



GUÍA e INSTRUCCIONES DE ARBITRAJE

Edición 2009



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 tareas de arbitraje en las mejores condiciones físicas y psicológicas. Es muy importante que todos los Árbitros Internacionales de la FIVB comprendan la importancia y el significado de su trabajo en el Voleibol moderno.

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

Aunque este documento está preparado y dirigido a los Árbitros Internacionales, todos los árbitros en las distintas Federaciones Nacionales son invitados a leer y estudiar su contenido. Más aún, los árbitros nacionales y locales deben discutir este documento con los Árbitros Internacionales en sus países.

Es bastante incierto que el arbitraje consista únicamente en dirigir un encuentro, usando las reglas del juego como 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 su tarea sólo encontrando todo el tiempo las faltas en la técnica de los equipos y jugadores o el comportamiento y aplicación de la sanción correspondiente. Esta sería una manera muy incorrecta de arbitrar. Por el contrario, debe ser un experto y un amigo, trabajando para el juego y con los jugadores. Sólo si es absolutamente necesario, tomará una decisión negativa.

No debe destacar en el partido sino quedarse en segundo plano, interviniendo sólo cuando es necesario. Este comportamiento es especialmente necesario en el Voleibol de hoy en día. 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 gran nivel del Voleibol de hoy en día no se juega sólo para satisfacción de los jugadores en un pequeño pabellón sin público, sino que se transmite a todo el mundo. Los

espectadores no escucharán el silbato del árbitro cada vez que sea usado sino que verán un excelente espectáculo atlético en cada jugada individual y colectiva para conseguir la victoria.

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

Durante el encuentro debe ser capaz de distinguir entre las expresiones de comportamiento humano normales de sentimientos hechas bajo la presión de un encuentro y el comportamiento anti deportivo real y consciente. Nunca debe castigar las expresiones espontáneas de sentimientos. Por ello, para que el encuentro se desarrolle en un buen ambiente, las expresiones de sentimientos razonables de los equipos tales como levantarse para celebrar una excelente jugada o para animar, etc., deben permitirse. Sin embargo, 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 la competición, el Subcomité de Arbitraje, como parte del Comité de Control, debe comprobar las medidas y la calidad de las líneas. Si no hay Comité de Control, los árbitros deben comprobar y medir si las medidas están de acuerdo con las reglamentarias, por lo menos un día antes de la competición. Si vieran alguna irregularidad, deben hacerlo notar inmediatamente a los organizadores para asegurarse de que se modifica. Este examen debe comprobar, especialmente:
 - 1.1. Si las líneas tienen exactamente 5 cm. de ancho (ni más ni menos).
 - 1.2. El largo de las líneas y diagonales (12,73 m/41'9") en ambos campos.
 - 1.3. Que el color de las líneas es claramente distinto al del campo y la zona libre.
 - 1.4. En el caso de una competición que no sea Mundial, FIVB u Oficial, si hay líneas de otros campos en el área de juego, las líneas del campo de juego deben ser distinto color a cualquier otra.
2. La línea central cuenta para ambos lados del campo. (Regla 1.3.3)
3. Los jugadores en campo tienen el derecho de jugar el balón más allá 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 (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 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).

Si la red hace bolsas no puede ser usada.

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 deben colocarse en los lados opuestos de la red (figura 3).
2. Un encuentro no debe jugarse si los cuadros de la red están rotos (ver también la regla 10.3.2).
3. 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 necesario del campo. En el sistema de medida deben estar

marcadas las alturas de 243/245 cm. y 224/226 cm. para hombres y mujeres respectivamente. El primer árbitro se coloca cerca del segundo árbitro durante la verificación para supervisar la comprobación.

4. Durante el juego (y especialmente al comienzo de cada set), los jueces de línea deben comprobar si las bandas laterales están exactamente perpendiculares a la superficie de juego y sobre las líneas laterales y también si las varillas están en el extremo exterior de cada banda lateral. Si esto no fuera así, deberían reajustarse inmediatamente.
5. Antes del encuentro (antes del calentamiento oficial) y durante el juego, los árbitros deben comprobar que ni los postes ni la silla del árbitro presentan peligro alguno para los jugadores (partes que salgan por fuera de las protecciones, cables que fijen los postes, etc.).
6. Material adicional: bancos para los equipos, mesa de anotador, dos chicharras o zumbadores eléctricos con luz roja/amarilla (un zumbador eléctrico cerca de cada entrenador) para señalar solicitudes de interrupción de juego reglamentarias (tiempos para descanso y sustituciones excepcionales o una sustitución motivada por una discrepancia entre la hoja de rotación y las posiciones en el campo), 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 para cambios (1-18 y en Competiciones FIVB y Mundiales 1-20), 6 mopas (1 m de ancho), por lo menos 8 toallas absorbentes (40x40cm ó 40x80cm) para los seca pisos de acción rápida, dos sillas para castigo en cada zona de castigo y un peto para Líbero. En el caso de una competición Mundial, FIVB y Oficial, también un aparato eléctrico en la mesa del anotador para señalar faltas de rotación y Tiempos Técnicos.
7. El organizador debe proporcionar dos varillas de reserva y una red que se colocarán debajo de la mesa del anotador.
8. Es obligatorio un marcador electrónico para encuentros internacionales, así como un marcador "manual" en la mesa del anotador.

Regla 3 – Balón

1. Se necesita una plataforma (metálica) para sujetar los 5 balones cerca de la mesa del anotador (3 balones en juego y 2 de reserva).
2. El segundo árbitro coge los 5 balones antes del encuentro y comprueba que tienen 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.
3. Sólo se puede usar balones homologados por la FIVB (marca y clase decidida para cada competición). Los árbitros deben comprobarlo y si el sello de la FIVB no está en los balones, no debe comenzar el encuentro.
4. Sistema de 3 balones – durante el encuentro:

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

Antes del comienzo del encuentro, los núm. 2 y 5 recibirán, cada uno, un balón del segundo árbitro.

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

- 4.1 Si el balón salió fuera del campo, será recuperado por el recoge balones que se encuentre más cerca e inmediatamente rodado al recoge balones que acabe de dar su balón al jugador que va a sacar.
- 4.2 Si el balón está en el campo, el jugador más próximo al balón debe rodarlo inmediatamente fuera del campo, hacia la línea más próxima.
- 4.3 En el momento en 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 forma que se pueda efectuar el saque sin ninguna demora.

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

Regla 4 – Equipos

1. Para las Competiciones FIVB y Mundiales Senior (a menos que se especifique en las normas particulares de la competición), las delegaciones pueden estar compuestas por 16 a 18 personas que incluirán un máximo de 12 jugadores, hasta 2 Líberos y 4 oficiales. Estos 4 oficiales son: 1 entrenador, 1 ayudante de entrenador, 1 médico (acreditado por la FIVB) y 1 entrenador/masajista.

Para otras Competiciones, incluyendo Mundiales y Oficiales Junior y Juveniles, las delegaciones pueden estar compuestas por 16 personas que incluirán un máximo de 12 jugadores y 4 oficiales. Estos 4 oficiales son: 1 entrenador, 1 ayudante de entrenador, 1 médico (acreditado por la FIVB) y 1 entrenador/masajista.

