

REGLAS OFICIALES DE VOLEIBOL APROBADAS POR LA FIVB 2001-2004

www.rfevb.com

ÁREA DE JUEGO

DIMENSIONES

La pista de juego es un rectángulo que mide 18 x 9 m rodeado por una zona libre que debe tener un mínimo de 3 m de ancho por cada lado.

El espacio libre de juego debe medir un mínimo de 7 m de altura desde la superficie de juego.

LÍNEAS Y ZONAS DE LA PISTA

Línea central: El eje de la línea central divide la pista en dos campos iguales de 9 x 9 m cada uno. Esta línea se extiende bajo la red desde una línea lateral a la otra.

Línea de ataque: En cada campo, una línea de ataque cuyo borde posterior es trazado 3 m. detrás del eje de la línea central delimita la zona de ataque.

Zona de saque: es un área de 9 m. de ancho situada detrás de la línea de fondo.

ALTURA DE LA RED

La red está colocada verticalmente sobre la línea central y su borde superior se encuentra a 2,43 m. para hombres y 2,24 para mujeres.

Las antenas se consideran parte de la red y delimitan lateralmente el espacio de paso.

Los postes que sostienen la red se colocan a una distancia de 0,5-1 m. de cada línea lateral.

PARA ANOTAR UN PUNTO, GANAR UN SET Y EL ENCUENTRO

Un equipo anota un punto:

- Cuando el balón toca la pista del equipo contrario.
- Cuando el equipo contrario comete una falta.
- Cuando el equipo contrario recibe un castigo.

Si el equipo que saca gana una jugada, anota un punto y continúa sacando.

Si el equipo receptor gana una jugada, anota un punto y efectúa el saque siguiente

Ganar un set: Un set (excepto el decisivo 5º set) lo gana el equipo que primero anota 25 puntos con una ventaja mínima de dos puntos. En caso de empate 24-24, el juego continúa hasta que se consigue una ventaja de dos puntos.

El encuentro lo gana el equipo que consigue ganar tres sets.

En caso de empate 2-2, el set decisivo se juega a 15 puntos con una ventaja mínima de dos puntos.

ESTRUCTURA DEL JUEGO

Alineación de los jugadores: debe haber siempre seis jugadores por equipo en juego.

La formación inicial de un equipo indica el orden de rotación de los jugadores en la pista. Este orden se debe mantener durante el set.

Las posiciones de los jugadores se numeran como sigue: Los tres jugadores colocados junto a la red son los delanteros y ocupan las posiciones 4 (delantero-izquierdo), 3 (delantero-centro) y 2 (delantero-derecho). Los otros tres son los zagueros y ocupan las posiciones 5 (zaguerizo-izquierdo), 6 (zaguerizo-centro) y 1 (zaguerizo-derecho).

Las posiciones de los jugadores se determinan y controlan por la posición de sus pies en contacto con el suelo. El equipo comete falta de posición si algún jugador no está en su posición correcta en el momento en que el balón es golpeado por el sacador.

Si el sacador comete una falta en la ejecución del saque, la falta del sacador prevalece sobre una falta de posición.

ROTACIÓN

Cuando el equipo receptor gana el derecho al saque sus jugadores rotan una posición en el sentido de las agujas del reloj.

ACCIONES DE JUEGO

BALÓN "DENTRO"

El balón es "dentro" cuando toca el suelo del campo incluidas las líneas de delimitación.

BALÓN "FUERA"

Cuando: la parte del balón que toca el suelo se encuentra completamente fuera de las líneas de delimitación, toca las antenas, cuerdas, postes de la red o la red por fuera de las bandas laterales
El balón puede ser recuperado desde más allá de la zona libre.

TOQUES POR EQUIPO

El equipo tiene derecho a un máximo de tres toques (además del bloqueo). Los toques del equipo incluyen no solo los toques intencionados por los jugadores, sino también los contactos accidentales con el balón.

Un jugador no debe tocar el balón dos veces consecutivas.

TOQUES SIMULTÁNEOS

Dos o tres jugadores pueden tocar el balón a la vez.

Cuando dos o tres compañeros tocan el balón asimultáneamente, se cuenta como dos o tres toques (con excepción del bloqueo).

Cuando dos contrarios tocan el balón simultáneamente por encima de la red y el balón continúa en juego, el equipo que recibe el balón tiene derecho a otros tres toques. Si dicho balón se va fuera la falta es del equipo que se encuentra al otro lado de la red.

Dentro del área de juego no se permite a un jugador apoyarse en un compañero o en una estructura u objeto para alcanzar el balón.

Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta puede ser detenido o empujado por un compañero.

CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE

El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.

El balón debe ser golpeado, no retenido y/o lanzado.

BALÓN QUE TOCA LA RED

El balón enviado hacia la red puede ser recuperado dentro de los tres toques del equipo.

PENETRACIÓN POR ENCIMA DE LA RED

Durante el bloqueo, un bloqueador puede tocar el balón más allá de la red, siempre que no interfiera el juego del adversario antes o durante el último golpe de ataque.

Después de un golpe de ataque está permitido a un jugador pasar la mano más allá de la red, siempre que el contacto se haya realizado en su propio campo.

PENETRACIÓN DEBAJO DE LA RED

Está permitido penetrar en el espacio contrario por debajo de la red, siempre que esto no interfiera con la acción del contrario.

Penetración en el campo contrario más allá de la línea central:

- Está permitido tocar el campo contrario con un pie(s) o mano(s) siempre que alguna parte del pie(s) o mano(s) que penetra permanezca en contacto con o directamente sobre la línea central.
- Está prohibido tocar el campo contrario con cualquier otra parte del cuerpo.

Un jugador puede penetrar en el campo contrario una vez que el balón está fuera de juego.

Los jugadores pueden penetrar en la zona libre del adversario siempre que no interfieran la acción de éste.

CONTACTO CON LA RED

Tocar la red no es falta, excepto cuando un jugador la toca durante su acción de jugar el balón o interfiere en el juego.

FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED

Un jugador toca la red o la antena durante la acción de jugar el balón o interfiere con la jugada.

SAQUE

El primer saque del primer set así como el del set decisivo (el 5º) lo realiza el equipo determinado por sorteo.

Cuando el equipo que hizo el saque gana la jugada, el jugador que efectuó el saque antes saca otra vez.

Cuando el equipo que recibió el saque gana la jugada, obtiene el derecho a sacar y rota antes de hacerlo.

EJECUCIÓN DEL SAQUE

El balón debe ser golpeado con una mano o cualquier parte del brazo después de ser lanzado o soltado de la mano.

Solo se permite lanzar o soltar al aire una vez. En el momento del golpe de saque o el salto para un saque en suspensión, el sacador no debe tocar la pista, ni el suelo fuera de la zona de saque. El sacador debe golpear el balón dentro de los 8 segundos siguientes al toque de silbato.

GOLPE DE ATAQUE

Todas las acciones de dirigir el balón al adversario, excepto el saque y el bloqueo, se consideran golpes de ataque.

Durante un golpe de ataque está permitido fintar solamente si el contacto es limpio y el balón no es retenido o lanzado.

Un delantero puede completar un golpe de ataque desde cualquier altura siempre que el contacto con el balón se produzca dentro de su propio espacio de juego.

Un zaguero puede completar un golpe de ataque desde cualquier altura detrás de la zona de frente:

- en el momento de su impulso, el(los) pie(s) del jugador no deben ni tocar ni cruzar la línea de ataque;
- después de golpear el balón, el jugador puede caer dentro de la zona de frente.

Un zaguero también puede completar un golpe de ataque desde la zona de frente si, en el momento del contacto, el balón no está completamente por encima del borde superior de la red.

Ningún jugador puede completar un golpe de ataque sobre el saque del adversario cuando el balón se encuentra en la zona de frente y por encima del borde superior de la red.

BLOQUEO

Bloquear es la acción de los jugadores cerca de la red encaminada a interceptar el balón que procede del campo contrario por encima del borde superior de la red. Sólo los delanteros pueden completar un bloqueo.

Tentativa de bloqueo: Una tentativa de bloqueo es la acción de bloquear sin tocar el balón.

Bloqueo completado: Un bloqueo es completado cuando el balón es tocado por un bloqueador.

Bloqueo colectivo: El bloqueo colectivo es realizado por dos o tres jugadores, colocados unos cerca de los otros, y se completa cuando uno de ellos toca el balón.

TOQUE DE BLOQUEO

Uno o más bloqueadores pueden dar toques consecutivos (rápidos y sucesivos) siempre que sean realizados durante la misma acción.

BLOQUEO EN EL ESPACIO ADVERSARIO

En el bloqueo, el jugador puede pasar las manos y brazos más allá de la red, siempre que esta acción no interfiera con el juego del adversario. Por lo tanto, no está permitido tocar el balón más allá de la red hasta que el adversario haya realizado un golpe de ataque.

BLOQUEO Y TOQUES DEL EQUIPO

Un toque de bloqueo no se cuenta como toque de equipo. Consecuentemente, después de un bloqueo un equipo tiene derecho a tres toques para devolver el balón.

