

---

# GUÍA DE ARBITRAJE PARA ÁRBITROS INTERNACIONALES

Edición 2002

INTRODUCCIÓN.....	3
REGLA 1 – ÁREA DE JUEGO .....	3
REGLA 2 – RED Y POSTES .....	4
REGLA 3 – BALÓN .....	5
REGLA 4 – EQUIPOS.....	6
REGLA 5 – RESPONSABLES DE EQUIPO.....	7
REGLA 6 – PARA ANOTAR PUNTOS, GANAR UN SET Y UN ENCUENTRO.....	8
REGLA 7 – ESTRUCTURA DEL JUEGO .....	8
REGLA 8 – SUSTITUCIÓN DE JUGADORES .....	9
REGLA 9 – SITUACIONES DE JUEGO .....	9
REGLA 11 – BALÓN EN LA RED.....	11
REGLA 12 – JUGADOR EN LA RED .....	11
REGLA 13 – SAQUE .....	12
REGLA 14 – GOLPES DE ATAQUE.....	13
REGLA 15 – BLOQUEO.....	13
REGLA 16 – INTERRUPCIONES NORMALES DEL JUEGO.....	14
REGLA 17 – DEMORAS EN EL JUEGO .....	15
REGLA 18 – INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES.....	15
REGLA 19 – INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO.....	15

---

REGLA 20 – EL JUGADOR LÍBERO .....	16
REGLA 21 – REQUERIMIENTOS DE CONDUCTA .....	17
REGLA 22 – CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES.....	17
REGLA 23 – CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS .....	18
REGLA 24 – PRIMER ÁRBITRO .....	18
REGLA 25 – SEGUNDO ÁRBITRO .....	20
REGLA 26 – ANOTADOR.....	22
REGLA 27 – JUECES DE LÍNEA.....	23
REGLA 28 – SEÑALES OFICIALES.....	24
MODIFICACIONES RESPECTO A LA VERSIÓN DE LA GUÍA PARA ÁRBITROS INTERNACIONALES 2001 .....	26

## Introducción

La actualización de la Guía se ha hecho en base a la nueva edición <sup>1</sup>estructurada impresa bilingüe de las Reglas Oficiales de Voleibol 2001-2004, de la siguiente manera:

## Regla 1 – ÁREA DE JUEGO

1. El requisito de que la superficie del área de juego deba ser "plana, horizontal y uniforme" se aplica también a la zona libre, rectangular y simétrica (incluyendo la zona de saque).
2. Las líneas y dimensiones del campo, temperatura e iluminación deben estar de acuerdo con las Reglas 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6. En la nueva Regla 1.4.5 tenemos el área de castigo. Lean detenidamente este texto. Las dos sillas en el área de castigo son para los jugadores "expulsados".
3. El primer árbitro debe, si es posible, comprobar y medir si las dimensiones del campo son correctas **por lo menos un día antes de un encuentro internacional o competición**. Si encontrara alguna anomalía, inmediatamente debe advertirlo y asegurarse de que se toman las medidas correctoras. Dos días antes de un torneo de la FIVB, El Subcomité de Arbitraje del Comité de Control debe comprobar las medidas así como la calidad de las líneas. Ambos exámenes deberán comprobar en particular:
  - a) si las líneas tienen exactamente 5 cm de ancho, ni más ni menos (deben ser medidas).
  - b) la longitud de las líneas y diagonales (12,73 m/41' 9" cada una en ambos campos).
  - c) que el color de las líneas debe ser claramente distinto al del campo y al de la zona libre (para competiciones internacionales oficiales deben ser blancas y el color del campo y de la zona libre debe ser otro).
  - d) En el caso de una competición no oficial de la FIVB, si hay líneas de otros campos en el área de juego, las líneas que delimitan el área de juego a medir deben ser de color distinto al resto.
  - e) Se considera la zona central desde las líneas laterales hasta el final de la zona libre (antes era indefinidamente).
  - f) Para las Competiciones Mundiales de la FIVB, la línea de ataque se extiende con unas líneas discontinuas desde las líneas laterales (ver Regla 1.3.4)<sup>2</sup>.
4. La línea central es parte de ambos campos. (Regla 1.3.3)
5. El área de saque está delimitada por cuatro lados.
  - a) El área de saque es un área de 9 m de ancho por detrás de la línea de fondo (excluida ésta). Lateralmente está delimitada por dos pequeñas líneas, cada una de 15 cm de largo, dibujadas a 20 cm de la línea de fondo y en prolongación de las líneas laterales. Ambas líneas pequeñas son parte del área de saque.
  - b) Las dos pequeñas líneas y su prolongación imaginaria forman los bordes laterales del área de saque.

- c) Al fondo, el área de saque se extiende hasta el final de la zona libre (Regla 1.4.2). El árbitro no debe permitir que un jugador saque por fuera de la zona libre.
  - d) El sacador está eximido de la obligación del orden de posición en el momento del golpe para sacar.
  - e) Al efectuar un saque en suspensión, el sacador puede empezar su carrera fuera de la zona libre, pero el salto debe efectuarse en la zona libre.
  - f) Cuando el sacador va hacia la izquierda de la zona de saque, en especial cuando efectúa un saque en suspensión, el juez de línea que se encuentra en esa zona (Números uno o tres) tienen que retroceder.
6. Los jugadores en campo tienen el derecho de jugar el balón fuera de la zona libre (excepto en el saque). Por ello, un balón puede ser recuperado desde cualquier punto fuera de la zona libre. La situación y las Reglas son distintas en la zona libre del contrario (ver la nueva Regla 11.1.2).

## Regla 2 – RED Y POSTES

1. La red (9,50 m – 10 m de longitud, con 25-50 cm a cada lado de las bandas laterales) y sus varillas no pueden ser tocadas por <sup>3</sup>los jugadores durante sus acciones de jugar el balón o si se interfiere la jugada (ver regla 12.4.4) (si eso ocurriera se considera falta). Los cables que soportan la red más allá de los 9,50 m ó 10 m no pertenecen a la red. Esto también se aplica a los postes. Por ello si un balón toca una parte externa de la red, más allá de las bandas laterales (9 m), ha tocado un “objeto extraño” y debe ser señalado por ambos árbitros como “balón fuera”.
2. La red mide 9,50 m – 10 m de larga y 1 m ( $\pm$  3 cm) de ancha cuando está colgada, colocada verticalmente sobre el eje de la línea central. <sup>4</sup>Los postes que sostienen la red se colocan a una distancia de 0,5 – 1 m por fuera de las líneas laterales.  
  
Debido a la elasticidad de la red, el primer árbitro debe comprobar si está correctamente tensada. Arrojando un balón contra la red puede comprobar si rebota correctamente. El balón debe hacer que se combe una red bien tensa, pero no debe ser muy elástica (por ejemplo de goma).  
  
La red no puede ser estirada mediante palos (de 1 m de largo) sujetos a los dos extremos de la red.  
  
Si la red hace bolsas no puede ser usada.  
  
El plano vertical de la red debe ser perpendicular al eje de la línea central.
3. Un encuentro no debe jugarse si los cuadros de la red están rotos.
4. <sup>5</sup>La banda horizontal de lona debe medir 9,50 – 10 m de longitud en el borde superior de la red y 7 cm de ancho y debe cubrir toda la longitud de la red.
5. <sup>6</sup>En la parte inferior de la red hay otra banda horizontal de 5 cm similar a la de la parte superior.
6. El segundo árbitro debe medir la altura de la red antes del sorteo con la ayuda de un sistema de medida (metálico si es posible) diseñado para este propósito y que forma parte del equipo

complementario del campo. En el sistema de medida deben estar marcadas las alturas de 243 y 245 cm, y 224 y 226 cm respectivamente. El primer árbitro se coloca cerca del segundo árbitro durante la verificación para supervisar la altura.