Los árbitros deben comprobar antes del encuentro (durante el protocolo oficial) el número de personas autorizadas a sentarse en cada banquillo o que vayan a estar en la zona de calentamiento.

Aparte de los jugadores registrados y el médico registrado en la FIVB, sólo otras tres personas más (entrenador, ayudante de entrenador y masajista) 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).

2. Para Competiciones de la FIVB y Mundiales Senior, los trece o catorce jugadores permitidos en cada equipo deben ser los mismos en cada partido y deben llevar el mismo número en sus camisetas en cada partido.
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 cada uno comprueba y firma la lista de jugadores que aparece en el acta) son responsables de la identidad de los jugadores que aparecen nombrados y numerados 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 también deben parecer iguales. Las camisetas deben estar siempre dentro de los pantalones y si no lo estuvieran, es necesario pedir educadamente al jugador que la meta dentro, especialmente al comenzar el partido y cada set.

La cinta que identifica al capitán (8x2cm) debe estar fijada debajo del número en el pecho de manera que se pueda ver claramente durante todo el partido. Los árbitros lo deben comprobar antes de comenzar el encuentro.

6. 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 su uniforme.
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 fueron aprobados en la revisión preliminar) deben cumplir con uno de los siguientes códigos de 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 primer entrenador se quita su chaqueta o la de la ropa de entrenamiento, todos los demás oficiales deben también quitarse sus chaquetas o las de la ropa de entrenamiento para estar vestidos de igual manera.

Solo los miembros del equipo que lleven ropa de entrenamiento podrán estar en el campo de juego durante el calentamiento.

Regla 5 – Responsables de equipo

1. El primer árbitro debe identificar al capitán en juego y al primer entrenador y solo ellos podrán intervenir durante el juego. Los árbitros deben saber quiénes son los capitanes en juego durante el partido.

2. Durante el encuentro, el segundo árbitro comprobará que los jugadores reserva están o sentados en el banquillo o en la zona de calentamiento. Los jugadores en la zona de calentamiento no pueden usar balones durante los sets. Los miembros del equipo, o sentados en el banquillo o de pie en la zona de calentamiento, no pueden protestar o discutir las decisiones arbitrales. 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 (Inglés), brevemente, usando la terminología oficial 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 en nombre de sus compañeros (por ello, el capitán que ha sido sustituido y está o sentado en el banquillo o en la zona de calentamiento no tiene derecho a ello).
4. El entrenador no tiene derecho a solicitar nada a los miembros del equipo arbitral, excepto interrupciones reglamentarias (tiempos para descanso y sustituciones). Pero si el número de interrupciones legales utilizadas y/o el tanteo no se indica en el marcador o no está claro, puede preguntar al anotador con el balón fuera de juego.

Regla 6 – Para anotar puntos, ganar un set y el encuentro

Si un equipo es declarado ausente o incompleto, el anotador debe completar el acta tal y como dicen las Reglas (6.4).

Regla 7 – Estructura del juego

1. El segundo árbitro y el anotador deben comprobar la hoja de rotación del equipo 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.
2. Al final de cada 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.

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

3. Si se comete una falta de posición, después de la señal indicándolo el árbitro debe señalar a los dos jugadores. Si el capitán en juego pide más información de la falta, el segundo árbitro debe sacar la hoja de posición del bolsillo y enseñar al capitán en juego los jugadores que han cometido la falta de posición.

Regla 8 – Situaciones de juego

1. Es esencial 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".

2. Los cables que tensan la red más allá de la longitud de 9,50/10.00 m. no pertenecen a la red. Esto se aplica también a los postes y a los cables. Por ello, si un balón toca una parte exterior de la red, más allá de sus bandas laterales (9 m.), ha tocado un "objeto extraño" y se debe pitar y señalar 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 ayudado, Regla 9.1.3) y no se repetirá la jugada.
2. 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 deben permitir el contacto con los dedos de las manos o cualquier otro contacto que sea legal de acuerdo con 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, en particular con el voleibol de hoy en día, en el que se usa la 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 vigilar las fintas 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. 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).
6. Lamentablemente muchos árbitros no entienden, y consecuentemente no ponen en práctica correctamente, la Regla 9.2.3.2. 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):
 - 6.1 La recepción del saque.
 - 6.2 La recepción del golpe de ataque (no solamente 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, solo se debe pitar las violaciones más obvias. Por ello, cuando un jugador no está en una posición muy buena para jugar un balón, el primer árbitro será menos estricto 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 efectuado libremente excepto si el jugador agarra o lanza el balón.

Regla 10 – Balón en la red y

Regla 11 – Jugador en la red

1. La regla (10.1.2) da el derecho a devolver el balón desde la zona libre del contrario. *¡El segundo árbitro y los jueces de línea deben entender perfectamente esta regla!* ¡Durante el encuentro, 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 en que se produce el 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 falta, a menos que interfiera la jugada*”. Que un jugador toque la banda superior de la red o los 80 cm de varilla que sobresalen **durante la acción de jugar el balón** siempre se considerará como interferencia con la jugada.

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

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 sujetan la red más allá de la longitud de 9,50/10.00 m. no pertenecen a la red. Esto se aplica también a los postes y a la parte de la red más allá de las varillas. Por ello, si un jugador toca una parte exterior de la red (red por fuera de las varillas, cables, postes, etc.), esto nunca puede ser considerado falta.

4. Los árbitros deben distinguir entre penetración en el campo contrario más allá de la línea central con el pie o cualquier otra parte del cuerpo por encima de los pies.

Cuando la penetración es con el pie, al menos una parte del mismo tiene que estar en contacto con la línea central o sobre ella.

5. Teniendo en cuenta el alto nivel de los equipos participantes, el juego cerca de la red es de vital importancia y, por ello, 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.

Regla 12 – Saque

1. Para autorizar el saque, no es necesario comprobar que el sacador está listo – solo 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 atención a la posición del sacador en el momento del golpe para el saque o salto para saque en suspensión. Los jueces de línea deben señalar inmediatamente si se comete una falta y el primer árbitro debe pitarla. El sacador puede iniciar 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 en el momento del salto).
4. Mientras se saca el balón, el primer árbitro debe mirar al 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 o no acepta el balón que le envía el recoge balones 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".

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

Regla 13 – Golpe de ataque

1. Para un mejor entendimiento de 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, debe comprobarse solamente 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 esta falta se comete solo si el golpe de ataque se ha completado (o porque el balón ha cruzado completamente el plano vertical de la red o porque ha sido tocado por uno de los adversarios).

Regla 14 – Bloqueo

1. El bloqueador tiene el derecho de bloquear cualquier balón en el espacio contrario con sus manos por encima de la red siempre 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 adversario 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 lugar de hacer una acción de bloqueo, es 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” quiere decir que completa un bloqueo del balón de saque.
5. Como el balón puede tocar cualquier parte del cuerpo, si durante el bloqueo el balón toca los pies durante la misma acción, ¡no es falta y sigue siendo bloqueo!

Regla 15 – Interrupciones normales del juego

1. El anotador ayudante debe usar una chicharra (o dispositivo similar), para señalar cada Tiempo Técnico para Descanso (TTO), después de que el primer equipo alcanza los puntos 8º y 16º en el set (no es responsabilidad del segundo árbitro). El mismo anotador ayudante debe señalar con la chicharra el final del TTO. Para el primer TTO del set, el encargado de megafonía debe decir: “Primer Tiempo Técnico”. Al finalizar el mismo debe decir: “Fin del TTO”. De igual 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 ayudante, el segundo árbitro debe comprobar su trabajo desde este punto de vista.

