



FIVB™

FEDERACIÓN INTERNACIONAL
DE VOLEIBOL

GUÍA E INSTRUCCIONES DE ARBITRAJE

EDICIÓN 2011



GUÍA E INSTRUCCIONES DE ARBITRAJE 2011

siguiendo las Reglas Oficiales de Voleibol FIVB 2009-2012

INTRODUCCIÓN

Estas instrucciones son válidas para todas las competiciones internacionales. Debido a la importancia de estos eventos, todos los árbitros deben estar preparados para realizar sus funciones en las mejores condiciones físicas y psicológicas. Es muy importante que todos los árbitros internacionales entiendan el significado y la importancia de su función para el voleibol moderno.

La Comisión de arbitraje de la FIVB (IRC) apela a que todos los árbitros que dirijan encuentros de alto nivel estudien a fondo las Reglas Oficiales de Voleibol de la FIVB (2009-2012) así como esta Guía e Instrucciones de Arbitraje para hacer que nuestro deporte sea más vivo y evitar interrupciones. La FIVB y la IRC están convencidos de que todos los Árbitros Internacionales dominan y saben aplicar las Reglas oficiales de juego, por ello no es necesario entrar en detalles de las reglas. El principal objetivo de este documento es unificar tanto cuanto sea posible el criterio de arbitraje.

Aunque este documento se elabora y se dirige a los Árbitros Internacionales, se invita a todos los árbitros en las distintas federaciones nacionales que lean y estudien su contenido. Más aún, se anima a los árbitros nacionales y locales que discutan este documento con los árbitros internacionales en sus países.

Es absolutamente falso que el arbitraje consista en no más que dirigir un partido utilizando las Reglas del juego como la base para todas las decisiones, porque el arbitraje no puede ser la aplicación mecánica o automática de las Reglas. Se requiere gran competencia. Tal competencia se adquiere a través de la experiencia personal e individual, con la participación en acontecimientos de Voleibol a lo largo de los años, con el árbitro dándose cuenta de que no es ajeno al juego, sino una parte integrante del mismo. Por ello, no puede llevar a cabo sus tareas con sólo mirar los defectos de los equipos y las técnicas de los jugadores o el comportamiento y la aplicación de la sanción correspondiente. Ésta sería una manera muy incorrecta de arbitraje. Por el contrario, debe ser un experto y un amigo, trabajando para el juego y con los jugadores. Sólo si es absolutamente necesario, el árbitro tomará una decisión negativa.

No debe destacar en el partido en el partido, sino permanecer en segundo plano del partido, interviniendo sólo cuando sea necesario. Tal comportamiento es particularmente necesario en el voleibol de hoy. El voleibol moderno y los fines de la FIVB requieren un voleibol espectacular, que produzca un excelente espectáculo para el público y, a través de los medios de comunicación, a millones de seguidores. El voleibol moderno es rápido y emocionante, sin contacto, en el cual se exige un alto nivel de aptitud física, coordinación y especialmente, trabajo en equipo. El voleibol de alto nivel de hoy no se juega apenas por la satisfacción de



jugadores en un pequeño pabellón, sin espectadores, sino se transmite a todo el mundo. Los espectadores no oirán el silbato del árbitro cada vez que se use sino que verán un excelente espectáculo atlético en cada jugada individual y colectiva para conseguir la victoria.

El buen árbitro ayuda en este contexto, manteniéndose en segundo plano. El mal árbitro estropea este espectáculo queriendo tener un papel predominante y esto es contrario a los requerimientos de la FIVB. Debe recompensar a los jugadores y a los equipos por las acciones espectaculares y emocionantes dentro del espíritu de las Reglas. Más aún es esencial que el árbitro internacional mantenga una relación excelente con los jugadores, los entrenadores, el etc. y que su comportamiento sea ejemplar.

Durante el partido el árbitro debe poder distinguir entre las expresiones de comportamiento humano normales de sentimientos hechas bajo la tensión del partido y el comportamiento antideportivo real y consciente. Nunca debe castigar las expresiones espontáneas de los sentimientos de manera que los partidos se jueguen en un buen ambiente; las expresiones razonables y adecuadas de los sentimientos de los equipos se deben permitir, como de pie para aplaudir las acciones o para desempeñar un excelente estado de ánimos, etc. Sin embargo, las expresiones conscientemente negativas o gestos incorrectos hacia el contrario o protestas hacia las decisiones arbitrales están estrictamente prohibidas y deben ser castigadas.

ANÁLISIS DE LAS REGLAS

Regla 1 - Área de juego

1. Dos días antes de una competición, el Subcomité de Arbitraje, como parte del Comité de Control, debe comprobar las dimensiones así como la calidad de las líneas del campo. Si no hay Comité del Control, los árbitros deben comprobar y medir si las dimensiones reales están en conformidad debida con las prescritas por lo menos un día antes de la competición. Si notan una irregularidad, deben señalarla inmediatamente a los organizadores y asegurar su rectificación. La comprobación debe verificar particularmente:
 - 1.1 Si las líneas tienen exactamente 5 cm. de ancho (no más y en ningún caso menos).
 - 1.2 La longitud de las líneas y de las diagonales (12.73 m/41'9") en ambos campos.
 - 1.3 Que el color de las líneas sea distinto de los colores del campo y de la zona libre.
 - 1.4 En el caso de una competición, que no sea Mundial, de la FIVB o una Oficial, si hay líneas de otros campos en el área de juego, las líneas que delimitan el campo de juego deben ser de un color diferente del resto.
2. La línea central cuenta para ambos lados del campo. (Regla 1.3.3)
3. Los jugadores tienen el derecho a jugar el balón más allá de su zona libre (excepto en el saque). Por lo tanto, un balón se puede recuperar desde cualquier punto fuera de la zona libre. La situación y las reglas son diferentes en la zona libre del contrario (Regla 10.1.2).

Regla 2 - La red y los postes

1. Debido a la elasticidad de la red, el primer árbitro debe comprobar si está tensada correctamente. Lanzando un balón contra la red, el árbitro puede ver si rebota correctamente. El balón debe rebotar de la red correctamente tensa, pero el material de la red no debe ser elástico (e.j. goma).

Si la red hace bolsas, no puede ser utilizada.

El plano vertical de la red debe ser perpendicular a la superficie de juego y a lo largo del eje de la línea central.

Las varillas se deben colocar en los lados opuestos de la red, sobre las líneas laterales (diagrama 3).

2. Un partido no se jugará si la malla de la red está rota (véase también la Regla 10.3.2).

3. El segundo árbitro debe medir la altura de la red antes del sorteo con una vara de medir (a ser posible metálica) diseñada para este propósito y que pertenece al material auxiliar necesario del campo. En la vara deben ser marcadas las alturas de 243/245 cm. y de 224/226 cm. para hombres y mujeres, respectivamente. El primer árbitro permanece cerca del segundo árbitro durante esta verificación supervisando la medida.
4. Durante el juego (y especialmente al principio de cada set), los jueces de línea correspondientes deben comprobar si las bandas laterales están exactamente perpendiculares a la superficie de juego y sobre las líneas laterales y si las varillas están justo en el borde exterior de cada banda lateral. Si este no es el caso, debe reajustarse inmediatamente.
5. Antes del partido (antes del calentamiento oficial) y durante el juego, los árbitros deben comprobar que los postes y la silla del árbitro no presenten ningún peligro a los jugadores (e.j. partes que resaltan de los postes, alrededor de protectores, de los cables que fijan los postes, etc.).
6. Equipo adicional: banquillos para los equipos, mesa del anotador, dos zumbadores eléctricos con las lámparas rojas/amarillas (un zumbador eléctrico cerca de cada entrenador del equipo) para indicar las solicitudes de interrupciones del juego (tiempo para descansos y sustituciones excepcionales o una sustitución causada por la discrepancia entre la hoja de rotación y la formación en el campo), una silla para el primer árbitro, una vara para medir la altura de la red, un manómetro para comprobar la presión de los balones del partido, una bomba, un termómetro, un higrómetro, un soporte para los 5 balones del partido, tablillas numeradas del 1-18 y en FIVB, y competiciones mundiales del 1 - 20 para las sustituciones, 6 mopas (1 m de ancho), por lo menos 8 toallas absorbentes (40x40cm o 40x80cm) para los moperos rápidos, dos sillas en cada área de castigo y un peto para Líbero. En competiciones Mundiales, FIVB y Oficiales, también se debe instalar un zumbador en la mesa del anotador, para señalar faltas de rotación, las faltas del Líbero, los Tiempos Técnicos y la solicitud de sustitución.
7. El organizador debe también proporcionar dos varillas de reserva y una red de repuesto que se colocarán debajo de la mesa de anotación.
8. En partidos internacionales es obligatorio un marcador electrónico, así como un marcador manual en la mesa de anotación.