7. Al comienzo del partido y de los sets, e incluso durante el juego, los jueces de línea deben comprobar que las varillas estén exactamente perpendiculares a las líneas laterales y también que estén en el extremo exterior de cada banda lateral. Si esto no fuera así, deberían reajustarse inmediatamente.
8. Antes del encuentro (antes del calentamiento oficial) y durante el juego, los árbitros deben comprobar que los postes no presentan ningún peligro para los jugadores (partes que salgan por fuera de las protecciones, cables que fijen los postes, etc.) así como la silla del árbitro.
9. Material adicional: bancos para los equipos, mesa de anotador, silla para el primer árbitro, sistema de medida para la red, manómetro para comprobar la presión de los balones para el encuentro, bomba de inflado, **un termómetro, un higrómetro**, plataforma para los 5 balones, marcador, tablillas numeradas (1-18) para cambios, 6 mopas (1 m de ancho), por lo menos 8 toallas para los secapisos de acción inmediata. En el caso de una competición de la FIVB, **también un** aparato eléctrico entre la mesa del anotador y el banco del entrenador, una bocina en la mesa del anotador para señalar una falta de rotación. Dos sillas para la zona de castigo y su límite (1 x 1m) con una línea de 5 cm (Regla 21.3.21)
10. Es obligatorio un marcador para encuentros internacionales, así como un marcador "manual" en la mesa del anotador.

### Regla 3 – BALÓN

1. Se necesita una plataforma metálica para guardar los 5 balones cerca de la mesa del anotador (3 balones en juego y 2 de reserva).
2. El organizador debe proporcionar un manómetro y una bomba que deben estar en la mesa del anotador, varillas de reserva y una red bajo la mesa del anotador.
3. El segundo árbitro coge los 5 balones antes del encuentro y comprueba que son de idénticas características (color, circunferencia, peso y presión). Junto con el primer árbitro escoge los tres balones y los dos de reserva. El segundo árbitro es, entonces, responsable de ellos durante el encuentro y debe ayudar al encargado de la organización para su devolución finalizado el encuentro.
4. Sólo pueden usarse balones homologados por la FIVB (marca y clase). El árbitro debe comprobar esto y si el sello de la FIVB (ver más abajo) no está en los balones, no debe comenzar el encuentro.
5. Sistema de 3 balones durante el encuentro:

Se utilizarán seis recogebalones que se colocarán en la zona libre según la figura 10 de las Reglas.

- a) uno en cada esquina de la zona libre, por ejemplo los núm. 1, 2, 4 y 5,
- b) uno por delante del anotador, núm. 3, y uno detrás del primer árbitro, núm 6.
- c) en el momento en que el balón está fuera de juego, el recogebalones más próximo al sacador (núm. 2 ó 5) debe dar el balón al sacador lo más pronto posible de forma que el saque pueda efectuarse sin demora.

Antes del comienzo del encuentro, los núm. 2 y 5, colocados cerca de la zona de saque, recibirán, cada uno, un balón del segundo árbitro.

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

- a) si el balón salió fuera del campo, será recuperado por un recogebalones e inmediatamente rodado al recogebalones que acabe de dar su balón al jugador que va a sacar.
- b) Si el balón se quedó en el campo, el jugador más próximo al balón debe rodarlo inmediatamente fuera del campo, hacia la línea lateral más próxima.
- c) En el momento que el balón está fuera de juego, el recogebalones más próximo al sacador (núm. 2 y 5) debe dar un balón al sacador tan pronto como sea posible de forma que se pueda efectuar el saque.

El balón pasa de un recogebalones a otro rodándolo por el suelo (no lanzándolo) cuando el balón está fuera de juego.

## **Regla 4 – EQUIPOS**

---

1. Los árbitros deben comprobar antes del encuentro (durante el protocolo oficial) el número de personas autorizadas en cada banquillo o que vayan a estar en la zona de calentamiento. Para competiciones oficiales de la FIVB, si un equipo tiene más de tres personas, además de los jugadores, el árbitro debe pedir que se le muestre el certificado con fotografía de la acreditación como “médico” emitida por la FIVB para la cuarta persona.

La Regla 4.1.3 dice que “solamente los jugadores registrados en el acta pueden entrar al campo y jugar en el encuentro”. Una vez que el entrenador y el capitán del equipo han firmado el acta, los jugadores registrados no pueden ser cambiados.

Aparte de los jugadores registrados y el médico, sólo otras 3 personas más (entrenador, ayudante de entrenador y masajista) pueden sentarse en el banco.

2. En torneos internacionales, los doce jugadores autorizados por equipo deben ser los mismos en cada encuentro y deben llevar el mismo número en sus camisetas en cada encuentro.
3. Normalmente, en partidos internacionales o torneos, el primer árbitro no necesita pedir los documentos que identifiquen a los jugadores que están en el acta (la identidad de los jugadores habrá sido comprobada previamente por el Comité de Control del encuentro o torneo). Si, sin embargo, hay alguna regulación especial restrictiva y no hay Comité de Control, el primer árbitro, de acuerdo con esta regulación especial, deberá comprobar la identidad de los jugadores. Los jugadores excluidos por esta especial regulación no podrán jugar. Si hubiera alguna discrepancia de opinión, el primer árbitro escribirá su decisión en el acta del encuentro o en el informe escrito que acompañe (durante encuentros internacionales oficiales, puede preguntar la opinión o decisión del Subcomité de Apelación).
4. El entrenador y el capitán del equipo (teniendo en cuenta que su firma aparece en el acta) son responsables de la identidad de los jugadores que aparecen nombrados y numerados en el acta.
5. 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 (ver Regla 4.2.2). Todas las personas que entren en la cancha deben llevar calzado deportivo.

6. Regla 4.2.4: Durante los intervalos entre sets los jugadores pueden usar balones *distintos a los de juego* para calentar en la zona libre.
7. El primer árbitro debe comprobar los uniformes. Camisetas, pantalones y calcetines deben de ser iguales, limpios y del mismo color cada equipo. Si no es así deben cambiarlos.

Durante las Competiciones Mundiales Senior de la FIVB, el color de las zapatillas debe de ser el mismo en cada equipo aunque el color y el diseño de la marca del fabricante pueden ser distintos<sup>8</sup>.

Regla 4.3.4<sup>9</sup>: La banda que identifica al capitán se debe colocar de manera que pueda ser claramente vista durante todo el partido. Los árbitros deben comprobarlo antes del comienzo.

Regla 4.3.3.2<sup>10</sup>: Para encuentros mundiales y competiciones oficiales de la FIVB los números de los jugadores deben repetirse en la pierna derecha del pantalón. Estos números deben ser de 4 a 6 cm de alto y las cintas que los formen deben tener un mínimo de 1 cm de ancho.

8. Si los dos equipos aparecen con uniformes del mismo color, el equipo que figure primero en el programa oficial (siguiendo la tabla Berger) y, por tanto en el acta (antes del sorteo) deberá cambiar.
9. Las camisetas de los jugadores deben estar numeradas del 1 al 18.
10. Los jugadores pueden usar lentes de contacto bajo su responsabilidad.
11. Está prohibido usar objetos que puedan causar lesiones o dar una ventaja artificial al jugador.

## Regla 5 – RESPONSABLES DE EQUIPO

1. El entrenador y los demás compañeros sentados en el banquillo o en la zona de calentamiento, pueden dar instrucciones o comunicarse con los jugadores en el campo y levantarse para animar, así como el entrenador según la nueva Regla 5.2.3.4. El entrenador puede dar instrucciones mientras está de pie o andando <sup>11</sup>desde la prolongación de la línea de ataque hasta la zona de calentamiento, siempre que no moleste o demore el juego.
2. Aún más, los miembros del equipo no pueden protestar o discutir las decisiones arbitrales ni sentados en el banquillo ni en la zona de calentamiento. Este comportamiento debe ser sancionado por el primer árbitro.
3. Si el capitán en juego solicitara una explicación sobre la aplicación de las reglas por parte del árbitro, el primer árbitro debe darla, no sólo con la repetición de la señal oficial si fuera preciso, sino en el idioma de trabajo de la FIVB u otra lengua oficial, brevemente, usando las expresiones técnicas de las Reglas Oficiales del Voleibol. El capitán en juego sólo tiene derecho a pedir explicaciones de la aplicación de las reglas hecha por los árbitros, también en nombre de sus compañeros, según la Regla 5.1.2 (por ello, el capitán que ha sido sustituido y está en el banco o en la zona de calentamiento no tiene derecho a ello).
4. El entrenador no tiene derecho a solicitar explicaciones a los miembros del equipo arbitral, excepto interrupciones legales (tiempos para descanso y sustituciones). Pero si el número de interrupciones legales utilizadas y el tanteo no se indica o no está claro, puede preguntar al anotador con el balón fuera de juego.