2. 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.
3. 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.
5. Cuando el entrenador solicita un TO, debe usar la señal oficial. Si solamente se levanta, pide verbalmente o toca el timbre eléctrico, los árbitros no deben autorizar la solicitud. Si la solicitud de TO es rechazada, el primer árbitro debe decidir si esto ha sido con intención de demorar el juego y sancionarlo de acuerdo a las reglas.
6. Sustitución

- 6.1. El segundo árbitro se colocará entre el poste y la mesa del anotador y –a menos que el anotador diga que la sustitución no es reglamentaria- hará una señal (cruzar los brazos) para que los jugadores cambien por la línea lateral.

En el 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.

- 6.2. Sustituciones múltiples solo pueden hacerse en secuencia: primero, una pareja de jugadores – un jugador saliendo 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 sustitución múltiple, 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 ello, los jugadores que no estén envueltos en una sustitución específica deben permanecer fuera de la zona de sustitución
- 6.3. Es muy importante asegurarse de que los jugadores se mueven rápidamente y con tranquilidad

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

Según este nuevo método, los casos de sanciones por demora cuando los sustitutos no estén listos para jugar deben ser mínimos.

Es responsabilidad del segundo árbitro y del anotador no utilizar el silbato o la chicharra si el 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.

7. Los árbitros deben estudiar cuidadosamente y comprender exactamente la regla relativa a “solicitudes improcedentes” (regla 15.1.1):
- lo que significa “solicitud improcedente”
 - cuáles son los casos típicos
 - cuál es el procedimiento a seguir en esos casos
 - lo que se debe hacer 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 relativa a “solicitudes improcedentes”.

El segundo árbitro debe asegurarse de que cualquier solicitud improcedente se anota en la sección correspondiente del acta del encuentro.

8. 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 anotador y registrada en el acta (Reglas 15.5 – 15.10). El anotador ayudante lleva un registro de los reemplazos del Líbero en una hoja en blanco especialmente preparada para este propósito (R-6), de manera 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. Más aún, debe conocer 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 demora el juego pidiendo al árbitro permiso para atarse los cordones. Esto es inmediatamente sancionado con “sanción por demora” la primera vez.

Las principales causas de demora (entre otras):

- sustituciones
- tiempos para descanso
- secado del suelo

Cualquier jugador que solicite al árbitro una interrupción para atarse los cordones muestra su intención de demorar el juego y está sujeto a una “sanción por demora”

3. Las sanciones por demora son contra un equipo, no contra la conducta incorrecta de un miembro del mismo; esto es así también cuando la demora ha sido producida solamente 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 (número 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 deben estar bien entrenados para este trabajo; es de gran ayuda si son experimentados jugadores 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. Ubicación de los seca pisos (Figura A)

- 5.1.3.1. Un seca pisos rápido por campo de juego (2 en total) detrás del primer o del segundo árbitro, sentados en sus talones (preparados para correr a una zona mojada).
- 5.1.3.2. Tres seca pisos cerca de cada zona de calentamiento (6 en total) sentados 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 anunciador alrededor del área de juego sin importar su posición, 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 el intervalo entre sets:

Tres seca pisos secarán cada campo como una unidad. Los tres seca pisos situados cerca de la zona de calentamiento deben traer tres mopas con mango a la línea lateral en la zona de frente y cerca del segundo árbitro.

Tres seca pisos en cada campo comienzan a secar el área de juego en forma de serpentina según la figura (A).

5.2.2. Durante “balón fuera de juego” (entre jugadas) en el juego, si es necesario:

5.2.2.1. En el momento en que cualquier seca pisos rápido nota una zona mojada en el campo, levanta su mano, señala la zona y espera al final de la jugada. Inmediatamente después del pitido del árbitro para indicar “balón fuera de juego”, sólo el (los) seca piso(s) (hasta 2 seca pisos por campo) que habían levantado su mano (con dos toallas absorbentes) deben correr hacia la zona mojada. En cada área de juego, el seca pisos sentado detrás del primer o segundo árbitro cuidará de la zona de frente.

Los dos seca pisos rápidos sentados junto a la zona de calentamiento estarán observando 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 mayor prioridad la tienen las 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 del secado rápido del piso, el(los) seca piso(s) debe(n) volver a su(s) respectivo(s) sitio 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, por ejemplo 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 adecuadamente.

5.2.2.5. Los jugadores y entrenadores no tienen derecho a solicitar a los seca pisos que sequen 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 árbitro no esperará hasta que esta acción haya terminado y los jugadores están en disposición de jugar. Si no estuvieran en su posición correcta en el momento del golpe de saque, el árbitro a quién corresponda pitará la falta de posición.

5.4. Responsabilidad 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 regular ni excepcionalmente se da al jugador 3 minutos de recuperación, pero solamente una vez al mismo jugador en el partido.

Regla 18 – Intervalos y cambios de campo

1. Durante los intervalos, balones *que no sean los de juego*, pueden ser usados por los jugadores para calentamiento 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 de 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 quiere cambiar al titular por el reserva, el procedimiento es como el de una sustitución, pero tendrá lugar solo después de que el jugador reemplazado haya vuelto al campo (Regla 19.3.3.1).

En caso de lesión del jugador Líbero titular, y si no hay reserva en la lista de jugadores o el reserva (ahora titular) se lesiona, el entrenador puede re designar como nuevo Líbero a un jugador que no esté en el campo *en el momento de la re designación* (regla 19.3.3).

El procedimiento será similar al de un cambio, si la re designación es hecha inmediatamente después de la lesión, o similar al de la sustitución, si la re designación se hace más tarde.

3. 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 re designación de un nuevo “líbero” cuando *cualquier jugador que no está en el campo en el momento de la re designación* (excepto el Líbero titular) *puede reemplazar* al “Líbero” lesionado.

Hay que tener presente que la re designación de un nuevo “Líbero” es una opción que el entrenador puede utilizar o no hacerlo.

El permiso para que un jugador Líbero lesionado vuelva a otro partido debe ser considerado por el Comité de Control del Campeonato específico.

Regla 20 – Requisitos de conducta y

Regla 21 – Conducta incorrecta y sus sanciones

1. Es absolutamente necesario estudiar muy seriamente estas Reglas para comprender su espíritu, el texto y la escala de sanciones.
2. Es importante recordar que, de acuerdo con la Regla 20.2.1, el comportamiento de los participantes debe ser cortés y respetuoso, también hacia los miembros del Comité de Control y espectadores. Los árbitros no lo deben ignorar.
3. La Regla 21.1 trata acerca de la “conducta incorrecta menor” que no está sujeta a sanción. Solamente se avisa al equipo por medio del capitán en 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 trata acerca de “conducta incorrecta que lleva a sanciones”. De acuerdo con esta regla, comportamientos ofensivos y agresivos se sancionarán severamente. Se anotan en el acta según una escala. El principio es que la repetición de tales actitudes en el mismo encuentro lleve 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 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: “I give you a penalty” or “I expel/disqualify you” (le sanciono con un castigo o le expulso/descalifico).