Regla 3 – El Balón

1. El soporte (metálico) de los balones que se necesita para almacenar los 5 balones del partido se sitúa cerca de la mesa de anotación (3 balones de juego y 2 balones de reserva).
2. El segundo árbitro toma posesión de los 5 balones antes del partido y comprueba que todos tienen características idénticas (color, circunferencia, peso y presión). Junto con el primer árbitro, seleccionan los tres balones del partido y los dos balones de reserva. El segundo árbitro es entonces responsable de ellos durante todo el partido y colaborará devolviendo los balones al encargado de la organización a la finalización del partido.
3. Sólo los balones homologados por la FIVB pueden ser utilizados (marca y tipo según lo decidido para cada competición). Los árbitros deben comprobar esto y si el sello

de la FIVB no está imprimido en los balones, los árbitros no podrán iniciar el partido.

4. Sistema de tres balones durante el partido:

Se utilizarán seis recoge balones y se colocan en la zona libre según el diagrama 10 de las Reglas.

Antes del comienzo del partido, los recoge balones en las posiciones 2 y 5 recibirán cada uno un balón del segundo árbitro.

Durante el partido, cuando el balón está fuera de juego:

4.1 Si el balón salió fuera del campo, será recuperado por el recoge balones más cercano y rodará inmediatamente al recoge balones que acaba de dar su balón al jugador que va a sacar.

4.2 El balón es pasado de un recoge balones a otro rodándolo por el suelo (no lanzándolo), cuando el balón está fuera de juego, preferiblemente no en el lado donde se sitúa la mesa de anotación.

4.3 Si el balón está en el campo, el jugador más cercano al balón debe rodarlo inmediatamente fuera del campo, hacia la línea más cercana.

4.4 En el momento que el balón está fuera de juego, el recoge balones número 2 ó 5 debe dar un balón al sacador tan pronto como sea posible, de modo que el saque pueda realizarse sin demora alguna.

Regla 4 – Equipos

1. Para competiciones de la FIVB, Mundiales y Oficiales (a menos que se especifique en las normas particulares de la competición), las delegaciones pueden estar compuestas de 16 personas incluidos 12 jugadores, entre ellos hasta 2 jugadores Líbero y 4 oficiales. Los 4 oficiales son: el entrenador, el entrenador asistente, un médico (acreditado por la FIVB) y un masajista/fisioterapeuta.

Los árbitros deben comprobar antes del partido (durante el protocolo oficial) el número de las personas autorizadas a sentarse en el banquillo, o a permanecer en cada área del calentamiento.

Además de los jugadores registrados y el medico FIVB acreditado, sólo tres personas más (entrenador, entrenador asistente, masajista/fisioterapeuta) pueden sentarse en el banco durante la competición.

Como sólo los miembros del equipo están autorizados a sentarse en el banquillo durante el encuentro y participar en el calentamiento, ninguna otra persona puede participar en la sesión oficial de calentamiento (Regla 4.2.2) ni calentar entre los sets.

2. Para las competiciones FIVB, Mundiales y Oficiales, las normas específicas de competición determinarán como 12 los jugadores permitidos por equipo, que deberán ser determinados para cada encuentro. Los jugadores deben usar el mismo número en sus camisetas en cada partido.
3. Normalmente, en los partidos o en los torneos internacionales oficiales, el primer árbitro no necesita pedir documentos para identificar a los jugadores enumerados



en el acta (la identidad de los jugadores habrá sido comprobada previamente por el Comité del Control del partido o del torneo). Sin embargo, si existe una Reglamentación especial que limita la participación y no hay Comité de Control, el primer árbitro, de acuerdo con esta regulación especial, debe comprobar la identidad de los jugadores. Los jugadores excluidos por la regulación especial no pueden jugar. Si hay alguna discrepancia, el primer árbitro debe escribir su decisión en el acta o en un informe anexo (durante partidos internacionales oficiales, el árbitro puede pedir la opinión o la decisión del Subcomité de Apelación).

4. El entrenador y el capitán del equipo (comprobarán y firmarán la relación de su equipo en el acta) son responsables de la identidad de los jugadores enumerados en el acta.
5. El primer árbitro debe comprobar los uniformes. Si no están de acuerdo con la Regla 4.3, deben ser cambiados. Los uniformes deben también ser iguales. Las camisas deben siempre estar dentro de los pantalones y si no lo están, es necesario indicar a los jugadores de una manera cortés, que tanto al comienzo del partido como al comienzo de cada set deberán estar dentro de los pantalones. La banda que identifica al capitán del equipo (8x2cm) será fijada debajo del número en su pecho de manera que se permita que sea vista claramente durante el juego entero. Los árbitros lo comprobarán antes del comienzo del juego.
6. Si los dos equipos aparecen con los uniformes del mismo color, el equipo que figura en primer lugar en el programa oficial (siguiendo la tabla de Berger) y así aparece en el acta del encuentro (antes del sorteo), cambiará los uniformes.
7. La indumentaria para los oficiales de los equipos incluye ropa de entrenamiento y polo o chaqueta de vestir, camisa con cuello, corbata y pantalones formales. Los miembros del equipo (según lo aprobado en la revisión preliminar) deben cumplir con una de las siguientes opciones de códigos del vestuario:

7.1 Todos visten la ropa de entrenamiento y polo del mismo color y estilo, o

7.2 Todos visten chaqueta de vestir, camisa con cuello, corbata (para hombres) y pantalones formales del mismo color y estilo excepto el entrenador que puede llevar la ropa de entrenamiento con polo.

Esto significa que si el entrenador se quita su chaqueta o la de la ropa de entrenamiento, todos los demás oficiales deben también quietarse sus chaquetas o las de la ropa de entrenamiento para estar vestidos de igual manera.

Sólo se permitirá a los miembros del equipo inscritos en el acta y que usen ropa de entrenamiento estar en el campo de juego y en la zona libre durante el calentamiento.

Regla 5 – Responsables de equipo

1. El primer árbitro debe identificar al capitán en juego y al entrenador y sólo ellos podrán intervenir durante el juego. Los árbitros deben saber durante el partido, quien es el capitán en juego.
2. Durante el partido, el segundo árbitro debe comprobar que los jugadores reservas estén sentados en el banquillo o estén en el área del calentamiento. Los jugadores en el área del calentamiento durante los set no pueden utilizar balones. Los miembros del equipo, sentados en el banquillo o permaneciendo en el área de

calentamiento, no tienen ningún derecho de protestar o de discutir las decisiones de los árbitros. Tal comportamiento se debe sancionar por el primer árbitro.

3. Si el capitán en juego pide una explicación sobre la aplicación de las reglas por parte del árbitro, el primer árbitro debe darla, en caso de necesidad no sólo con la repetición de la señal oficial, sino también en el idioma de funcionamiento de la FIVB (inglés), hablando brevemente, con la terminología oficial de las Reglas. Solo el capitán en juego tiene el derecho a pedir una explicación en el uso o la interpretación de las Reglas hechas por los árbitros en nombre de su equipo (por lo tanto, el capitán sustituido del equipo que se sienta en el banquillo, o permanece en el área del calentamiento, no tiene este derecho).
4. El entrenador no tiene derecho a solicitar nada a los miembros del equipo arbitral, excepto las interrupciones reglamentarias del juego (los tiempos para descanso y las sustituciones). Pero, si en el marcador, el número de las interrupciones regulares usadas y/o el tanteo no se indican o no están correctos, el entrenador puede preguntar al anotador, cuando el balón está fuera de juego.

Regla 6 - Para anotar un punto, para ganar un set y el partido

Si se declara un equipo ausente o incompleto, el anotador debe completar el acta según lo indicado en las Reglas (6.4).

Regla 7 - Estructura del juego

1. La hoja de la rotación debe ser comprobada por el segundo árbitro y por el anotador, antes de que éste escriba la rotación en el acta. Debe comprobar si los números de los jugadores enumerados en la hoja de rotación corresponden con los números de los jugadores enumerados en el acta. Si no, la hoja de rotación debe ser corregida y el segundo árbitro debe solicitar otra.
2. Al final de cada set, el segundo árbitro inmediatamente pide a los entrenadores la hoja de rotación para el siguiente set, de modo que se evite prolongar el intervalo de tres minutos entre los set.

Si un entrenador retrasa sistemáticamente la reanudación del juego no entregando la hoja de rotación a tiempo, el primer árbitro debe sancionar a este equipo por demora.

3. Si se comete una falta de posición, después de realizar la señal oficial para la falta de posición, el árbitro debe indicar a los dos jugadores en falta. Si el capitán en juego solicita más información sobre la falta, el segundo árbitro debe sacar de su bolsillo la hoja de rotación y demostrar al capitán en juego los jugadores que han cometido la falta de posición.

