



**NUEVO
ARBITRAJE
DIRECTRICES y
INSTRUCCIONES**

Edición 2025



DIRECTRICES E INSTRUCCIONES DE ARBITRAJE - 2025

siguiendo las Reglas Oficiales de Voleibol de la FIVB 2025-2028

INTRODUCCIÓN

Estas directrices e instrucciones son válidas para todas las competiciones excepto las Competiciones Senior de la FIVB realizadas en conjunto con VolleyballWorld que utilizan un diseño de cancha diferente y un equipo de árbitros ampliado.

La Comisión de Reglas de Juego y Arbitraje de la FIVB (RG&RC) hace un llamamiento a todos los árbitros que offician en eventos de voleibol para que estudien a fondo las Reglas Oficiales de Voleibol de la FIVB (2025-2028), estas Directrices e Instrucciones de Arbitraje, el Libro de Casos y los materiales en el sitio web de la FIVB.

y la Plataforma de Aprendizaje Electrónico de la FIVB para agilizar nuestro juego y evitar interrupciones. La FIVB y el RG&RC confían en que todos sus Árbitros dominan y saben aplicar las Reglas Oficiales del Juego; por lo tanto, no es necesario detallarlas aquí. El objetivo principal de

Este documento pretende unificar, en la medida de lo posible, los criterios de arbitraje y dar interpretación a algunas normas, y su exacta aplicación en la práctica.

...

En 2025, aún necesitamos fomentar un arbitraje fluido, es decir, intervenir lo menos posible y facilitar el desarrollo del partido como entretenimiento. Partiendo del concepto de "arbitraje fluido", es necesario comprender la contribución de los árbitros para evitar discusiones artificiales, retrasos e interrupciones en el partido. Los árbitros deben comprender la filosofía que sustenta la aplicación de las reglas para crear un entretenimiento que millones de personas en todo el mundo vean y disfruten.

El buen árbitro ayuda en este contexto, manteniéndose en un segundo plano. El mal árbitro entorpece este espectáculo al querer protagonizar el partido, buscando faltas.

Debe recompensar a los jugadores y equipos por sus acciones espectaculares y emocionantes, de acuerdo con el espíritu de las Reglas. Además, es esencial que el árbitro mantenga una excelente relación con los jugadores, entrenadores, etc., y que su comportamiento sea ejemplar. La competición como entretenimiento debe ser la visión compartida de todos los participantes. Sin embargo, se prohíben las expresiones negativas conscientes o los gestos incorrectos.

Las protestas o comentarios del oponente contra la decisión del árbitro están estrictamente prohibidos y serán sancionados.

ANÁLISIS DE REGLAS

Regla 1 – Área de juego

1. En los días previos a una competición, el Equipo Arbitral deberá comprobar las dimensiones así como La calidad de las líneas de demarcación. Cuando se utiliza el sistema Challenge, las dimensiones exactas de la cancha cobran aún más importancia. Esta comprobación debe realizarse antes de calibrar las cámaras Challenge. Si detectan alguna irregularidad, deben señalarla inmediatamente.
Informar a los organizadores (Administrador de la Cancha) y asegurar su corrección. El examen deberá verificar, en particular:
 1. Si las líneas tienen exactamente 5 cm de ancho (ni más ni menos)
 2. La longitud de las líneas y diagonales (12,73 m/41' 9" cada una) en ambas canchas
 3. Que el color de las líneas contraste con los colores de la cancha y la zona libre.
2. Verificar que la zona libre para eventos FIVB, Mundiales y Oficiales mida exactamente 6,5 m en el fondo de la cancha hasta las barreras publicitarias (Regla 1.1), así como exactamente 5 m a los lados (hasta la mesa de puntuación o paneles publicitarios). Tener en cuenta que los bancos deben estar ubicados un poco más lejos de la cancha que la mesa de puntuación para asegurar una Zona Libre completa de 5 m.
3. Antes del partido, el primer árbitro debe comprobar si la superficie de juego tiene alguna mancha húmeda y cualquier irregularidad (protuberancias y ondas en la superficie, pancartas mal pegadas, etc.)
El piso debe ser arreglado.

Regla 2 – La red y los postes

1. Debido a la elasticidad de la red, el primer árbitro deberá comprobar si está correctamente tensada.
Al lanzar un balón a la red, puede comprobar si rebota correctamente. El balón debe rebotar en la red correctamente tensada. Si la red se abomba, no se puede usar y debe repararse.

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 antenas deben colocarse en los lados opuestos de la red en la posición 4 de cada cancha, por encima del borde exterior de las líneas laterales (diagrama 3) para que cada cancha sea lo más idéntica posible. Antes Durante el calentamiento oficial del partido, los árbitros deben comprobar si las antenas y el lado blanco Las bandas están fijadas correctamente a la red.
2. No se iniciará un partido si la malla y/o cualquiera de las bandas de la red está rota (véase también la Regla 10.3.2).
3. El segundo árbitro deberá medir la altura de la red antes del lanzamiento con una vara de medir (si es posible metálica) diseñada para tal fin. En la vara se marcarán las alturas de 243/245 cm y 224/226 cm para hombres y mujeres, respectivamente. El primer árbitro permanecerá cerca del segundo árbitro durante esta verificación para supervisar y confirmar la medición.
4. Durante el partido (y especialmente al inicio de cada set), los jueces de línea correspondientes (si se utilizan) deben comprobar si las bandas laterales están exactamente perpendiculares a la superficie de juego y sobre las líneas laterales, y si las antenas se encuentran justo en el borde exterior de cada banda. De no ser así, deben reajustarse inmediatamente.
5. Antes del calentamiento oficial del partido y durante el mismo, los árbitros deberán comprobar que los postes y la tribuna arbitral no presenten ningún peligro para los jugadores (por ejemplo, partes salientes de los postes alrededor de los tornos, micrófonos, cables que fijan los postes, etc.). Si se descubren objetos que puedan causar lesiones, los árbitros deberán solicitar a los organizadores que los retiren o cubran.
6. Equipo adicional: bancos para los equipos, mesa de anotadores, una tribuna para el 1er árbitro, una vara Para medir la altura de la red, se necesita un manómetro, una bomba, un termómetro, un higrómetro, un soporte para 6 balones de partido, al menos 8 toallas absorbentes (40x40cm o 40x80cm) para la rápida trapeadores y, donde se utiliza tecnología completa, dos tabletas de equipo, tres tabletas adicionales para el 1.er, 2.º árbitro y el árbitro de desafío, y dispositivos de comunicación con auriculares: dos micrófonos abiertos (1.er y 2.º árbitro) y dos o más versiones de pulsar para hablar

(Anotador y Desafío). Cuando no se utilicen tabletas de equipo, se requerirán dos timbres eléctricos con luces rojas/ amarillas (un timbre eléctrico en los banquillos cerca de cada entrenador) para indicar las solicitudes de interrupciones regulares del juego (tiempos muertos), y dos chaquetas/pecheras de líbero. En competiciones FIVB, mundiales y oficiales, también se deberá instalar un timbre en la mesa de anotadores, o a través del sistema e-score, para señalar faltas de rotación, reemplazos ilegales de Líbero, solicitudes de sustitución y anunciar sustituciones ilegales.