5. El segundo árbitro debe comprobar, durante el encuentro, si el entrenador está realmente sentado en el banco en la posición más cercana a la mesa del anotador o de pie o andando <sup>12</sup>desde la prolongación de la línea de ataque hasta la zona de calentamiento, sin molestar ni demorar el juego (ver Regla 5.2.3.4).
6. El segundo árbitro **debe comprobar** que los jugadores suplentes están sentados en el banco o **están** en la zona de calentamiento **durante el encuentro**.  
  
Los jugadores en la zona de calentamiento no pueden usar balones durante los sets.
7. Los árbitros deben saber quienes son los capitanes en juego.
8. El Líbero no puede ser capitán en juego ni de equipo <sup>13</sup>(Regla 20.1.3).

## **Regla 6 – PARA ANOTAR PUNTOS, GANAR UN SET Y UN ENCUENTRO**

---

El Congreso de Tokio cambió el sistema de juego. El sistema acción-punto se juega durante todo el encuentro. Por ello, la nueva Regla 6 debe ser estudiada a conciencia, en particular el artículo 6.2 – para ganar un set, y el 6.3 – para ganar un partido.

## **Regla 7 – ESTRUCTURA DEL JUEGO**

---

1. Antes del encuentro, el primer árbitro realiza el sorteo para decidir el primer saque y el lado de la cancha en el primer set. Si se tiene que jugar un set decisivo, se debe realizar un nuevo sorteo. El sorteo se realiza en presencia de los dos capitanes. El ganador del sorteo elige: o a) el derecho a sacar o recibir o b) el lado de la cancha. El perdedor toma la opción que queda.
2. Durante las competiciones internacionales oficiales la “sesión de calentamiento oficial” debe incluirse en el “protocolo” antes del encuentro. Ver “protocolo” en las “Instrucciones de arbitraje”.
3. La hoja de rotación del equipo debe ser comprobada por el segundo árbitro y el anotador. antes de que el anotador escriba la rotación en el acta, deben comprobar si los números de los jugadores corresponden a los jugadores en el acta. Si no, la hoja de rotación debe ser rechazada y el segundo árbitro debe solicitar otra.
4. Al final de un set el segundo árbitro pedirá inmediatamente a los entrenadores la hoja de rotación para el set siguiente, para evitar, así, la prolongación del tiempo de **tres** minutos entre sets dado para efectuar el cambio de campo.

Si un entrenador demora sistemáticamente la reanudación del encuentro no entregando la hoja de rotación a tiempo, el primer árbitro debe amonestar por demora.

Estudiar a conciencia las Reglas 7.4, 7.5, 7.6 y 7.7. Recordar que si dos jugadores cometen una falta de posición, después de la señal indicándolo se debe mostrar a los dos jugadores. Si el capitán en juego pide más información de la falta, hay que sacar la hoja de posiciones del bolsillo y enseñarle los números de los jugadores que han cometido la falta de posición.

---

## Regla 8 – SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

---

1. Cuando el entrenador pide un cambio debe usar la señal oficial. Si solamente se levanta, pide verbalmente o presiona el botón del aparato eléctrico, el árbitro no puede saber la naturaleza o carácter de su solicitud y no debe autorizar sino rechazar la solicitud de interrupción.
2. Si el entrenador desea sustituir a más de un jugador a la vez debe avisar al árbitro en el momento de su solicitud (después de la señal oficial), mostrando el número de sustituciones con los dedos. En este caso, todos los jugadores sustitutos deben estar cerca del entrenador listos para jugar. Cuando el segundo árbitro autorice (con el silbato) el cambio deberá marcar también el número de sustituciones autorizadas. Después de esto, el segundo árbitro se colocará en la esquina de la zona de sustitución y la correspondiente línea lateral, mirando al anotador. Las sustituciones múltiples deben hacerse una después de otra; primero un par de jugadores: un jugador saliendo del campo y el sustituto entrando, luego otra, etc., de forma que se permita al anotador hacer su trabajo y comprobarlas una a una (las competiciones oficiales de la FIVB requieren el uso de tablillas para cambios). <sup>14</sup>Si en el momento de la solicitud para múltiples cambios, cualquier sustituto no está preparado para entrar en el campo cerca del entrenador, su solicitud será rechazada (sin penalización).
3. Cuando un jugador resulta lesionado, el primer árbitro debe solicitar un cambio inmediatamente. Un equipo puede hacer libremente sustituciones excepcionales debido a lesión, sin tener en cuenta las “limitaciones en las sustituciones” (Regla 8.2). Se debe prestar atención a la nueva Regla 8.2, que dice que el jugador lesionado que ha sido reemplazado no puede volver a entrar durante el encuentro. Una sustitución excepcional no puede ser contada en ningún caso como una sustitución regular (Regla 8.2).
4. Una sustitución es ilegal si excede del límite indicado en la Regla 8.1. Los árbitros deben distinguir claramente la diferencia entre sustitución ilegal (cuando un equipo hizo una sustitución ilegal y se reanudó el juego, sin que el anotador o el segundo árbitro se dieran cuenta, Regla 8.1), y la petición para una sustitución ilegal en la que, al momento de la solicitud, el anotador y/o el segundo árbitro (Regla 17.1.3) comprueban que es ilegal, y que debe ser rechazada y penalizada con “amonestación o castigo por demora”.

---

## Regla 9 – SITUACIONES DE JUEGO

---

### Regla 9.1:

El pitido del primer árbitro es la autorización para el saque. El balón está en juego desde el momento en que el balón es golpeado.

### Regla 9.4 1:

Es fundamental darse cuenta de la importancia 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”.

---

## Regla 10 – JUEGO CON EL BALÓN.

---

1. Conviene enfatizar 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 debe ser influido 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 permitan el contacto con los dedos de las manos por encima de la cabeza o cualquier otro contacto que sea legal de acuerdo con las Reglas.

2. Si un equipo da un cuarto toque consecutivo (excepto el bloqueo), el segundo árbitro debe señalárselo al primer árbitro con la señal oficial en su pecho, pero no debe pitar la falta. Tal y como está escrito en la Regla 25.2.2: "Tiene la facultad, sin pitar, de señalar faltas que no sean de su competencia, pero no debe insistir sobre las mismas al primer árbitro."
3. Lamentablemente muchos árbitros no entienden y no ponen en práctica correctamente la Regla 10.2.3.2. Ellos no entienden en qué casos concretos se puede hablar de "primer toque de un equipo". En cuatro ocasiones distintas un equipo tiene un primer golpe (que contará como el primer toque de los tres permitidos por equipo):
  - i. recepción del saque
  - ii. recepción del golpe de ataque (no solamente un remate, todos los ataques, ver Regla 10.1.1 (y también 14.1.1)
  - iii. el golpe del balón que viene del bloqueo contrario
  - iv. el golpe del balón que viene del bloqueo propio
4. Si, después de un contacto simultáneo por dos contrarios, el balón rueda por el borde superior de la red y toca la antena, la jugada debe ser repetida. Se considera una "doble falta".
5. <sup>15</sup> La Comisión de Arbitraje insiste en que el árbitro **en sus** explicaciones concretas acerca de las faltas en el toque del balón, **utilice** la terminología **oficial** de la Regla 10.3 y otras reglas si el capitán en juego así lo solicita
6. Se debe prestar atención al hecho de que, durante el golpe de ataque, fintar está permitido si el contacto es limpio y el balón no es acompañado o agarrado. Fintar significa atacar el balón (completamente sobre la red) con una mano/dedos.

El primer árbitro debe vigilar las fintas cuidadosamente si el golpe de ataque es ejecutado con una mano (de manera suave). Si el balón después de esta finta no rebota inmediatamente sino que es acompañado por la mano o arrojado, esto es una falta y se debe sancionar.

7. Hay que 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, lleva, arroja o acompaña). En estos casos el árbitro debe sancionar la acción con "balón **agarrado**". (No se debe exagerar - bloquear es una acción).
8. **Regla 10.1.3:** "Estando en el área de juego (campo y zona libre), un jugador no puede apoyarse en un compañero o cualquier estructura/objeto con intención de alcanzar el balón".