Regla 8 – Situaciones de juego

1. Es fundamental darse cuenta de la palabra "completamente" en la frase: "la parte del balón que toca el suelo está *completamente* fuera de las líneas que delimitan el campo".
2. Los cables que tensan la red más allá de los 9.50/10.00 m no pertenecen a la red. Esto también se aplica a los postes y a los cables. Así, si un balón toca una parte

externa de la red, más allá de sus bandas laterales (9 m), ha tocado un "objeto extraño" y debe ser pitado y señalado por ambos árbitros como "balón fuera".

Regla 9 – Juego con el balón

1. Interferencias con el juego del balón por el juez de línea, segundo árbitro o entrenador en la zona libre:
 - Si el balón golpea a un oficial o al entrenador, es "balón fuera" (Regla 8.4.2).
 - Si el jugador se ayuda con un oficial o con el entrenador al contactar, es falta del jugador (golpe asistido, 9.1.3) y no se repetirá la jugada.
2. Se acentúa que sólo se deben pitar las faltas que se vean. El primer árbitro debe mirar sólo a la parte del cuerpo que contacta con el balón. Su juicio no se debe influenciar por la posición del cuerpo del jugador antes y/o después de jugar el balón. La Comisión de Arbitraje de la FIVB insiste en que los árbitros deben permitir el contacto con los dedos de las manos o cualquier otro contacto que sea legal de acuerdo a las Reglas.
3. Para un mejor entendimiento del texto de la Regla 9.2.2 (el balón debe ser golpeado, no agarrado o lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección):
Un balón lanzado conlleva dos acciones de juego, primero agarrarlo y luego lanzarlo, mientras que jugar el balón significa que el balón rebota desde el punto de contacto.
4. El árbitro debe prestar atención a la firmeza del toque, particularmente en el voleibol de hoy cuando se utiliza un ataque "finta" ("TIP"), cambiando la dirección del balón. Se debe prestar atención al hecho de que, durante el golpe de ataque, fintar está permitido si el balón no es acompañado o agarrado. Fintar significa atacar el balón (completamente por encima de la red), suavemente, con una mano/dedos.

El primer árbitro debe controlar cuidadosamente las "fintas". Si el balón después de esta finta no rebota inmediatamente, sino que es acompañado por la mano o agarrado, esto es una falta y se debe sancionar.
5. Se debe dirigir la atención al hecho de que una acción de bloqueo por un jugador no será legal si no se limita simplemente a interceptar el balón que viene del campo contrario sino que lo sujeta (o levanta, empuja, arroja o acompaña). En estos casos el árbitro debe sancionar la acción con "balón agarrado" (no se debe exagerar)
6. Desafortunadamente, muchos árbitros no entienden y por lo tanto no ponen en práctica correctamente la Regla 9.2.3.2. No entienden en qué casos concretos podemos hablar de "primer toque de un equipo". En cuatro diversos casos un equipo tiene un primer golpe (que contará como el primer toque de los tres permitidos por equipo):
 - 6.1 La recepción del saque
 - 6.2 La recepción del golpe de ataque (no sólo un remate, todos los ataques; ver Regla 13.1.1)
 - 6.3 El golpe del balón que viene del bloqueo contrario
 - 6.4 El golpe del balón que viene del bloqueo propio.

7. De acuerdo con el espíritu de las competiciones internacionales y para fomentar jugadas más largas y acciones espectaculares, sólo se deben pitar las violaciones más obvias. Por lo tanto, cuando un jugador no está en una posición muy buena para jugar el balón, el primer árbitro será menos severo en su juicio de la falta de toque de balón. Por ejemplo:

7.1 El colocador corriendo para jugar un balón o forzado a hacer una jugada rápida para alcanzar el balón para poder colocarlo.

7.2 Los jugadores tienen que correr o hacer acciones muy rápidas para jugar un balón después de que ha rebotado en el bloqueo o en otro jugador.

7.3 El primer golpe del equipo puede ser realizado libremente a menos que el jugador agarre o lance el balón.

Regla 10 - Balón en la red y

Regla 11 - Jugador en la red

1. La Regla (10.1.2) da el derecho de jugar de nuevo el balón desde la zona libre del equipo contrario. ¡El segundo árbitro y los jueces de línea deben entender esta regla bien! ¡Durante el partido, deben darse cuenta y hacer los movimientos adecuados en la práctica para dar espacio al jugador que quiere volver a jugar el balón hacia su campo!

Si el balón cruza el plano vertical de la red, dentro del espacio de paso, hacia la zona libre del contrario y es tocado por el jugador que intenta recuperarlo, los árbitros deben pitar la falta en el momento del contacto y señalar "fuera".

2. Llamamos la atención a la regla relativa al contacto del jugador con la red: "El contacto con la red o la antena (Regla 11.3.1) no es una falta, a menos que interfiera en la jugada". Que un jugador toque la banda superior de la red o los 80 cm. de la varilla que sobresalen **durante la acción de jugar el balón** siempre se considerará como interferencia en la jugada.

La acción de jugar el balón es cualquier acción de los jugadores que están cerca del balón y están intentando jugarlo. Se debe prestar atención a la situación siguiente:

Si un jugador está en su posición para jugar en su campo y un balón es dirigido desde el campo contrario hacia la red y hace que la red toque al jugador (Regla 11.3.3), éste no comete falta alguna.

3. Se llama la atención de los árbitros al hecho de que los cables que atan la red más allá de los 9.50/10.00 m no pertenecen a la red. Esto también se aplica a los postes, así como a la parte de la red que está fuera de las varillas. Así, si un jugador toca una parte externa de la red (banda superior fuera de las varillas, de los cables, de los postes, etc.), esto nunca se puede considerar como falta, a menos que afecte la integridad estructural de la red.
4. Los árbitros deben distinguir entre la penetración en el campo contrario más allá de la línea central con el pie (pies) o con cualquier otra parte del cuerpo. Cuando la penetración es con el pie, una parte de él debe permanecer en contacto con la línea central o sobre ella.

5. Teniendo en cuenta el alto nivel de los equipos que participan, el juego cerca de la red es de vital importancia y por lo tanto, los árbitros deben estar particularmente atentos, especialmente en los casos en los que el balón roza las manos de los bloqueadores y después va fuera del campo.
6. Para facilitar el trabajo de colaboración de los dos árbitros, la división del trabajo será como sigue: el primer árbitro se concentrará en mirar la longitud entera de la red (banda blanca superior a banda blanca inferior) en el lado de los atacantes de la red y el segundo árbitro se concentrará en mirar la longitud entera del lado de los bloqueadores de la red.

Regla 12 – Saque

1. Para autorizar el saque, no es necesario comprobar que el sacador está listo – sólo que el jugador que va a sacar está en posesión del balón.
2. Antes de que el primer árbitro pite para los saques, debe comprobar si la TV está solicitando una repetición de la jugada y retrasar el pitido según corresponda.
3. El primer árbitro y los correspondientes jueces de línea deben prestar la atención a la posición del sacador en el momento del golpe de saque o salto para un saque. Los jueces de línea deben señalar inmediatamente al árbitro si se comete una falta y el primer árbitro debe pitarla. El sacador puede comenzar su acción de saque fuera de la zona de saque pero debe estar completamente dentro en el momento del contacto (o debe estar completamente dentro de la zona de saque en el momento del despegue).
4. Mientras se saca el balón, el primer árbitro debe mirar el equipo al saque, mientras que el segundo árbitro mira al equipo que recibe.
5. Si el sacador no se acerca de manera normal a la zona de saque ni acepta el balón del recoge balones, provocando una demora intencionada, el equipo puede recibir una sanción por demora.

Observación: Muchos árbitros y jugadores interpretan mal este texto, pensando que los 8 segundos serán contados a partir del momento en que el sacador soltó o lanzó el balón para ejecutar el golpe del saque. ¡Éste no es el caso! El texto de la regla indica claramente: "... después del pitido del primer árbitro para el saque".

6. La señal 19 es la apropiada que deben de usar los árbitros cuando un balón de saque toca la red y no continua en juego.

Regla 13 - Golpe del ataque

1. Para entender mejor la regla 13.2.4 que se refiere al ataque del saque del contrario, se debe prestar atención al hecho de que, en este caso sólo se debe comprobar la **posición del balón**, no la de los jugadores. Es falta sólo si el ataque se ha completado y entonces el primer árbitro debe pitarla.
2. Al controlar el golpe de ataque del zaguero y el golpe de ataque del Líbero, es importante entender que tal falta se comete solo si el golpe de ataque se ha completado (o porque el balón cruzó completamente el plano vertical de la red o fue tocado por uno de los adversarios).