El segundo árbitro confirma esta acción e inmediatamente da instrucciones al anotador para anotar la sanción correspondiente 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 las Reglas Oficiales de Voleibol, que va en contra de la escala de sanciones, debe informar inmediatamente al segundo árbitro. La respuesta de este último es informar 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 no 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, mostrando la(s) correspondiente(s) tarjeta(s): "Castigo (o expulsión o descalificación) para el jugador reserva n°... (u otro miembro del equipo). 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.

5.3. Implementación de las sanciones entre sets:

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

En caso de una expulsión o descalificación: El primer árbitro deberá llamar al capitán inmediatamente para que informe al entrenador correspondiente acerca del 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 partido, los árbitros deben prestar atención al aspecto disciplinario, actuando con firmeza cuando se apliquen las sanciones por conducta incorrecta de los jugadores u otros miembros del equipo. Se debe recordar a los árbitros que su función consiste en evaluar acciones de juego, y no en perseguir pequeñas faltas individuales.

Es necesario que los árbitros, jugadores y 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 marquen el final de la jugada sólo 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* 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)!
3. Por 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 deber 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 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, 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 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:
 - 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, 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, 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

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.

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

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.).

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**. Solo si el toque de red por parte de un jugador interfiere la jugada será una falta.

El segundo árbitro también debe comprobar cuidadosamente antes y durante el partido si los jugadores están en posición correcta, basándose en la “hoja de rotación” de los equipos. En este trabajo le ayuda el anotador, quien le puede decir qué jugador debe estar en la posición I (sacador). Basándose en 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. Cuando comprueba las posiciones debe colocarse 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.

El segundo árbitro debe prestar atención al hecho de que la zona libre debe estar siempre libre de cualquier obstáculo que pueda causar lesiones a un jugador (botellas, artículos de botiquín, tablillas, etc.)

Durante los TO y TTO, el segundo árbitro no debe estar en una posición estática. El segundo árbitro puede moverse:

- Hacia los seca pisos, para asegurarse de que van a su sitio a tiempo, todos a la vez.
- Hacia los equipos, para asegurarse de que se van a los banquillos.
- Hacia el anotador, para controlar su trabajo.
- Hacia al anotador ayudante, para comprobar la posición de los Líberos.
- Otra vez hacia los seca pisos, para comprobar su trabajo.
- Hacia el primer árbitro, para recibir y/o facilitar información, si es necesario.

Árbitro Reserva

Las siguientes actividades son responsabilidad del Árbitro Reserva:

1. Reemplazar al segundo árbitro en caso de ausencia.
2. Controlar las tablillas antes del encuentro y entre los sets.
3. Comprobar el funcionamiento de las chicharras antes y durante los sets, si hubiera algún problema.
4. Ayudar al segundo árbitro a que la zona libre y las zonas de castigo estén despejadas.
5. Ayudar al segundo árbitro a supervisar la disciplina en las zonas de calentamiento.

Regla 25 – 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 – 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 es así se lo comunicará al segundo árbitro).
- 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).
- Debe cooperar de manera muy especial durante el proceso de sustitución:
 - El segundo árbitro, después de autorizar la sustitución con su silbato o viendo que ha sido autorizada por el anotador con la chicharra, va a una posición entre el poste y la mesa del anotador en la que pueda ver a los sustitutos y al anotador. El jugador que va a entrar en el campo va a la línea lateral con la tablilla correspondiente. A menos que el anotador indique que la sustitución no es reglamentaria, el segundo árbitro autoriza la sustitución de los jugadores cruzando los brazos.

Si el equipo solicitara más de una sustitución, el proceso de sustitución se debe realizar de una en una, de manera que el anotador tenga tiempo de anotarlas en secuencia. El anotador debe usar el mismo proceso para cada sustitución. El anotador mira el número de la tablilla y el número de la camiseta del jugador. Si la sustitución es reglamentaria, el anotador procede a su registro en el acta y entonces indica que lo ha realizado levantando ambas manos.

- Después de que el segundo árbitro ve la señal del anotador indicando “OK”, va a su posición para comenzar la siguiente jugada y repite la señal al primer árbitro quien ya podrá pitar para el siguiente saque. En este momento el anotador se debe concentrar 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 no antes de que el saque haya sido

ejecutado. El segundo árbitro debe ir a la mesa del anotador para comprobar la decisión del anotador e informar a los equipos y al primer árbitro de la situación.

- El anotador tiene que mirar al jugador sustituto en la zona de sustitución y comparar el número de la camiseta y el de la tablilla que lleva en su mano con los que aparecen en el acta del encuentro en la “rotación inicial” y en las “sustituciones”. Si el anotador descubre 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. 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.

Regla 26 – Anotador Ayudante

1. Se sienta cerca del anotador. En caso de indisposición del anotador, actúa como su sustituto.
2. Sus responsabilidades son:
 - Completar la hoja de control del Líbero (R-6) y comprobar si los reemplazos del Líbero durante el encuentro son legales o no.
 - Dirigir y controlar el tiempo de los TTO, hacer sonar la chicharra cuando comienza para controlar su duración y señalar su fin, con la chicharra.
 - Manejar el marcador manual en la mesa de anotadores.
 - Comprobar si el operador del marcador electrónico para el público coloca el resultado correcto y, si no, corregirlo.
 - Durante los TO y TTO, informar al segundo árbitro acerca de las posiciones de los Líberos, usando la señal “dentro” y “fuera”, pero solo con una mano para cada equipo.
 - Entregar al Presidente del Jurado la información acerca de la duración de cada set y las horas de comienzo y fin del encuentro, por escrito

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 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 y debidamente uniformado 45 minutos antes de la hora de comienzo del encuentro (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.
- Los jueces de línea deben saber perfectamente su trabajo cuando hay cuatro jueces de línea o cuando hay solamente dos (ver figura 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, 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, sin ninguna duda, de que el primer árbitro las ve sin dificultad.

Regla 28 – Señales oficiales

Los árbitros deben usar las señales oficiales, y solo las señales internacionales. El uso de cualquier otra señal debe evitarse y, en cualquier caso, solo cuando sea absolutamente necesario para ser entendido por los miembros de los equipos.

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

Los árbitros deben pitar rápidamente teniendo en cuenta los dos puntos siguientes:

- 1) el árbitro no debe señalar una falta cuando lo requiera el público o los jugadores,
 - 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.
- Los árbitros deben prestar atención a la aplicación correcta y el uso de la señal de “fuera”:
 - 1) Para todos los balones que caen “directamente fuera” después de un ataque o un bloqueo del equipo contrario, la señal (núm. 15 y JL 2) es de balón fuera y debe ser usada por los oficiales.
 - 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 solamente “balón tocado” (núm. 24 y JL 3).
 - 3) Si un balón, después de que un equipo ha jugado su primer, segundo o tercer toque, sale fuera por su lado, los árbitros deben usar la señal “balón tocado” (núm. 24 y JL 3).

- 4) Si después de un golpe de ataque el balón es rematado contra el borde de la red y después cae “fuera” del lado del atacante sin que toque el bloqueo contrario, los árbitros deben señalar “balón fuera” (número 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” (número 15) 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 se hacen correctamente 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.
 - Si el balón no cruza el plano vertical de la red después del tercer toque del equipo, entonces:
 - Si el mismo jugador que la tocó anteriormente la vuelve a tocar, la señal es “doble falta”
 - Si la toca cualquier otro jugador, la señal es “cuatro toques”.