7. El organizador también debe proporcionar dos antenas de reserva y una red de repuesto debajo de la mesa de anotadores. o cerca de la cancha.
8. Es obligatorio contar con un marcador electrónico para las competiciones FIVB, tanto mundiales como oficiales, así como con un marcador manual en la mesa de anotadores (o Litescore). Nota: Incluso si se utiliza Litescore, se debe disponer de un marcador manual en caso de fallo técnico.

Regla 3 – Pelota

1. Se necesita un soporte (metálico) para guardar las 6 bolas de partido cerca de la mesa de anotadores (5 bolas en juego + 1 bola de reserva)
2. El segundo árbitro toma posesión de todos los balones que se utilizarán en el partido antes del inicio del juego y comprueba que todos ellos tienen características idénticas (color, circunferencia, peso y presión).

3. **Sistema de cinco bolas – durante el partido (esquema normal):**

Se utilizarán seis recogedores de pelotas que se colocarán en la zona libre según el diagrama 10 de las Reglas.

Antes del inicio del partido, los recuperadores de pelotas en las posiciones 1, 2, 4 y 5 recibirán cada uno una pelota del segundo árbitro, quien le dará la quinta pelota al servidor para el primer y decisivo set.

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

- 3.1 Si la pelota está fuera de la cancha, será recuperada por el recuperador más cercano y rodada inmediatamente hacia el recuperador que acaba de pasar su pelota al jugador que iba a sacar.
- 3.2 La pelota se transfiere entre los recogedores haciéndola rodar por el suelo (no lanzándola), mientras la pelota está fuera de juego, preferiblemente no en el lado en el que se encuentra la mesa del anotador.
- 3.3 Si la pelota está en la cancha, el jugador más cercano a ella debe inmediatamente hacerla rodar fuera de la cancha, sobre la línea de límite más cercana.
- 3.4 En el momento en que la pelota esté fuera de juego, el recogedor de pelota número 1 o 2, o 4 o 5 debe entregar la pelota al servidor lo antes posible, para que el servicio pueda tener lugar sin demora.

Regla 4 – Equipos

1. Un equipo puede estar compuesto por hasta 17 personas, de las cuales 12 jugadores pueden ser incluidos, entre ellos, hasta 2 jugadores líbero y hasta 5 **oficiales técnicos del equipo** . Los 5 oficiales...
Se permiten en el banquillo: el entrenador, un máximo de dos entrenadores asistentes,

Un médico y un terapeuta de equipo.

Para las competiciones oficiales y mundiales de la FIVB para mayores, la única diferencia es que se pueden registrar hasta 14 jugadores en la planilla y jugar en un partido.

Los miembros del equipo que participen en la sesión oficial de calentamiento conjunto deberán estar principalmente en su propio lado del área de juego. Solo los cinco árbitros y jugadores indicados en el acta podrán participar en todo el calentamiento. Se podrán incluir entrenadores adicionales, pero solo con la aprobación previa del Comité de Control y únicamente hasta el inicio del calentamiento oficial en la red.

Por razones de seguridad, está permitido permanecer en el lado del área de juego del oponente, pero cerca de la red sin molestar a los jugadores oponentes y sólo para evitar accidentes con pelotas perdidas.

2. El entrenador y el capitán del equipo (quienes revisan y firman la lista del equipo para el marcador electrónico)

La hoja de puntuación o la hoja de puntuación en sí, cuando se utilizan hojas de puntuación de papel) son responsables de la identidad de los jugadores que figuran en el acta del partido.

3. El primer árbitro debe revisar los uniformes de juego. Debe informar al Delegado Técnico de Juego sobre cualquier irregularidad en los uniformes de los jugadores y oficiales del equipo y seguir las instrucciones del GTD, evitando discutir con cualquier miembro del equipo sobre dicha irregularidad. Siempre que sea posible, las camisetas deben estar dentro de los pantalones cortos; de lo contrario, es necesario, en un momento apropiado. En este momento, pedirles a los jugadores de forma educada que se las pongan dentro, especialmente al comienzo del partido y de cada set. Las camisetas ajustadas que no quepan dentro de los pantalones cortos siempre son aceptables.

La franja del capitán del equipo (8 x 2 cm) se colocará debajo del dorsal en su pecho, de forma que sea claramente visible durante todo el partido. Los árbitros la revisarán antes del inicio del encuentro.

4. Si ambos equipos aparecen con uniformes del mismo color, el equipo que figure primero en el programa oficial deberá cambiarse de uniforme. Los árbitros solo deben informar al GTD para su decisión final.

5. Cada oficial del equipo en el banquillo puede elegir su preferencia 5.1 usar una , basado en individuos chaqueta de , entre:

calentamiento o una camiseta polo o,

5.2 usar una chaqueta de vestir o una camisa de vestir con cuello

Siempre que los artículos formen parte de la indumentaria uniforme del equipo previamente aprobada por la FIVB.

6. Antes del partido, a su debido tiempo, los árbitros deben realizar una verificación exhaustiva para comprobar que los números de los jugadores coincidan con la plantilla del equipo registrada en el acta. De esta manera, se podrán detectar discrepancias que, de detectarse posteriormente, podrían perturbar el desarrollo normal del partido. Esto exige (según el texto de la regla 2025-28) que los jugadores lleven el uniforme de juego durante todo el protocolo y el calentamiento en la portería (Regla 7.2.3).