Regla 14 – Bloqueo

1. El bloqueador tiene el derecho de bloquear cualquier balón dentro del espacio del contrario con sus manos por encima de la red a condición de que:
 - el balón, después del primer o segundo contacto del equipo contrario, sea dirigido hacia el campo contrario y
 - no haya ningún jugador del equipo contrario lo suficientemente cerca de la red en esa zona del espacio de juego para poder continuar la acción.
Sin embargo, si un jugador del equipo contrario está cerca del balón y con intención de jugarlo, el toque del bloqueo más allá de la red es falta si el bloqueador contacta el balón antes o durante la acción del contrario evitando con ello la acción de éste. Después del tercer toque del contrario, cada balón puede ser bloqueado en el espacio contrario.
2. Colocaciones y pases permitidos (no ataques) que no crucen la red hacia el campo contrario no pueden ser bloqueados más allá de la red excepto después del tercer toque.
3. Si uno de los bloqueadores pone sus manos más allá de la red y golpea el balón en vez de hacer una acción de bloqueo, es una falta (la expresión “más allá de la red” significa alcanzar con las manos el espacio contrario por encima de la red).
4. El texto de la Regla 14.6.3: “bloquea el saque del contrario” significa que completa un bloqueo del balón de saque.
5. Puesto que el balón puede tocar cualquier parte del cuerpo, si durante el bloqueo el balón toca los pies durante la misma acción ¡no es una falta y sigue siendo un bloqueo!

Regla 15 - Interrupciones normales del juego

1. TO y TTO

1.1 cuando el entrenador pide un tiempo muerto, debe utilizar la señal oficial. Si el sólo se levanta, pide el tiempo de forma oral o presiona el zumbador, los árbitros no pueden autorizar la petición. Si la petición del tiempo muerto se rechaza, el primer árbitro debe decidir si esto es una intención de retrasar el juego y lo sancionará según las reglas.

1.2 El anotador auxiliar debe utilizar el zumbador (o dispositivo similar) para señalar cada Tiempo Técnico para Descanso (TTO), después de que el primer equipo alcance los 8º y décimo sexto puntos en el set (no es responsabilidad del segundo árbitro). El mismo anotador auxiliar debe señalar con el zumbador el final del TTO. Para el primer TTO del set, el encargado de megafonía de decir “Primer Tiempo Técnico”. Al finalizar el mismo debe decir “Fin del TTO”. De igual forma se hará con el segundo TTO. El segundo árbitro debe tener cuidado de que los jugadores no entren en el campo antes de que el timbre del anotador suene indicando el final del TTO. Naturalmente, si hubiera algún problema con el trabajo del anotador auxiliar, el segundo árbitro debe comprobar su trabajo desde este punto de vista también.

2. Procedimiento de la sustitución

2.1 El segundo árbitro se situará entre el poste de la red y la mesa de los anotadores y - a menos que el anotador indique que la sustitución es ilegal - hará una señal (cruzar los brazos) a los jugadores, para que se produzca el intercambio a través de la línea lateral.

En caso de sustituciones múltiples, el segundo árbitro esperará a que el anotador haga la señal manual indicando que la sustitución previa se ha anotado en el acta y entonces procederá con la siguiente sustitución.

2.2 Las sustituciones múltiples se pueden hacer sólo en secuencia: primero, una pareja de jugadores - un jugador que sale del campo y el sustituto entrando, luego otro etc., para permitir que el anotador tome nota y lo compruebe uno por uno. Sin embargo, si en el momento de la solicitud para sustituciones múltiples, cualquiera de los sustitutos no estuviera cerca de la zona de sustitución y listo para entrar en el campo, su sustitución debe ser rechazada (sin penalidad). Por lo tanto, los jugadores no implicados en cualquier sustitución específica deben permanecer fuera de la zona de la sustitución.

2.3 Es muy importante asegurarse de que los jugadores se mueven rápida y tranquilamente.

El nuevo método de la sustitución tiene la intención de mantener el ritmo del partido y evitar demoras durante el proceso de sustitución.

Según el nuevo método, los casos de sanciones por demora cuando los sustitutos no estén listos para jugar deben reducirse al mínimo

Es responsabilidad del segundo árbitro y del anotador, no utilizar el silbato o la chicharra si el jugador sustituto no está listo según se requiere (Reglas 15.10.3a y 15.10.4). Si no se causó demora, la solicitud de sustitución debe ser rechazada por el segundo árbitro sin sanción.

3. Cuando un jugador resulta lesionado, el primer árbitro debe solicitar que se haga una sustitución. En el caso de lesiones serias los árbitros deben parar inmediatamente el juego y permitir al equipo médico que entre en el campo. Las sustituciones excepcionales debidas a lesión se pueden hacer libremente, por el equipo, sin tener en cuenta las "limitaciones en las sustituciones", por cualquier jugador que no estuviera en el campo en el momento de la lesión (Regla 15.7). Se debe prestar atención a la Regla que dice que un jugador lesionado sustituido mediante una sustitución excepcional no puede volver a entrar en el campo. Una sustitución excepcional no puede ser contada, en ningún caso, como una sustitución normal.

Los árbitros deben distinguir claramente entre las sustituciones ilegales (cuando un equipo ha hecho una sustitución ilegal, el juego se reanuda, y el anotador o segundo árbitro no se han dado cuenta, Regla 15.9), y la solicitud para una sustitución ilegal que, en el momento de la solicitud es detectada por el anotador o el segundo árbitro (Regla 16.1.3) y que debe ser rechazada y penalizada con sanción por demora.

4. Una solicitud para sustitución antes del comienzo del set se permite y debe ser registrada como una interrupción legal en ese set. El entrenador debe hacer la petición de la sustitución, en este caso, con la señal oficial de la mano.

5. Los árbitros deben estudiar cuidadosamente y entender exactamente la Regla referente a "solicitudes improcedentes" (Regla 15.11):

- lo que significa "solicitud improcedente"
- cuáles son los casos típicos
- cuál es el procedimiento que se seguirá en tales casos



- qué debe hacerse si un equipo lo repite en el mismo encuentro.

Durante el encuentro el primer árbitro debe comprobar si el segundo árbitro aplica correctamente la Regla referente a la "solicitudes improcedentes".
El segundo árbitro debe asegurarse de que cualquier solicitud improcedente esté registrada en la sección especial en el acta.

6. Se debe distinguir entre el "reemplazo de un Líbero" (Regla 19.3.2) y la sustitución normal, que debe ser autorizada por el segundo árbitro o el anotador y registrada en el acta (Reglas 15.5 - 15.10). El anotador auxiliar lleva un registro de los reemplazos del Líbero en una hoja preparada especialmente para este propósito (R-6), de forma que se sepa en todo momento el número del jugador reemplazado por el Líbero.

Regla 16 – Demoras en el juego

1. El árbitro debe estar perfectamente familiarizado con los principios, clases y sanciones en las demoras. Por otra parte, debe saber exactamente la diferencia entre una solicitud improcedente y una demora.
2. Los árbitros deben evitar todas las demoras ocasionadas por los equipos, intencionadas o no.

Ejemplo de demora:

Un jugador retrasa el juego pidiendo al árbitro permiso para atarse los cordones. Esto es sancionado inmediatamente con "sanción por demora" la primera vez.

Las causas principales de demora (entre otras):

- sustituciones
- tiempos para descanso
- secado del suelo

Cualquier jugador que solicite al árbitro una interrupción para atar su calzado demuestra su intención de demorar el juego y está sujeto a una "sanción por demora".

3. Las sanciones por demora son contra el equipo, no contra la conducta incorrecta de un miembro del equipo; esto es así también cuando la demora ha sido producida sólo por un determinado miembro del equipo.
4. Se debe prestar atención al hecho de que "amonestación por demora" solo se indica con una señal manual (nº 25) sin tarjeta, pero debe ser registrada en el acta en la casilla de sanciones en la columna W (por el contrario, las "amonestaciones por conducta incorrecta menor" no tienen señal oficial y no se registran en el acta). Sin embargo, el "castigo por demora" se indica con una tarjeta amarilla y también se anota en el acta en la columna P.
5. Secado del suelo

El propósito principal de estas instrucciones es asegurar la seguridad de los jugadores y el normal desarrollo del juego y evitar que los jugadores tengan que secar el suelo ellos mismos.

5.1 Seca pisos y material de los seca pisos

5.1.1 Seca pisos

Cuatro seca pisos por campo x 2 campos = 8 seca pisos en total. Los seca pisos debe estar bien entrenados para esta tarea; es de gran ayuda si son jugadores experimentados de voleibol.

5.1.2 Material de los seca pisos

- Seis mopas de un metro de ancho con mango.
- Tres de ellas deben estar colocadas cerca de cada área de calentamiento.
- Ocho toallas absorbentes (tamaño mínimo 40cm x 40cm, máximo 40cm x 80cm); 4 (2-2) deben estar disponibles y localizadas cerca de la mesa del anotador, y 4 (2-2) junto a los seca pisos sentados en las sillas.

5.1.3 Localización de los seca pisos

5.1.3.1 Un seca pisos rápido por campo de juego (2 en total) detrás del segundo árbitro, sentados en sus talones (preparados para correr a una zona mojada).

5.1.3.2 Tres seca pisos cerca de cada área del calentamiento (6 en total) que se sientan en pequeñas sillas (1 rápido y 2 normales).

