colocada verticalmente sobre la línea central hay una red cuya parte superior está fijada a una altura de 1,15 m para los atletas masculinos y 1,05 m para las atletas femeninas.	1.3.3
2.1.2	Su altura se mide desde el centro del terreno 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.	1.1, 1.3.2, 2.1.1
2.2	**DIMENSIONES DE LA RED**	
	La red tiene 0,80 m de ancho y 4,5 a 5 m de largo (con 25 a 50 cm de cada lado de las bandas laterales), hecha de malla negra cuadrada de 10 cm.	D3
	Para World ParaVolley, Competiciones Mundiales y Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), la red debe tener 5 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 el que 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.	

2.3	**BANDAS LATERALES**	
	Dos bandas laterales blancas se sujetan verticalmente a la red y se colocan directamente sobre cada línea lateral.	1.3.2, D3
	Miden 5 cm de ancho y 0,80 m de largo y se consideran parte de la red.	
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.	2.3, D3
	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.	10.1.1, D3, D4a, D4b
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.	D3
	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.	
2.6	**EQIPMIENTO ADICIONAL**	
	Todo el equipo adicional está determinado por las regulaciones de World ParaVolley.	
3	**BALONES**	
3.1	**ESTÁNDARES**	
	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 utilizadas 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^2 (4,26 a 4,61 psi; 294,3 a 318,8 mbar o hPa).	
3.2	**UNIFORMIDAD LOS BALONES**	
	Todos los balones utilizados en un partido deben tener las mismas normas en cuanto a circunferencia, peso, presión, tipo, color, etc.	3.1
	Para World ParaVolley, Competiciones Mundiales y Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), deben jugarse con balones aprobados por World ParaVolley, a menos que sea por acuerdo de World ParaVolley.	

3.3	SISTEMA DE TRES BALONES	
	Para World ParaVolley, Competiciones Mundiales y Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), se utilizarán tres balones. En este caso, se colocan seis recogebalones, uno en cada esquina de la zona libre y uno detrás de cada árbitro.	D8

CAPÍTULO 2

EQUIPOS

4	EQUIPOS	Ver Reglas
4.1	**COMPOSICIÓN DEL EQUIPO**	
4.1.1	Para el partido, un equipo puede estar formado por un máximo de cuatro (4) jugadores (de la edad especificada en el Reglamento de los Para Juegos Juveniles en particular) clasificados internacionalmente con un estatus de clase deportiva 'Confirmado' o un estatus de clase deportiva 'Revisión', incluyendo un máximo de un (1) jugador clasificado como 'deficiencia mínima' (VS2), más: - Cuerpo técnico: un entrenador en jefe, un máximo de un asistente de equipo, y - Personal médico: un terapeuta del equipo y un médico	5.2, 5.3
	Solo aquellos que figuran en la hoja de puntaje pueden ingresar normalmente al Área de Competencia / Control y participar en el calentamiento oficial y en el partido.	7.2.1
	El Gerente de Equipo o el Periodista de Equipo no pueden sentarse en o detrás del banco en el Área de Control.	D1a
	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.	
4.1.2	Uno de los jugadores es el capitán del equipo, quien se indicará en el acta.	5.1
4.1.3	Solo los jugadores registrados en el acta pueden ingresar a la cancha y jugar el partido. Una vez que el entrenador y el capitán del equipo han firmado el acta (lista de equipos para el acta electrónica), no se pueden cambiar los jugadores inscritos.	1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2
4.2	**UBICACIÓN DEL EQUIPO**	
4.2.1	El jugador que no esté en juego debe sentarse en el banquillo de su equipo o estar en su área de calentamiento. El entrenador y otros miembros del equipo se sientan en el banquillo, pero pueden dejarlo temporalmente.	1.4.5, 5.2.3, 7.3.3
	Los banquillos de los equipos están situados junto a la mesa del anotador, fuera de la zona libre.	D1a, D1b
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 calentarse sin bolas de la siguiente manera:	
4.2.3.1	durante el juego: en las zonas de calentamiento	1.4.5, 8.1, D1a, D1b
4.2.3.2	durante los tiempos muertos: 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
4.3	**EQUIPO**	

	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: - no más largo que los pantalones cortos, - sean del mismo color que los pantalones cortos, o de color blanco, negro o neutro, y - los miembros del equipo que juegan en pantalones cortos usan el mismo tipo/combinación. 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. Los uniformes deben estar limpios.	4.1
4.3.2	Los zapatos deben ser ligeros y flexibles con suelas de caucho o composite sin tacones. **Para World ParaVolley, Competiciones Mundiales y Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), está prohibido usar zapatos con suelas que marquen.**	
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 y/o sin números oficiales.	
4.4	**CAMBIO DE EQUIPO**	
	El 1er árbitro puede autorizar a uno o más jugadores:	22
4.4.1	jugar sin zapatos; **Para World ParaVolley, Competiciones Mundiales y Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), está prohibido jugar descalzo (sin calcetines).**	
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 trajes de entrenamiento en clima frío, siempre que sean del mismo color y diseño para todo el equipo y numerados de acuerdo con la Regla 4.3.3.	4.1.1
4.5	**OBJETOS PROHIBIDOS**	
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	**LIDERES DE EQUIPO**	
	Tanto el capitán como el entrenador del equipo son responsables de la conducta y disciplina de los miembros de su equipo.	
5.1	**CAPITÁN**	
5.1.1	ANTES DEL PARTIDO, el capitán del equipo firma el acta (lista del equipo para el acta electrónica) y representa a su equipo en el sorteo.	7.1, 26.2.1.1
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
	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	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;	22.2.4
5.1.2.2	para pedir autorización: a) cambiar todo o parte del equipo, b) verificar la rotación de servicios de los equipos, c) comprobar el suelo, la red, el balón, etc.;	 4.3, 4.4.2 7.4, 7.6 1.2, 2, 3
5.1.2.3	en ausencia del entrenador, solicitar tiempos muertos y sustituciones.	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;	26.2.3.3
5.1.3.2	puede, cuando se le haya notificado a su debido tiempo al 1er árbitro, confirmar y registrar en el acta una protesta oficial con respecto a la aplicación o interpretación de las reglas por parte del árbitro.	5.1.2.1, 26.2.3.2
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 toma los tiempos muertos. En estas funciones, su contacto es el 2° árbitro.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
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 puntaje (lista de equipos para la hoja de puntaje electrónica), y luego la firma.	4.1, 26.2.1.1
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) hoja(s) de alineación debidamente llenada y firmada;	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2	se sienta en el banco del equipo más cercano al anotador, pero puede dejarlo;	4.2
5.2.3.3	solicita tiempos muertos y sustituciones;	15.4, 15.5
5.2.3.4	podrá, al igual que otros miembros del equipo, dar instrucciones a los jugadores en la cancha. El entrenador puede dar estas instrucciones estando de pie o caminando dentro de la zona libre frente al banquillo de su equipo desde la extensión del inicio del banquillo del equipo hasta el área de calentamiento, si se encuentra en la esquina del Área de Control de Competición. sin perturbar ni retrasar el partido. **Si el área de calentamiento está situada detrás del banco del equipo, el entrenador puede moverse desde la extensión del inicio del banco del equipo hasta el final de la cancha de su equipo, pero no debe obstruir la vista de los jueces de línea.**	1.3.4, 1.4.5, D1a, D1b, D2
5.3	**ASISTENTE DE EQUIPO**	
5.3.1	El asistente del equipo 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, el asistente del equipo podrá asumir las funciones del entrenador por el tiempo que dure la ausencia, una vez que el capitán en juego lo confirme al árbitro.	5.1.2, 5.2

CAPÍTULO 3

FORMATO DE REPRODUCCIÓN

6	PARA ANOTAR UN PUNTO, PARA GANAR UN SET Y EL PARTIDO	Ver Reglas
6.1	**PARA MARCAR UN PUNTO**	
6.1.1	PUNTO Un equipo anota un punto:	
6.1.1.1	al aterrizar con éxito la pelota en la cancha del oponente;	8.3, 10.1.1
6.1.1.2	cuando el equipo contrario comete una falta;	6.1.2
6.1.1.3	cuando el equipo contrario recibe un penalti.	16.2.3, 20.3.1
6.1.2	CULPA 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:	
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.	6.1.2, D9 (22)
6.1.3	RALLY Y RALLY COMPLETADO Un **rally** es la secuencia de acciones de juego desde el momento del servicio golpeado por el servidor hasta que el balon 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: - **la concesión de una pena** - **pérdida de servicio por golpe de servicio realizado después del límite de tiempo.**	8.1, 8.2, 12.2.2.1, 12.4.4, 15.2.3, 15.11.1.3, 20.3.1
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.	
6.2	**PARA GANAR UN SET**	D9 (9)
	Un set 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
6.3	**PARA GANAR EL PARTIDO**	D9 (9)
6.3.1	El partido lo gana el equipo que gana dos sets.	6.2
6.3.2	En todos los partidos se jugarán los tres sets. El tercer set también se juega a 25 puntos con una ventaja mínima de 2 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.).	7.1
6.4	**EQUIPO PREDETERMINADO E INCOMPLETO**	
6.4.1	Si un equipo se niega a jugar después de haber sido convocado para hacerlo, se declara en rebeldía 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 en rebeldía 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.	6.2, 6.3, 7.3.1
7	**ESTRUCTURA DEL JUEGO**	
7.1	**EL LANZAMIENTO DE LA MONEDA O EL SORTEO**	
	Antes del partido, el 1er árbitro realiza un sorteo para decidir el primer servicio y los lados de la cancha en el primer set.	12.1.1
	Se realizará un nuevo sorteo antes del tercer y último set.	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 O:	
7.1.2.1	el derecho a servir o recibir el servicio, O	12.1.1
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 juego exclusivamente a su disposición, tienen derecho a un período de calentamiento 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 servicio realiza el primer turno en la red. **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.**	7.1.2.1, 7.2.2
7.3	**FORMACIÓN INICIAL DEL EQUIPO**	
7.3.1	Siempre debe haber tres jugadores por equipo en juego. Los tres jugadores en la cancha pueden incluir un máximo de un jugador con "impedimento mínimo" (VS2).	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 conjunto.	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 alineación 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, 23.3.1, 26.2.1.2
7.3.3	Los jugadores que no están en el once inicial de un set son los suplentes de ese set.	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, D9 (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:	23.3.1
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 hoja de rotación – 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 hoja de alineación de ese set, este jugador debe ser cambiado para que se ajuste a la hoja de alineación; 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 el acta. Si más tarde se descubre una discrepancia entre las posiciones de los jugadores y la hoja de alineación, el equipo en falta debe volver a las posiciones correctas. Los puntos del oponente siguen siendo válidos y además reciben un punto y el siguiente servicio. 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, D9 (5)
7.3.5.4	Cuando se descubre que un jugador está en la cancha pero no está registrado en la lista 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
7.4	**POSICIONES**	
7.4.1	En el momento en que el servidor golpea la pelota, cada equipo debe estar posicionado dentro de su propia cancha (excepto el servidor). No hay puestos establecidos.	7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.2	Después del golpe de servicio, los jugadores pueden moverse y ocupar cualquier posición en su cancha y en la zona libre.	
7.5	**FALTA POSICIONAL**	D9 (13)
7.5.1	El equipo comete una falta posicional si algún jugador está en la cancha mediante una sustitución ilegal y se reinicia el juego; esto se cuenta como una falta posicional con las consecuencias de una sustitución ilegal.	7.3, 7.4, 15.9
7.6	**ROTACIÓN**	
7.6.1	El orden de rotación está determinado por la alineación inicial del equipo y controlado con el orden de servicio 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.	
7.7	**FALTA ROTACIONAL**	D9 (13)
7.7.1	Se comete falta de giro cuando el SERVICIO no se realiza según el orden de giro. 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 próximo servicio; 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 jugada.	6.1.3

7.7.1.2	se debe rectificar el orden de rotación del equipo infractor.	7.6.1
7.7.2	Además, el anotador debe determinar el momento exacto en que se cometió la falta, y todos los puntos obtenidos posteriormente por el equipo que cometió la falta deben ser anulados. Los puntos del oponente siguen siendo válidos.	26.2.2.2
	Si no se puede determinar ese momento, no se cancela ningún punto, y la única sanción es un punto y un servicio al oponente.	6.1.3