Regla 5 – Líderes de equipo

1. El primer árbitro debe identificar al capitán del partido y al entrenador, y solo ellos podrán intervenir durante el partido. Los árbitros deben saber quiénes son los capitanes del partido durante todo el encuentro.
2. Durante el partido, el segundo árbitro deberá comprobar que los jugadores suplentes estén sentados en el banquillo o en la zona de calentamiento. Los jugadores que se encuentren en la zona de calentamiento durante los sets no podrán usar balones, pero sí podrán usar dispositivos personales de calentamiento (por ejemplo, bandas elásticas).
3. Si el capitán en juego solicita una explicación sobre la aplicación de las reglas por parte del árbitro, el primer árbitro deberá darla, si es necesario, no solo repitiendo sus señales manuales, sino también en el idioma de trabajo de la FIVB (inglés), hablando brevemente y utilizando la terminología oficial de las Reglas. El juego
El capitán sólo tiene derecho a pedir una explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas hechas por los árbitros en nombre de sus compañeros de equipo.
4. El entrenador no tiene derecho a solicitar nada a los miembros del equipo arbitral, excepto las interrupciones regulares del juego (tiempos muertos), las sustituciones excepcionales y las impugnaciones, cuando el sistema esté en uso. Sin embargo, si aparece en el marcador el número de partidos regulares utilizados
Si las interrupciones y/o el marcador no están indicados o no son correctos, podrá consultar con el anotador, cuando el balón esté fuera de juego.
5. Según las reglas del juego, el entrenador no tiene derecho a perturbar el juego ni el trabajo de los árbitros (árbitros, anotadores, jueces de línea), ni a entrar en la cancha. Sin embargo, no se recomienda que el segundo árbitro ignore a los entrenadores cuando se dirigen respetuosamente.
Solicitar una explicación sobre una acción normal del juego. Siempre que sea necesario, una respuesta breve y clara al entrenador puede evitar más protestas y sanciones. Esto forma parte del...
Filosofía de "arbitraje suave" para conducir un partido de voleibol con sentido común y en un buen ambiente.

Regla 6 - PARA ANOTAR UN PUNTO, GANAR UN SET Y EL PARTIDO

Si una jugada se interrumpe debido a una lesión, interferencia externa o cualquier otra razón, se considera una jugada incompleta. No se permite solicitar ninguna interrupción del juego regular para ninguno de los equipos, excepto si se produce una sustitución forzada de un jugador lesionado o sancionado durante la interrupción.

Regla 7 – Estructura del juego

1. La hoja de alineación (o alineación electrónica) debe ser revisada por el segundo árbitro y por el anotador antes de que este confirme la alineación en el acta. Debe verificar si los números de los jugadores que figuran en la hoja de alineación corresponden a los que figuran en el acta. De no ser así, la hoja de alineación (o alineación electrónica) debe ser corregida y el segundo árbitro debe solicitar una nueva. En la nueva hoja de alineación, cualquier modificación solo se podrá realizar en la(s) posición(es) donde el(los) número(s) era(n) incorrecto(s). El segundo árbitro debe guardar la hoja de alineación en su bolsillo para poder verificar la alineación real de los equipos si es necesario, a menos que se utilicen la hoja de alineación electrónica y la tableta del segundo árbitro.
2. Al final de cada set, el 2º árbitro solicita inmediatamente a los entrenadores la hoja de alineaciones o formación electrónica para el siguiente set, para evitar prolongar el intervalo de tres minutos entre los sets.

Si un entrenador retrasa sistemáticamente la reanudación del partido al no entregar la alineación a tiempo, el primer árbitro deberá sancionar al equipo con la demora correspondiente. Esto también aplica si el equipo no proporciona la información electrónicamente a través de la tableta.

~~Regla 8 Estados de juego~~

1. Es esencial darse cuenta de la importancia de la palabra "completamente" en la oración de la Regla 8.4.1. Significa que cualquier compresión que permita que la pelota haga contacto con la línea EN CUALQUIER MOMENTO durante el proceso de contacto con el suelo hace que la pelota esté "ADENTRO", pero si la pelota no hace contacto con la línea en ningún momento, está "AFUERA".
2. Los cables que sujetan la red más allá de los 9,50/10,00 m de longitud no pertenecen a la red. Esto también aplica a los postes. Por lo tanto, si un balón toca una parte externa de la red, más allá de sus bandas laterales (o la silla del árbitro), ha tocado un "objeto extraño" y ambos árbitros deberán pitar y señalar "balón fuera", y los jueces de línea deberán hacer la señal de "agitar y señalar".

~~Regla 9 Jugar la pelota~~

1. Interferencia en el juego del balón por parte del juez de línea, segundo árbitro o entrenador en la zona libre:
 - Si el balón golpea al árbitro o al entrenador, se considera "balón fuera" (Regla 8.4.2). Excepción: el entrenador penetra en el espacio sobre la cancha e interfiere con la decisión del árbitro sobre si el balón está dentro o fuera (véase el caso 4.48).
 - Si el jugador recibe asistencia del árbitro o del entrenador para el contacto, es culpa del jugador (golpe asistido, Regla 9.1.3) y no dará lugar a una "repetición".
2. Se enfatiza que solo se sancionarán las faltas observadas. El primer árbitro solo debe observar la parte del cuerpo que hace contacto con el balón. A su juicio, no debe dejarse influir por la posición del cuerpo del jugador antes ni después de jugar el balón.
ni por el ruido del contacto. Las Reglas de Juego y Arbitraje de la FIVB

La Comisión insiste en que los árbitros deben permitir el contacto con los dedos por encima de la cabeza o cualquier otro contacto que sea legal, de acuerdo a las reglas.

3. Para comprender mejor el texto de la Regla 9.2.2:

Lanzar una pelota implica dos acciones de juego, primero atraparla y luego lanzarla, mientras que jugar la pelota significa que la pelota rebota desde el punto de contacto.

4. El árbitro debe prestar atención a la firmeza del toque, especialmente cuando se utiliza una finta de ataque ("punta"), cambiando la dirección en la colocación del balón. Durante un golpe de ataque, "puntar" es Permitido si el balón no es atrapado ni lanzado. "Tipping" significa un ataque al balón (completamente por encima de la altura de la red) ejecutado suavemente con los dedos de una mano, donde la dirección del balón solo se cambia una vez durante la acción y el tiempo de contacto con el balón es corto en tiempo y distancia.

El primer árbitro debe vigilar atentamente los toques. Si el balón, después de este toque, no rebota instantáneamente, sino que es acompañado por la mano, sale de la palma de la mano o cambia de dirección más de una vez (balón potente), es falta y debe ser penalizado.

5. Se debe tener en cuenta que el bloqueo de un jugador no será legal si no simplemente intercepta el balón proveniente del oponente, sino que lo retiene (o lo levanta, empuja, lleva, lanza o acompaña). En tales casos, el árbitro debe sancionar este bloqueo como una "recepción" (esto no debe exagerarse).