GESTIÓN DEL JUEGO

PROCEDIMIENTO ARBITRAL – ANTES, DURANTE Y DESPUÉS DEL ENCUENTRO (ver también el PROTOCOLO INTERNACIONAL DE JUEGO)

1. Antes del encuentro

El cuerpo arbitral prepara el comienzo del encuentro tal y como está estipulado en el “Protocolo” del partido:

- 1.1. los oficiales deben estar presentes y uniformados, por lo menos 45 minutos antes de la hora prevista para el comienzo de cada encuentro.
- 1.2. El primer árbitro, segundo árbitro y árbitro reserva así como los anotadores y jueces de línea deben pasar el control de alcoholemia, que será llevado a cabo por el doctor de la organización.
- 1.3. 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.
- 1.4. Si el primer árbitro no llega o no ha pasado satisfactoriamente el control de alcoholemia o no puede dirigir el encuentro por cualquier problema médico, el segundo árbitro debe dirigir el encuentro (como primer árbitro) y el árbitro reserva toma el lugar del segundo árbitro. Si no hubiera árbitro reserva, el organizador junto con el que haga de primer árbitro tendrán que decidir quién hará de segundo árbitro.

2. Durante el encuentro:

- 2.1. En el momento del golpe para el saque, el primer árbitro comprueba la posición del equipo al saque, el segundo árbitro la del equipo en recepción. En el momento del saque el segundo árbitro debe estar del lado del equipo que recibe. Después del saque se puede mover por la línea lateral desde la línea central hasta, como máximo, la línea de ataque. En un ataque, su posición debe ser en el lado del que defiende – equipo que bloquea. Por ello, durante el encuentro, debe cambiar continuamente la posición.
- 2.2. 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 rabllo 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 la zona de calentamiento se comportan en contra de las reglas, el segundo árbitro debe informar al primer árbitro en cuanto el balón quede fuera de juego. Éste último es quien aplica una sanción.

- 2.4. 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.
- 2.5. De acuerdo con las Reglas del Juego, la primera falta que se produzca debe ser castigada. El hecho de que el primer y segundo árbitro tengan distintas 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 del pitido del 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 de otro – para pitar faltas distintas – causan confusión entre los jugadores, público, etc.
- 2.6. Generalmente es el segundo árbitro (el texto de las Reglas dice “los árbitros”) el que autoriza las solicitudes de interrupción, 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.
- 2.7. Si, durante el encuentro, el segundo árbitro observa gestos o palabras antideportivas entre los jugadores, en la primera 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.

2.8. REPETICIÓN

Durante las Competiciones Mundiales, FIVB y Oficiales, la cadena que transmite el partido puede solicitar 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, fija al poste en frente del primer árbitro, y conectada al representante de la cadena, quien enciende la luz por unos instantes anunciando la repetición de una jugada anterior.

Este proceso no se puede usar más de 8 veces por set y no puede retrasar el juego entre 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 la zona de control después del fin del segundo set y marcharse a los vestuarios. Deben regresar al área de juego tres minutos antes de que comience el tercer set.

Durante los intervalos normales (3 minutos) entre los sets 1 y 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 toca la chicharra.

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 le 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 toca la chicharra.

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 que va por encima en el marcador llega al 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 están en el orden de rotación correcto (qué jugador está en la posición 1 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 TO, TTO 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 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 esto no ha terminado el trabajo de los árbitros! ¡Deben comprobar bien el correcto comportamiento de los equipos incluso después del pitido final! Mientras 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.

PROTOCOLO INTERNACIONAL DE JUEGO

Se ofrece dos variantes dependiendo de si el calentamiento antes del encuentro ha tenido lugar en una sala adecuada con balones y redes (Alternativa A) o no (Alternativa B).

A. Para competiciones oficiales de la FIVB en las que los equipos dispongan de, al menos, 40 minutos para calentar antes del comienzo del encuentro, en un área de juego con una red en el mismo edificio que el encuentro.

Tiempo	Descripción	Acciones de los árbitros	Acciones de los equipos
	Tiempo para entretenimiento	Los árbitros controlan las tablillas y todo el equipamiento necesario para el partido (acta, chicharra, peto para el Líbero, etc.) incluyendo el equipamiento de reserva.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los equipos calientan con balón en el los pabellones habilitados. ▪ Los equipos no pueden entrar al área de juego antes del comienzo del protocolo oficial.
17 min. antes del comienzo		<ul style="list-style-type: none"> ▪ El primer y segundo árbitros comprueban la altura de la red. ▪ Abandonan el área de juego, con el anotador y los cuatro jueces de línea, para encontrarse con los jugadores, en la esquina designada fuera del área de juego (lado B). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se pide a ambos equipos que se alineen en la esquina fuera del área de juego con sus entrenadores. ▪ Los equipos llevan sus uniformes oficiales.
15:30 min. antes del comienzo	Sorteo para escoger el saque o el campo.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le sigue el lanzamiento de la moneda después de lo cual el primer árbitro se asegura que el anotador está informado del resultado del sorteo. ▪ Después del sorteo, ambos árbitros esperan delante de los equipos, con los jueces de línea 2-2 detrás de cada árbitro. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Después del sorteo, los capitanes de los equipos y entrenadores firman en el acta, que les ha sido llevada por el anotador. ▪ Antes de firmar, el entrenador tiene que identificar al Líbero titular, si hay dos Líberos en la hoja de jugadores. ▪ Después de firmar, los capitanes se unen a los demás jugadores. ▪ Los demás oficiales de los equipos van a sus banquillos respectivos y traen cualquier otra equipación, que colocarán detrás de los banquillos.
15 min. antes del comienzo	Los asistentes de pista desfilan y son presentados por el presentador.		
14 min. antes del comienzo	Los árbitros, jueces de línea, porta estandartes y equipos entran en el campo y se alinean,	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El primer árbitro camina por delante del equipo A, el segundo árbitro camina por delante del equipo B. ▪ 2-2 jueces de línea siguen a 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Las banderas nacionales de cada equipo preceden a los equipos cuando entran en el área de juego; los equipos continúan andando hasta que

	lateralmente, en el centro del campo.	<p>los árbitros y se colocan lateralmente en el centro del campo, perpendicularmente y cerca de la red, mirando a la cámara principal de TV ubicada en el lateral de la mesa del anotador.</p> <p>Ver la figura B</p>	<p>hacen una línea longitudinal en el campo (mirando a la cámara principal de TV y a la mesa del anotador). El capitán del equipo va el primero, seguido del Líbero titular. El Líbero reserva será el último.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los porta banderas se alinean lateralmente en el centro del campo. El que se encuentre más cerca de la mesa de anotadores, se quedará exactamente en la esquina de la línea de ataque con la línea lateral.
	Suenan los himnos nacionales (45 segundos cada uno)		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Durante los respectivos himnos nacionales, los porta estandartes levantan la bandera en un ángulo de 45°.
11.30 min. antes del comienzo	<p>Saludos.</p> <p>Hojas de rotación para el primer set.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El primer árbitro pita inmediatamente al final de los himnos. ▪ Después del saludo, los árbitros y jueces de línea van a la mesa del anotador. ▪ El segundo árbitro debe asegurarse de que el entrenador de cada equipo entrega al menos dos copias de la hoja de rotación del primer set. ▪ El segundo árbitro da la primera copia de la hoja de rotación (dos – si hubiera más de dos copias) al Presidente del Jurado y, entonces, el original al anotador. ▪ El Presidente del Jurado del encuentro es la única persona autorizada para facilitar las hojas a la TV y al operador del VIS. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los porta banderas marchan hacia la mesa del anotador, llevando las banderas. ▪ Los jugadores se saludan inmediatamente después del pitido del árbitro. ▪ Después del saludo, los equipos van sus los banquillos.