CAPÍTULO 4

ACCIONES DEL JUEGO

8	ESTADOS DE JUEGO	Ver Reglas
8.1	**BALON EN JUEGO**	
	El balón está en juego desde el momento del golpe del servicio autorizado por el 1er árbitro.	12, 12.3
8.2	**BALON FUERA DE JUEGO**	
	El balón está fuera de juego en el momento de la falta que es pitada por uno de los árbitros; en ausencia de falta, en el momento del pitido.	
8.3	**BALON 'ADENTRO'**	D9 (14), D10 (1)
	El balon está ADENTRO si en cualquier momento de su contacto con el suelo, alguna parte del balon toca la cancha, incluidas las líneas de demarcación.	1.1, 1.3.2
8.4	**BALON 'FUERA'**	
	El balon está FUERA cuando:	
8.4.1	todas las partes del balon que tocan el suelo están completamente fuera de las líneas limítrofes;	1.3.2, D9 (15), D10 (2)
8.4.2	toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona fuera de juego;	D9 (15), D10 (4)
8.4.3	toca las antenas, cuerdas, postes o la propia red fuera de las bandas laterales;	2.3, D3, D4a, D9 (15), D10 (4)
8.4.4	cruza 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, D4a, D4b, D9 (15), D10 (4)
8.4.5	cruza completamente el espacio inferior debajo de la red.	22.3.2.3d, D4a, D9 (21)
9	**JUGANDO EL BALON**	
	Cada equipo debe jugar dentro de su propia área de juego y espacio (excepto la Regla 10.1.2). Sin embargo, la pelota puede recuperarse más allá de su propia zona libre.	
9.1	**GOLPES DE EQUIPO**	
	Un golpe es cualquier contacto con la pelota por parte de un jugador en juego. 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.	14.4.1
9.1.1	CONTACTOS CONSECUTIVOS Un jugador no puede golpear la pelota dos veces consecutivas (*excepto las Reglas 9.2.3, 14.2 y 14.4.2*).	9.2.3, 14.2, 14.4.2
9.1.2	CONTACTOS SIMULTÁNEOS Dos o tres jugadores pueden tocar el balon al mismo tiempo.	
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 balon, pero solo uno de ellos la toca, se cuenta un golpe. Una colisión de jugadores no constituye falta.	

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 culpa del equipo del lado contrario.	
9.1.2.3	si los golpes simultáneos de dos oponentes sobre la red conducen a una ATRAPADA, es una FALTA DOBLE y la jugada se repite.	6.1.2.2, 9.2.2, D9 (22)
	Sin embargo, se permite una atrapada corta cuando el contacto prolongado no detiene la continuidad del juego.	9.1.2.2
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 la pelota.	1
	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 detenido por un compañero de equipo.	1.3.3, 11.4.4
9.2	**CARACTERÍSTICAS DEL CONTACTO CON EL BALON**	
9.2.1	El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.	
9.2.2	El balon no debe ser atrapado y/o lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección.	9.3.3
9.2.3	El balón puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos se produzcan simultáneamente. Excepciones:	
9.2.3.1	en el bloqueo, uno o más jugadores pueden hacer contactos consecutivos, siempre que los contactos ocurran durante una acción;	14.1.1, 14.2
9.2.3.2	en el primer golpe del equipo, el balon puede tocar varias partes del cuerpo consecutivamente, siempre que los contactos ocurran durante una acción.	9.1, 14.4.1
9.3	**FALTAS EN EL CONTACTO CON EL BALON**	
9.3.1	CUATRO TOQUES: un equipo golpea la pelota cuatro veces antes de devolverlo.	9.1, D9 (18)
9.3.2	GOLPE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura/objeto para golpear el balon dentro del área de juego.	9.1.3
9.3.3	ATRAPAR: el balon es atrapado y/o lanzado; no rebota del golpe.	9.2.2, D9 (16)
9.3.4	DOBLE CONTACTO: un jugador golpea el balon dos veces seguidas o el balon toca varias partes de su cuerpo en sucesión.	9.2.3, D9 (17)
9.3.5	LEVANTAMIENTO: 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, D9 (25)
9.4	**CONTACTO CON LA CANCHA**	
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 en toda la cancha cuando se juega la pelota en una acción defensiva (durante el 1er, 2do o 3er contacto) si el contacto se hace cuando el balon 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.	
10	**BALON EN LA RED**	
10.1	**BALON CRUZANDO LA RED**	
10.1.1	El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red dentro del espacio de paso. El espacio de cruce es la parte del plano vertical de la red limitada de la siguiente manera:	2.4, 10.2, D4a

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 que haya atravesado el plano de la red hasta la zona libre de los adversarios total o parcialmente a través del espacio exterior podrá reproducirse dentro de los toques de equipo, siempre que:	9.1, D4b
10.1.2.1	La cancha del oponente no es tocada por el jugador;	11.2.2
10.1.2.2	el balón, al ser devuelto, vuelve a cruzar el plano de la red total o parcialmente por el espacio exterior del mismo lado de la cancha. El equipo contrario no puede impedir tal acción.	11.4.4, D4b
10.1.3	El balón que se dirige hacia el campo contrario por el espacio inferior está en juego hasta el momento en que ha atravesado completamente el plano vertical de la red.	22.3.2.3d, D4a, D9 (21)
10.2	**BALON TOCANDO LA RED**	
	Al cruzar la red, el balon puede tocarla.	10.1.1
10.3	**BALON EN LA RED**	
10.3.1	Un balon metido en la red puede recuperarse dentro de los límites de los tres toques del equipo.	9.1
10.3.2	Si el balon rompe la malla de la red o la derriba, la jugada se cancela y se vuelve a jugar.	
11	**JUGADOR EN LA RED**	
11.1	**LLEGAR MÁS ALLÁ DE LA RED**	
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.	
11.2	**PENETRACIÓN BAJO LA RED**	
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, D9 (21)
11.2.3	Un jugador puede ingresar a la cancha del oponente después de que la pelota 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.	
11.3	**CONTACTO CON LA RED**	
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, 22.3.2.3c, 23.3.2.3, 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.	D3

11.3.3	Cuando el balón se introduce en la red y hace que toque a un adversario, no se comete falta.	
11.4	**FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED**	
11.4.1	Un jugador toca el balon o toca a un oponente en el espacio del oponente antes o durante el golpe de ataque del oponente.	11.1.1, D9 (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, D9 (21)
11.4.4	Un jugador interfiere con el juego (entre otros): - 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, - usar la red entre las antenas como soporte de ayuda estabilizadora mientras se juega el balon, - crear una ventaja injusta sobre el oponente al tocar la red - realizar acciones que obstaculicen el intento legítimo de un adversario de jugar el balón, - atrapar/aferrarse a la red Cualquier jugador cercano a la pelota mientras se juega, y que él mismo está tratando de jugarla, se considera en la acción de jugar el balon, incluso si no se hace contacto con el. Sin embargo, tocar la red fuera de la antena no se considera una falta (excepto por la Regla 9.1.3).	11.3.1 D9 (19)
12	**SERVICIO/SAQUE**	
	El servicio es el acto de poner el balon en juego por parte del jugador colocado en la zona de servicio.	1.4.2, 8.1, 12.4.1
12.1	**PRIMER SERVICIO EN UN CONJUNTO**	
12.1.1	El primer servicio del primer set, así como el del 3er set, lo ejecuta el equipo determinado por el sorteo.	6.3.2, 7.1
12.1.2	Los demás sets se iniciarán con el servicio del equipo que no sacó primero en el set anterior.	11.2.1
12.2	**ORDEN AL SERVICIO**	
12.2.1	Los jugadores deben seguir el orden de servicio registrado en la hoja de alineación.	7.3.1, 7.3.2
12.2.2	Después del primer servicio 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 servir. Se debe mantener el orden de rotación en la hoja de alineación.	6.1.3, 7.6.2
12.3	**AUTORIZACIÓN DEL SERVICIO**	
	El 1° árbitro autoriza el saque, después de haber verificado que los dos equipos están listos para jugar, y que el servidor está en posesión del balón.	12, D9 (1)
12.4	**EJECUCIÓN DEL SERVICIO**	D9 (10)

12.4.1	El balon deberá ser golpeado con una mano o cualquier parte del brazo después de ser lanzado o soltado de la(s) mano(s).	
12.4.2	Solo se permite un lanzamiento o lanzamiento del balon. Está permitido driblar o mover el balón en las manos.	
12.4.3	En el momento del golpe de servicio, las nalgas del servidor no deben tocar la cancha (línea de fondo incluida) ni el suelo fuera de la zona de servicio. El pie(s), la(s) pierna(s) o la(s) mano(s) del servidor pueden tocar la cancha y/o la zona libre fuera de la zona de servicio.	1.4.2, 28.2.1.4, D9 (21), D10 (4)
12.4.4	El servidor debe golpear el balon dentro de los 8 segundos después de que el 1er árbitro pita el servicio.	12.3, D9 (11)
12.4.5	Un servicio ejecutado antes del silbato del árbitro es cancelado y repetido.	12.3
12.5	**PONER EN PANTALLA**	D5, D9 (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 de la pelota.	12.5.2
12.5.2	Un jugador o grupo de jugadores del equipo que saca hace una pantalla agitando los brazos o moviéndose hacia los lados durante la ejecución del servicio, o sentándose en grupo, y al hacerlo oculta tanto el golpe del servicio como la trayectoria de vuelo del balon. hasta que el balon alcance el plano vertical de la red.	12.4, D5
12.6	**FALTAS COMETIDAS DURANTE EL SERVICIO/SAQUE**	
12.6.1.	FALTAS DE SERVICIO	
	Las siguientes faltas dan lugar a un cambio de servicio incluso si el oponente está fuera de posición. El servidor:	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1	viola la orden de servicio;	12.2
12.6.1.2	no ejecuta el servicio correctamente;	12.4
12.6.1.3	levanta sus nalgas.	9.4.1
12.6.2	FALLAS DESPUÉS DEL GOLPE DE SERVICIO	
	Después de que el balon haya sido golpeado correctamente, el servicio se convierte en falta (a menos que un jugador esté fuera de posición) si el balon:	12.7, 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 cruce;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, D9 (19)
12.6.2.2	SALE;	8.4, D9 (15)
12.6.2.3	pasa por encima de una pantalla.	12.5, D9 (12)
12.7	**FALTAS DE SERVICIO Y FALTAS DE POSICIÓN**	
12.7.1	Si el servidor comete una falta en el momento del golpe del servicio (ejecución incorrecta, orden de rotación incorrecto, etc.) y el contrario está fuera de posición, es la falta del servicio la que se sanciona.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	En cambio, si la ejecución del servicio ha sido correcta, pero posteriormente el servicio 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
13	**GOLPE DE ATAQUE**	
13.1	**CARACTERÍSTICAS DEL GOLPE DE ATAQUE**	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 inclinar el balon solo si el balon se golpea limpiamente y no se atrapa ni se lanza.	9.2.2
13.1.3	Un golpe de ataque se completa en el momento en que el balon cruza completamente el plano vertical de la red o es tocado por un oponente.	
13.1.4	Está permitido atacar el servicio de un oponente.	13.2.1
13.2	**RESTRICCIONES DEL GOLPE DE ATAQUE**	
13.2.1	Un jugador puede completar un golpe de ataque a cualquier altura, siempre que el contacto con el balón se haya producido dentro del propio espacio de juego del jugador.	7.4.1.1
13.3	**FALTAS DEL GOLPE DE ATAQUE**	
13.3.1	Un jugador golpea el balon dentro del espacio de juego del equipo contrario.	13.2.1, D9 (20)
13.3.2	Un jugador golpea el balón fuera.	8.4, D9 (15)
13.3.3	Un jugador levanta sus glúteos en el momento en que golpea el balon.	9.3.5, 9.4.1, D9 (25)
14	**BLOQUEAR**	
14.1	**BLOQUEO**	
14.1.1	El bloqueo es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar el balón que viene del oponente llegando más alto que el borde superior de la red, independientemente de la altura del contacto con el balón. 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	INTENTO DE BLOQUEO Un intento de bloqueo es la acción de bloquear sin tocar el balon.	
14.1.3	BLOQUEO COMPLETADO Un bloqueo se completa cuando un bloqueador toca el balón.	D6
14.1.4	BLOQUE COLECTIVO Un bloqueo colectivo es ejecutado por dos o tres jugadores próximos entre sí y se completa cuando uno de ellos toca el balón.	13.2.1
14.2	**BLOQUEAR CONTACTO**	
	Uno o más bloqueadores pueden realizar contactos consecutivos (rápidos y continuos) con el balón, siempre que los contactos se realicen durante una acción.	9.1.1, 9.2.3
14.3	**BLOQUEO DENTRO DEL ESPACIO DEL OPONENTE**	
	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 hasta que un oponente haya ejecutado un golpe de ataque.	13.1.1
14.4	**ACIERTOS DE BLOQUEO Y EQUIPO**	
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
14.5	**BLOQUEO DEL SERVICIO**	
	Está permitido bloquear el servicio de un oponente.	
14.6	**FALTAS DE BLOQUEO**	
14.6.1	El bloqueador toca el balon en el espacio del oponente antes o simultáneamente con el golpe de ataque del oponente.	14.3
14.6.2	El bloqueador levanta los glúteos cuando está jugando el balón o participa en un bloqueo. **Levantar los glúteos mientras bloquea sin tocar el balón NO es falta.**	9.3.5, 9.4.1, D9 (25)
14.6.3	El balón es enviado fuera del bloqueo.	8.4
14.6.4	Bloqueo del balón en el espacio contrario desde fuera de la antena.	