Con relación a esto, la **Regla 10.3.2:** GOLPE AYUDADO: un jugador se apoya en un compañero o cualquier estructura/objeto para alcanzar el balón dentro del área de juego.

Prácticamente, cada equipo debe jugar en su propio área y espacio de juego. El balón puede, sin embargo, ser devuelto desde más allá de la zona libre - Regla 10 y Regla 11.1.2.

Interferencias con el juego del balón:

- Si golpea <sup>16</sup>un objeto fuera de la cancha, el techo o a una persona que esté fuera del juego (Regla 9.4.2), o consecuentemente, si el balón toca a un oficial o a un entrenador de pie cerca del campo, es "balón fuera".
- Si el jugador se ayuda al contactar con un oficial, es falta del jugador (golpe ayudado, Regla 10.1.3) y no se repetirá la jugada.

9. Regla 10.2.1: **El balón puede ser tocado con cualquier parte del cuerpo.**
- El propósito de los cambios en esta nueva regla fue ayudar a la defensa, no favorecer el ataque.
  - Es irrelevante si el contacto con la parte del cuerpo es fuerte o suave. Sólo se comete una falta si no hay rebote y el balón SE QUEDA en contacto con el cuerpo.
10. Para un mejor entendimiento del texto de la Regla 10.2.2 (el balón debe ser golpeado, no agarrado o lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección).
- ¿Qué se quiere decir con la palabra “golpeado”? Un golpe es un hecho simple en donde un balón rebota en el punto de contacto, mientras que un balón lanzado implica dos acciones de juego, la primera coger el balón y luego lanzarlo.<sup>17</sup>

## Regla 11 – BALÓN EN LA RED

## Regla 12 – JUGADOR EN LA RED

---

Nuevo Regla 12: **Cuando cruza la red, el balón puede tocarla.** ¡Esto también vale para el saque!

Cada equipo debe jugar en su propio espacio y área de juego. El balón puede, sin embargo, ser devuelto desde más allá de su propia zona libre (Regla 10).

Sin embargo, la regla también da el derecho a devolver el balón desde la zona libre del contrario, como sigue: **La nueva Regla 11.1.2:** el balón que ha cruzado completamente el plano vertical de la red hacia la zona libre del contrario, total o parcialmente por el espacio **exterior**, puede ser devuelto dentro de los límites del número de golpes por equipo siempre que el campo del contrario no sea tocado por el jugador y el balón, cuando se devuelva, cruce el plano de la red de nuevo por el espacio **exterior** por el mismo lado de la cancha. El equipo contrario no puede intentar evitar esta acción.

¡El segundo árbitro y los jueces de línea deben entender bien esta modificación! Durante el encuentro deben conocer prácticamente la situación y estar preparados para dejar espacio para que el jugador que va a devolver el balón pueda hacerlo.

Llamamos la atención al nuevo texto del contacto del jugador con la red, Regla 12.3. Subrayamos, en particular, el texto de la nueva Regla 12.3.1. El contacto con la red o la antena (Regla 12.4.4) **no es falta, a menos que se haga durante la acción de jugar el balón o interfiera la jugada.** El texto de la Regla 12.3.3 también es muy importante porque, aunque no es nuevo, los árbitros no lo cumplen.

- 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 12.3.3) éste no comete falta alguna.
- Lamentablemente, en muchas Federaciones Nacionales, la Comisión de Arbitraje no enfatiza la importancia que tiene el que los árbitros sigan estrictamente estas recomendaciones relativas a la regla. Por ello, con mucha frecuencia, se ven en compromisos e incluso son no tenidos en cuenta por los árbitros internacionales.
- El Congreso de Sevilla aceptó la observación de la Junta de Administración de incluir en la Guía para Árbitros Internacionales, como apartado 12 c, el siguiente texto: “Cuando se considere que uno o más jugadores están suficientemente cerca del balón como para ser parte de la acción de jugar el mismo, si tocan la red será falta”.

## Regla 13 – SAQUE

1. A lo largo, la zona de saque se extiende hasta el final de la zona libre (Regla 1.4.2).
2. Regla 13.3: El primer árbitro autoriza el saque después de haber comprobado que el sacador está en posesión del balón y los equipos están listos para jugar.

Cuando el árbitro va a pitar para sacar, debe demorar esta acción un instante por dos razones:

- para dar tiempo a la repetición de la TV
- para aumentar la tensión en el pabellón, así como remarcar el contraste entre momentos de acción máxima y de menos acción durante el desarrollo del juego.

3. En el momento del saque, contacto o impulso para un saque en suspensión, el sacador no debe tocar el campo (incluida la línea de fondo) ni tampoco el terreno por fuera de la zona de saque (nueva Regla 13.4.3<sup>18</sup>). El primer árbitro y los jueces de línea correspondientes deben prestar atención a esta Regla. Los jueces de línea deben, inmediatamente, señalar al árbitro si se ha cometido una falta. El sacador puede comenzar la acción de sacar desde fuera de la zona de saque, pero debe estar dentro en el momento del contacto (o haber tocado el suelo dentro de la zona antes del salto).
4. Mientras se saca el balón, el primer árbitro debe mirar al equipo al saque mientras que el segundo mira al equipo que recibe.
5. En el momento de sacar el balón (ejecución del saque) todos los jugadores (excepto el sacador) deben estar dentro de los límites de su campo (Regla 7.4<sup>19</sup>). Por ejemplo, si en ese momento un jugador cruza con su pie una de las líneas, es falta y debe ser comprobado y señalado por los jueces de línea y pitado por uno de los árbitros.
6. La nueva Regla 13.4.3 dice que el sacador debe golpear el balón dentro de los ocho (8) segundos siguientes al pitido del árbitro para sacar. Atención: la tentativa de saque ya no existe. Pero si el sacador no se acerca de manera normal a la zona de saque o no acepta el balón que le envía el recogebalones causando una demora intencionada, el equipo puede recibir una demora.

*Observación:* Muchos árbitros y jugadores interpretan mal este texto, pensando que los ocho segundos se cuentan desde que el balón es lanzado o soltado para ejecutar el saque. Esto no es así. El texto de la Regla dice claramente: "...después del pitido del primer árbitro para el saque".

7. La señal nº 19 (lateral) es la adecuada para indicar la falta cuando un balón de saque no cruza la red.
8. En muchas Federaciones Nacionales, las Comisiones de Arbitraje no prestan atención al hecho de que la regla de la pantalla existe (Regla 13.5<sup>20</sup>). En sus Competiciones Nacionales no la aplican y no sancionan la pantalla. Consecuentemente, tenemos problemas con estos árbitros y sus equipos durante los encuentros internacionales.
9. Siguiendo las nuevas reglas 11.1.1 y 11.2, si un balón de saque toca la red, ¡esto ya no es falta!

## Regla 14 – GOLPES DE ATAQUE

1. El golpe de ataque no debe confundirse con un remate. Durante un golpe de ataque se puede fintar.
2. Se completa un golpe de ataque en el momento en que el balón atraviesa completamente el plano vertical de la red o es tocado por el bloqueo (Regla 14.1.3).
3. Para un mejor entendimiento de la Regla 14.2.3, se debe prestar atención al hecho de que, en este caso, debe comprobarse solamente la posición del balón, no la de los jugadores. Es falta sólo si el ataque se ha completado, y el primer<sup>21</sup> árbitro debe pitarla.
4. <sup>22</sup>De la lectura del texto de la Regla 14.1.2 (durante un golpe de ataque, fintar está permitido solo si el balón es golpeado claramente y no empujado o arrojado) se debe entender que el golpe no es agarrado y/o arrojado.
5. Un Líbero no puede completar un golpe de ataque si, en el momento del golpe, el balón se encuentra completamente por encima del borde superior de la red (Reglas <sup>23</sup>20.3.1.2 y 14.3.5)

## Regla 15 – BLOQUEO

1. El bloqueador tiene el derecho de bloquear cualquier balón en el espacio contrario con sus manos <sup>24</sup>en el campo del adversario
  - si el balón, después del primer o segundo contacto del equipo contrario, es dirigido directamente hacia la red y
  - si no hay ningún jugador del equipo contrario lo suficientemente cerca de la red, en esa zona del campo, para poder continuar la acción.