5.1.3.3 Los seca pisos deben prestar atención al hecho de que no deben obstruir ningún panel de publicidad alrededor del área de juego sin importar su localización, especialmente detrás de la silla del primer árbitro.

5.2 Cómo secar el área de juego

Para asegurar la continuidad del juego y evitar las tácticas dilatorias, la FIVB ha tomado las siguientes decisiones:

5.2.1 Durante los tiempos para descanso (TO), los tiempos técnicos (TTO) y los intervalos entre sets:

Tres seca pisos limpiarán cada campo como una unidad. Los tres seca pisos localizados cerca del área del calentamiento deben traer tres mopas con mango a la línea lateral en la zona delantera y cerca del segundo árbitro.

Tres seca pisos en cada campo comienzan a limpiar el área de juego en forma de serpentina.

5.2.2 Durante "balón fuera de juego" (entre jugadas), si es necesario:

5.2.2.1 En el momento en que cualquier seca pisos rápido perciba una zona mojada en el campo, levanta su mano, señala la zona mojada y espera el final de la jugada. Inmediatamente después del pitido del árbitro para indicar "balón fuera de juego", sólo el seca pisos (hasta 2 seca pisos por campo) que levantó su/sus manos (con dos toallas absorbentes) debe correr hacia la zona mojada. En cada campo, el seca pisos que se sienta detrás del segundo árbitro cuidará de la zona de frente.

Los dos seca pisos rápidos que se sientan por las áreas del calentamiento observarán constantemente la zona de atrás para correr a una zona mojada tan pronto como el árbitro pite "balón fuera de juego".

Si hay más de una zona mojada para un seca pisos, la prioridad más alta se da a las zonas mojados dentro de la zona de frente. Las zonas mojadas de la zona de atrás o fuera del campo tienen una prioridad secundaria.

5.2.2.2 Inmediatamente después de limpiar rápido, el seca pisos debe volver a su respectiva posición, saliendo del campo por el camino más corto.

5.2.2.3 La cantidad de tiempo para secado de una zona mojada debe ser de 6 a 8 segundos entre el final de la jugada con el pitido del árbitro y el pitido del árbitro para el siguiente saque. Los seca pisos no deben causar ninguna demora.

5.2.2.4 Los árbitros no están envueltos en el trabajo de los seca pisos. Sin embargo, el primer árbitro tiene la autoridad para regular el trabajo de los seca pisos sólo en el caso de que el juego se vea interrumpido por los seca pisos, o si no hacen su trabajo correctamente.

5.2.2.5 los jugadores y los entrenadores no tienen ningún derecho a solicitar a los seca pisos que limpien una zona mojada o influir en su trabajo.

5.3 Responsabilidad de los participantes

Si los jugadores, bajo su responsabilidad secan el suelo con sus pequeñas toallas, el primer árbitro no esperará hasta que esta acción haya terminado y los jugadores estén en disposición de jugar. Si no están en su lugar correcto en el momento del golpe de saque, el árbitro a quien corresponda pitará la falta de posición.

5.4 Responsabilidades de los miembros del jurado

Si las circunstancias así lo requieren y si se puede ver que parte de la zona de ataque está resbaladiza, el Miembro del jurado (y sólo él) tiene el derecho de solicitar al segundo árbitro que llame a los seca pisos, cuando el balón está fuera de juego. En este caso, correrán al campo con grandes toallas y mopas a la zona mojada de la zona de ataque indicada por el segundo árbitro. Una vez que se haya hecho, volverán inmediatamente a su sitio.

Regla 17 - Interrupciones excepcionales

Si un jugador lesionado no puede ser sustituido ni legalmente ni excepcionalmente se da al jugador 3 minutos de recuperación, pero sólo una vez al mismo jugador en el encuentro.

Regla 18 - Intervalos y cambios de campo

1. Durante los intervalos, balones que no sean los de juego, se pueden utilizar por los jugadores para calentar en la zona libre.

2. En el set decisivo, después de que el equipo que gana ha alcanzado su 8º punto, los equipos cambian de campo (si el 8º punto lo hizo el equipo en recepción, este equipo debe rotar después del cambio de campo, antes de sacar – esto debe ser comprobado por el anotador y los árbitros)
3. Durante los intervalos, todos los balones se quedan con los recoge balones números 2 y 5. No se los pueden dar a los jugadores para calentamiento. Antes del set decisivo, el segundo árbitro da el balón al primer sacador del set. Durante los tiempos para descanso y sustituciones y durante el cambio de campo en el set decisivo al hacer el punto 8º, el segundo árbitro no recoge el balón. Se lo quedan los recoge balones.

Regla 19 - El jugador Líbero

1. En el caso que un equipo tenga dos Líberos, el titular debe ser anotado en la primera de las dos casillas especiales al efecto, como muy tarde antes de que el entrenador firme en el acta.
2. Si el entrenador desea cambiar al titular por el reserva, el procedimiento es como el de una sustitución.
3. En caso de lesión del Líbero titular, y si no hay jugador Líbero de reserva en la lista del equipo o el reserva (ahora titular) se lesiona, el entrenador puede redesignar como nuevo Líbero a un jugador que no esté en el campo en el momento de la redesignación (Regla 19.3.3).

El proceso será similar al de un cambio, si la redesignación se hace inmediatamente después de la lesión, o similar al de la sustitución, si la redesignación se hace más tarde.

4. Hay que prestar atención a la diferencia entre una sustitución excepcional de un jugador lesionado cuando cualquier jugador que no está en el campo en el momento de la lesión (excepto el Líbero y su jugador de reemplazo) puede sustituir al jugador lesionado comparada con la redesignación de un nuevo "Líbero" cuando cualquier jugador que no está en el campo en el momento de la redesignación (excepto el Líbero titular) puede reemplazar al "Líbero" lesionado. Hay que tener presente que la redesignación de un nuevo Líbero es una opción que el entrenador puede utilizar o no.
5. El permiso para que un jugador Líbero lesionado vuelva a otro encuentro debe ser considerado por el Comité de Control del Campeonato específico.

Regla 20 - Requisitos de conducta

Regla 21 – Conducta incorrecta y sus sanciones

1. Es absolutamente necesario estudiar seriamente estas Reglas para entender su espíritu, el texto, y la escala de sanciones.
2. Es importante recordar, que según la regla 20.2.1, el comportamiento de los participantes debe ser respetuoso y cortés, también hacia los miembros del Comité del Control y espectadores. Los árbitros no lo deben ignorar.

3. La Regla 21.1 se ocupa de la "conducta incorrecta menor" que no está sujeta a sanción. Sólo se avisa al equipo a través del capitán del juego o a otro miembro del equipo, verbalmente o con la mano (no hay tarjetas ni se registra en el acta).
4. La Regla 21.2 se ocupa de la "conducta incorrecta que lleva a sanciones". Según esta Regla, el comportamiento ofensivo o agresivo se sanciona severamente. Se registran en el acta según una escala. El principio es que la repetición de tal comportamiento en el mismo encuentro conduce a una sanción más severa para cada ofensa sucesiva.
5. Forma práctica de aplicar una sanción a los miembros de un equipo por conducta incorrecta según decida el primer árbitro:

5.1 Miembro del equipo en el campo:

El primer árbitro debe hacer sonar su silbato (generalmente cuando el balón está fuera de juego, pero tan pronto como sea posible si la conducta incorrecta es seria). Debe indicar al jugador sancionado que se acerque a la silla del árbitro. Cuando esté junto a la silla, el primer árbitro le mostrará las tarjetas apropiadas diciendo en inglés "le sanciono con un castigo o le expulso/descalifico".

El segundo árbitro confirma esta acción y manda inmediatamente al anotador para registrar la sanción apropiada en el acta.

Si el anotador, en base a la información del acta, se da cuenta de que la decisión del primer árbitro no está permitida por la Reglas Oficiales de Voleibol, que va en contra de la escala de sanciones, debe informar inmediatamente al segundo árbitro. El segundo árbitro, informará al primer árbitro de esto después de haber comprobado, primero, lo indicado por el anotador. El primer árbitro debe corregir su decisión anterior. Si no acepta lo indicado por el anotador y por el segundo árbitro, el anotador escribirá la decisión del primer árbitro en la casilla "observaciones".

5.2 Miembro del equipo fuera del campo:

El primer árbitro debe hacer sonar su silbato, hacer que el capitán en juego se acerque a su silla y decirle en inglés, mostrando la correspondiente tarjeta, "Castigo (o expulso/descalifico) al jugador número... (o entrenador, etc.)" El capitán en juego debe informar al miembro del equipo a quien concierna quien deberá levantarse y reconocer la sanción levantando su mano.

Mientras la mano del miembro del equipo está levantada, el primer árbitro mostrará claramente la tarjeta de manera que la sanción sea entendida por los equipos, segundo árbitro, anotador y público.