CAPÍTULO 5

INTERRUPCIONES, RETRASOS E INTERVALOS

15	INTERRUPCIONES	See Rules
	Una interrupción es el tiempo entre una jugada completa y el silbato del primer árbitro para el siguiente servicio.	6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 23.2.6
	Las únicas **interrupciones regulares del juego** son los TIEMPOS FUERA y las SUSTITUCIONES.	
15.1	**NÚMERO DE INTERRUPCIONES REGULARES DEL JUEGO**	
	Cada equipo puede solicitar un máximo de dos tiempos muertos y dos sustituciones por set.	6.2, 15.4 15.5
15.2	**SECUENCIA DE INTERRUPCIONES REGULARES DEL JUEGO**	
15.2.1	La solicitud de uno o dos tiempos muertos y la solicitud de sustitución por parte de cualquier equipo pueden sucederse dentro de la misma interrupción.	15.4, 15.5
15.2.2	Sin embargo, un equipo no está autorizado a realizar **solicitudes** consecutivas de sustitución durante la misma interrupción.	15.5, 15.6.1
15.2.3	Debe haber una jugada completa entre dos solicitudes de sustitución separadas por el mismo equipo (excepción: una sustitución forzada debido a una lesión o expulsión/descalificación (Reglas 15.5.2, 15.7, 15.8)).	6.1.3, 15.5
15.2.4	No está permitido solicitar interrupciones regulares 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 completa).	
15.3	**SOLICITUDES DE INTERRUPCIONES REGULARES DEL JUEGO**	
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.	5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15
15.3.2	Se permite la sustitución antes del comienzo de un set y debe registrarse como una sustitución regular en ese set.	7.3.4
15.4	**TIEMPOS DE ESPERA**	
15.4.1	Las solicitudes de tiempos muertos deben realizarse mostrando la señal manual correspondiente, cuando el balón está fuera de juego y antes del silbato para el servicio. Todos los tiempos muertos solicitados duran 30 segundos.	6.1.3, 8.2, 12.3, D9 (4)
	Para World ParaVolley, Competiciones Mundiales y Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), es obligatorio usar el timbre y luego la señal con la mano para solicitar tiempo muerto.	D9 (4)
15.4.2	Durante todos los tiempos muertos, los jugadores en juego deben ir a la zona libre cerca de su banco.	D1a
15.5	**SUSTITUCIÓN**	
15.5.1	Una sustitución es el acto por el cual un jugador, luego de ser anotado por el anotador, ingresa al juego para ocupar la posición de otro jugador, quien debe abandonar la cancha en ese momento.	19.3.2.1, D9 (5)
15.5.2	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.	5.1.2.3, 5.2.3.3, 6.1.3, 8.2, 12.3, D9 (5)
15.6	**LIMITACIONES DE SUSTITUCIONES**	

15.6.1	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.	7.3.1
15.6.2	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.	7.3.1
15.7	**SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL**	
	Un jugador que no pueda continuar jugando por lesión, enfermedad, descalificación o expulsión deberá 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. **Sin embargo, después de la sustitución excepcional, la formación del equipo aún debe cumplir con la Regla** Error! Reference source not found.**.**	6.1.3, 15.6
	Una sustitución excepcional significa que cualquier jugador que no esté en la cancha en el momento de la lesión/enfermedad/expulsión/descalificación puede ser sustituido en el juego por el jugador lesionado/enfermo/expulsado/descalificado. El jugador sustituido lesionado/enfermo/expulsado mediante sustitución excepcional no podrá reingresar al partido.	
	Una sustitución excepcional no puede contarse en ningún caso como una sustitución regular, pero debe registrarse en el acta como parte del total de sustituciones en el set y el partido.	
15.8	**SUSTITUCIÓN POR EXPULSIÓN OR DESCALIFICACIÓN**	
	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.	6.4.3, 7.3.1, 15.6, 20.3.2, 20.3.3, D9 (5)
15.9	**SUSTITUCIÓN ILEGAL**	
15.9.1	Una sustitución es ilegal si excede las limitaciones indicadas en la Regla 15.6 (excepto en el caso de la Regla 15.7), o si 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.	
15.10	**PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN**	
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 el acta y permitir la entrada y salida de los jugadores.	15.10, 23.2.6, 26.2.2.3
15.10.3	Solicitud real de sustitución:	
15.10.3.1	comienza en el momento de la entrada del jugador sustituto en la zona de sustitución, listo para jugar, durante una interrupción. El entrenador no necesita hacer una señal manual de sustitución excepto si la sustitución es por lesión antes del inicio del set.	

15.10.3.2	si el jugador no está listo, no se concede la sustitución y se sanciona al equipo por demora.	16.2, D7
15.10.3.3	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.	23.2.6
15.11	**SOLICITUDES INCORRECTAS**	
15.11.1	Es impropio solicitar cualquier interrupción del juego:	15
15.11.1.1	durante una jugada o en el momento o después del silbato para sacar,	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	por una segunda sustitución por el mismo equipo durante la misma interrupción, excepto en el caso de lesión/enfermedad de un jugador en juego,	15.2.2, 15.2.3, 16.1, 26.2.2.6
15.11.1.4	después de haber agotado el número autorizado de tiempos muertos y sustituciones.	15.1
15.11.2	La primera solicitud indebida de un equipo en el partido que no afecte o retrase el partido será rechazada, pero deberá anotarse en el acta sin ninguna otra consecuencia.	16.1, 26.2.2.6
15.11.3	Cualquier otra solicitud indebida en el partido por parte del mismo equipo constituye una demora.	16.1.4
16	**RETRASOS EN EL JUEGO**	
16.1	**TIPOS DE RETRASO**	
	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 indebida;	15.11.3
16.1.5	Retrasar el juego por un miembro del equipo.	
16.2	**SANCIONES POR DEMORA**	D7
16.2.1	ADVERTENCIA POR DEMORA y PENALIZACIÓN 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 el acta.	26.2.2.6
16.2.2	La primera demora en el partido por parte de un miembro del equipo se sanciona con una ADVERTENCIA DE DEMORA.	4.1.1, D9 (24)
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 PENALIZACIÓN POR DEMORA; un punto y servicio al contrario.	6.1.3, D9 (24)
16.2.4	Las sanciones por demora impuestas antes o entre sets se aplican en el siguiente set.	18.1
17	**INTERRUPCIONES DE JUEGO EXCEPCIONALES**	

17.1	**LESIÓN / ENFERMEDAD**	8.1
17.1.1	Si ocurre un accidente grave mientras la pelota está en juego, el árbitro debe detener el juego inmediatamente y permitir que la asistencia médica ingrese a la cancha.	
	Luego se repite el rally.	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.	15.6, 15.7, 23.2.8
	Si el jugador no se recupera, su equipo es declarado incompleto.	6.4.3, 7.3.1
17.2	**INTERFERENCIA EXTERNA**	
	Si hay alguna interferencia externa durante el juego, se debe detener el juego y se vuelve a jugar la jugada.	6.1.3, D9 (22)
17.3	**INTERRUPCIONES PROLONGADAS**	
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.	22.2.3
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, 20.4.1, D7
17.3.3	En caso de producirse una o varias interrupciones, que superen las 4 horas en total, se volverá a jugar todo el partido.	
18	**INTERVALOS Y CAMBIO DE CANCHA**	
18.1	**INTERVALOS**	
	Un intervalo es el tiempo entre series. Todos los intervalos duran 3 minutos.	4.2.4
	Durante este lapso de tiempo, se realizan los cambios de cancha y las inscripciones de los equipos en el acta.	7.3.2, 18.2, 26.2.1.2
	El intervalo entre el segundo y el tercer set podrá ser ampliado hasta 10 minutos por el organismo competente a petición del Organizador.	
18.2	**CAMBIO DE CANCHA**	D9 (3)
18.2.1	Después de cada set, los equipos cambian de campo, a excepción del set decisivo.	7.1
18.2.2	En el set decisivo, una vez que el equipo líder alcanza los 13 puntos, los equipos cambian de cancha sin demora y las posiciones de los jugadores siguen siendo las mismas.	6.3.2, 7.4.1, 26.2.2.5
	Si el cambio no se realiza una vez que el equipo de cabeza alcanza los 13 puntos, se realizará en cuanto se perciba el error. La puntuación en el momento en que se realiza el cambio sigue siendo la misma.	

CAPÍTULO 6

CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

19	REQUISITOS DE CONDUCTA	Ver Reglas
19.1	**CONDUCTA DEPORTIVA**	
19.1.1	Los participantes deben conocer las Reglas Oficiales de Voleibol Sentado Juvenil y cumplirlas.	
19.1.2	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
19.1.3	Los participantes deberán abstenerse de acciones o actitudes encaminadas a influir en las decisiones de los árbitros o encubrir faltas cometidas por su equipo.	
19.2	**JUEGO LIMPIO**	
19.2.1	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.	
19.2.2	Se permite la comunicación entre los miembros del equipo durante el partido.	5.2.3.4
20	**MALA CONDUCTA Y SUS SANCIONES**	
20.1	**MALA CONDUCTA MENOR**	
	Las faltas leves no están sujetas a sanciones. Es deber del 1er árbitro evitar que los equipos se acerquen al nivel sancionador.	5.1.2, 21.3
	Esto se hace en dos etapas:	
	ETAPA 1: mediante amonestación verbal a través del capitán en juego;	D7, D9 (6a)
	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 el acta pero no tiene consecuencias inmediatas.	
20.2	**CONDUCTA INDEBIDA QUE CONDUCE A SANCIONES**	
	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
20.2.1	CONDUCTA GROSERA: acción contraria a las buenas costumbres o principios morales.	
20.2.2	CONDUCTA OFENSIVA: palabras o gestos difamatorios o insultantes o cualquier acción que exprese desprecio.	
20.2.3	AGRESIÓN: ataque físico real o agresividad o comportamiento amenazante.	
20.3	**ESCALA DE SANCIONES**	D9
	A juicio del 1° árbitro y dependiendo de la gravedad de la infracción, las sanciones a aplicar y anotar en el acta son: **Penalización, Expulsión o Descalificación**.	20.2, 26.2.2.6
20.3.1	MULTA	D9 (6b)
	La primera conducta grosera en el partido por parte de cualquier miembro del equipo es sancionada con un punto y servicio al contrario.	4.1.1, 20.2.1

20.3.2	EXPULSIÓN	D9 (7)
20.3.2.1	Un miembro del equipo que es sancionado con expulsión no jugará por el resto del set, debe ser sustituido legal e inmediatamente si está en la cancha y debe permanecer sentado en el área de penalti sin otras consecuencias.	1.4.6, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, D1a, D1b
	Un entrenador expulsado pierde su derecho a intervenir en el set y debe permanecer sentado en el área penal.	5.2.3.3
20.3.2.2	La primera CONDUCTA OFENSIVA de un miembro del equipo es sancionada con expulsión sin otras consecuencias.	4.1.1, 20.2.2
20.3.2.3	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, 20.2.1
20.3.3	DESCALIFICACIÓN	D9 (8)
20.3.3.1	Un miembro del equipo que sea sancionado con descalificación deberá ser sustituido legal e inmediatamente si se encuentra en la cancha y deberá abandonar el Área de Control de Competición por el resto del partido sin otras consecuencias.	4.1.1, D1a
20.3.3.2	El primer ATAQUE FÍSICO o AGRESIÓN implícita o amenazada se sanciona con la descalificación sin otras consecuencias.	20.2.3
20.3.3.3	La segunda CONDUCTA OFENSIVA en el mismo partido por el mismo miembro del equipo es sancionada con descalificación sin otras consecuencias.	4.1.1, 20.2.2
20.3.3.4	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, 20.2.1
20.4	**APLICACIÓN DE SANCIONES POR MALA CONDUCTA**	
20.4.1	Todas las sanciones por mala conducta son sanciones individuales, permanecen vigentes durante todo el partido y se registran en el acta.	20.3, 26.2.2.6
20.4.2	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, 20.2, 20.3, D7
20.4.3	La expulsión o inhabilitación por conducta ofensiva o agresión no requiere sanción previa.	20.2, 20.3
20.5	**MALA CONDUCTA ANTES Y ENTRE SETS**	
	Cualquier mala conducta que ocurra antes o entre sets se sanciona de acuerdo con la Regla 20.3 y las sanciones se aplican en el siguiente set.	18.1, 20.2, 20.3
20.6	**RESUMEN DE MALA CONDUCTA Y TARJETAS UTILIZADAS**	D9 (6a, 6b, 7, 8)
	Advertencia: sin sanción - ETAPA 1: amonestación verbal - ETAPA 2: símbolo tarjeta AMARILLA	20.1
	Penalización: sanción – símbolo tarjeta ROJA	20.3.1
	Expulsión: sanción – símbolo tarjetas AMARILLA y ROJA conjuntamente	20.3.2
	Descalificación: sanción – símbolo tarjetas AMARILLA y ROJA por separado	20.3.3