Después del tercer toque del contrario, cada balón puede ser bloqueado en el espacio contrario.

Por el contrario, si un jugador del equipo adversario está cerca del balón y con intención de jugarlo, el toque del bloqueo es falta si el jugador contacta el balón antes de la acción del contrario evitando, con ello, la acción de éste.

2. Colocaciones y pases permitidos (no ataques) que no crucen completamente la red hacia el <sup>25</sup>campo contrario no pueden ser bloqueados excepto después del tercer toque.
3. Si uno de los bloqueadores pone sus manos por encima de la red y golpea el balón en lugar de hacer una acción de bloqueo, es falta (la expresión “por encima de la red” significa alcanzar el espacio contrario con las manos por encima de la red).
4. La acción de bloqueo también puede ser un balón agarrado o arrojado y, por tanto, falta.
5. Un zaguero puede participar en una tentativa de bloqueo, pero si completa el bloqueo o participa en un bloqueo completado, **comete falta.** <sup>26</sup>Sin embargo el Líbero no puede hacer tentativa de bloqueo (Reglas 15.6.6 y 20.3.1.3).
6. El texto de la Regla 15.6.3: “Bloquea el saque del contrario” quiere decir que completa un bloqueo del balón de saque.

7. Si un bloqueador bloquea el balón en el espacio contrario por fuera de la varilla, es una falta y el primer árbitro debe pitarlo inmediatamente.
8. La nueva regla 10.2.1 permite: "El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo", pero el texto es simple: "estos contactos pueden ser con cualquier parte del cuerpo". Por ejemplo, si durante el bloqueo el balón toca los pies, ¡no es falta!

## Regla 16 – INTERRUPCIONES NORMALES DEL JUEGO

1. Cada equipo puede solicitar un máximo de dos Tiempos para Descanso y seis sustituciones por set (Regla 16.1)
2. Todos los Tiempos para Descanso que se soliciten duran 30 segundos.

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, en los sets 1-4, se aplica automáticamente dos "Tiempos Técnicos <sup>27</sup>(TTO)" de 60 segundos cuando el equipo que va por delante llega a los puntos 8 y 16.

En el set decisivo (5º), no hay "Tiempos Técnicos"; cada equipo solamente puede solicitar dos tiempos para descanso de 30 segundos (Regla 16.4.1).

3. El anotador ayudante o anotador reserva debe marcar automáticamente, con un timbre, un TTO después de que el primer equipo llegue a los puntos 8º y 16º del set (el segundo árbitro no tiene que ocuparse de esto). El mismo anotador debe marcar con el timbre el final del TTO. Para el primer TTO del set, el encargado de megafonía debe decir: "Primer Tiempo técnico para descanso". Al finalizar el mismo debe decir: "fin del TTO". De parecida manera 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, el segundo árbitro debe comprobar su trabajo desde este punto de vista.
4. En el momento de la solicitud de una sustitución el entrenador y el(los) sustituto(s) deben actuar según la Regla 16.5.

Una solicitud para sustitución hecha antes del comienzo del set está permitida y debe registrarse como una interrupción reglamentaria en ese set.

5. En el momento de la solicitud, el (los) sustituto(s) debe(n) estar listos para entrar en el campo, de pie cerca de la zona de sustitución (nueva Regla 16.5.3) levantando su mano o tablilla numerada (durante un Campeonato sólo podrá usarse uno de estos sistemas: o usar tablilla numerada (Regla 16.5.3) o simplemente levantar la mano, pero para Competiciones Mundiales de la FIVB, se usarán las tablillas para facilitar los cambios). Si en el momento de la solicitud los jugadores no están cerca de la zona de sustitución, no se autorizará la misma y el equipo deberá ser sancionado con una "amonestación por demora" en el encuentro. Si el equipo ya había sido sancionado con una amonestación por demora en el mismo encuentro, el árbitro deberá sancionar al equipo con un "castigo por demora". Esto no es una sanción personal por conducta incorrecta, sino una sanción técnica y no es una persona sino un equipo quién recibe la "sanción por demora". El anotador debe anotarlo en el Acta, en la casilla "sanciones".
6. El primer y segundo árbitros deben estudiar cuidadosamente la Regla 16.6: "solicitudes improcedentes" y comprender exactamente:
  - lo que significa "solicitud improcedente"

- cuáles son los casos típicos
- cuál es el procedimiento a seguir en esos casos
- qué debe hacerse si un equipo lo repite en ese mismo set

Atención: La Regla 16.6.2 estipula que “<sup>28</sup>la primera solicitud improcedente que no afecte o retrase el juego debe ser rechazada”, pero la Regla 17.1.4 dice que “repetidas solicitudes improcedentes (Regla 16.6.2) deben considerarse como demora”

Durante el encuentro el primer árbitro debe comprobar si el segundo árbitro aplica correctamente esta regla.

7. Se debe distinguir entre la sustitución de un Líbero (Regla 20) y la sustitución normal que debe ser solicitada por el entrenador o capitán en juego y concedida por el segundo árbitro y registrada en el acta (Reglas 8.1, 8.2, 8.3 y 8.4). Es recomendable que si el asistente del anotador lleva un registro de los reemplazos del Líbero en una hoja en blanco, sepa también el número de jugadores normales reemplazados por el Líbero

## Regla 17 – DEMORAS EN EL JUEGO

---

1. El árbitro debe estar perfectamente familiarizado con los principios, clases y sanciones en las demoras. Más aún, debe conocer exactamente la diferencia entre una solicitud improcedente y una demora.
2. Las sanciones por demora son contra un equipo, no contra la conducta incorrecta de un miembro del mismo, también cuando sea muy claro que la demora ha sido producida por un determinado miembro del equipo.

“Amonestación por Demora” o “Castigo por Demora” son sanciones al equipo. La primera demora de un equipo (miembro) se sanciona con “Amonestación por Demora”. La segunda y siguientes demoras de cualquier clase por cualquier jugador u otro miembro del mismo equipo en el **mismo encuentro** constituyen una falta y son sancionadas con un “Castigo por Demora”: pérdida de la jugada (Regla 17.2)

3. Se debe prestar atención al hecho de que “Amonestación por Demora” solo se indica con la señal manual (nº 25), pero debe ser registrada en el acta en la casilla de sanciones en la columna W. <sup>29</sup>El “Castigo por Demora” se indica con una tarjeta amarilla y también se anota en el acta en la columna P.

## Regla 18 – INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES

---

El punto 18.1.2 determina que si un jugador no puede ser sustituido ni regular ni excepcionalmente, <sup>30</sup>al jugador se le puede dar los 3 minutos de recuperación, pero solamente una vez al mismo jugador en el partido.

## Regla 19 – INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO

---

1. Todos los intervalos entre sets duran 3 minutos. El intervalo entre el segundo y el tercer set puede ser prolongado hasta 10 minutos por el organismo competente a petición del organizador (Regla 19.1).

2. En el set decisivo, después del punto 8, los equipos cambian de campo sin demora, y continúan con el set tal y como requiera lo que refleje el marcador en el punto 8º (si el punto 8º lo hizo el equipo que recibía, este equipo rotará después del cambio de campo, antes del saque. Esto debe ser comprobado por el anotador y los árbitros).
3. Durante los intervalos entre sets, no se debe entregar un balón de juego al segundo árbitro; los tres balones se los quedan los recogebalones núm. 2 y 5. (NOTA: No pueden dar los balones a los jugadores para calentar). 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 recogebalones.