5.3 Puesta en práctica de sanciones entre los set:

En caso de castigo, el primer árbitro debe mostrar la tarjeta al principio del set siguiente. Si sucede durante un TTO, el encargado del marcador cambiará el resultado al final del TTO.

En caso de una expulsión o de una descalificación, el primer árbitro debe llamar al capitán inmediatamente para que informe al entrenador correspondiente sobre el tipo de sanción (para evitar una doble penalización al equipo) que debe ser seguida formalmente por las tarjetas al principio del siguiente set.

6. Durante el juego, los árbitros deben prestar la atención al aspecto disciplinario, actuando con firmeza al aplicar las sanciones por conducta incorrecta de los jugadores o de otros miembros del equipo. Los árbitros deben recordar que su función consiste en evaluar acciones de juego, y no en perseguir pequeñas faltas individuales.
- ¡Es necesario que los árbitros, los jugadores y los entrenadores estudien la diferencia entre conducta incorrecta y sanciones por demora y sus señales!

Regla 22 – Cuerpo arbitral y procedimientos

1. Es muy importante que los árbitros señalen el final de una jugada solo si se cumplen las dos condiciones siguientes:
 - Que están seguros de que se ha cometido una falta o ha habido una interferencia externa
 - Que han identificado su naturaleza.
2. Para que los árbitros informen exactamente a los equipos de la naturaleza de la falta pitada (y al público, espectadores de TV, etc.), los árbitros deben utilizar las señales oficiales (ver Reglas 23.2 y 28.1). ¡Sólo pueden usarse estas señales oficiales y no otras (aplicadas en las competiciones nacionales o señales particulares o manera de ejecutarlas)!
3. Debido a la velocidad del juego, puede haber problemas mostrando errores de los árbitros. Para evitarlo, el cuerpo arbitral debe colaborar muy estrechamente; después de cada acción de juego debe mirarse para confirmar sus decisiones.

Regla 23 - Primer árbitro

1. El primer árbitro debe cooperar siempre con sus compañeros (segundo árbitro, anotador y jueces de línea). Debe dejarlos trabajar dentro de sus competencias y de su autoridad. Debe realizar su labor de pie.

Por ejemplo: después de pitar el final de una jugada, debe mirar inmediatamente a los otros árbitros (y sólo después de esto tomar su decisión final con la señal oficial):

- Al decidir si un balón fue dentro o fuera, debe mirar siempre al juez de línea encargado de la línea más próxima al lugar donde cayó el balón (aunque el primer árbitro no es el juez de línea, naturalmente tiene el derecho, si es necesario, de supervisar e incluso hacer caso omiso de sus compañeros);
 - Durante el encuentro, el primer árbitro debe mirar a menudo al segundo árbitro (si es posible después de cada jugada y también antes de cada pitido para autorizar el saque), que estará mirando hacia él, para saber si está señalando una falta o no (por ejemplo cuatro toques, dobles, etc.)
2. La cuestión de si el balón "fuera" ha sido tocado antes por el equipo que recibe (por ejemplo por el bloqueador del equipo que recibe, etc.) es comprobada por el primer árbitro y los jueces de línea. Sin embargo, el primer árbitro es el que toma la decisión final con su señal oficial, después de ver las señales de los otros miembros del cuerpo arbitral (el árbitro nunca debe preguntar al jugador si ha tocado el balón o no).

3. Debe cerciorarse siempre de que el segundo árbitro y el anotador tengan suficiente tiempo para hacer su trabajo administrativo y de registro, por ejemplo, si el anotador ha tenido bastante tiempo de comprobar la legalidad de una solicitud de sustitución y su registro. Si el primer árbitro no da el tiempo suficiente a sus compañeros para hacer su trabajo, el segundo árbitro y el anotador nunca podrán seguir la siguiente fase del partido, pudiendo resultar muchos errores cometidos por los miembros del cuerpo arbitral. Si el primer árbitro no da el suficiente tiempo para el control y administración de los hechos, el segundo árbitro debe interrumpir la continuación del partido pitando.
4. El primer árbitro puede cambiar cualquier decisión de sus compañeros o la suya propia. Si él ha tomado una decisión (pitado) y entonces considera que sus compañeros (segundo árbitro, la línea jueces o el anotador), por ejemplo, han tomado una decisión contraria:
 - si está seguro de que tiene razón, puede mantenerla;
 - si ve que se ha equivocado, puede cambiar su decisión;
 - si considera que la falta fue cometida simultáneamente por ambos equipos (jugadores), debe señalar que se repita la jugada;
 - si considera que la decisión del segundo árbitro, por ejemplo, era incorrecta, puede anularla. Por ejemplo, si el segundo árbitro ha pitado una falta de posición del equipo que recibe, pero el primer árbitro, inmediatamente o después de la protesta del capitán en juego, ha comprobado que la posición es correcta, no debe aceptar la decisión del segundo árbitro y puede hacer que se repita la jugada.
5. Si el primer árbitro detecta que uno de los otros oficiales no conoce su trabajo, o no está actuando objetivamente, debe sustituirle inmediatamente.
6. Sólo el primer árbitro puede aplicar sanciones individuales y “demoras” – el segundo árbitro, el anotador y los jueces de línea no tienen esa facultad. Si otros oficiales, que no sea el primer árbitro, notan cualquier irregularidad, deben señalarlo e ir hacia el primer árbitro para informarle de los hechos. Es el primer árbitro y sólo él el que aplica las sanciones.

Regla 24 - Segundo árbitro

1. El segundo árbitro debe ser tan competente como el primer árbitro: si el primer árbitro enferma, debe ocupar el lugar del primer árbitro y dirigir el encuentro.
2. Las responsabilidades y derechos del segundo árbitro están definidos claramente en esta Regla y debe estudiar bien las “responsabilidades” del segundo árbitro, sobre todo en aquellos casos en los que el segundo árbitro “debe decidir, pitar y señalar las faltas” durante el encuentro (ver Regla 24.3.2).
3. Durante el intercambio de jugadas cerca de la red, el segundo árbitro debe concentrarse en controlar el toque de la red, la penetración más allá de la línea central, y en las acciones en el lado del bloqueo (el equipo que recibe)

Se debe prestar atención a la Regla relativa a la falta cuando un jugador toca la red. La intención del nuevo texto es que tocar la red **no es falta**. Sólo si el toque de red por parte de un jugador interfiere la jugada será una falta.

4. El segundo árbitro debe también comprobar cuidadosamente antes y durante el encuentro si los jugadores están en posición correcta, en base a la "hoja de rotación" de los equipos. En este trabajo le asiste al anotador, quien le puede decir qué jugador debe estar en la posición I (sacador). En base a esta información, girando en el sentido del reloj la hoja de rotación en su mano puede comprobar exactamente la rotación normal (posición) de cada equipo. Al verificar las posiciones, debe estar en la posición II de su izquierda o IV de su derecha respectivamente junto al jugador indicado por el anotador, y mirando hacia la red debe comprobar los otros jugadores siguiendo el orden indicado en la hoja de rotación, comenzando con el jugador en la posición I.
5. El segundo árbitro debe prestar la atención al hecho, de que la zona libre debe siempre estar libre de cualquier obstáculo que pueda causar lesión a un miembro del equipo (botellas, kit de primeros auxilios, tablillas, etc.).]
6. Durante los TO y TTO, el segundo árbitro no debe permanecer en una posición estática. El segundo árbitro puede ajustar el patrón de movimiento a su vez:
 - Hacia los seca pisos, para asegurarse de que van a su sitio a tiempo, todos a la vez.
 - Hacia los equipos, para cerciorarse de que se van a los banquillos.
 - Hacia el anotador, para controlar su trabajo.
 - Hacia el anotador auxiliar, para comprobar la posición de los Liberos.
 - Otra vez hacia los seca pisos, para comprobar su trabajo.
 - Hacia el primer árbitro, para recibir y/o dar información, si es necesario.

Árbitro reserva

Las siguientes actividades están bajo la responsabilidad del árbitro reserva:

1. Reemplazar al segundo árbitro en caso de ausencia o en caso de que no pueda continuar su trabajo o en caso de que el segundo árbitro tenga que hacer de primer árbitro.
2. Controlar las tablillas de sustitución antes del encuentro y entre los set.
3. Comprobar funcionamiento de los zumbadores antes y entre los set, si hubiera algún problema.
4. Ayudar al segundo árbitro en mantener la zona libre y el área de la castigo libres.
5. Controlar a los jugadores sustitutos en el área del calentamiento y en el banquillo.
6. Dar al segundo árbitro dos balones de juego, inmediatamente después de la presentación de los jugadores que comienzan.
7. Dar al segundo árbitro el balón de juego después de que haya acabado de comprobar a los jugadores que están en la posición inicial.
8. Asistir al segundo árbitro con el trabajo de los seca pisos.

Regla 25 – Anotador

1. El trabajo del anotador es muy importante, particularmente durante encuentros internacionales, en donde los miembros del cuerpo arbitral y los equipos, son de diversos países. Todos los árbitros internacionales y los jueces de línea deben saber completar un acta; y, en caso de necesidad, deben ser capaces de hacer el trabajo de un anotador.