PARTE 2, SECCIÓN 2

LOS ÁRBITROS, SUS RESPONSABILIDADES Y LAS SEÑALES MANUALES OFICIALES

CAPÍTULO 7

ÁRBITROS

21	**EQUIPO DE ARBITRAJE Y PROCEDIMIENTOS**	**Ver Reglas**
21.1	**COMPOSICIÓN**	
	El equipo arbitral de un partido está compuesto por los siguientes oficiales:	
	- El 1er árbitro,	22
	- El 2º árbitro,	23
	- El árbitro del desafío,	24
	- El árbitro de reserva,	25
	- El anotador,	26
	- Cuatro (dos) jueces de línea.	28
	Su ubicación se muestra en el Diagrama 10.	
	Para World ParaVolley, Competiciones Mundiales y Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), un árbitro de Reserva y un anotador asistente son obligatorios.	25, 27
21.2	**PROCEDIMIENTOS**	
21.2.1	Solo los árbitros 1 y 2 pueden hacer sonar un silbato durante el partido:	
21.2.1.1	el 1er árbitro da la señal para el servicio que da inicio a la jugada;	6.1.3, 12.3
21.2.1.2	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.	
21.2.2	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
21.2.3	Inmediatamente después del silbato del árbitro para señalar la finalización de la jugada, deben indicar con las señales manuales oficiales:	21.2.1.2, 29.1
21.2.3.1	si la falta es pitada por el 1er árbitro, indicará en orden:	
	a) el equipo a servir, b) la naturaleza de la falta, c) el jugador(es) en falta (si es necesario).	12.2.2, D9 (2)
21.2.3.2	Si la falta es pitada por el 2º árbitro, indicará:	
	a) la naturaleza de la falta, b) el (los) jugador(es) en falta (si es necesario), c) el equipo a sacar siguiendo la señal de mano del 1er árbitro.	12.2.2
	En este caso, el 1er árbitro **no muestra ni** la naturaleza de la falta ni el jugador que cometió la falta, sino solo el equipo que debe sacar.	D9 (2)
21.2.3.3	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),	17.3, D9 (22)
	A continuación, el primer árbitro indica el equipo que debe servir a continuación.	12.2.2, D9 (2)
22	**PRIMER ÁRBITRO**	
22.1	**LOCALIZACIÓN**	
	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, D8
22.2	**AUTORIDAD**	

22.2.1	El 1er árbitro dirige el partido desde el principio hasta el final. Tiene autoridad sobre todos los miembros del equipo arbitral y los miembros de los equipos. Durante el partido sus decisiones son definitivas. Está autorizado a invalidar las decisiones de otros miembros del equipo arbitral, si se da cuenta de que están equivocadas. Incluso podrá sustituir a un miembro del equipo arbitral que no esté desempeñando debidamente sus funciones.	4.1.1, 6.3
22.2.2	Él / ella también controla el trabajo de los recogepelotas, los limpia pisos y los trapeadores.	3.3
22.2.3	Tiene la potestad de decidir sobre cualquier asunto relacionado con el juego, incluidos los no previstos en las reglas.	
22.2.4	No permitirá ninguna discusión sobre sus decisiones.	19.1.2
	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.	5.1.2.1
	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.	5.1.2.1, 5.1.3.2, 26.2.3.2
22.2.5	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, 22.3.1.1
22.3	**RESPONSABILIDADES**	
22.3.1	Antes del partido, el 1er árbitro:	
22.3.1.1	inspecciona el estado del área de juego, los balones y otros equipos;	Capítulo 1, 22.2.5
22.3.1.2	realiza el sorteo con los capitanes de los equipos;	7.1
22.3.1.3	controla el calentamiento de los equipos.	7.2
22.3.2	Durante el partido, está autorizado:	
22.3.2.1	dar avisos a los equipos;	20.1
22.3.2.2	sancionar las faltas y demoras;	16.2, 21.2, D7, D9 (6a, 6b, 7, 8, 24)

22.3.2.3	para decidir sobre:	
	a) las fallas del servidor incluyendo la pantalla;	7.4, 12.4, 12.5, 12.7.1, D5, D9 (12, 13)
	b) las faltas en el juego del balón, incluido el levantamiento;	9.3, 9.4, D9 (16, 17, 18, 25)
	c) las faltas por encima de la red, y el contacto defectuoso del jugador con la red, principalmente del lado del atacante;	11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, D9 (19)
	d) el balon cruza completamente el espacio inferior debajo de la red;	8.4.5, D4a, D9 (21)
	e) 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;	8.4.5, 23.3.2.7, D4a, D9 (15)
	f) el balon servido y el 3er golpe que pasa por encima o fuera de la antena de su lado de la cancha.	D9 (15)
22.3.3	Al final del partido, revisa la hoja de anotacion y la firma.	23.3.3, 26.2.3.3
23	**SEGUNDO ÁRBITRO**	
23.1	**LOCALIZACIÓN**	
	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, D8
23.2	**AUTORIDAD**	
23.2.1	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.	22.3
23.2.2	Puede, sin pitar, señalar también faltas fuera de su ámbito de competencia, pero no puede insistir sobre ellas al 1er árbitro.	22.3
23.2.3	Él/ella controla el trabajo del anotador(es).	26.2, 27.2
23.2.4	Él/ella supervisa a los miembros del equipo en el banquillo del equipo e informa su mala conducta al 1er árbitro.	4.2.1
23.2.5	Él / ella controla a los jugadores en el área de calentamiento.	4.2.3
23.2.6	Autoriza las interrupciones regulares del juego, controla su duración y rechaza las solicitudes indebidas.	15, 15.11, 26.2.2.3
23.2.7	Él/ella controla el número de tiempos muertos y sustituciones utilizados por cada equipo, y notifica el segundo tiempo muerto y la primera y segunda sustituciones al primer árbitro y al entrenador en cuestión.	15.1, 26.2.2.3
23.2.8	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
23.2.9	Comprueba el estado del suelo, principalmente en la zona delantera. También comprueba, durante el partido, que los balones siguen cumpliendo las normas. **Para World ParaVolley, Competiciones Mundiales y Oficiales (incluyendo Campeonatos Zonales), los deberes registrados bajo la Regla 23.2.5 son llevados a cabo por el Árbitro de Reserva.**	1.2.1, 3
23.3	**RESPONSABILIDADES**	

23.3.1	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 hojas de alineación.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
23.3.2	Durante el partido decide, pita y señala:	
23.3.2.1	penetración en la cancha del oponente y el espacio debajo de la red;	1.3.3, 11.2, D4a, D9 (22)
23.3.2.2	faltas posicionales del equipo receptor;	D9 (13)
23.3.2.3	el contacto defectuoso del jugador con la red principalmente del lado del bloqueador y con la antena de su lado de la cancha;	11.3.1, D9 (19)
23.3.2.4	el contacto del balon con un objeto exterior;	8.4.2, 8.4.3, D9 (15)
23.3.2.5	el contacto del balón con el suelo cuando el 1er árbitro no está en posición de ver el contacto;	8.3
23.3.2.6	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, D4a, D9 (15)
23.3.2.7	levantamiento de faltas, especialmente por parte de los bloqueadores;	9.3.5, 9.4.1, D9 (25)
23.3.2.8	el balon servido y el 3er golpe pasan por encima o fuera de la antena de su lado de la cancha.	D9 (15)
23.3.3	Al final del partido, revisa la hoja de anotacion y la firma.	22.3.3., 26.2.3.3
24	**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.	
24.1	**LOCALIZACIÓN**	
	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.	
24.2	**RESPONSABILIDADES**	
24.2.1	Supervisa el proceso de impugnación y vela por que se desarrolle de acuerdo con la normativa de impugnación vigente.	
24.2.2	El árbitro de desafío deberá usar el uniforme oficial de árbitro mientras realiza sus funciones.	
24.2.3	Después del proceso de desafío, él/ella informa al 1er árbitro de la naturaleza de la falta.	
24.2.4	Al final del partido, firma la hoja de anotacion.	
25	**ÁRBITRO DE RESERVA**	
	Para las Competiciones Mundiales, Mundiales y Oficiales de ParaVolley (incluidos los Campeonatos Zonales), un árbitro de reserva es obligatorio.	
25.1	**LOCALIZACIÓN**	
	El árbitro de reserva lleva a cabo sus funciones ubicado en una posición separada determinada por el diseño de la cancha de World ParaVolley.	
25.2	**RESPONSABILIDADES**	
	El árbitro de reserva está obligado a:	

25.2.1	Usar el uniforme oficial de árbitro en el desempeño de sus funciones;	
25.2.2	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;	
25.2.3	Controlar las paletas de sustitución (si están en uso) antes del partido y entre sets;	
25.2.4	Verifique el funcionamiento de las tabletas del banco antes y entre los juegos, si hay algún problema;	
25.2.5	Ayudar al segundo árbitro a mantener despejada la zona libre;	1.1
25.2.6	Ayudar al segundo árbitro a dar instrucciones al miembro del equipo expulsado/descalificado para que se vaya al vestuario del equipo;	20.3.2.1, 20.3.3.1
25.2.7	Controlar a los suplentes en la zona de calentamiento y en el banquillo;	1.4.5, 23.2.5
25.2.8	Llevar al 2º árbitro dos balones de partido inmediatamente después de la presentación de los jugadores titulares, y entregar al 2º árbitro un balón de partido después de que haya terminado de comprobar las posiciones de los jugadores;	23.3.1
25.2.9	Ayudar al 1er árbitro a orientar el trabajo de los trapeadores.	22.2.2
26	**ANOTADOR**	
26.1	**LOCALIZACIÓN**	
	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, D8
26.2	**RESPONSABILIDADES**	
	Él / ella completa la hoja de puntaje de acuerdo con las Reglas, cooperando con el 2° árbitro. Utiliza un zumbador u otro dispositivo de sonido para notificar irregularidades o da señales a los árbitros en función de sus responsabilidades.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
26.2.1	Antes del partido y del set, el anotador:	
26.2.1.1	registra los datos del partido y de los equipos de acuerdo con los procedimientos vigentes, y obtiene las firmas de los capitanes y de los entrenadores;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2
26.2.1.2	registra la alineación inicial de cada equipo de la hoja de alineación (o verifica los datos enviados electrónicamente). Si no recibe las hojas de alineación a tiempo, notifica inmediatamente este hecho al 2° árbitro.	5.2.3.1, 7.3.2
26.2.2	Durante el partido, el anotador:	
26.2.2.1	registra los puntos anotados;	6.1
26.2.2.2	controla el orden de servicio de cada equipo e indica cualquier error a los árbitros inmediatamente después del golpe de servicio;	12.2
26.2.2.3	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 muertos, informando al 2° árbitro;	15.1, 15.4.1, 15.10.3.3, 23.2.6, 23.2.7
26.2.2.4	notifica a los árbitros de una solicitud de interrupción regular del juego que está fuera de servicio;	15.11
26.2.2.5	anuncia los finales de los sets a los árbitros y la puntuación del punto 13 en el set decisivo;	6.2, 15.4.1, 18.2.2