## Regla 20 – EL JUGADOR LÍBERO

- 1 El Líbero (Regla 20.1.1<sup>31</sup>) debe ser registrado en el acta antes del encuentro en el espacio reservado para ello. El número debe incluirse, también, en la hoja de rotación del primer set (Regla 20.1.2<sup>32</sup>).
- 2 Las reglas específicas para un jugador Líbero son las siguientes:
  - 2.1 La equipación

El jugador Líbero debe llevar un uniforme de distinto color (o chaqueta/peto para el re-designado) en contraste con el de los otros miembros del equipo. El uniforme del Líbero debe ser de diferente diseño (Regla 4.3.5), pero debe estar numerado como el del resto de los miembros del equipo.
  - 2.2 Las acciones de juego
    - a) El Líbero puede reemplazar a cualquier jugador en la zona de atrás.
    - b) Solo puede jugar como zaguero y no puede completar un golpe de ataque desde ninguna parte (incluyendo la cancha y la zona libre) si en el momento del contacto el balón se encuentra completamente por encima del borde superior de la red.
    - c) No puede sacar, bloquear o intentar bloquear.
    - d) Un balón que venga de un pase de dedos por encima de la cabeza hecho por un Líbero en la zona de ataque o su prolongación no puede ser atacado por encima del borde superior de la red. Si el Líbero hace esta misma acción desde la zona de atrás, el balón puede ser atacado libremente.
  - 2.3 Reemplazo de jugadores
    - a) Los reemplazos en los que intervenga el Líbero no se cuentan como sustituciones regulares. Son ilimitados, pero debe haber una jugada entre dos reemplazos del Líbero. El Líbero solo puede ser reemplazado por el jugador a quién este reemplazó.
    - b) Los reemplazos solo pueden tener lugar:
      - i. al comienzo de cada set después de que el segundo árbitro haya comprobado la rotación inicial;  
- 0 -
      - ii. mientras el balón esté fuera de juego.

- c) Un reemplazo realizado después del pitido para el saque no debe rechazarse, pero se debe hacer una amonestación verbal. Sigüientes reemplazos realizados tarde deben estar sujetos a sanción por demora (Regla 20.3.2.3).

#### 2.4 Re designación de un nuevo Líbero

- a) En caso de lesión del jugador designado como Líbero, y con la aprobación previa del primer árbitro, el entrenador puede redesignar como nuevo Líbero a un jugador que no esté en el campo en el momento de la redesignación. El Líbero lesionado no puede volver a entrar al campo durante el resto del encuentro.
- b) El jugador <sup>33</sup>que ahora ha sido designado como Líbero estará obligado a jugar como Líbero el resto del encuentro.

El Comité de Control del Campeonato específico podrá considerar conceder permiso a un jugador Líbero lesionado para que participe en un encuentro posterior.

## Regla 21 – REQUERIMIENTOS DE CONDUCTA

## Regla 22 – CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES

1. Es absolutamente necesario estudiar muy seriamente estas Reglas para comprender su nuevo espíritu, el texto y la escala de sanciones. Sin embargo, algunos puntos deben ser subrayados:

La Regla 22.1 trata acerca de la “conducta incorrecta menor” que nos está sujeta a sanción. Solamente se avisa al capitán en juego o a otro miembro del equipo, verbalmente o con la mano (no hay tarjetas ni se registra en el acta).

La Regla 22.2 trata acerca de “conducta incorrecta que lleva a sanciones”. De acuerdo con esta regla, comportamientos ofensivos y agresivos se sancionarán severamente. Se anota en el acta según una escala. El principio es que la repetición de tal actitud en el mismo encuentro lleve a una más severa sanción para cada ofensa sucesiva.

Observación: El jugador expulsado no <sup>34</sup>puede abandonar el área de juego sino que, siguiendo la Regla 22.3.2.1 y la 22.3.2.2, debe permanecer sentado en el área de castigo. Además, el entrenador expulsado no tiene derecho a intervenir en el set, pero debe permanecer en el área de castigo detrás de su banquillo.

Esta regla es más estricta que antes; la primera conducta ofensiva de un miembro de un equipo se sanciona con expulsión sin más consecuencias (ya no es necesario haber sido sancionado previamente por conducta grosera antes de expulsar a un miembro de un equipo). Regla 22.3.2.2. Se debe subrayar que el significado de los colores de las tarjetas también ha cambiado:

- Primera conducta grosera: castigo y tarjeta amarilla
- Segunda conducta grosera: expulsión y tarjeta roja
- Tercera conducta grosera: descalificación y tarjetas amarilla y roja juntas.

Permanece en vigor la aplicación progresiva de la escala de sanciones (durante el mismo encuentro) (Regla 22.4.2).

3. La forma práctica de aplicar una sanción a los miembros de un equipo por conducta incorrecta la decide el primer árbitro:

a) Si la conducta incorrecta es de un miembro de un equipo en el campo:

Si la conducta incorrecta de un miembro de un equipo en el campo es menor, no está sujeta a sanción, pero el primer árbitro evita que el equipo llegue al nivel de sanción dando una advertencia verbal o una señal con la mano por medio del capitán en juego (no hay tarjeta ni se anota en el acta). Esta amonestación no es un castigo y no tiene consecuencias inmediatas.

Si hay una "conducta incorrecta que lleve a sanción", el primer árbitro debe hacer sonar su silbato (generalmente con el balón 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 la(s) tarjeta(s) apropiada(s) diciendo en inglés: "castigo (o expulsión o descalificación) para usted".

b) Si la conducta incorrecta es de un miembro del equipo que no está en el campo:

El primer árbitro debe hacer sonar su silbato, hacer que el capitán en juego se acerque a su silla y decirle en inglés: "Castigo (o expulsión o descalificación) para el jugador reserva nº... (u otro miembro del equipo), mostrando la(s) correspondiente(s) tarjeta(s). 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(s) tarjeta(s) de manera que la sanción sea entendida por los equipos, segundo árbitro, anotador y público.

## **Regla 23 – CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS**

---

1. Es muy importante que los árbitros marquen el final de la jugada sólo en los siguientes casos:

- cuando están seguros de que se ha cometido una falta
- cuando 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, obligatoriamente, usar 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).

## **Regla 24 – PRIMER ÁRBITRO**

---

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

Por ejemplo: después de pitar el final de una jugada, debe, inmediatamente, mirar 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 a sus compañeros);
  - Durante el encuentro, el primer árbitro debe mirar frecuentemente 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, doble, 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 es el primer árbitro 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 asegurarse siempre de que el segundo árbitro y el anotador tienen tiempo suficiente para hacer su trabajo administrativo y de registro. Por ejemplo, si el anotador ha tenido suficiente tiempo para 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 en 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 suya propia. Si él ha tomado una decisión (pitado) y ve entonces que sus compañeros (segundo árbitro, jueces de línea o anotador) han, por ejemplo, tomado una decisión contraria, puede:
- si está seguro de que tiene razón, mantenerla;
  - si ve que se ha equivocado, 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, fue equivocada, 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 se da cuenta de 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 esta facultad. Si otros oficiales notan una 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 25 – SEGUNDO ÁRBITRO

El segundo árbitro debe ser de la misma categoría que el primer árbitro: si el primer árbitro enferma, debe ocupar el lugar del primer árbitro y dirigir el encuentro.

Las responsabilidades y derechos del segundo árbitro están definidos claramente en esta Regla.

Nueva Regla <sup>35</sup>25.3.2.3: El contacto del jugador con la red por su parte inferior o con la varilla en su lado del campo.

*Observación:* Estudiar el nuevo texto de la Regla 12.3.1: “el contacto con la red **no es falta a menos que sea durante la acción** de jugar el balón o **interfiera** la jugada”.

Nueva Regla <sup>36</sup>25.3.2.5: El contacto del balón con un objeto extraño o con el suelo cuando el primer árbitro no está en situación de ver el contacto.

Estudiar bien las “Responsabilidades” del segundo árbitro, sobre todo en lo referente a los casos en los que el segundo árbitro “debe decidir, pitar y señalar las faltas” durante el encuentro. Ver Regla <sup>37</sup>25.3.2.2.