2. *El anotador:*

2.1 Debe comprobar - después de recibir las hojas de rotación y antes del comienzo de cada set - que los números en las hojas de rotación están también en la lista de miembros del equipo en el acta (si no, se lo debe comunicar al segundo árbitro).

2.2 Avisa al segundo árbitro el segundo tiempo para descanso y las sustituciones 5ª y 6ª de cada equipo (quien se lo comunicará al primer árbitro y al entrenador).

2.3 Debe cooperar muy atento durante el proceso de la sustitución.

2.3.1. El segundo árbitro, después de autorizar una sustitución con su silbato o viendo que ha sido autorizada por el zumbador del anotador, va a una posición entre el poste y la mesa del anotador, donde puede ver los jugadores sustitutos y el anotador. El jugador sustituto que se incorpora al juego va a la línea lateral con la tablilla apropiada de la sustitución. A menos que el anotador indique que la sustitución es ilegal, el segundo árbitro autoriza la sustitución de jugadores cruzando los brazos.

2.3.2. Después de que el segundo árbitro vea la señal de la mano del anotador indicando "OK", va a su posición para comenzar la siguiente jugada y repite esta señal al primer árbitro que ahora podrá pitar para el siguiente saque. En este momento, el anotador debe concentrarse para comprobar si el jugador que hace el golpe del saque, sigue el orden de rotación o no. Si no, debe parar inmediatamente el juego presionando el zumbador, pero no antes de que el golpe del saque sea ejecutado. El segundo árbitro debe ir a la mesa del anotador a comprobar la decisión del anotador e informar a los equipos y al primer árbitro la situación.

2.3.3. El anotador tiene que mirar al jugador sustituto en la zona de sustitución y comparar el número en su camiseta y el número de la tablilla en su mano con los que aparecen en el acta del encuentro en la "rotación inicial" y en las "sustituciones". Si él descubre que la petición es ilegal, debe hacer sonar inmediatamente el zumbador y levantar una mano moviéndola y diciendo: "la petición de la sustitución es ilegal". En este caso, el segundo árbitro debe ir inmediatamente a la mesa del anotador y comprobar, en base de los datos del acta, la ilegalidad de la petición. Si se confirma, la petición se debe rechazar por el segundo árbitro. El primer árbitro debe sancionar al equipo pitando "demora". El anotador debe registrar en el acta, en la sección de las sanciones, la sanción apropiada. El segundo árbitro debe comprobar el trabajo del anotador que sigue a la sanción.

2.3.4. En caso que el equipo solicite más de una sustitución, el proceso de sustitución se debe realizar de una en una, de modo que el anotador tenga tiempo para colocar cada sustitución consecutivamente. El anotador debe utilizar el mismo proceso para cada sustitución. El anotador mira el número de la tablilla y el número del jugador sustituto en la

camiseta. Si la sustitución es legal, el anotador procede a escribir la sustitución en el acta y entonces demuestra que el registro es completo levantando ambas manos.

Regla 26 – Anotador asistente

1. El anotador asistente se sienta cerca del anotador. En caso de enfermedad/lesión del anotador actúa como su sustituto.
2. Sus responsabilidades son:
 - 2.1 Completar la hoja de control del Líbero (R-6) y comprobar si los reemplazos del Líbero durante el encuentro son legales o no.
 - 2.2 Dirigir y controlar el tiempo de los TTO, hacer sonar el zumbador cuando comienza para controlar su duración y señalar su fin, con el zumbador.
 - 2.3 Manejar el marcador manual en la mesa del anotador.
 - 2.4 Comprobar si el operador del marcador electrónico para el público coloca el resultado correcto y, si no, corregirlo.
 - 2.5 Durante los TO y TTO, informar al segundo árbitro sobre la posición del Líbero, usando la señal "dentro" y "fuera", pero sólo con una mano para cada equipo.
 - 2.6 Entregar al Presidente del Jurado la información sobre la duración de cada set y de la hora de comienzo y fin del encuentro, por escrito.
 - 2.7 Cuando sea necesario, asistir al anotador presionando el zumbador en las solicitudes de sustitución.
3. El nombre del anotador asistente se debe registrar en el acta; debe firmar el acta a la finalización del encuentro.

Regla 27 – Jueces de línea

1. El trabajo de los jueces de línea es muy importante, especialmente durante encuentros internacionales de alto nivel. Todos los candidatos y árbitros internacionales deben también estar familiarizados con el trabajo de los jueces de línea por si son también designados como jueces de línea en encuentros internacionales.
2. Los organizadores deben proveer una bandera igual a cada juez de línea. El color de las banderas debe contrastar con el color del suelo.
3. Los jueces de línea;
 - 3.1 Deben estar presente en el área de juego o en la sala de la prueba de alcoholemia, debidamente uniformado, 45 minutos antes de la hora de comienzo del encuentro (protocolo de FIVB).
 - 3.2 Deben conocer bien su trabajo cuando se utilizan cuatro jueces de línea y también cuando sólo hay dos (véase el diagrama 10 en las Reglas oficiales del voleibol).

3.3 Son requeridos para señalar cada falta que ocurre cerca de la línea de la cual es responsable, así como las que ocurren en el momento del golpe del saque.

3.4 Si el balón toca la antena, cruza por encima de ella, o se va fuera de ella, en el campo del contrario el juez de línea más cercano a la dirección del balón, debe señalar la falta,

3.5 Las faltas deben ser señaladas claramente, para asegurarse sin ninguna duda, de que el primer árbitro las ve.

4. El juez de línea debe descansar entre las jugadas.

Regla 28 - Señales oficiales

1. Los árbitros deben utilizar las señales oficiales, y sólo las señales internacionales. El uso de cualquier otra señal debe ser evitado y, en todo caso, ser utilizado sólo cuando es absolutamente necesario ser entendido por los miembros del equipo.

2.

2.1 Cuando el segundo árbitro pita una falta (e.j. el toque de la red por un jugador) debe tener cuidado en señalar la falta en el lado donde fue cometida (Regla 28.1). Por ejemplo: si un jugador del equipo que está a su derecha ha tocado la red, y pita la falta, las señales no se deben mostrar a través de la red en el lado del otro equipo, si no que el árbitro debe moverse de forma, que la señal se muestre en el lado del equipo en falta.

2.2 Certeza en señalar las faltas (Reglas 22.2, 23.3 y 24.3).

3. Los árbitros deben pitar rápidamente tomando en consideración los dos puntos siguientes:

3.1 El árbitro no debe señalar una falta, impulsado por el público o los jugadores.

3.2 Cuando es consciente de haber cometido un error, puede o debe corregirlo (o el de cualquier miembro del cuerpo arbitral), siempre que lo haga de inmediato.

4. Los árbitros y los jueces de línea deben prestar especial atención al uso correcto y aplicación correcta de la señal "fuera" (y con la bandera):

4.1 Para todos los balones que caen "directamente fuera" después de un ataque o un bloqueo del equipo contrario, la señal de la bandera de "balón fuera" (nº 15 y JL 2) se debe utilizar por los oficiales.

4.2 Si un golpe de ataque cruza la red y toca el suelo fuera del campo, pero un bloqueador u otro jugador del equipo que recibe toca el balón, el equipo arbitral debe señalar sólo "balón tocado" (señal oficial de los árbitros nº 24 y JL 3).

4.3 Si un balón, después de que un equipo haya jugado su primer, segundo o tercer toque, sale fuera por su lado, los árbitros deben utilizar la señal "balón tocado" (señal oficial de los árbitros nº 24 y JL 3).

4.4 Si después de un golpe de ataque el balón es rematado contra el borde la red y después cae "fuera" del lado del atacante sin que toque el bloqueo contrario, los árbitros deben señalar "balón fuera" (señal oficial de los árbitros nº 15), pero inmediatamente después se debe señalar al atacante (de manera que todo el mundo entienda que el bloqueo no tocó el balón). Si en el mismo caso, el balón ha

tocado el bloqueo y después se va fuera, el primer árbitro debe mostrar la señal de "balón fuera" (señal oficial de los árbitros nº 15) e indicar al bloqueador.

5. Cuando un golpe del ataque es completado proveniente de un pase de dedos del Líbero en su zona delantera, el árbitro debe utilizar la señal "falta en el golpe de ataque" y señalar al Líbero.
6. Las señales del juez de línea con la bandera son también muy importantes desde el punto de vista de los participantes y del público. El primer árbitro debe comprobar las señales de los jueces de línea si no se hacen correctamente y puede corregirlas.

Durante los encuentros internacionales de alto nivel, donde la velocidad de los golpes de ataque podría ser 100 - 120 km/h, es muy importante que los jueces de línea se concentren en el movimiento del balón, especialmente los balones de ataque que tocan el bloque antes de salir fuera.