26.2.2.6	registra advertencias de mala conducta, sanciones y solicitudes indebidas;	15.11.3, 16.2, 20.3
26.2.2.7	registra todos los demás eventos según las instrucciones del segundo árbitro; es decir, sustituciones excepcionales, tiempo de recuperación, interrupciones prolongadas, interferencia externa, redesignación, etc.;	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3
26.2.2.8	controla el intervalo entre series.	18.1
26.2.3	Al final del partido, el anotador:	
26.2.3.1	registra el resultado final;	6.3
26.2.3.2	en caso de protesta, con la autorización previa del 1er árbitro, escribe o permite que el equipo/capitán en juego escriba en el acta una declaración sobre el incidente que se protesta;	5.1.2.1, 5.2.3.2, 22.2.4
26.2.3.3	firma él mismo la hoja de anotacion, antes de obtener las firmas de los capitanes de los equipos y luego de los árbitros.	5.1.3.1, 22.3.3, 24.3.3
27	**ASISTENTE DE ANOTADOR**	
27.1	**LOCALIZACIÓN**	
	El asistente del anotador realiza sus funciones sentado al lado del anotador en la mesa del anotador.	26.1, D1a, D1b, D8
27.2	**RESPONSIBILIDADES**	
	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.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
27.2.1	Antes del partido y del set, el anotador asistente:	
27.2.1.1	prepara la hoja de anotacion de reserva.	
27.2.2	Durante el partido, el asistente anotador:	
27.2.2.1	opera el marcador manual en la mesa del anotador;	
27.2.2.2	comprueba que los marcadores están de acuerdo;	26.2.2.1
27.2.2.3	si es necesario, actualiza el acta de reserva y se la entrega al anotador.	26.2.1.1
27.2.3	Al final del partido, el anotador asistente:	
27.2.3.1	firma la hoja de anotacion.	
	Para World ParaVolley, Competiciones Mundiales y Oficiales (incluidos los Campeonatos Zonales) que utilizan una hoja de anotacion electrónica, el Anotador Asistente actúa con el Anotador para anunciar las sustituciones y dirigir al 2º Árbitro al equipo que solicita una interrupción.	
28	**JUECES DE LÍNEA**	
28.1	**LOCALIZACIÓN**	
	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 lateral de su lado.	D1a, D1b, D8
	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.	D8

28.2	**RESPONSABILIDADES**	
28.2.1	Los jueces de línea realizan sus funciones utilizando banderas (40 x 40 cm) para señalar:	D10
28.2.1.1	el balon DENTRO o FUERA siempre que el balon caiga cerca de su(s) línea(s);	8.3, 8.4, D10 (1, 2)
28.2.1.2	los toques de balones fuera por parte del equipo que recibe el balón;	8.4, D10 (3)
28.2.1.3	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, D4a, D10 (4)
28.2.1.4	cualquier jugador (excepto el servidor) 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, D10 (4)
28.2.1.5	La posicion de las nalgas en el area se servicio y las faltas del servidor;	12.4.3, D10 (4)
28.2.1.6	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 balon o interferir con el juego;	11.3.1, 11.4.4, D3, D10 (4)
28.2.1.7	el balon 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, D4a, D10 (4)
28.2.2	A petición del primer árbitro, un juez de línea debe repetir su señal.	
29	**SEÑALES OFICIALES**	
29.1	**SEÑALES MANUALES DE LOS ÁRBITROS**	D9
	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.	
29.2	**SEÑALES DE LA BANDERA DE LOS JUECES DE LÍNEA**	D10
	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-1): ÁREA DE CONTROL DE COMPETICIÓN (SIN MEDIOS)

Reglas Relevantes: 1, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.4, 20.3.2.1, 20.3.3.1, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1

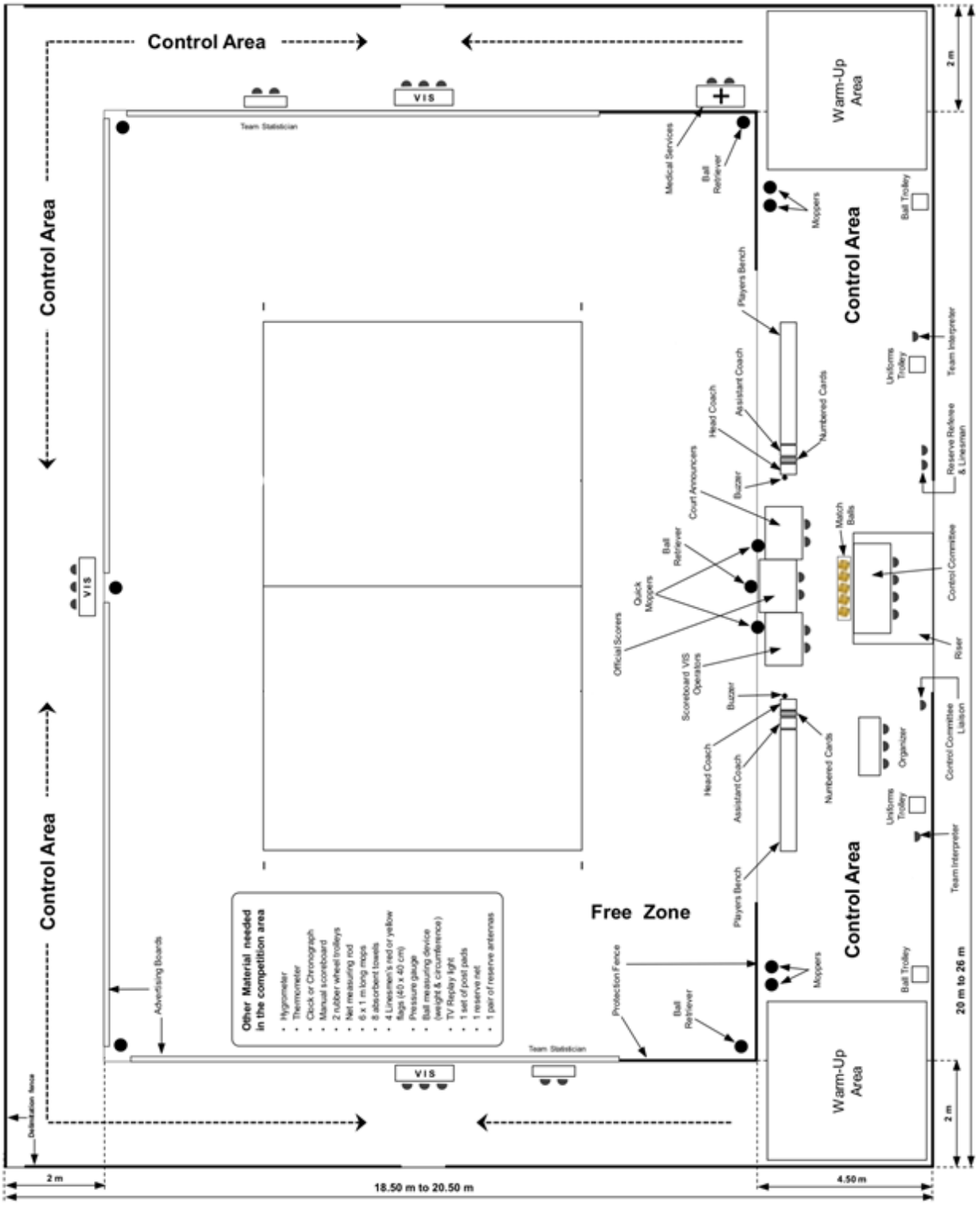


DIAGRAMA 1a-2 (D1a-2): ÁREA DE CONTROL DE COMPETICIÓN (CON MEDIOS)

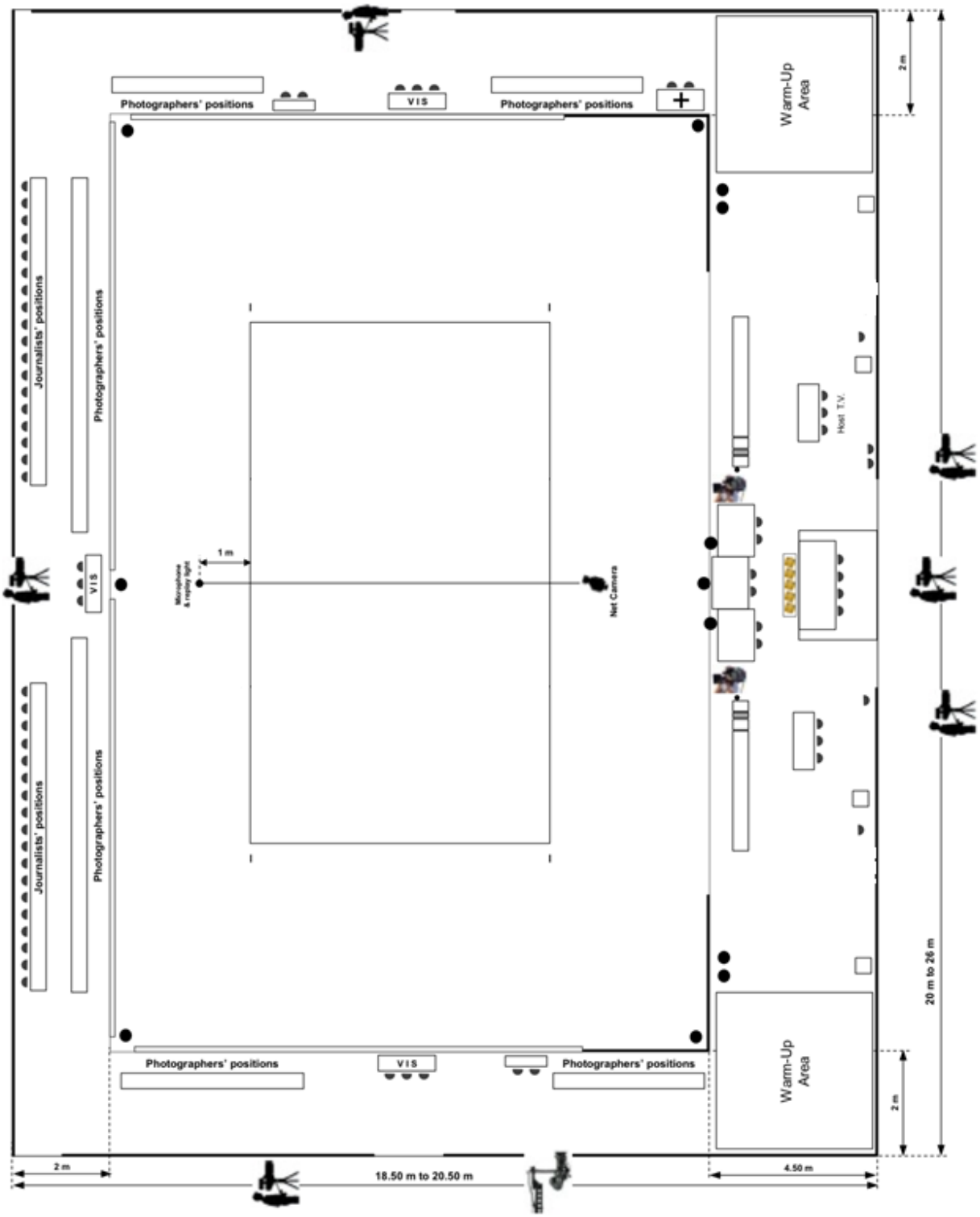


DIAGRAMA 1b (D1b): EL ÁREA DE JUEGO

Reglas Relevantes: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 20.3.2.1, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1

