



## MODIFICACIONES A LAS REGLAS DEL **VOLEIBOL** APROBADAS POR EL CONGRESO 2014

(los nuevos textos están escritos en rojo)

Texto 2013-16	Texto 2015-16
<p><b>1. AREA DE JUEGO</b></p> <p><b>1.1 DIMENSIONES</b></p> <p>El campo de juego es un rectángulo de 18 x 9 m, rodeado por una zona libre de un mínimo de 3 m de ancho en todos sus lados.</p> <p>El espacio de juego libre es el espacio sobre el área de juego, libre de todo obstáculo. El espacio de juego libre debe medir un mínimo de 7 m de altura a partir de la superficie de juego.</p> <p>Para las Competencias Mundiales y oficiales de la FIVB, la zona libre debe medir un mínimo de 5 m desde las líneas laterales y 8 m desde las líneas de fondo. El espacio de juego libre debe medir un mínimo de 12.5 m de altura a partir de la superficie de juego.</p>	<p><b>1. AREA DE JUEGO</b></p> <p><b>1.1 DIMENSIONES</b></p> <p>El campo de juego es un rectángulo de 18 x 9 m, rodeado por una zona libre de un mínimo de 3 m de ancho en todos sus lados.</p> <p>El espacio de juego libre es el espacio sobre el área de juego, libre de todo obstáculo. El espacio de juego libre debe medir un mínimo de 7 m de altura a partir de la superficie de juego.</p> <p>Para las Competencias Mundiales y oficiales de la FIVB, la zona libre debe medir un mínimo de 5 m desde las líneas laterales y <b>6.5 m desde las líneas de fondo</b>. El espacio de juego libre debe medir un mínimo de 12.5 m de altura a partir de la superficie de juego.</p>
<p><b>2. RED Y POSTES</b></p> <p><b>2.2 ESTRUCTURA</b></p> <p>La red mide 1m de ancho y 9.50m a 10m de largo (con 25cm a 50cm a partir de cada banda lateral), y está hecha de malla negra a cuadros de 10cm por lado.</p>	<p><b>2. RED Y POSTES</b></p> <p><b>2.2 ESTRUCTURA</b></p> <p>La red mide 1m de ancho y 9.50m a 10m de largo (con 25cm a 50cm a partir de cada banda lateral), y está hecha de malla negra a cuadros de 10cm por lado.</p> <p><b>Para las Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, en conjunto con el Reglamento Específico de la Competencia, la malla puede ser modificada para facilitar la publicidad en concordancia con los acuerdos de patrocinio.</b></p>

<p><b>3. BALONES</b></p> <p><b>3.3 SISTEMA DE TRES BALONES</b></p> <p>Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, deben ser usados tres balones. En este caso, deben ubicarse seis recogebalones, uno en cada esquina de la zona libre y uno detrás de cada árbitro.</p>	<p><b>3. BALONES</b></p> <p><b>3.3. SISTEMA DE CINCO BALONES</b></p> <p>Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, deben ser usados <b>cinco</b> balones. En este caso, deben ubicarse seis recogebalones, uno en cada esquina de la zona libre y uno detrás de cada árbitro.</p>
<p><b>4. EQUIPOS</b></p> <p><b>4.1. COMPOSICION DE LOS EQUIPOS</b></p> <p>4.1.1. Para el partido, un equipo puede componerse de un máximo de 12 jugadores, más</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Staff Técnico: un entrenador, un máximo de dos entrenadores asistentes,</li> <li>* Staff Médico: un terapeuta del equipo y un médico.</li> </ul> <p>Solo aquellos registrados en la hoja del encuentro pueden entrar normalmente al área de competencia / área de control y pueden participar del calentamiento oficial y del partido.</p>	<p><b>4. EQUIPOS</b></p> <p><b>4.1. COMPOSICION DE LOS EQUIPOS</b></p> <p>4.1.1. Para el partido, un equipo puede componerse de un máximo de 12 jugadores, más</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Staff Técnico: un entrenador, un máximo de dos entrenadores asistentes,</li> <li>* Staff Médico: un terapeuta del equipo y un médico.</li> </ul> <p>Solo aquellos registrados en la hoja del encuentro pueden entrar normalmente al área de competencia / área de control y pueden participar del calentamiento oficial y del partido.</p> <p><b>Para las Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, de Mayores, hasta 14 jugadores pueden ser registrados en la hoja de anotación y jugar en el partido. Los 5 miembros, como máximo, del cuerpo técnico en el banco (incluyendo el entrenador) son decididos por el propio entrenador, pero deben estar registrados en la hoja de anotación y en el formulario 0-2 bis.</b></p> <p><b>Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, el médico y el terapeuta del equipo deben ser parte de la delegación y estar acreditados previamente por la FIVB. No obstante Para las Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, de Mayores, si ellos no están dentro de los 5 miembros seleccionados para el banco del equipo, deben sentarse detrás del cerco de delimitación, dentro del Area de Control de la Competencia y solamente pueden intervenir si son invitados por los árbitros para actuar ante una emergencia médica con los jugadores. El Terapeuta del equipo (aunque no esté en el banco) puede asistir durante el calentamiento previo hasta el inicio de la sesión de calentamiento oficial en la red.</b></p>
<p><b>4.2 UBICACION DE LOS EQUIPOS</b></p> <p>4.2.4. durante los intervalos entre sets, los jugadores pueden calentar utilizando balones dentro de sus propias zonas libres.</p>	<p><b>4.2 UBICACION DE LOS EQUIPOS</b></p> <p>4.2.4 durante los intervalos entre sets, los jugadores pueden calentar utilizando balones dentro de sus propias zonas libres. <b>Durante el extendido intervalo entre el segundo y el tercer set (si se aplicara), los jugadores pueden usar su propio campo de juego también.</b></p>
<p><b>4.5 OBJETOS PROHIBIDOS</b></p>	<p><b>4.5 OBJETOS PROHIBIDOS</b></p>