7. Si el balón no cruza el plano vertical de la red después del tercer toque del equipo, entonces:
 - 7.1 Si el mismo jugador que la tocó anteriormente la vuelve a tocar, la señal es "doble falta".
 - 7.2 Si otro jugador toca el balón, la señal es "cuatro golpes".

GESTIÓN DEL JUEGO

PROCEDIMIENTOS DE LOS ÁRBITROS - ANTES, DURANTE Y DESPUÉS DEL ENCUENTRO (véase también el PROTOCOLO INTERNACIONAL DE JUEGO)**1. Antes del encuentro**

El cuerpo arbitral prepara el comienzo del encuentro según lo estipulado en el actual protocolo del partido:

1.2 Los oficiales deben estar presentes y uniformados, por lo menos 45 minutos antes de la hora programada para el comienzo de cada encuentro.

1.3 El primer árbitro, segundo y árbitro reserva así como los anotadores y los jueces de línea deben someterse a la prueba de alcohol, realizada por el doctor médico del organizador.

1.4 Si no ha llegado el primer árbitro a su debido tiempo, el segundo árbitro debe comenzar los procedimientos del encuentro, después de solicitar el permiso del Comité del Control.

1.5 Si el primer árbitro no puede llegar o no ha pasado con éxito la prueba de alcohol o él no puede dirigir el encuentro por cualquier razón médica, el segundo árbitro debe dirigir el encuentro como primer árbitro y el árbitro reserva toma el lugar del segundo árbitro. En el caso de que no hubiera árbitro reserva, el organizador junto con el que haga de primer árbitro tienen que decidir quién actuará como segundo árbitro.

2. Durante el encuentro:

2.1 En el momento del golpe del saque, el primer árbitro comprueba la posición del equipo al saque y el segundo árbitro comprueba la posición del equipo en recepción. En el momento del saque, el segundo árbitro debe estar en el lado del equipo de recepción. Después del saque se puede mover a lo largo de la línea lateral desde la línea central hasta, como máximo, la línea de ataque. En un ataque, su posición debe estar en el lado del que defiende – equipo que bloquea. Así pues, durante el encuentro, debe cambiar continuamente la posición.

2.2 El primer árbitro tiene siempre a la vista la trayectoria del balón y su contacto con los jugadores o equipamiento y objetos. Consecuentemente, primero comprueba la regularidad del toque del balón. En el momento del golpe de ataque, mira directamente al atacante y al balón y puede ver con el rabillo del ojo la dirección probable del balón. Si el balón es golpeado en la red, debe mirar en la dirección del plano vertical de la red.

2.3 Si los miembros de un equipo en el banquillo o en el área del calentamiento actúan contra las Reglas, el segundo árbitro debe informar inmediatamente al primer árbitro, en cuanto el balón está fuera de juego. El primer árbitro es quién aplica sanciones.

2.4 Cuando el segundo árbitro pita una falta de posición en el equipo que recibe debe indicar la falta de posición con la señal oficial y precisar inmediatamente de forma exacta el jugador o jugadores en falta.

2.5 Según las Reglas de juego, la primera falta que se produzca debe ser castigada. El hecho de que el primer y segundo árbitro tengan diversas áreas de responsabilidad hace muy importante que cada árbitro pite la falta inmediatamente. En el momento en que uno de los árbitros pita, finaliza la jugada (ver Regla 8.2 - balón fuera de juego). Después de que pite el primer árbitro, el segundo árbitro no tiene derecho a hacer sonar su silbato, porque la jugada ha finalizado con el primer pitido de los árbitros. Si los dos árbitros pitan sus silbatos uno después del otro - para pitar distintas faltas - causan confusión entre los jugadores, público, etc.

2.6 Es generalmente el segundo árbitro (el texto de las Reglas dice "los árbitros") el que autoriza las solicitudes de interrupción, pero solo si el balón está "fuera de juego". Si el segundo árbitro no se ha dado cuenta de la solicitud para interrumpir el juego, el primer árbitro también puede autorizarlo, ayudando al segundo árbitro.

2.7 Si durante el encuentro, el segundo árbitro observa gestos o palabras antideportivas entre los jugadores, en la primera ocasión cuando el balón esté fuera de juego, debe informar al primer árbitro, quien debe advertir o sancionar inmediatamente a los jugadores, dependiendo de la gravedad del comportamiento.

2.8 REPETICIÓN

Durante las competiciones Mundiales, FIVB y oficiales, el locutor del anfitrión puede pedir una repetición de la jugada, si las instalaciones lo permiten y se ha llegado a un acuerdo con el Comité Organizador y el Comité de Control de la FIVB. Las instalaciones necesarias consisten en una luz eléctrica, fijada en el poste delante del primer árbitro, y conectada al representante del locutor del anfitrión, quien enciende la luz por unos instantes anunciando la repetición de una jugada anterior.

El proceso no se puede utilizar más de 8 veces por set y no puede retrasar el juego entre las jugadas más de 7 segundos cada vez.

2.9 INTERVALOS (Regla 18.1)

La Regla dice:

"Los intervalos entre el segundo y el tercer set pueden prolongarse hasta 10 minutos por el cuerpo competente y a petición del organizador."

En este intervalo prolongado, los equipos y los árbitros deben abandonar el área de control después del fin del segundo set y marcharse a los vestuarios. Deben volver al área de juego tres minutos antes del comienzo del tercer set.

Durante los intervalos normales (3 minutos) entre los set 1 a 4:

EQUIPOS: Al final de cada set, los seis jugadores de cada equipo se alinean en la línea de fondo de sus respectivos campos. Cuando lo indica el primer árbitro los equipos cambian de campo; cuando los equipos pasan los postes se van directamente a sus banquillos.

ANOTADOR: En el momento en que el árbitro pita la finalización de la última jugada del set, el anotador debe empezar a contar el tiempo de duración del intervalo entre sets.

2 ' 30 - el segundo árbitro pita o el anotador suena el zumbador.

EQUIPOS: Cuando lo indique el segundo árbitro, los seis jugadores que aparecen en la hoja de rotación entran directamente en el campo.

ÁRBITROS: El segundo árbitro comprobará las posiciones de los jugadores comparándola con la que figura en la hoja de rotación y después autoriza al Líbero a que entre en el campo.
El recoge balones entonces dará el balón al sacador.

3 ' 00 - el primer árbitro pita, autorizando el saque.

Intervalo antes del set decisivo:

EQUIPOS: Al final del set antes del decisivo, los seis jugadores de cada equipo se alinean en la línea de fondo de sus campos respectivos. Cuando lo indique el primer árbitro, los equipos van directamente a su banquillo.

CAPITANES: Van a la mesa del anotador para el sorteo.

ÁRBITROS: Van a la mesa del anotador para dirigir el sorteo.

2 ' 30 - el segundo árbitro pita o el anotador hace sonar el zumbador.

EQUIPOS: Cuando lo indique el segundo árbitro, los seis jugadores que aparecen en la hoja de rotación entran directamente en el campo.

ÁRBITROS: El segundo árbitro comprobará las posiciones de los jugadores comparándola con la que figura en la hoja de rotación y después autoriza al Líbero a que entre en el campo y da al sacador el balón.

3 ' 00 - el primer árbitro pita autorizando el primer saque del set.

Cuando el equipo principal alcanza el 8º punto:

EQUIPOS: Al final de la jugada, los seis jugadores de cada equipo van a su respectiva línea de fondo. Cuando lo indique el primer árbitro cambiarán de campo sin demora, yendo directamente a su campo.

ÁRBITROS: El segundo árbitro comprueba que los equipos estén en su orden de rotación correcto (qué jugador está en la posición I de cada equipo) y que el anotador está listo para la segunda parte del set y entonces señala al primer árbitro que todo está listo para continuar el partido.

Durante los descansos, descansos técnicos e intervalos, el segundo árbitro pide a los jugadores que vayan a sus banquillos y dejen espacio para que el suelo sea limpiado por los seis seca pisos.

3. Después del encuentro

Según lo indicado en el protocolo de FIVB, los dos árbitros se colocan junto a la silla del primer árbitro. Los jugadores de los dos equipos se colocan en su respectiva línea de fondo. El primer árbitro pita, los dos equipos vienen por la línea lateral hacia los árbitros, saludan a los árbitros y caminando a lo largo de la red, saludan a los miembros del otro equipo y vuelven a sus banquillos. El primer y segundo árbitro van, junto a lo largo de la red a la mesa del anotador, comprueban el acta, la firman, y agradecen al anotador y a los jueces de línea su trabajo.

¡Con este hecho, el trabajo de los árbitros no se acaba! ¡Deben comprobar bien el comportamiento de los equipos, incluso después del pitido final del encuentro! Mientras los equipos permanezcan en el área de control, todo el comportamiento antideportivo después del encuentro se debe comprobar y comunicar al Juez del encuentro y escribir en el acta en la casilla "observaciones" o en un informe separado.