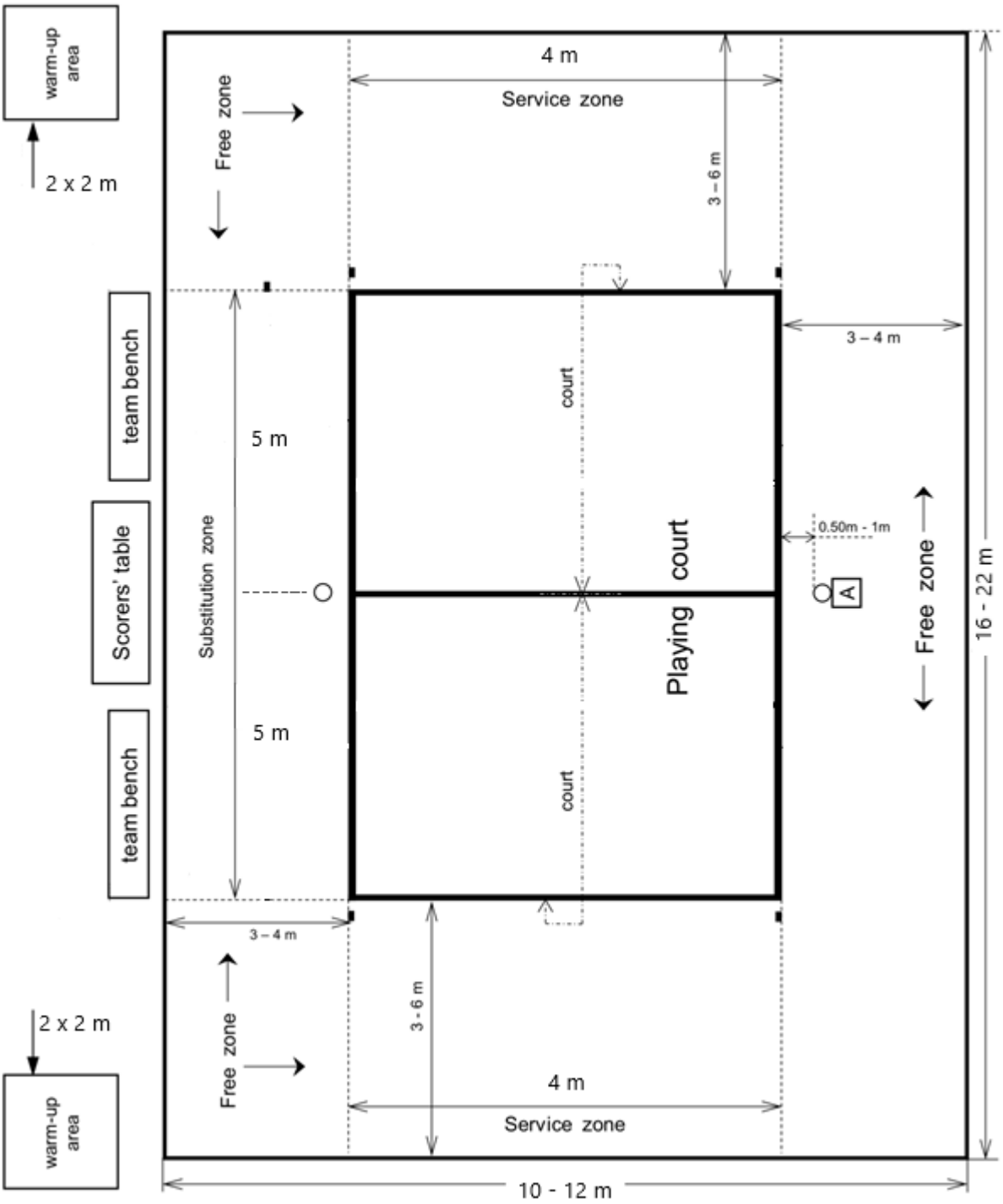


DIAGRAMA 2 (D2): LA CANCHA DE JUEGO

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

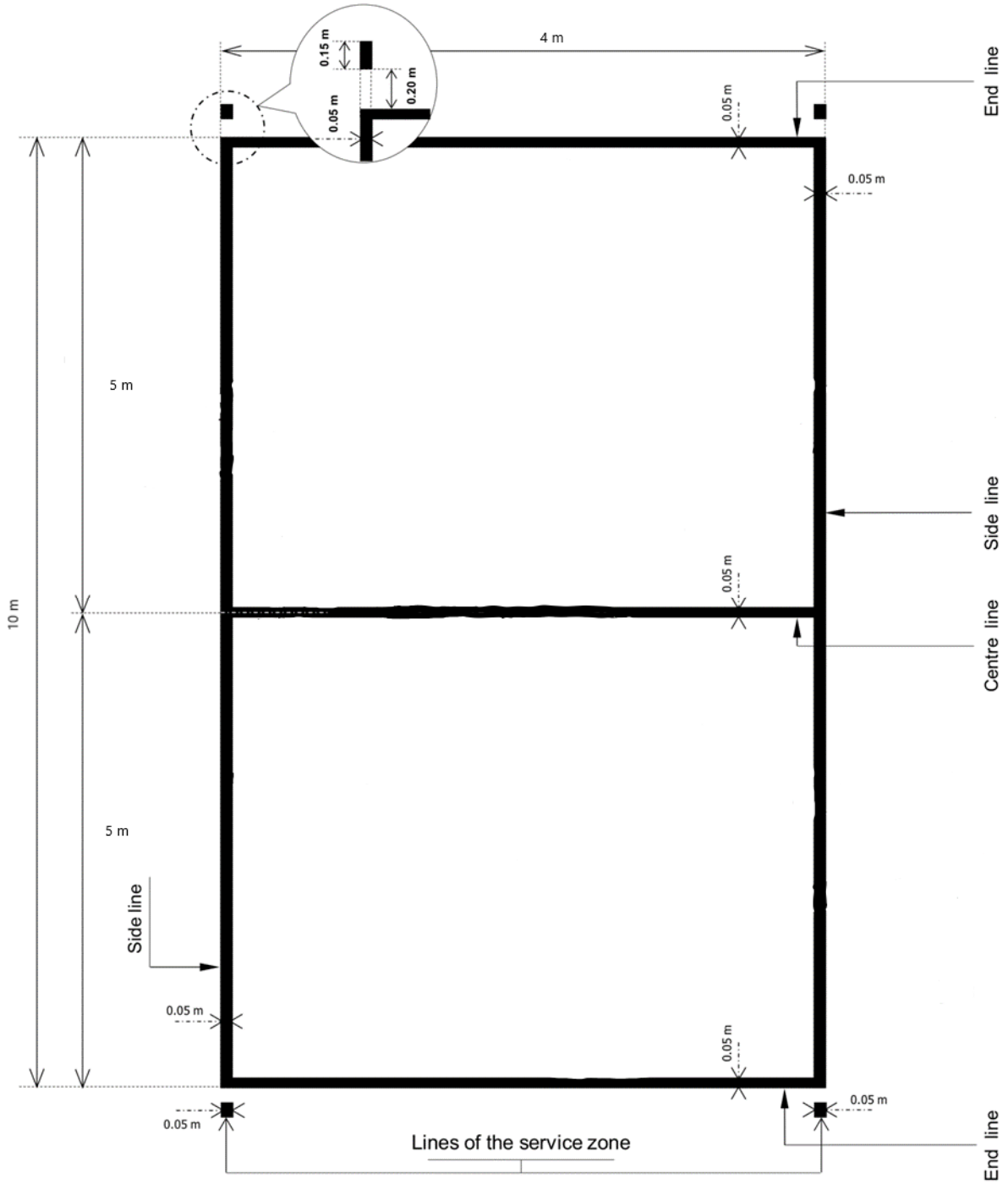
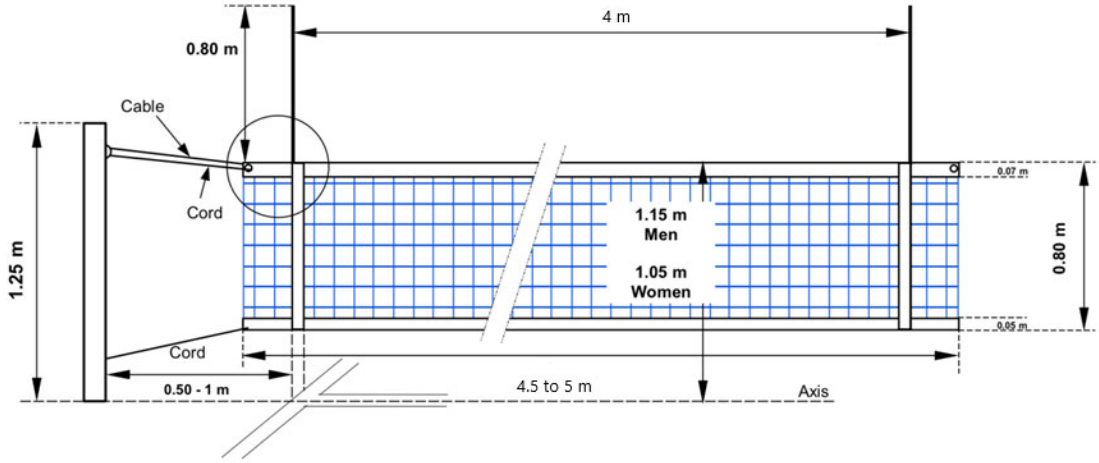


DIAGRAMA 3 (D3): DISEÑO DE LA RED

Reglas Relevantes: 2, 2.1.6, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 28.2.1.6



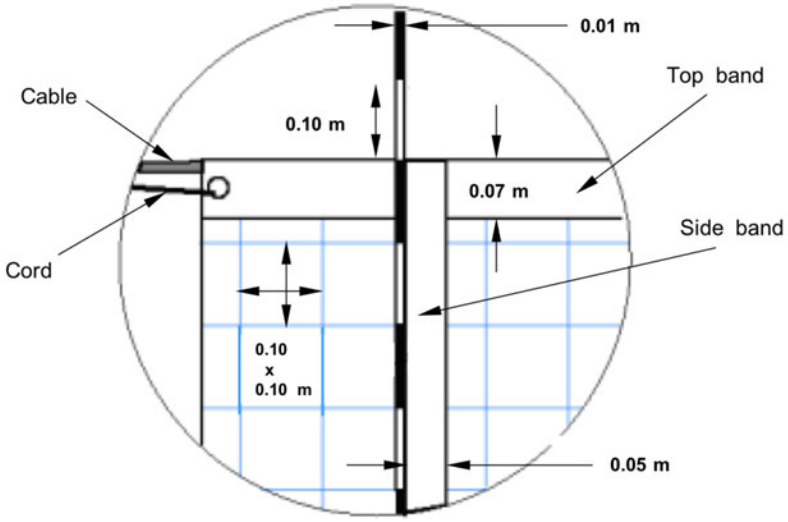
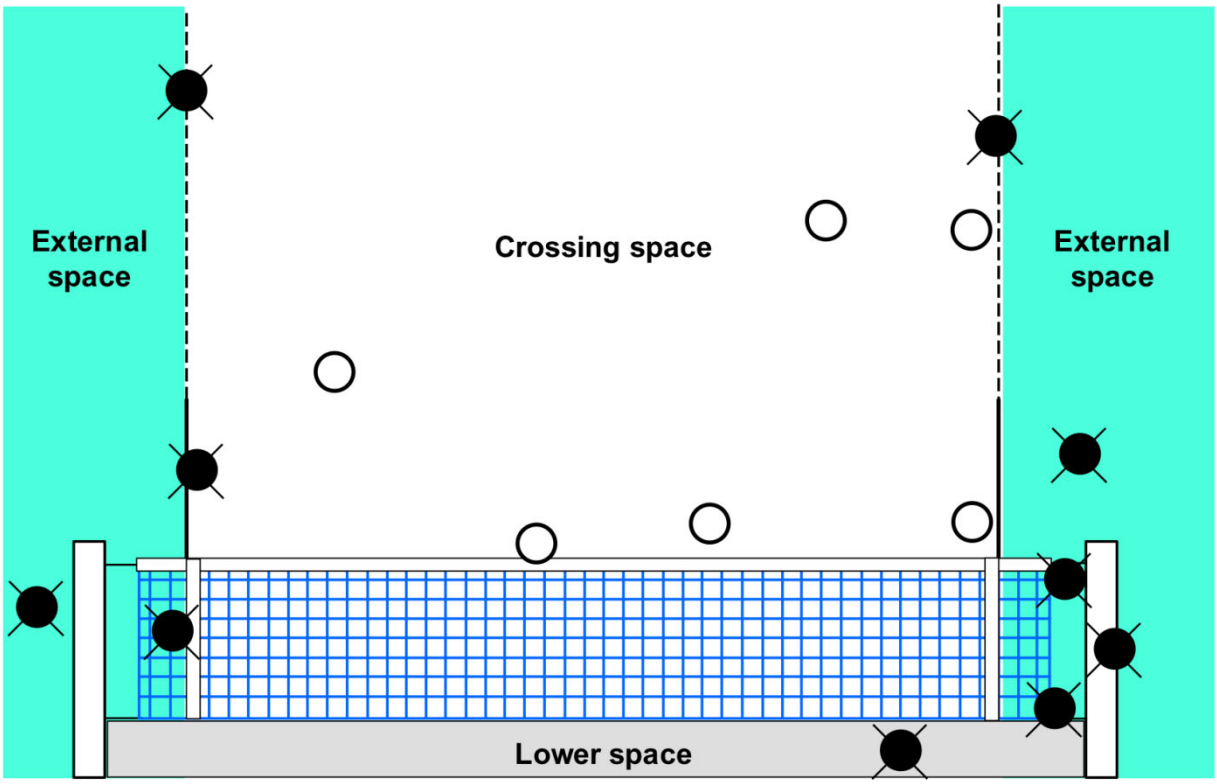