El primer contacto después del bloqueo puede realizarlo cualquier jugador, incluido el que tocó el balón durante el bloqueo.

BLOQUEAR EL SAQUE

Está prohibido bloquear el saque del adversario.

FALTAS EN EL BLOQUEO

El bloqueador toca el balón en el espacio contrario antes o simultáneamente al golpe del adversario.

Un zaguero o un Líbero completa un bloqueo o participa en un bloqueo completado.

Bloquear el saque del adversario.

El balón es enviado "fuera" por el bloqueo.

JUGADOR LÍBERO

Cada equipo tiene el derecho a designar de entre la lista de 12 jugadores, a un defensa especializado "Líbero".

El líbero no puede ser capitán de equipo ni capitán en pista.

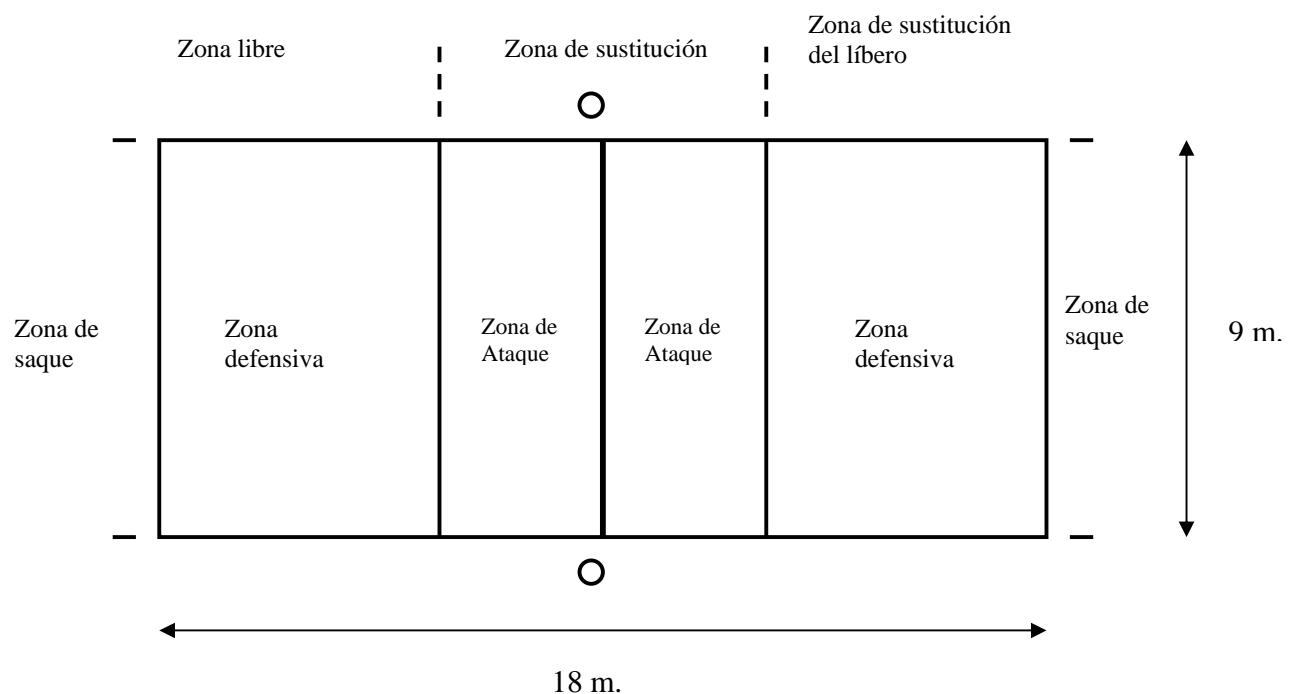
El líbero debe llevar una indumentaria (o chaqueta/ o peto en caso de redesignación de Líbero) cuya camiseta contraste al menos en color con la de sus compañeros de equipo.

ACCIONES EN LAS QUE PARTICIPE EL LÍBERO

Acciones de juego

El líbero puede reemplazar a cualquier jugador. Sólo puede jugar como zaguero y no puede completar un golpe de ataque desde ninguna parte (incluyendo el área de juego y la zona libre) si en el momento del contacto el balón está completamente por encima del borde superior de la red.

El líbero no puede sacar, bloquear ni hacer tentativa de bloqueo. Un jugador no puede completar un golpe de ataque por encima del borde superior de la red si el balón procede de un pase de dedos del líbero realizado en la zona de frente. El balón puede ser atacado libremente si el líbero realiza la misma acción desde más atrás de la zona de frente.



Rotación