6. En cuatro casos diferentes, el equipo tiene un primer toque (que cuenta como el primero de los tres toques de un equipo):

6.1 El servicio de recepción impactó

6.2 El golpe de recepción de ataque (no solo remate, todos los ataques; ver Regla 13.1.1)

6.3 El golpe de la pelota proveniente del bloqueo del oponente

6.4 El golpe de la pelota proveniente del propio bloque del equipo.

7. De acuerdo con el espíritu de las competiciones internacionales y para fomentar jugadas más largas y jugadas espectaculares, solo se pitarán las infracciones más evidentes. Por lo tanto, cuando un jugador no esté en la mejor posición para jugar el balón, el primer árbitro será menos severo al juzgar las faltas de manejo del balón. Por ejemplo:

7.1 El colocador corre para jugar la pelota, o se ve obligado a hacer una acción muy rápida o se ve obligado a saltar cerca de la red para alcanzar la pelota y poder colocarla.

7.2 El jugador se ve obligado a correr o hacer acciones muy rápidas para jugar una pelota después de que ha sido rebotó del bloqueo o de otro jugador.

7.3 El contacto del primer equipo se puede realizar libremente excepto si el jugador atrapa o lanza la pelota.

7.4 El jugador recupera la pelota en todo el largo de la mesa de puntuación, incluida cualquier parte de la mesa que esté del lado de la red del oponente (Regla 9, 2022-24).

Regla 10 – Pelota en la red y

Regla 11 – Jugador en la red e interferencia

1. La regla (10.1.2) otorga el derecho a repetir el balón desde la zona libre del equipo contrario. Durante el partido, los jugadores y entrenadores deben reconocer y realizar el movimiento apropiado, si se encuentran en la zona libre, para dar espacio al jugador que repetirá el balón a su campo. Si el balón se dirige hacia la posición del segundo árbitro, este deberá moverse en...

forma de evitar la colisión y garantizar que el jugador pueda jugar con la pelota tanto como sea posible.

Al ceder el paso al jugador, el segundo árbitro deberá evitar, en la medida de lo posible, saltar, correr y dar la espalda al jugador que está jugando. Además, no se moverá en dirección al balón ni al jugador que lo persigue. Mientras el jugador juega el balón, el segundo árbitro deberá ajustar su visión para ver el balón, al jugador y la dirección del balón recuperado.

particularmente en relación con la antena que define el espacio de cruce.

Si el balón cruza el plano vertical de la red, dentro del espacio de cruce, hacia la zona libre del adversario y es tocado por el jugador que intenta devolverlo, los árbitros deberán pitar falta en el momento del contacto y mostrar "fuera".

Nota: Según la decisión del Congreso 2024, el primer árbitro deberá pitar **INMEDIATAMENTE**

el balón como "fuera" si, tras un segundo o tercer toque del equipo, el balón pasa fuera del "espacio de cruce" hacia la zona libre del oponente, ya que desde esa posición es imposible que el balón atraviese el espacio de cruce. El segundo árbitro tomará la decisión si se encuentra en ese lado de la cancha.

2. La acción de jugar la pelota termina cuando el jugador, después de un aterrizaje seguro, está listo para realizar otra acción.

La acción de jugar el balón es cualquier acción de los jugadores que están cerca del balón e intentan jugarlo, incluso si no hay contacto con él. Se debe prestar atención a las siguientes situaciones:

Si un jugador se encuentra en su posición de juego en su cancha y un balón es lanzado desde el lado contrario hacia la red, haciendo que esta lo toque, no comete falta. El jugador puede realizar un movimiento para defender su cuerpo, pero no tiene derecho a realizar una acción activa hacia el balón para cambiar deliberadamente la trayectoria del rebote. Esta última situación se considera un toque de red antirreglamentario.

El contacto físico de un jugador con un oponente durante una competencia legítima por un balón no se considerará automáticamente falta. Si dicho contacto accidental obliga a un oponente a cometer una falta por toque de red, no se considerará falta de ninguno de los jugadores. Sin embargo, si el árbitro juzga que este contacto es consecuencia de un intento deliberado de inducir a un oponente a cometer una falta, o de confundir o distraer a los árbitros, se detendrá la jugada y se otorgará un punto al equipo no infractor. En ese caso, se aplicará una sanción por conducta indebida al jugador por su acción, de acuerdo con la escala de sanciones. Por lo tanto, si se considera deliberada, la sanción base será una PENALIZACIÓN (o una penalización mayor si el jugador ya ha recibido una penalización previa).

Contacto con la red por el cabello de un jugador: Esto sólo debe considerarse una falta si está claro que afectó la capacidad del oponente para jugar la pelota o interrumpió el peloteo (por ejemplo, una cola de caballo se enreda en la red).

3. Si un jugador toca una parte externa de la red (banda superior fuera de la antena, cables, postes, etc.), esto nunca podrá considerarse como falta, a menos que afecte la integridad estructural de la red misma o el toque de la red sea deliberado.
4. Cuando la penetración en la cancha del oponente más allá de la línea central es con el pie, es decir, el pie toca el suelo de la cancha del oponente, para ser legal una parte del mismo debe permanecer en contacto con la línea central o por encima de ella.
5. Debido a la alta calidad de los equipos participantes, el juego cerca de la red es de fundamental importancia y, por lo tanto, los árbitros y jueces de línea deben estar especialmente atentos, sobre todo en los casos en que el balón roza las manos de los bloqueadores y posteriormente es enviado fuera de la cancha.

Además, los árbitros deben estar atentos a los casos de interferencia. Cuando un jugador toca la red entre las antenas durante el juego, al intentar jugar el balón o al fingir una jugada, se considera una FALTA DE RED. Cuando el rebote natural se ve afectado por la acción deliberada de un oponente que se acerca a la red, o cuando la red es atrapada y el balón es lanzado fuera de ella (tirachinas), se considera una interferencia. Un jugador que impide una

Impedir que el oponente se mueva para alcanzar la pelota legítimamente también es culpable de interferencia. Romper las cuerdas por contacto o atraparlas también es interferir con el juego.

6. Para facilitar el trabajo colaborativo de los dos árbitros, la división del trabajo será la siguiente: el primer árbitro se concentrará principalmente en la trayectoria de la pelota y el segundo árbitro se concentrará en las faltas de red durante todo el tiempo de juego en la red.
7. Un golpe de ataque iniciado por el lado del atacante suele finalizar justo detrás de la red debido a la inercia de la acción. Se advierte a los árbitros que, siempre que el balón no sea atrapado ni lanzado,

y el contacto se inicia en el lado del atacante, esto no debe considerarse una falta.