### PROCEDIMIENTO DEL PRIMER Y SEGUNDO ÁRBITRO ANTES, DURANTE Y DESPUÉS DEL ENCUENTRO

- a) **Antes del partido:** el cuerpo arbitral prepara el comienzo del encuentro tal y como está estipulado en el “Protocolo” del partido (FIVB):
- los oficiales deben estar presentes, por lo menos, 40 minutos antes del horario de comienzo de cada partido.
  - El primer y segundo árbitro (y en los partidos oficiales de la FIVB un árbitro internacional de reserva) deben pasar el control de alcoholemia, que será llevado a cabo por el doctor de la organización 30 minutos antes de la hora de comienzo del encuentro.
  - Si el primer árbitro no se ha presentado a tiempo, el segundo árbitro debe comenzar con los preparativos del encuentro, después de solicitar la autorización al Comité de Control.
  - Si el primer árbitro no llega, el segundo árbitro debe dirigir el encuentro (como primer árbitro) y el árbitro reserva (para partidos internacionales de la FIVB se designa un árbitro de reserva) toma el lugar del segundo árbitro. En caso de que se trate de un sólo encuentro o cuando no sea oficial, el organizador decidirá quién deberá actuar como segundo árbitro.
- b) **Después del “Protocolo”:** el primer y segundo árbitro se presentan al miembro del Comité de Control presente y solicitan su autorización para comenzar el encuentro.
- El primer árbitro pita para que los jugadores iniciales entren directamente en el campo, el segundo árbitro comprueba (así como el anotador) si los jugadores están en la posición correcta (orden de rotación), de acuerdo con la hoja de posición. Después de comprobar las posiciones de los equipos, el segundo árbitro da el balón al sacador. Después de esto, el segundo árbitro comunica al primer árbitro, levantando las manos, que todo está en orden y el primer árbitro pita para que se ejecute el primer saque del encuentro.
  - El primer árbitro comprueba la posición del equipo al saque, el segundo árbitro la del equipo en recepción. Para comprobar al equipo que recibe, el segundo árbitro, que generalmente se encuentra junto al poste del lado del equipo que recibe, se puede mover a lo largo de la línea

desde la línea central hasta la línea de la zona de ataque como máximo. Sin embargo, cuando hay un jugador en la red debe volver nuevamente al poste (del lado del equipo que recibe). En el momento del saque debe estar del lado del equipo que recibe; en relación con el ataque, su posición debe <sup>38</sup>ser del lado del equipo que defiende, equipo bloqueador. Por ello, durante el encuentro, debe cambiar continuamente la posición.

- El primer árbitro tiene siempre a la vista la volea del balón y su contacto con el(los) jugador(es) 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. <sup>39</sup>En el momento del golpe para sacar, el primer árbitro comprueba la posición del equipo que saca y el segundo árbitro la posición del equipo que recibe.
  - Si los miembros de un equipo en el banquillo o en la zona de calentamiento se comportan en contra de las reglas, el segundo árbitro debe informar al primer árbitro <sup>40</sup>en cuanto el balón quede fuera de juego. Éste último es quien aplica una sanción.
  - Cuando el segundo árbitro pita una falta de posición en el equipo que recibe, inmediatamente después debe indicar la falta de posición con la señal oficial y señalar exactamente el jugador o jugadores en falta.
  - De acuerdo con las Reglas del Juego, la primera (temporalmente) falta debe ser castigada. El hecho de que el primer y segundo árbitro comprueben diferentes irregularidades, hace muy importante que cada árbitro pite, inmediatamente, la falta. En el momento que uno de los árbitros pita, finaliza la jugada (ver Regla 9.2 Balón fuera de juego). Después del pitido del primer árbitro, el segundo árbitro no tiene derecho para 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 de otro - para pitar distintas faltas - causan confusión entre los jugadores, público, etc.
  - Generalmente es el segundo árbitro (el texto de las Reglas dice “los árbitros”) el que autoriza las solicitudes de interrupción (tiempos para descanso y sustituciones), pero sólo 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.
  - Si, durante el encuentro, el segundo árbitro observa gestos o palabras anti deportivas entre los jugadores, en la siguiente ocasión en que el balón esté fuera de juego, debe informar al primer árbitro quien debe, inmediatamente, sancionar al jugador(es) dependiendo de la gravedad del comportamiento.
- c) **Después del partido:** según se indica en el protocolo de la 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 junto a la red, saludan a los miembros del otro equipo y vuelven a sus banquillos. El primer y segundo árbitro van, junto a 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 <sup>41</sup>este final del partido no ha terminado el trabajo de los árbitros!. Deben comprobar bien el correcto comportamiento de los equipos incluso después del pitido final. Mientras que los equipos estén en el campo y zona de control, todos los comportamientos antideportivos deben ser comprobados y comunicados al Juez del encuentro y escritos en el acta en la casilla “observaciones” o en un informe aparte.

## Regla 26 – ANOTADOR

El trabajo del anotador es muy importante, particularmente durante encuentros internacionales, en donde los miembros del equipo arbitral y los equipos son de diferentes países. Todos los árbitros internacionales y también los jueces de línea deben saber cómo rellenar un acta y, si es necesario, ser capaces de hacer el trabajo de un anotador.

El anotador:

- Debe comprobar antes del primer set, después de recibir las hojas de rotación, que los números en las hojas de rotación están también en la lista de miembros del equipo en el acta (si no es así se lo comunicará al segundo árbitro).
- Obtiene la firma de los capitanes de los equipos y de los entrenadores antes del encuentro.
- Comprueba el orden del saque (rotación) en cada saque. Si encuentra un error en el orden de rotación del sacador, lo indica (con una campana o zumbador), pero no antes de que se efectúe el golpe del saque.
- Avisa al segundo árbitro el segundo tiempo para descanso y las sustituciones quinta y sexta de cada equipo (quien se lo comunicará al primer árbitro y al entrenador).
- En el set decisivo usa el sistema punto-juego para anotar los puntos.
- En caso de un TTO señala automáticamente el TTO y su finalización<sup>42</sup>.
- Debe <sup>43</sup>estar muy atento durante el proceso de sustitución:

El segundo árbitro, después de autorizar la sustitución con su silbato, va hacia la esquina de la zona de ataque cerca de la línea mirando al anotador. Al mismo tiempo, el jugador sustituto debe ir (desde un lugar próximo al entrenador) a la esquina de la zona de sustitución levantando la mano con la tablilla con el número, frente al segundo árbitro. En el caso de que el entrenador indique su intención de realizar más de un cambio, el proceso de sustitución debe hacerse uno cada vez de forma que tanto el segundo árbitro como el anotador tengan tiempo para comprobar y verificar que la sustitución es legal. El segundo árbitro mira al anotador quien, viendo la tablilla numerada y el número en la camiseta del jugador, comprueba si la sustitución es legal; si es legal debe **levantar inmediatamente una mano**. En este punto, el segundo árbitro, viendo la mano levantada del anotador, entiende que la petición es legal e, inmediatamente, permite que el jugador sustituto entre en el campo de juego mientras el otro deja el campo.

- El anotador, después de mostrar al segundo árbitro que la sustitución es legal levantando su mano, inmediatamente escribe el número del sustituto y el tanteo en el momento de la sustitución en las casillas apropiadas del acta. Entonces debe **levantar**, inmediatamente, sus **dos manos** para indicar que su labor administrativa ha finalizado. Después de que el segundo árbitro ve la señal del anotador indicando “OK”, repite la señal al primer árbitro quien ahora puede pitar para el siguiente saque. En este momento el anotador se concentra en ver si el jugador que hace el saque sigue el orden de rotación o no. Si no lo hace, debe parar inmediatamente el juego con la bocina, pero después del contacto. El segundo árbitro debe ir a la mesa del anotador para controlar la decisión del anotador e informar a los equipos y al primer árbitro de la situación.
- Si el anotador descubre, después de mirar al sustituto cerca del segundo árbitro y comparar el número de su camiseta y de la tablilla con el que hay en el acta en la línea “jugadores

iniciales” y “sustitutos”, que la solicitud es ilegal, debe levantar inmediatamente una mano moviéndola y diciendo: “la solicitud de sustitución es ilegal”. En este caso, el segundo árbitro debe ir inmediatamente a la mesa del anotador y comprobar, sobre la base de los datos del acta, la ilegalidad de la solicitud. Si se confirma, la solicitud debe ser rechazada por el segundo árbitro y la señal de “demora” mostrada por el primer árbitro. El primer árbitro debe sancionar al equipo pitando “demora”. El anotador debe registrar en el acta, bajo “sanciones”, la sanción apropiada. El segundo árbitro debe comprobar el trabajo del anotador que sigue a la sanción.