DIAGRAMA 4a (D4a): BALON CRUZANDO EL PLANO VERTICAL DE LA RED HACIA EL CAMPO CONTRARIO

Reglas Relevantes: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 23.3.2.7, 28.2.1.3, 28.2.1.7

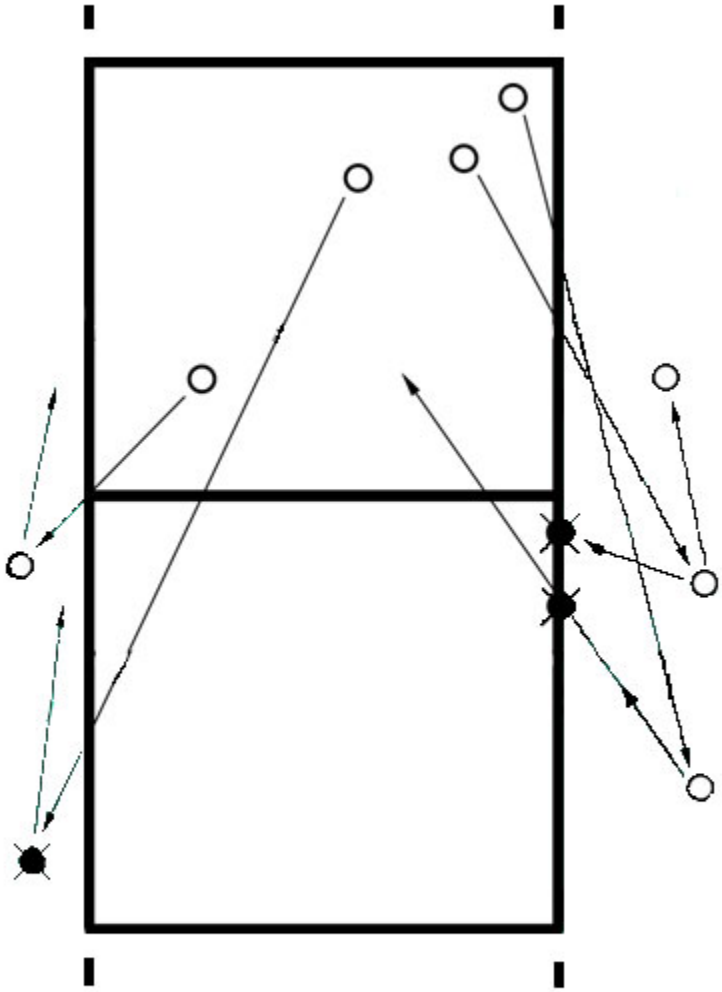


= Fault

= Correct crossing

DIAGRAMA 4b (D4b): BALON CRUZANDO EL PLANO VERTICAL DE LA RED A LA ZONA LIBRE DEL OPONENTE

Reglas Relevantes: 10.1.2, 10.1.2.2, 23.3.2.7



= Fault

= Correct

DIAGRAMA 5 (D5): PANTALLA COLECTIVA

Reglas Relevantes: 10.1.2, 10.1.2.2

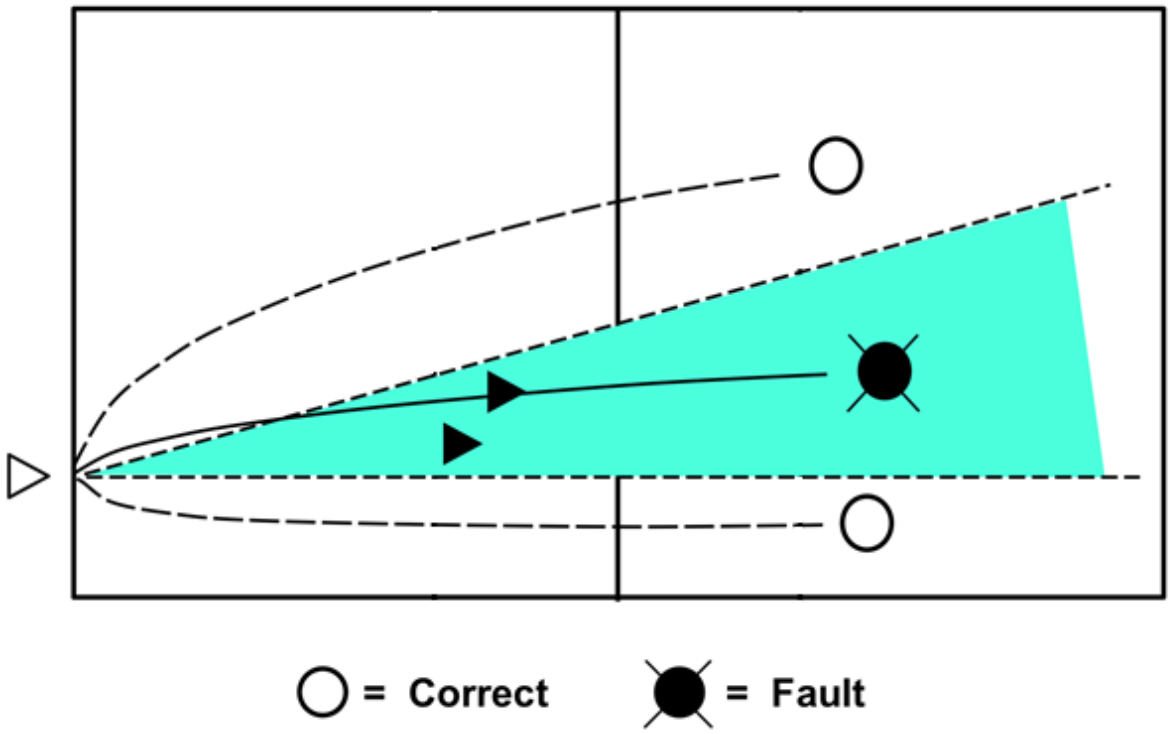


DIAGRAMA 6 (D6): BLOQUEO COMPLETADO

Reglas Relevantes: 14.1.3

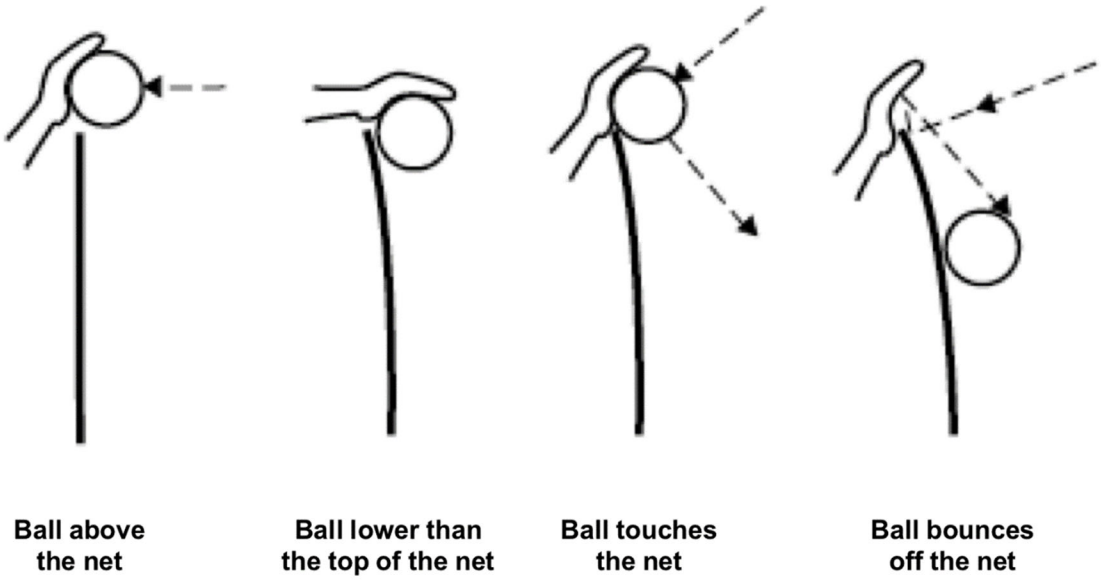


DIAGRAMA 7 (D7): ESCALAS DE SANCIONES

Reglas Relevantes: 16.2, 20.3, 20.4.2

7a: ADVERTENCIAS Y SANCIONES POR MALA CONDUCTA

CATEGORÍAS	OCURRENCIA	DECLINCUENTE	SANCIÓN	TARJETAS (SEÑAL)	CONSECUENCIA
MALA CONDUCTA MENOR	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
CONDUCTA GROSERA	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.
CONDUCTA OFENSIVA	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.
AGRESIÓN	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.

7b: SÍMBOLOS DE ADVERTENCIA DE DEMORA Y SANCIONES

CATEGORÍAS	OCURRENCIA	DECLINCUENTE	DISUASIÓN O SANCIÓN	TARJETAS (SEÑAL)	CONSECUENCIA
DEMORA	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 8 (D8): UBICACIÓN DEL EQUIPO DE ARBITRAJE Y SUS ASISTENTES

Reglas Relevantes: 3.3, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1, 28.1

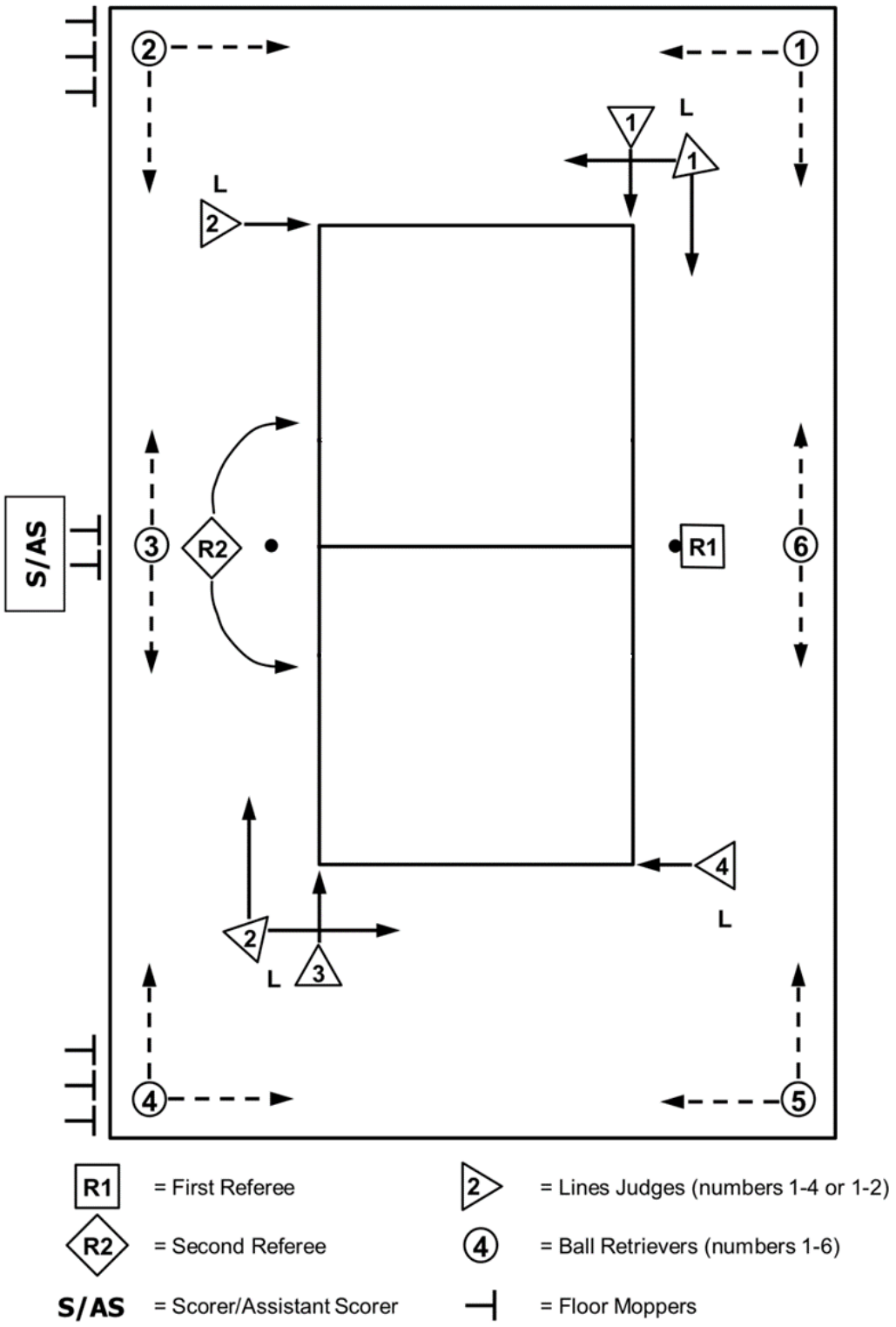


DIAGRAMA 9 (D9): SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS

Leyenda: ❶ ❷ Árbitro(s) que deben mostrar la señal de acuerdo con sus responsabilidades regulares