1. Para autorizar el saque, no es necesario comprobar que el sacador esté listo, solo cuando el jugador que va a sacar esté en posesión del balón. En el desarrollo normal del juego (sin sustituciones, sanciones, etc.), cuando el árbitro observe que un jugador se demora en ocupar su posición en la zona de saque, incluso después de haber recibido el balón del recogepelotas, deberá pitar el saque en cuanto el jugador entre en la zona de saque, independientemente de si está de espaldas o aún no ha alcanzado su posición de saque. El objetivo de esta regla es mantener el ritmo del juego y acortar la duración de los partidos. Algunos jugadores utilizan ciertos "rituales" que causan retrasos innecesarios en el juego. Para corregir estos malos hábitos, es necesario que todos los árbitros apliquen estas instrucciones rigurosamente desde el inicio del partido.
2. Antes de que el primer árbitro pita para el saque, deberá verificar si la TV solicita una repetición y deberá demorar el pita para dar la instrucción de saque por un momento, siguiendo las instrucciones recibidas del Comité de Control para el evento en cuestión.
3. El primer árbitro y los jueces de línea correspondientes (si se utilizan) deben prestar atención a la posición del sacador en el momento del golpe de saque o del despegue para un saque con salto. El sacador puede iniciar su movimiento de saque fuera de la zona de saque, pero, al menos, el pie que realiza el saque final... El contacto con el suelo debe ser totalmente dentro de la zona de servicio en el momento del despegue.
4. Si el servidor no se dirige normalmente a la zona de saque o no acepta la pelota del recogepelotas, lo que implica una demora intencionada, el equipo puede recibir una sanción por demora. Para evitar malentendidos, los 8 segundos cuentan inmediatamente después de que el primer árbitro pitó el saque.
5. El primer árbitro debe prestar atención a la proyección durante la ejecución del servicio cuando un jugador o grupo de jugadores del equipo que saca agita los brazos, salta o se mueve lateralmente o se encuentra agrupado para evitar que su oponente vea al sacador y la trayectoria de vuelo del balón hasta que este cruza el plano vertical de la red. Por lo tanto, si el balón servido se ve claramente en todo su recorrido hasta que cruza la red hacia el oponente, no puede considerarse una pantalla. Los árbitros deben ser más rigurosos al vigilar las intenciones de los equipos de crear una pantalla y evitar desde el inicio del partido que abusen de la regla de pantalla con la excusa de la "estrategia táctica". Por lo tanto, según el Congreso 2024, cuando un equipo está claramente agrupado con la intención de crear una pantalla, o los jugadores tienen las manos por encima de la cabeza (pueden, sin embargo, protegerse la cabeza por razones de seguridad, pero no deben levantarlas), el árbitro puede indicar al equipo que saca, con su silbato, que separe a los jugadores. Si no lo hacen, el primer árbitro debe pedir la pantalla inmediatamente después del saque, y no esperar a que el balón pase por encima del grupo. Es necesario que todos los árbitros apliquen estas instrucciones desde el inicio de los partidos para revertir esta tendencia que afecta al juego limpio.
6. El primer árbitro no podrá autorizar el saque con silbato si un equipo no cuenta con el número correcto de jugadores (por ejemplo, 5 o 7) en cancha. En tal caso, deberá esperar y recordarle al equipo el saque y, de ser necesario, sancionar por demora. Se aplicará un procedimiento similar si un líbero rota a la posición 4, pero claramente no es reemplazado por el jugador correspondiente.
7. Si se comete una falta de posición, tras la señal manual, el árbitro responsable debe indicar a los dos jugadores. Si los jugadores en falta no rectifican sus posiciones, los árbitros deben rectificar la posición de los jugadores y, a continuación, se iniciará la siguiente jugada. Si el capitán en juego solicita más información sobre la falta, el segundo árbitro debe sacar de su bolsillo la hoja de alineación o consultar la tableta de postes y mostrarle al capitán en juego, a través de la hoja o la tableta de postes, los jugadores que cometieron la falta de posición. Utilizando esta última, el segundo árbitro debe cubrir la alineación del equipo contrario. Nota: El Congreso de 2024 aprobó la cancelación de las faltas de posición del equipo que saca, para

Para apoyar su defensa ante el primer ataque del oponente. Esta cancelación no aplica al equipo receptor.

8. Se ha autorizado una prueba que modifica el MOMENTO de la falta posicional del equipo receptor y se aplicará durante todos los eventos de la FIVB en 2025. En lugar de que los equipos estén correctamente posicionados en el momento del saque, el momento en que el servidor lanza la pelota para el saque definirá la falta.
9. Si el saque no fue ejecutado por el jugador según la alineación del equipo, es decir, se produjo una falta de rotación y esta se descubrió solo después del final del punto que comenzó con la falta de rotación, solo se otorgará un punto al equipo receptor. (Regla 7.7.1.1) El siguiente punto debe comenzar después de que el segundo árbitro verifique que el orden de rotación sea correcto.

Regla 13 – Golpe de ataque

1. En el control del jugador de la última línea y el golpe de ataque del Libero, es importante entender que dicha falta se comete solo si el golpe de ataque se ha completado (o bien la pelota cruzó completamente el plano vertical de la red, o fue tocada por uno de los oponentes).

Regla 14 – Bloqueo

1. El bloqueador tiene derecho a bloquear cualquier balón dentro del espacio del oponente; con sus manos más allá de la red siempre que:
 - Esta pelota, después del 1er o 2do contacto por parte del equipo contrario, se dirige hacia el campo del bloqueador y
 - Ningún jugador del equipo oponente está lo suficientemente cerca de la red en esa parte del juego. espacio para continuar su acción.

Sin embargo, si un jugador del equipo contrario está cerca del balón, que está completamente en su lado de la red, y está a punto de jugarlo, el toque de bloqueo más allá de la red es una falta si el bloqueador toca el balón antes de la acción del jugador, habiendo impedido así la acción del oponente.

Después del tercer toque por parte del oponente, cualquier balón podrá ser bloqueado dentro del espacio del oponente. Aquí es importante destacar que se permite el bloqueo pero NO el ATAQUE (ver punto 4. más abajo), ya que está prohibido el ataque sobre el espacio contrario.