	<p>4.5.3 Artículos de compresión (auxiliares de protección de lesiones) pueden utilizarse para ayuda y protección</p> <p><b>Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, de Mayores, estos artículos deben ser del mismo color a la parte correspondiente del uniforme.</b></p>
<p><b>6. PARA ANOTAR UN PUNTO, GANAR UN SET Y EL PARTIDO</b></p> <p><b>6.1.3. Jugada y jugada completada</b></p> <p>Una <b>jugada</b> es una secuencia de acciones de juego, desde el momento del golpe de saque por el sacador hasta que el balón queda fuera de juego. Una <b>jugada completada</b> es la secuencia de acciones de juego cuyo resultado es la obtención de un punto.</p>	<p><b>6. PARA ANOTAR UN PUNTO, GANAR UN SET Y EL PARTIDO</b></p> <p><b>6.1.3. Jugada y jugada completada</b></p> <p>Una <b>jugada</b> es una secuencia de acciones de juego, desde el momento del golpe de saque por el sacador hasta que el balón queda fuera de juego. Una <b>jugada completada</b> es la secuencia de acciones de juego cuyo resultado es la obtención de un punto. <b>Esto incluye la sanción de un Castigo y la pérdida del saque por una falta de demora en el saque.</b></p>
<p><b>7. ESTRUCTURA DEL JUEGO</b></p> <p><b>7.2 SESION DE CALENTAMIENTO OFICIAL</b></p> <p>7.2.1 Antes del comienzo del partido, si los equipos tuvieron previamente una cancha a su disposición, tienen derecho a un período de calentamiento oficial simultáneo de 6 minutos en la red; si no, pueden disponer de 10 minutos.</p>	<p><b>7. ESTRUCTURA DEL JUEGO</b></p> <p><b>7.2 SESION DE CALENTAMIENTO OFICIAL</b></p> <p>7.2.1 Antes del comienzo del partido, si los equipos tuvieron previamente una cancha <b>exclusivamente</b> a su disposición, tienen derecho a un período de calentamiento oficial simultáneo de 6 minutos en la red; si no, pueden disponer de 10 minutos.</p> <p><b>Para competencias Mundiales y oficiales de la FIVB, los equipos tendrán derecho a un periodo de 10 minutos de calentamiento simultáneo en la red.</b></p>
<p><b>7.7 FALTAS DE ROTACION</b></p> <p>7.7.1. Se comete una falta de rotación cuando el SAQUE no es efectuado de acuerdo al orden de rotación. Esto conlleva las siguientes consecuencias:</p>	<p><b>7.7 FALTAS DE ROTACION</b></p> <p>7.7.1. Se comete una falta de rotación cuando el SAQUE no es efectuado de acuerdo al orden de rotación. Esto conduce <b>al siguiente orden de consecuencias:</b></p>
<p><b>8. SITUACIONES DE JUEGO</b></p> <p><b>8.3. BALON "DENTRO"</b></p> <p>El balón está "dentro" cuando toca el piso del campo de juego incluyendo las líneas de delimitación.</p>	<p><b>8. SITUACIONES DE JUEGO</b></p> <p><b>8.3. BALON "DENTRO"</b></p> <p><b>El balón está "dentro" si en cualquier momento de su contacto con el piso, alguna parte del balón toca el campo de juego, incluyendo las líneas de delimitación</b></p>
<p><b>11. JUGADOR EN LA RED</b></p> <p><b>11.3. CONTACTO CON LA RED</b></p> <p>11.3.1. El contacto con la red por un jugador no es falta, a menos que interfiera con el juego.</p>	<p><b>11. JUGADOR EN LA RED</b></p> <p><b>11.3. CONTACTO CON LA RED</b></p> <p><b>11.3.1. El contacto de un jugador con la red, entre las antenas, durante la acción de jugar el balón, es una falta.</b></p> <p><b>La acción de jugar el balón incluye (entre otras) el despegue, el golpe (o el intento) y el aterrizaje</b></p>