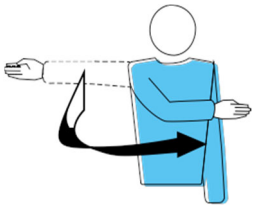
① ② Árbitro(s) que muestran la señal en situaciones especiales

1 AUTORIZACIÓN PARA SERVIR

Reglas relevantes: 12.3, 21.2.1.1

Mueva la mano para indicar la dirección del servicio

❶

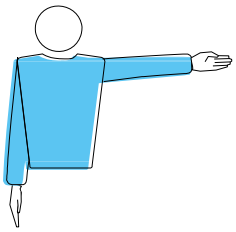


2 EQUIPO A REALIZAR EL SERVICIO

Reglas relevantes: 21.2.3.1, 21.2.3.2, 21.2.3.4

Extender el brazo hacia el lado del equipo que servirá

❶ ❷

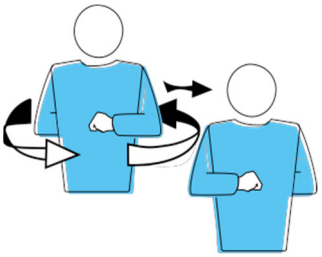


3 CAMBIO DE CANCHA

Regla relevante: 18.2

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

❶



4 TIEMPO MUERTO

Regla relevante: 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 ❷

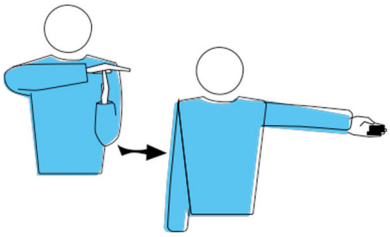


DIAGRAMA 9 (D9): SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS (CONTINUACIÓN)

Leyenda: ❶ ❷ 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

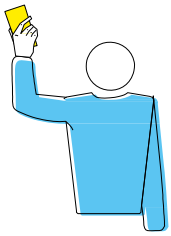
① ②

6a ADVERTENCIA DE MALA CONDUCTA

Reglas relevantes: 20.1, 20.6

Muestre una tarjeta AMARILLA para advertencia

❶

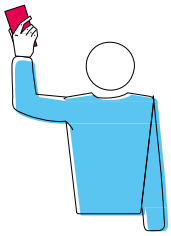


6b SANCIÓN POR MALA CONDUCTA

Reglas relevantes: 20.3.1, 20.6, 22.3.2.2

Mostrar una tarjeta ROJA por sanción

❶



7 EXPULSIÓN

Reglas relevantes: 20.3.2, 20.6, 22.3.2.2

Mostrar ambas tarjetas juntas para la expulsión

❶

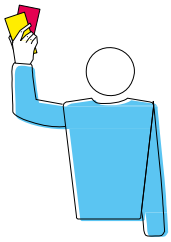


DIAGRAMA 9 (D9): SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS (CONTINUACIÓN)

Leyenda: ❶ ❷ Árbitro(s) que deben mostrar la señal de acuerdo con sus responsabilidades regulares

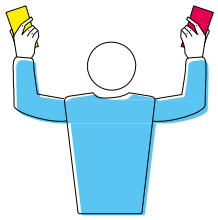
① ② Árbitro(s) que muestran la señal en situaciones especiales

8 DESCALIFICACIÓN

Reglas relevantes: 20.3.3, 20.6, 22.3.2.2

Muestre las tarjetas ROJA y AMARILLA por separado para la descalificación

❶



9 FIN DEL SET (O PARTIDO)

Reglas relevantes: 6.2, 6.3

Cruzar los antebrazos frente al pecho, manos abiertas

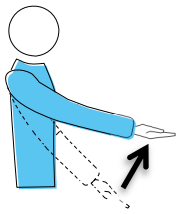
❶ ②

10 BALON NO LANZADO O SOLTADO EN EL GOLPE DE SERVICIO

Regla relevante: 12.4.1

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

❶



11 RETRASO EN EL SERVICIO

Regla relevante: 12.4.4

Levanta ocho dedos, abre

❶

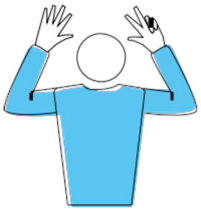


DIAGRAMA 9 (D9): SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS (CONTINUACIÓN)

Leyenda: ❶ ❷ Árbitro(s) que deben mostrar la señal de acuerdo con sus responsabilidades regulares

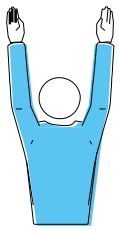
① ② Árbitro(s) que muestran la señal en situaciones especiales

12 FALTA DE BLOQUEO O PANTALLA

Reglas relevantes: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 22.3.2.3a, 23.3.2.4

Levante ambos brazos verticalmente, con las palmas hacia adelante

❶ ❷

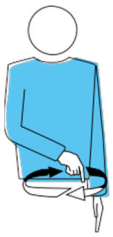


13 FALTA DE POSICIÓN O DE ROTACIÓN

Reglas relevantes: 7.5, 7.7, 22.3.2.3a, 23.3.2.2

Haz un movimiento circular con el dedo índice

❶ ❷

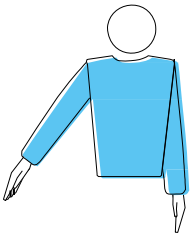


14 BALÓN ADENTRO

Regla relevante: 8.3

Apuntar el brazo y los dedos hacia el suelo

❶ ②



15 BALÓN FUERA

Reglas relevantes: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 22.3.2.3e/f, 23.3.2.4, 23.3.2.8

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

❶ ❷

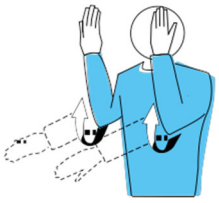


DIAGRAMA 9 (D9): SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS (CONTINUACIÓN)

Leyenda: ❶ ❷ 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 RETENCION O CARGADA DEL BALON

Reglas relevantes: 9.2.2, 9.3.3, 22.3.2.3b

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

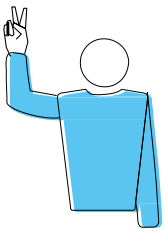
❶

17 DOBLE CONTACTO

Reglas relevantes: 9.3.4, 22.3.2.3b

Levanta dos dedos, abre

❶

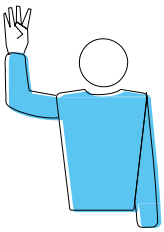


18 CUATRO GOLPES

Reglas relevantes: 9.3.1, 22.3.2.3b

Levanta cuatro dedos, abre

❶



19 RED TOCADA POR JUGADOR o BALON SERVIDO 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

❶ ❷

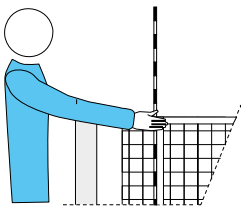


DIAGRAMA 9 (D9): SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS (CONTINUACIÓN)

Leyenda: ❶ ❷ Árbitro(s) que deben mostrar la señal de acuerdo con sus responsabilidades regulares

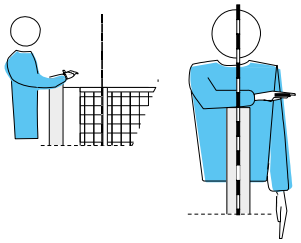
① ② Árbitro(s) que muestran la señal en situaciones especiales

20 LLEGAR MÁS ALLÁ DE LA RED

Reglas relevantes: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 22.3.2.3c

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

❶

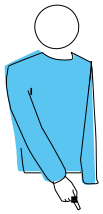


21 PENETRACIÓN EN LA CANCHA ADVERSARIA o BALON QUE CRUZA EL ESPACIO INFERIOR o EL SERVIDOR TOCA LA CANCHA (LÍNEA DE FONDO) CON SUS NALGAS o EL JUGADOR SE SIENTA FUERA DE SU CANCHA EN EL MOMENTO DEL GOLPE DE SERVICIO

Reglas relevantes: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 22.3.2.3a/f, 23.3.2.1

Apunte a la línea central o a la línea relevante

❶ ❷



22 DOBLE FALTA Y REPETICIÓN

Reglas relevantes: 6.1.2.2, 9.1.2.3, 17.2, 22.2.3.4

Levante ambos pulgares verticalmente

❶

23 BALÓN TOCADO

Reglas relevantes: 22.3.2.3b, 23.2.2

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

❶

DIAGRAMA 9 (D9): SEÑALES MANUALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS (CONTINUACIÓN)

Leyenda: ❶ ❷ Árbitro(s) que deben mostrar la señal de acuerdo con sus responsabilidades regulares

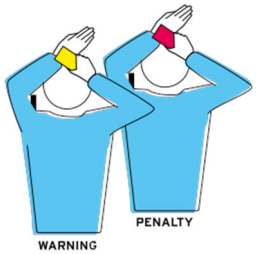
① ② Árbitro(s) que muestran la señal en situaciones especiales

24 ADVERTENCIA POR DEMORA / PENALIZACIÓN POR DEMORA

Reglas relevantes: 15.11.3, 16.2.2, 22.3.2.2

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

❶



25 LEVANTAMIENTO

Reglas relevantes: 9.3.5, 9.4.1, 9.4.2, 22.3.2.3b, 23.3.2.7

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

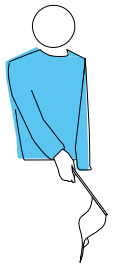
❶ ❷

DIAGRAMA 10 (D10): SEÑALES OFICIALES DE LA BANDERA DE LOS JUECES DE LÍNEA

1 BALÓN ADENTRO

Reglas relevantes: 8.3, 28.2.1.1

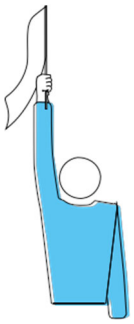
Apunta hacia abajo con la bandera



2 BALÓN FUERA

Reglas relevantes: 8.4.1, 28.2.1.1

Levantar la bandera verticalmente



3 BALÓN TOCADO

Regla relevante: 28.2.1.2

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, 28.2.1.3, 28.2.1.4, 28.2.1.6, 28.2.1.7

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

DIAGRAMA 10 (D10): SEÑALES OFICIALES DE LA BANDERA DE LOS JUECES DE LÍNEA (CONTINUACIÓN)

5	JUICIO IMPOSIBLE
	Levanta y cruza ambos brazos y manos frente al pecho

PARTE 3

DEFINICIONES

DEFINICIONES	
PALABRA	**DEFINDO 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.
Recuperadores de balones	Este es el personal cuyo trabajo es mantener el flujo del juego haciendo rodar el balon hacia el servidor entre jugadas.
Área de Control de Competición	El Área de Control de Competición es un pasillo alrededor del terreno de juego y la zona libre, que incluye todos los espacios hasta las barreras exteriores o valla de delimitación. Ver diagrama 1a.
Espacio de Cruce	El espacio de cruce está definido por: - La banda horizontal en la parte superior de la red - Las antenas y su extensión - El techo El balón debe cruzar a la CANCHA contraria a través del espacio de paso.
Rebote	Driblar significa hacer rebotar la pelota (generalmente como preparación para lanzar y servir). Otras acciones preparatorias podrían incluir (entre otras) mover la pelota de mano en mano.
Espacio Externo	El espacio exterior es el plano vertical de la red fuera del cruce y espacios inferiores.
Falta	a) Una acción de juego contraria a las Reglas. b) Una infracción de las Reglas que no sea una acción de juego.
Interferencia	Cualquier acción que creará una ventaja contra el equipo oponente o cualquier acción que impida que un oponente juegue el balon.
Intervalo	El tiempo entre series. El cambio de campo en el set decisivo (3er) no debe considerarse como un intervalo.
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.
Trapeadores	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 de la pelota. 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.
Punto de Reunión	Este es el sistema de anotar un punto cada vez que se gana una jugada.
Redesignación	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 está en la cancha en el momento de la reanudación. designacion
Reemplazo	Este es el acto por el cual un jugador regular deja 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.

DEFINICIONES	
PALABRA	**DEFINDO COMO**
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.
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 mundiales de 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.

MEMO

MEMO

MEMO

worldparavolley.org