2. Sets y pases permitidos (no ataques) que no crucen la red hacia la portería del oponente. La cancha no puede ser bloqueada más allá de la red excepto después del tercer contacto.
3. Si uno de los bloqueadores coloca las manos más allá de la red y golpea el balón (remate) en lugar de bloquear, es falta (la expresión «más allá de la red» significa extender las manos por encima de la red hacia el espacio del oponente). El remate se caracteriza por un movimiento hacia atrás, mientras que el bloqueo no.
4. Dado que el balón puede tocar cualquier parte del cuerpo, si durante el bloqueo el balón toca los pies durante ¡La misma acción no es una falla y sigue siendo un bloqueo!

Regla 15 – Interrupciones regulares del juego (tiempos muertos y sustituciones)

No está permitido solicitar ninguna otra interrupción regular del juego si una ya ha sido rechazada y sancionada con una advertencia por demora antes del final del siguiente rally completado (ver puntos 7 y 8 a continuación, y texto de la regla 15.2)):

1. A

- 1.1 Cuando el entrenador solicite un tiempo muerto, deberá utilizar siempre la señal manual oficial. Si solo se pone de pie, solicita verbalmente, pulsa el timbre o lo solicita a través de la tableta, el árbitro debe asegurarse de que esté dispuesto a solicitar un tiempo muerto, actuando proactivamente, antes de concederlo o rechazarlo. Si por alguna razón se rechaza la solicitud de tiempo muerto, el primer árbitro deberá determinar si se trata de una intención de retrasar el partido y sancionarlo de acuerdo con las reglas.
- 1.2 El software y la tableta e-score harán sonar automáticamente la bocina si el equipo usa el Tableta Electrónica del Equipo (ETT) para realizar la Solicitud de Tiempo Fuera.
- 1.3 El tiempo de obtención del e-score podrá ajustarse para reducir la duración del tiempo muerto, según las necesidades de la competición.
- 1.4 Si el/los equipo(s) desean reingresar a la cancha antes del final del tiempo oficial, los árbitros deberán permitirlo, pero el juego no deberá reiniciarse hasta que el tiempo se acabe oficialmente.

2. Sustitución

- 2.1 El segundo árbitro se situará entre el poste de la red y la mesa de anotadores y, a menos que el anotador demuestre que la sustitución es ilegal, hará una señal (cruzando los brazos) para que los jugadores se intercambien por la línea lateral. (Si se utiliza la sustitución con tableta, no es necesario hacer la señal de cruzar los brazos a menos que los jugadores tarden en intercambiar por la línea lateral).

Cuando se utilice una planilla manual, en caso de múltiples sustituciones, el segundo árbitro esperará la señal del anotador para que se registre la sustitución anterior y procederá a la siguiente. Si ambos equipos solicitan una sustitución durante la misma interrupción, el anotador deberá hacer sonar la bocina para cada equipo (la segunda bocina después de que el primer equipo haya completado el procedimiento) para que no se pase por alto ninguna sustitución.

En el caso de sustituciones realizadas con tableta, el software impide las sustituciones ilegales y se registra automáticamente en el acta, por lo que el segundo árbitro solo interviene en casos extremos de demora. La función del anotador, en este caso, pasa de introducir datos a comprobarlos y, posteriormente, aceptarlos (o rechazarlos) en el dispositivo electrónico utilizado. Además, si el anotador debe realizar una sustitución manual a través del sistema de puntuación electrónica, el segundo árbitro deberá tenerlo en cuenta y, si es necesario, alargar el proceso.

Se debe tener en cuenta que la solicitud de sustitución es siempre el momento de ingreso del jugador a la zona de sustitución, independientemente del método empleado o de qué método de puntuación se utilice.

- 2.2 Cuando se utilice un acta manual, las sustituciones múltiples solo podrán realizarse consecutivamente: primero, una pareja de jugadores: un jugador sale de la cancha y el sustituto entra, luego otra, etc., para que el anotador pueda anotarlas y revisarlas una por una. En caso de sustituciones múltiples, los jugadores sustitutos deben acercarse a la zona de sustituciones como un solo equipo. Si no forman una pareja, pero transcurre un breve tiempo desde la entrada del primer jugador a la zona de sustituciones cuando llega el segundo jugador, y es evidente que forma parte de la sustitución, los árbitros podrán ser menos severos y permitir la sustitución. Un pequeño retraso del segundo (tercer) jugador no debe causar una demora real en el partido; es decir, el siguiente jugador debe estar en la zona de sustituciones cuando se registre la sustitución anterior.

Además, con el uso del software Tablet, cuando se utiliza, se pueden permitir múltiples sustituciones al mismo tiempo, agilizando así el juego. 2. Por lo tanto, los árbitros deben permitir sustituciones libremente utilizando este método.

- 2.3 Es muy importante garantizar que los jugadores se muevan con rapidez y calma.

De acuerdo con el método actual, se deberían minimizar los casos de sanciones por retraso cuando los sustitutos no están listos para entrar al partido.

Es responsabilidad del segundo árbitro y del anotador no utilizar el silbato ni el timbre si el jugador sustituto no está listo como se le solicita o si ingresa en la zona de sustitución por error. Si no se produjo demora, la "solicitud" de sustitución deberá ser rechazada por el Segundo árbitro sin ninguna sanción. El segundo árbitro debe ser proactivo y observador en cualquier caso, se deben tomar medidas para prevenir dichos errores antes de que el jugador entre en la zona de sustituciones. Si el jugador no está listo para una sustitución (por falta o uso incorrecto de la paleta de sustitución, si está en uso, por estar en uniforme de entrenamiento, por acercarse tarde a la zona de sustituciones, etc.), el segundo árbitro simplemente debe impedir que los jugadores involucrados entren en la zona de sustituciones. En caso de que un jugador entre incorrectamente en la zona de sustituciones, se dé cuenta de su error y regrese inmediatamente, esta solicitud no debe considerarse una solicitud para ser sancionada por los árbitros. En conclusión, los árbitros no deben imponer ninguna sanción por demora, siempre que los errores menores del equipo mencionados anteriormente no interrumpan el desarrollo del partido. Esto forma parte del concepto de un arbitraje fluido.

3. En caso de lesión, los árbitros deberán detener el partido SOLO cuando el jugador sufra una lesión por un traumatismo evidente (o derrame de sangre) y exista un claro peligro de lesiones adicionales para él mismo, sus compañeros o los oponentes. Cuando un jugador sufra una lesión grave por las razones mencionadas anteriormente y deba abandonar la cancha, se deberá realizar, en primer lugar, una sustitución normal. Si no es posible, el equipo podrá realizar libremente una sustitución excepcional por lesión, sin tener en cuenta las limitaciones de las sustituciones, utilizando a cualquier jugador que no estuviera en la cancha en el momento de la lesión, excepto el líbero o el jugador sustituto.