10:30 min. antes del comienzo	Calentamiento oficial	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El primer árbitro pita para anunciar el comienzo del calentamiento oficial en la red de ambos equipos (6 minutos). ▪ Durante el calentamiento oficial los árbitros comprueban los balones de juego. ▪ Los árbitros dan cualquier instrucción que sea necesaria a los anotadores, jueces de línea y ayudantes de pista. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los equipos comienzan su calentamiento en la red (6 minutos). ▪ Los equipos van vestidos con las equipaciones oficiales de juego.
4:30 min. antes del comienzo	Fin del calentamiento oficial.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El primer árbitro pita para anunciar el final del calentamiento oficial y los dos árbitros piden permiso para empezar el partido al Presidente del Jurado. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los jugadores vuelven a sus banquillos al final del calentamiento. ▪ Los demás oficiales de los equipos, 6 jugadores iniciales y el Líbero titular se sientan en el banquillo mientras los demás jugadores se quedan en la zona de calentamiento.
3.30 min. antes del comienzo	Primera fanfarria		
	Presentación de los árbitros	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ambos árbitros acompañados por una fanfarria van al centro del campo, cerca de la red, mirando a la mesa del anotador, y son presentados por megafonía. ▪ Después de ser presentados, los árbitros se saludan, el primer árbitro va a la plataforma y el segundo árbitro va frente a la mesa del anotador. 	
3.00 min. antes del comienzo	Segunda fanfarria		
	Presentación de los jugadores de la rotación inicial, Líbero titular y entrenador.		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Según se anuncia su nombre, cada jugador de la rotación inicial y el Líbero titular del equipo A entran en el campo saludando con sus manos. ▪ Presentación del entrenador del equipo A. ▪ Presentación del equipo B, de la misma manera. ▪ Los jugadores reserva serán presentados cuando entren al campo como sustitutos.

<p>Justo después de la presentación de los jugadores de la rotación inicial y del entrenador</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▪ El segundo árbitro distribuye dos balones a los recoge balones 2 y 5 y comprueba las posiciones de los jugadores, comparándolas con las de la hoja de posición. <p>Autoriza al Líbero titular a que entre en el campo.</p> <p>Pregunta al anotador si ya ha terminado de hacer sus comprobaciones y está listo para empezar.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Entonces da un balón al sacador y levanta las dos manos, hacia el primer árbitro, para indicar que todo está listo para empezar el encuentro. 	
<p>0:0 minutos comienzo</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Al comenzar el encuentro, el primer árbitro pita autorizando el primer saque. 	

NOTA: Todos los encuentros deben comenzar según el horario publicado. Sin embargo, si el encuentro anterior durara más de lo previsto, el protocolo oficial comenzará sólo después de que el campo haya sido despejado y el procedimiento administrativo del encuentro anterior completado. Los árbitros informarán de la hora de comienzo a ambos entrenadores, después de consultar con el Presidente del Jurado y el Delegado Arbitral.

B. Protocolo internacional alternativo para encuentros en los que el organizador no pueda asegurar un calentamiento separado de los equipos antes del encuentro, en el mismo edificio, en salas distintas (con equipamiento normal, área de juego, red, iluminación, etc.)

Tiempo	Descripción	Acciones de los árbitros	Acciones de los equipos
	Tiempo para entretenimiento	Los árbitros controlan las tablillas y todo el equipamiento necesario para el partido (acta, chicharra, peto para el Líbero, etc.) incluyendo el equipamiento de reserva.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los equipos calientan sin balón, fuera del área de juego. ▪ Los equipos no pueden entrar en el área de juego antes del comienzo del protocolo oficial.
31 min. antes del comienzo		<ul style="list-style-type: none"> ▪ El primer y segundo árbitros comprueban la altura de la red. ▪ Abandonan el área de juego, con el anotador y los cuatro jueces de línea, para encontrarse con los jugadores, en la esquina designada fuera del área de juego (lado B). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se pide a ambos equipos que se alineen en la esquina fuera del área de juego con sus entrenadores. ▪ Los equipos llevan sus uniformes oficiales.
29:30 min. antes del comienzo	Sorteo para escoger el servicio y el campo.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le sigue el lanzamiento de la moneda después de lo cual el primer árbitro se asegura de que el anotador está informado del resultado del sorteo. ▪ Después del sorteo, ambos árbitros esperan delante de los equipos, con los jueces de línea 2-2 detrás de cada árbitro. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Después del sorteo, los capitanes de los equipos y entrenadores firman en el acta, que les ha sido llevada por el anotador. ▪ Antes de firmar, el entrenador tiene que identificar al Líbero titular, si hay dos Líberos en la hoja de jugadores. ▪ Después de firmar, los capitanes se unen a los demás jugadores. ▪ Los demás oficiales de los equipos van a sus banquillos respectivos y traen cualquier otra equipación, que colocarán detrás de los banquillos.
29 min. antes del comienzo	Los asistentes de pista desfilan y son presentados por el presentador.		
28 min. antes del comienzo	Los árbitros, jueces de línea, porta estandartes y equipos entran en el campo y se alinean, lateralmente, en el centro del campo.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El primer árbitro camina por delante del equipo A, el segundo árbitro camina por delante del equipo B. ▪ 2-2 jueces de línea siguen a los árbitros y se colocan lateralmente en el centro del campo, perpendicularmente y cerca de la red, mirando a la cámara principal de TV ubicada en el lateral de la mesa del anotador. <p style="text-align: center;">Ver la figura B</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Las banderas nacionales de cada equipo preceden a los equipos cuando entran en el área de juego; los equipos continúan andando hasta que hacen una línea longitudinal en el campo (mirando a la cámara principal de TV y a la mesa del anotador). El capitán del equipo va el primero, seguido del Líbero titular. El Líbero reserva será el último. ▪ Los porta banderas se alinean lateralmente en el centro del campo. El que se encuentre