- El anotador debe ser capaz de distinguir la anotación de las sanciones impuestas por el primer árbitro por conducta anti deportiva a los jugadores y otros miembros de un equipo. Si el anotador, sobre la base de la información del acta, constata que la decisión del primer árbitro no está permitida por las “Reglas Oficiales de Voleibol”, por ejemplo, contra la escala de sanciones, debe informar inmediatamente al segundo árbitro. Este último informa al primer árbitro del resultado de esta comprobación. El primer árbitro debe corregir su decisión. Si no acepta las sanciones del segundo árbitro y anotador, el anotador debe reflejar la decisión del primer árbitro en el acta en la casilla “observaciones”. (Ver Regla 22 en la Guía de Instrucciones - Conducta incorrecta).
- En las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB es obligatoria la presencia de un asistente de anotador (reserva) en la mesa de anotadores. Sus tareas son, generalmente, ayudar al anotador y, en caso de indisposición, sustituirle. En la práctica, prepara (no rellena) el acta de reserva, controla el marcador manual en la mesa, cronometra el tiempo en los TTO y entre los sets y controla el reemplazo de los Líberos (si los hay).

El asistente de anotador (reserva):

Se sienta cerca del anotador. En caso de lesión del anotador, actúa como su sustituto.

Sus responsabilidades son:

- Dirigir y controlar el tiempo de los TTO, apretar la chicharra cuando comience y medir su duración señalando su final con la chicharra.
- Comprobar los reemplazos del Líbero regularmente durante el encuentro.
- Manejar el marcador manual en la mesa del anotador.
- Comprobar si el operador del marcador electrónico para el público coloca el resultado correcto y, si no, lo corrige.
- Maneja el acta de reserva (obligatoria para cada encuentro) y, en caso de emergencia, la prepara y actualiza.

*Observación:* El nombre del asistente de anotador debe registrarse en el acta; debe firmarla al final del encuentro.

## **Regla 27 – JUECES DE LÍNEA**

El trabajo de los jueces de línea es muy importante, especialmente durante encuentros internacionales de alto nivel. Todos los candidatos internacionales y árbitros deben <sup>44</sup>estar familiarizados con el trabajo de los jueces de línea por si son también designados como jueces de línea en encuentros internacionales.

- El juez de línea debe estar presente en el área de juego 15 minutos antes de la hora de comienzo del encuentro vestidos con su uniforme (protocolo de la FIVB)
- Los organizadores deben proporcionar una bandera igual a cada juez de línea. El color de las banderas debe contrastar con el color del suelo.
- El juez de línea debe saber <sup>45</sup>perfectamente su trabajo cuando hay cuatro jueces de línea o cuando hay solamente dos (ver diagrama 10 en las Reglas de Voleibol).
- Es necesario que un juez de línea señale cada falta que suceda cerca de la línea de su responsabilidad, así como las que ocurran en el momento del golpe de saque.
- Si el balón toca la varilla o cruza por encima de ella, o se va fuera, el juez de línea más cerca de la dirección del balón, debe señalar la falta.
- Las faltas deben ser señaladas claramente para asegurarse de que el primer árbitro las ve sin dificultad.

## Regla 28 – SEÑALES OFICIALES

Los árbitros deben usar las señales oficiales, y sólo las señales oficiales internacionalmente. Después del pitido de una falta finalizando la jugada, el árbitro debe mostrar las siguientes señales una después de otra (como consecuencia de la solicitud de los medios de prensa, la FIVB modificó la secuencia de las señales, Regla 23.2.3.1, 23.2.3.2, 23.2.3.3 y Regla 28.1 y 28.2):

Primero: Indica con la mano correspondiente al equipo que tiene el derecho a sacar, manteniendo la señal un momento;

Entonces: La señal de la falta cometida (también mantenida un momento) y

Entonces: Indicar con una mano el jugador o el equipo que ha cometido la falta (excepto para “fuera” o “dentro”) manteniéndola un momento.

- Cuando el segundo árbitro pita una falta (por ejemplo toque de la red por un jugador) debe tener cuidado en señalar la falta en el lado que se ha cometido. Por ejemplo, si un jugador del equipo que está a su derecha ha tocado la red, y pita la falta, las señales no deben ser enseñadas a través de la red en el lado del otro equipo, sino que el árbitro se debe mover de forma que la señal se muestre en el lado del equipo en falta.
- Los árbitros deben prestar atención a la aplicación correcta y el uso de la señal de “fuera”:
  - a) Para todos los balones que caen “directamente fuera” después de un ataque o un bloqueo, la señal (núm. 15) es de balón fuera y debe ser usada por los oficiales.
  - b) 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 “balón tocado” (núm. 24).
  - c) Si un balón, después de que un equipo ha jugado su primer, segundo o tercer toque, sale fuera, los árbitros deben usar la señal “balón fuera” (núm. 24).

- d) Si después de un golpe de ataque el balón es rematado contra el borde de la red y después cae “fuera” sin que toque el bloqueo contrario, la señal debe ser “balón fuera”, 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” y señalar al bloqueador(es).
- 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 son correctas puede corregirlas.

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

Traducción: Juan L. Pont  
Guía árbitros internacionales 2002 v1.

Nota del traductor: En la versión inglesa se hace distinción entre el género masculino y el femenino. En la traducción no se realiza dicha distinción porque, dadas las características de nuestra lengua, resultaría excesivamente laboriosa la lectura del texto quitando importancia al mismo (habría que cambiar, por ejemplo, todas las referencias a “el jugador” por “el/la jugador/a”, etc.)

## Modificaciones respecto a la versión de la Guía para Árbitros Internacionales 2001

Se ha señalado todas las modificaciones de texto. Estas figuran en rojo y con una línea roja en el margen izquierdo o el texto ha desaparecido, si es el caso.

La mayoría de las modificaciones no cambian el sentido. Se trata de ligeros “retoques” para mejorar la comprensión o el estilo.

Las que afectan al texto figuran con un número de “nota al pie” con unas indicaciones que aparece más abajo.

Ni las notas ni las líneas de cambios se encuentran en la versión original en inglés.

---

<sup>1</sup> Cuando se publicó la Guía de 2001, todavía no se había publicado una edición impresa de las Reglas de Juego.

<sup>2</sup> Cambia la referencia a la Regla.

<sup>3</sup> Se añade texto.

<sup>4</sup> Se añade texto.

<sup>5</sup> Se modifica el texto.

<sup>6</sup> Se modifica el texto.

<sup>7</sup> Se añade texto.

<sup>8</sup> Se elimina la referencia a la Regla.

<sup>9</sup> Cambia la referencia a la Regla.

<sup>10</sup> Cambia la referencia a la Regla.

<sup>11</sup> Se añade texto.

<sup>12</sup> Se añade texto.

<sup>13</sup> Se añade la referencia a la Regla.

<sup>14</sup> Se modifica el texto.

<sup>15</sup> Se modifica el texto.

<sup>16</sup> Se añade texto.

<sup>17</sup> Se elimina texto.

<sup>18</sup> Cambia la referencia a la Regla.

<sup>19</sup> Se añade la Regla.

<sup>20</sup> Se añade la Regla.

<sup>21</sup> Se elimina la referencia al segundo árbitro.

<sup>22</sup> Se modifica el texto.

<sup>23</sup> Cambia la referencia a la Regla.

<sup>24</sup> Se modifica el texto.

<sup>25</sup> Se modifica el texto.

<sup>26</sup> Se añade texto.

<sup>27</sup> Se añade texto.

<sup>28</sup> Se modifica el texto.

<sup>29</sup> Se modifica el texto.

<sup>30</sup> Se modifica el texto.

<sup>31</sup> Cambia la referencia a la Regla.

<sup>32</sup> Cambia la referencia a la Regla.

<sup>33</sup> Se modifica el texto.

<sup>34</sup> Se modifica el texto.

- 
- <sup>35</sup> Cambia la referencia a la Regla.
  - <sup>36</sup> Cambia la referencia a la Regla.
  - <sup>37</sup> Cambia la referencia a la Regla.
  - <sup>38</sup> Se elimina texto.
  - <sup>39</sup> Se añade texto.
  - <sup>40</sup> Se añade texto.
  - <sup>41</sup> Se modifica el texto.
  - <sup>42</sup> Se elimina texto.
  - <sup>43</sup> Se modifica el texto.
  - <sup>44</sup> Se modifica el texto.
  - <sup>45</sup> Se modifica el texto.