Los árbitros deben distinguir claramente entre sustituciones ilegales (cuando un equipo hace una

sustitución ilegal, entonces se reanuda el juego y el anotador/segundo árbitro no lo notó, Regla 15.9), y una solicitud de sustitución ilegal que, en el momento de la solicitud, el anotador o el segundo árbitro se da cuenta de que es ilegal (Regla 16.1.3) y que debe ser rechazada y castigada con una sanción por demora.

4. Se permite una solicitud de sustitución antes del inicio de un set y debe registrarse.

El entrenador deberá realizar la solicitud de sustitución, en este caso, con la señal manual oficial.

5. Los árbitros deben estudiar cuidadosamente y comprender exactamente la regla relativa a las "jugadas indebidas". solicitud" (Regla 15.11):

- Qué significa "solicitud indebida";
- ¿Cuáles son los casos típicos?
- ¿Cuál es el procedimiento a seguir en tales casos?
- Qué se debe hacer si un equipo realiza una segunda y subsiguiente solicitud indebida en el mismo partido.

El segundo árbitro debe asegurarse de que cualquier solicitud indebida quede registrada en la sección especial de la hoja de puntuación.

6. El anotador asistente registra los reemplazos del líbero, así como las redesignaciones, en una hoja aparte (R-6), preparada especialmente para este fin, de modo que se conozca en todo momento el número del jugador reemplazado por el líbero. (Cuando se utilice la hoja electrónica de anotación, el anotador y el anotador asistente deben cooperar verbalmente en el reconocimiento y registro de los reemplazos del líbero).

7. Antes del final del siguiente rally completado, no está permitido solicitar ningún tipo de interrupción adicional del juego regular después de haber tenido una solicitud rechazada y sancionada con una advertencia por demora dentro del mismo tiempo entre un rally completado y el inicio del siguiente rally.
Por ejemplo, un equipo solicitó un tiempo muerto tras el pitido inicial para el saque, pero el partido se detuvo y se emitió una advertencia por demora. Los equipos ya no tienen derecho a solicitar otro tiempo muerto ni una sustitución normal de un jugador (excepto una sustitución excepcional por lesión o una sustitución forzada de un jugador lesionado o sancionado) antes de que se reanude el partido.
8. En caso de una jugada interrumpida, no está permitido solicitar ninguna interrupción regular del juego, excepto una sustitución forzada de un jugador lesionado o sancionado, antes del final de la siguiente jugada completada (Regla 15.2).
9. Los jugadores lesionados, enfermos, expulsados o descalificados deberán ser reemplazados, en primera instancia, por un sustituto legal. De no ser posible, el equipo tiene derecho a realizar una sustitución EXCEPCIONAL, utilizando a cualquier jugador que no estuviera en la cancha en el momento de la sanción (excepto el líbero o el jugador titular de reemplazo).

Regla 16 – Retrasos en el juego y solicitudes indebidas

1. El árbitro debe conocer perfectamente la diferencia entre una solicitud indebida y una demora.

Algunos ejemplos, entre otros, que deben considerarse como una solicitud indebida en el caso de una primera aparición por parte de un equipo en un partido:

- solicitar un tiempo muerto después de que el primer árbitro ya haya pitado para el siguiente servicio o durante el mitin
- solicitar la séptima sustitución por primera vez o el tercer tiempo muerto
- solicitar una segunda sustitución antes del final de la siguiente jugada completada (excepto una sustitución forzada por un jugador enfermo/lesionado/sancionado)

Si el partido se ha retrasado debido a una solicitud indebida, debe considerarse y registrarse como tal. En este caso, el equipo aún tiene derecho a repetir la solicitud indebida.

Algunos ejemplos, entre otros, que deben considerarse directamente como retraso:

- Repetir cualquier tipo de solicitud indebida, independientemente del tipo de la primera.

- solicitar una sustitución ilegal y este error se descubre antes del siguiente servicio
- repetir un Libero tardío (después del silbato para el servicio, pero antes del toque de saque) reemplazo
- no poder reemplazar al Libero que rota a la posición 4, y esta situación crea un retraso para el juego

2. Los árbitros deberán evitar cualquier retraso, intencional o no, por parte de los equipos.

Si bien es aceptable que los jugadores indiquen al encargado de la limpieza en la cancha dónde hay una mancha húmeda, es responsabilidad del primer árbitro decidir sobre las solicitudes de limpieza de los jugadores si están retrasando el partido de forma evidente y, de ser necesario, sancionar con una tarjeta por demora. Para evitar demoras innecesarias en la continuación del partido, al sancionar con una tarjeta por demora a un equipo, el primer árbitro no debe llamar al capitán en juego a la tribuna de árbitros para emitir la tarjeta.

El número y sistema de funcionamiento de los trapeadores rápidos podrán modificarse de evento a evento de acuerdo a las instrucciones recibidas del Comité de Control.

3. Fregado de pisos

El objetivo principal del procedimiento actual es garantizar la seguridad de los jugadores y el desarrollo normal del juego y evitar que los jugadores tengan que limpiar el suelo ellos mismos.

3.1 Fregadoras rápidas de suelo y equipos para fregar

3.1.1 Fregonas rápidas para suelos

Dos trapeadores rápidos por cancha (4 trapeadores rápidos en total). El QM debe estar bien entrenado para esta tarea; es útil si son jugadores de voleibol.

3.1.2 Equipo de fregonas

Ocho o más toallas absorbentes (tamaño mínimo 40cm x 40cm, tamaño máximo 40cm x 80cm); 4 (2-2) deben estar disponibles y ubicadas cerca de la mesa técnica, y 4 (2-2) junto a los trapeadores sentados en sillas pequeñas.

3.1.3 Ubicación de QM

3.1.3.1 Dos trapeadores rápidos por cancha de juego (4 en total) a cada lado de la mesa técnica, sentados en sillas pequeñas (listos para correr al punto mojado).

3.1.3.2 Los moppers deben prestar atención al hecho de que no deben obstruir ningún panel publicitario que rodee el área de juego independientemente de su ubicación, especialmente detrás de la silla del 1er árbitro.