			más cerca de la mesa de anotadores, se quedará exactamente en la esquina de la línea de ataque con la línea lateral.
	Interpretación de los himnos (45 s. cada uno).		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Durante los respectivos himnos nacionales, los portaestandartes levantan la bandera en un ángulo de 45°.
25:30 min. Antes del comienzo	Saludos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El primer árbitro pita inmediatamente al final de los himnos. ▪ Después del saludo, los árbitros y jueces de línea van a la mesa del anotador. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los porta banderas marchan hacia la mesa del anotador, llevando las banderas. ▪ Los jugadores se saludan inmediatamente después del pitido del árbitro. ▪ Después del saludo, los equipos van a sus respectivos banquillos.
24:30 min. antes del comienzo	Calentamiento Hojas de rotación para el primer set.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El segundo árbitro debe asegurarse de que el entrenador de cada equipo entrega al menos dos copias de la hoja de rotación del primer set. ▪ El segundo árbitro da la primera copia de la hoja de rotación (dos – si hubiera más de dos copias) al Presidente del Jurado y, entonces, el original al anotador. ▪ El Presidente del Jurado del encuentro es la única persona autorizada para facilitar las hojas a la TV y al operador del VIS. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los equipos calientan en el campo con balones, pero no en la red.
14:30 min. antes del comienzo	Calentamiento oficial en la red	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El Primer árbitro pita para anunciar el comienzo del calentamiento oficial en la red de ambos equipos (10 minutos). ▪ Durante el calentamiento oficial los árbitros comprueban los balones de juego. ▪ Los árbitros dan cualquier instrucción necesaria a los anotadores, jueces de línea y ayudantes de pista. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los equipos comienzan su calentamiento en la red (10 minutos). ▪ Los equipos llevan sus uniformes oficiales para el calentamiento.

4:30 min. antes del comienzo	Fin del calentamiento oficial	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El primer árbitro pita para anunciar el final del calentamiento oficial y los dos árbitros piden permiso para empezar el partido al Presidente del Jurado. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los jugadores vuelven a sus banquillos al final del calentamiento. ▪ Los demás oficiales de los equipos, 6 jugadores iniciales y el Líbero titular se sientan en el banquillo mientras los demás jugadores se quedan en la zona de calentamiento.
3.30 min. antes del comienzo	Primera fanfarria		
	Presentación de los árbitros	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ambos árbitros acompañados por una fanfarria van al centro del campo, cerca de la red, mirando a la mesa del anotador, y son presentados por megafonía. ▪ Después de ser presentados, el primer árbitro va a la plataforma y el segundo árbitro frente a la mesa del anotador. 	
3.00 min. antes del comienzo	Segunda fanfarria		
	Presentación de los jugadores de la rotación inicial, Líbero titular y entrenador.		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Según se anuncia su nombre, cada jugador de la rotación inicial y el Líbero del equipo A entran en el campo saludando con las manos. ▪ Presentación del entrenador del equipo A. ▪ Presentación del equipo B de la misma manera. ▪ Los jugadores reserva serán presentados cuando entren al campo como sustitutos.

<p>Justo después de la presentación de los jugadores de la rotación inicial y del entrenador</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▪ El segundo árbitro distribuye dos balones a los recoge balones 2 y 5 y comprueba las posiciones de los jugadores, comparándolas con las de la hoja de posición. <p>Autoriza al Líbero titular a que entre en el campo.</p> <p>Pregunta al anotador si ya ha terminado de hacer sus comprobaciones y está listo para empezar.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Entonces da un balón al sacador y levanta las dos manos, hacia el primer árbitro, para indicar que todo está listo para empezar el encuentro. 	
<p>0:0 minutos comienzo</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Al comenzar el encuentro, el primer árbitro pita autorizando el primer saque. 	

NOTA: Todos los encuentros deben comenzar según el horario publicado. Sin embargo, si el encuentro anterior durara más de lo previsto, el protocolo oficial comenzará sólo después de que el campo haya sido despejado y el procedimiento administrativo del encuentro anterior completado. Los árbitros informarán de la hora de comienzo a ambos entrenadores, después de consultar con el Presidente del Jurado y el Delegado Arbitral.

Guía de Protocolo para el Presentador

Tiempo *PI A	Tiempo *PI B	Descripción
15'	29'	(Desfile de los asistentes de pista) Señoras y señores, den la bienvenida a los asistentes de pista
14'	28'	(Desfile de los equipos) Inmediatamente con los equipos alineados: Buenos días/tardes/noches , señoras y señores, bienvenidos a _____ (Nombre de la Competición) Encuentro No. _____, entre _____ y _____ Por favor, levántense para los himnos de (Equipo A). Y ahora el himno nacional de (Equipo B)!
10' 30"	14' 30"	Ahora, tendremos el calentamiento oficial en la red
3'30"	3'30"	(Primera FANFARRIA) ◀ Presentación de los Árbitros Internacionales. El Primer Árbitro es Sr./Sra. _____ de _____ El Segundo Árbitro es Sr./Sra. _____ de _____
3'	3'	(Segunda FANFARRIA) ◀ Presentación de los jugadores iniciales. Presentación primero del equipo A – el equipo a la izquierda – y después el equipo B. En caso de que el equipo A sea el local, se presentará primero al equipo B.

PI (Protocolo Internacional – Alternativas A o B)

Comprobar la información con el anotador

Equipo _____

Equipo: _____

- No _____
- No _____
- No _____
- No _____
- No _____
- No _____
- No _____
- No _____
- No _____
- No _____
- No _____

- No _____
- No _____
- No _____
- No _____
- No _____
- No _____
- No _____
- No _____
- No _____
- No _____
- No _____

Libero Titular N° _____ Nombre _____

Libero Titular N° _____ Nombre _____

Libero reserva N° _____ Nombre _____

Libero reserva N° _____ Nombre _____

Entrenador Sr./Sra. _____

Entrenador Sr./Sra. _____

TTO TO Sub.	Primer / Segundo Tiempo Técnico	Fin del Primer / Segundo Tiempo Técnico
	Tiempo solicitado por _____ (Equipo)	
	Sustitución solicitada por _____ (Equipo), Número _____ sale, Número _____ Nombre _____ entra	
Cambio de Líbero por _____ (Equipo), Número _____ sale, Número _____ Nombre _____ entra		

PROGRAMA DE TRABAJO

- Llegada antes de un torneo
Los árbitros deben llegar a la ciudad anfitriona del torneo no menos de 72 horas antes del primer partido (3 días antes). Deben traer su ropa reglamentaria con ellos.
- Clinics
Clinics teóricos y prácticos para árbitros tendrán lugar el tercer y segundo día antes del comienzo del campeonato con la presencia de los árbitros, anotadores, jueces de línea seca pisos, recoge balones y presentadores de pista
- Comentarios de arbitraje
Se hará una reunión diaria con los miembros del Subcomité de Control. Allí se analizará el arbitraje de los partidos anteriores y tanto los errores como los aciertos se comentaran para unificar la calidad técnica del arbitraje al más alto nivel.
- Información de las designaciones
La asignación de partidos se comunicará al primer árbitro, al segundo y al reserva, normalmente
 - 1) 12 horas antes o
 - 2) 45' (cuarenta y cinco minutos) antes del comienzo del encuentro.Este procedimiento obliga a que todos los árbitros estén disponibles con sus uniformes dentro del vestuario.
- Prueba de alcoholemia
Una vez que se ha comunicado la nominación oficial, el primer árbitro, segundo y reserva se presentarán en la sala medica del pabellón para someterse a la prueba de alcoholemia por parte del médico designado en presencia de un miembro del Subcomité de Arbitraje.
- Comportamiento
La FIVB tiene confianza en cada uno de los árbitros designados para estos eventos.

Los árbitros responsables de la conducción de los encuentros durante la competición deben mostrar un comportamiento ejemplar durante toda la competición, desde su llegada hasta su salida de la(s) ciudad(es) sede de competición.