<p><b>11.4. FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED</b></p> <p>11.4.4. Un jugador interfiere con el juego del adversario por (entre otras cosas):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tocar la banda superior de la red o los 80 cm superiores de la antena durante su acción de jugar el balón, o</li> <li>- tomar apoyo de la red simultáneamente cuando juega el balón, o</li> <li>- crear una ventaja sobre el adversario al tocar la red, o</li> <li>- realizar acciones que impidan al adversario intentar legítimamente jugar el balón</li> </ul>	<p><b>11.4. FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED</b></p> <p>11.4.4. Un jugador interfiere con el juego por (entre otras cosas):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tocar la red entre las antenas o la antena misma durante su acción de jugar el balón,</li> <li>- usar la red entre las antenas como un apoyo o una ayuda para estabilizarse</li> <li>- crear una <b>injusta</b> ventaja sobre el adversario al tocar la red</li> <li>- realizar acciones que impidan al adversario intentar legítimamente jugar el balón,</li> <li>- <b>aferrarse / sostenerse de la red</b></li> </ul> <p>Los jugadores que están cercanos al balón que se está jugando, o que están tratando de jugarlo, son considerados en acción de jugar el balón aunque no hagan contacto con el mismo.</p> <p>No obstante, tocar la red fuera de las antenas no es considerado una falta (excepto por la Regla 9.1.3).</p>
<p><b>15. INTERRUPTIONES</b></p> <p><b>15.1. NUMERO DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO</b></p> <p>Cada equipo puede solicitar un máximo de dos tiempos de descanso y seis sustituciones por set.</p>	<p><b>15. INTERRUPTIONES</b></p> <p><b>15.1. NUMERO DE INTERRUPCIONES REGULARES DE JUEGO</b></p> <p>Cada equipo puede solicitar un máximo de dos tiempos de descanso y seis sustituciones por set.</p> <p><b>Para las Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, de Mayores, la FIVB puede reducir, en uno, el número de Tiempos de Descanso del equipo y/o de los Tiempos Técnicos, de conformidad con los acuerdos de patrocinio, marketing y televisión.</b></p>
<p><b>19 EL JUGADOR LIBERO</b></p> <p><b>19.1. DESIGNACION DEL LIBERO</b></p> <p>19.1.1. Cada equipo tiene el derecho de designar de la lista de jugadores en la hoja del encuentro, hasta dos jugadores especialistas en defensa Líberos.</p>	<p><b>19 EL JUGADOR LIBERO</b></p> <p><b>19.1. DESIGNACION DEL LIBERO</b></p> <p>19.1.1. Cada equipo tiene el derecho de designar de la lista de jugadores en la hoja del encuentro, hasta dos jugadores especialistas en defensa Líberos.</p> <p><b>En Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, de Mayores, si un equipo tiene más de 12 jugadores registrados en la hoja de anotación, es obligatorio tener DOS liberos en la lista del equipo.</b></p>
<p><b>22. CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS</b></p> <p><b>22.2. PROCEDIMIENTOS</b></p> <p>22.2.3.1 Si la falta es pitada por el 1er. Árbitro, indicará en el siguiente orden:</p> <p>a) el equipo que saca,</p>	<p><b>22. CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS</b></p> <p><b>22.2. PROCEDIMIENTOS</b></p> <p>Si la falta es pitada por el 1er. Árbitro, indicará en el siguiente orden:</p> <p><b>a) el equipo que saca,</b></p>

<p>b) a naturaleza de la falta,  c) el/los jugador/es en falta (si es necesario).  El 2do. árbitro seguirá las señas manuales del 1er. árbitro repitiéndolas.</p>	<p>b) la naturaleza de la falta,  c) el/los jugador/es en falta (si es necesario).</p>
<p>22.2.3.4. En el caso de una doble falta, ambos árbitros señalarán en orden:  a) la naturaleza de la falta,  b) los jugadores en falta (si es necesario)  c) el equipo que saca, determinado por el 1er. árbitro.</p>	<p>22.2.3.4. En el caso de una doble falta, ambos árbitros señalarán en orden:  a) la naturaleza de la falta,  b) los jugadores en falta (si es necesario)  El próximo equipo que saca, es entonces determinado por el 1er. árbitro.</p>