Deben respetar estrictamente el horario de todas las actividades, que habrán sido fijadas por el Subcomité de Arbitraje, y mantener la imagen de los árbitros dentro y fuera de los pabellones.

El Subcomité de Arbitraje está autorizado a suspender de sus funciones e incluso descalificar, dependiendo de la falta, a los miembros del cuerpo arbitral cuya conducta no sea la esperada.

PROCEDIMIENTO PARA LA CONFERENCIA DE JUECES

Durante las competiciones internacionales oficiales, se puede llevar a cabo una conferencia a propuesta del Presidente del Jurado.

PROPÓSITO

La comisión de arbitraje tiene la autoridad de la FIVB para solucionar problemas que ocurran durante los encuentros para restablecer la situación de acuerdo con las regulaciones y reglas de la FIVB.

PROCEDIMIENTO

- Apelación a la comisión de arbitraje

Un entrenador o miembro del jurado puede referir un caso al presidente del jurado en cualquier momento del juego, tan pronto como se dé cuenta de una situación incorrecta o decisión contraria a las normas.

Tales casos deben referirse a:

- a) una decisión equivocada del árbitro que no aplicó las normas correctamente o no asumió las consecuencias de sus decisiones
- b) una decisión equivocada del anotador que cometió un error en el orden de rotación en el acta.

Casos improcedentes:

Una decisión del árbitro que sanciona una acción de juego o una conducta incorrecta no puede ser considerada como un caso.

El entrenador que presenta un caso improcedente será sancionado con una amonestación. En caso de que se repita, el entrenador será descalificado.

- Acuerdo en la reclamación

El presidente del jurado examina la reclamación y, si está de acuerdo, reúne a la comisión de arbitraje.

- Composición

- a) En el caso de una reclamación concerniente a una decisión arbitral, el presidente del jurado pide al delegado de árbitros y al primer árbitro que acudan a la reunión.
- b) En el caso de una reclamación concerniente a una decisión del anotador, el presidente del jurado pide al delegado de árbitros que vaya a la reunión y pide un informe al anotador. El anotador no es miembro de la comisión de arbitraje.
- c) Ninguna otra persona puede participar en la comisión de arbitraje. Sin embargo, el presidente del jurado puede recoger la información como considere necesario.

- Interrupción del juego

Tan pronto como la reclamación sea aceptada por el presidente del jurado, se parará el juego.

a) El primer árbitro autoriza a los equipos a que abandonen el campo y vuelvan a los banquillos, pero no pueden abandonar el área de juego.

b) *Examen de la reclamación*

- * En el caso de una reclamación concerniente a una decisión del árbitro, el presidente del jurado escucha al primer árbitro quien hace un informe en base a razones justificadas de su decisión en relación a la aplicación de las normas.

De acuerdo a las normas aplicadas, el presidente del jurado decide

- rechazar la reclamación
- aceptar la reclamación y anular la decisión.

- * En el caso de una reclamación relativa a la decisión del anotador, la comisión verá el acta y analizará el motivo de la reclamación.

El Presidente del Jurado puede llamar al supervisor de sistema informático (VIS) quién dará la información necesaria.

Si se comprueba que la reclamación tiene base, se corrige el acta y se modifica el marcador si es necesario.

- * Si el caso no está descrito en las reglas, el Presidente del Jurado toma la decisión después de escuchar a los otros miembros.

- Para reanudar el juego

La decisión se comunica a los árbitros, anotador, entrenadores, capitanes y presentador que informará a los espectadores.

Si la reclamación ha sido rechazada, el juego se reanuda después de haber aplicado la decisión del árbitro o con la misma posición y mismo marcador.

Si la reclamación es aceptada, la decisión del árbitro o anotador es anulada. El juego se reanuda con la nueva posición o nuevo marcador.

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 la Lengua Española, 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.)

FIGURA A

Floor mopping system (Diagram A)

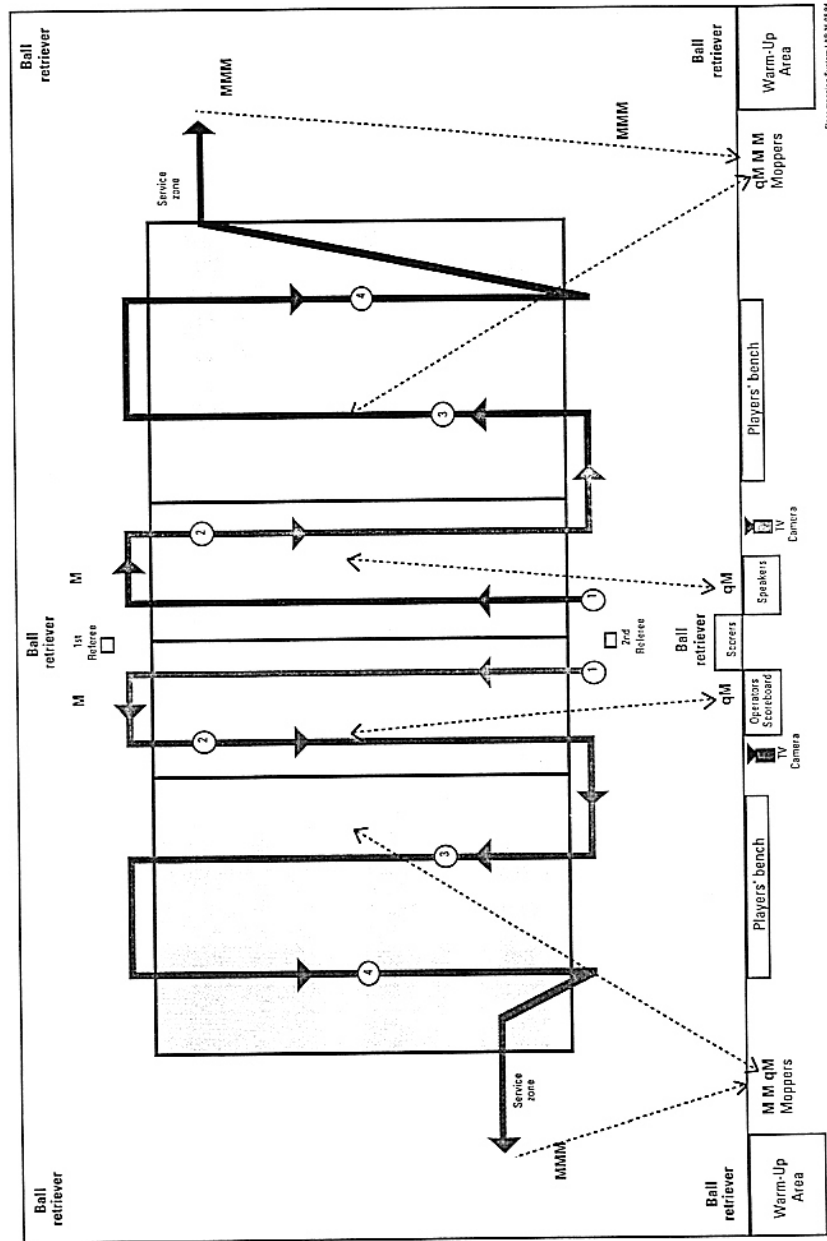


FIGURA B