3.2 Cómo fregar la cancha de juego

Para garantizar la continuidad del juego y acabar con las tácticas dilatorias, la FIVB ha tomado las siguientes decisiones:

3.2.1 Durante el "balón fuera de juego" (entre jugadas) en el partido, si es necesario:

3.2.1.1 Siempre que un jugador que se seca rápidamente detecte una mancha húmeda en la cancha, esperará a que termine la jugada. Inmediatamente después de que el árbitro dé el silbato de "pelota fuera de juego", el jugador que se seca rápidamente deberá dirigirse a la mancha húmeda.

3.2.1.2 Inmediatamente después de la limpieza rápida, el/los trapeador(es) deben regresar a su posición respectiva, tomando el camino más corto para salir de la cancha de juego.

3.2.1.3 Para que coincida con el reloj de saque, el tiempo para limpiar una mancha húmeda no debe superar los 7 segundos entre el momento en que finaliza el peloteo con el silbato del árbitro y el del primer árbitro para el siguiente saque. Los secamanos no deben causar demoras en el juego.

3.2.1.4 Los árbitros no participan en las operaciones de limpieza. Sin embargo, tienen la autoridad de regular el funcionamiento de las fregonas, sólo en caso de que

El juego se ve perturbado por el/los trapeador(es), o si no hacen su trabajo correctamente.

3.2.1.5 En caso de una mancha húmeda peligrosa, especialmente en la cancha, los jugadores y entrenadores tienen derecho a solicitar a los limpiadores que la limpien. Sin embargo, llamar a los limpiadores a la cancha o a la zona libre sin motivo se considerará una demora intencional y será sancionado.

Si un equipo impide la reanudación del juego después de un tiempo muerto bajo el pretexto de humedad excesiva en el suelo delante de su banquillo, el primer árbitro podrá imponer una sanción por demora.

No se deben utilizar toallas de secado rápido para eliminar dichas zonas húmedas, ya que el líquido puede contener sales isotónicas o azúcares que se transferirían a la superficie de la cancha.

3.3 Responsabilidades de los jugadores

Si los jugadores, bajo su propio riesgo, fregan el suelo con su propia toalla pequeña, el primer árbitro no esperará a que termine de fregar y los jugadores estén en sus posiciones de juego. Si no están en su posición correcta en el momento del saque, el árbitro correspondiente pitará la falta de posición.

Regla 18 – Intervalos y cambios de cancha

1. Durante los intervalos, los jugadores podrán utilizar pelotas distintas de las de juego para calentar en el campo zona franca.
2. Durante los intervalos, todos los balones permanecen en poder de los recogepelotas. No tienen derecho a entregárselos a los jugadores para el calentamiento. Antes del set decisivo, el segundo árbitro entrega el balón al primer sacador del set. Durante los tiempos muertos, las sustituciones y el cambio de campo en el octavo punto del set decisivo, el segundo árbitro no recoge el balón. Este permanece en poder de los recogepelotas.

Regla 19 – El jugador líbero

1. En el caso de que un equipo tenga dos Liberos, una hora antes del partido, o según el reglamento específico de la competición, si son diferentes, el Libero actuante deberá registrarse en la 1ª de las dos líneas especiales reservadas para Liberos.
2. Los dos líberos pueden usar un uniforme de diferente color y diseño entre sí y del otro. resto del equipo (Regla 19.2)
3. El Libero podrá actuar como capitán del equipo o del juego (Regla 19.4.2.5) o alternativamente como entrenador.
4. Un reemplazo ilegal de Libero debe considerarse de la misma manera que una sustitución ilegal.
5. Si el Libero es declarado incapaz de jugar (lesionado, enfermo, expulsado, etc.), el entrenador puede designar como nuevo Libero a uno de los jugadores (excepto el jugador de reemplazo) que no esté en la cancha en el momento de la designación.

El proceso será similar al de reemplazo si la redesignación se realiza inmediatamente después de la lesión, o similar al procedimiento de sustitución si se realiza posteriormente. Esto debe hacerse con mínima formalidad, ya que el entrenador/capitán en juego confirma su decisión al comunicarla al equipo arbitral.
6. Preste atención a la diferencia entre la sustitución excepcional de un jugador lesionado y la re-designación de un Libero lesionado.

Cuando un jugador regular se lesiona y no hay posibilidad de una sustitución legal, cualquier jugador que no esté en la cancha en el momento de la lesión (excepto el Libero y su jugador reemplazante) puede sustituir al jugador lesionado.

Compare este tratamiento con la redesignación de un nuevo líbero, donde cualquier jugador que no esté en la cancha en el momento de la redesignación (excepto el jugador sustituto del líbero interino o un líbero interino original que previamente había sido declarado no apto para jugar) puede convertirse en el nuevo líbero. Tenga en cuenta que la redesignación de un nuevo líbero es una opción que el entrenador puede usar o no.

Los jugadores expulsados o descalificados deben ser reemplazados por un sustituto legal; sin embargo, si no hay ninguno disponible, para no terminar el set, el entrenador tiene la opción (no la obligación) de optar por emplear una sustitución excepcional como reemplazo del jugador expulsado o descalificado.

Cualquier jugador sustituido excepcionalmente no podrá jugar el resto del partido. Esto también aplica a un jugador expulsado, si se utiliza esta opción. Sin embargo, la decisión de emplear este procedimiento o no es del entrenador. (Véase la Regla 15.8)

7. Para comprender correctamente el significado de la Regla 19.3.2., los árbitros deben prestar atención a la diferencia entre la redacción de la Regla 25.2.2.2, que especifica que el anotador debe indicar cualquier error en el orden de saque inmediatamente después del golpe de saque, y la Regla 26.2.2.2 que dice que el anotador asistente debe notificar a los árbitros cualquier falta del reemplazo del líbero, sin mencionar "después del golpe de saque". Es decir, inmediatamente después de que eso ocurra, y la regla 7.7.2 debe implementarse solamente en el caso de que el Anotador Asistente no haya recibido la notificación y se haya jugado un rally (o más).

8. Los árbitros deben poder distinguir si un equipo solo tiene un Libero disponible y este no puede jugar (lesionado, enfermo, expulsado o descalificado) y si es declarado incapacidad para jugar. En el primer caso, es independiente del equipo que el líbero no pueda continuar el partido; mientras que en el segundo caso, es decisión del equipo (del entrenador o, en su ausencia, del capitán en juego o entrenador asistente) que el líbero no continúe. Si el líbero no puede jugar y durante la interrupción del partido se designa un nuevo líbero sin demora, este podrá reemplazar al líbero original de inmediato y directamente en la cancha.

Sin embargo, si el Libero en la cancha es declarado incapaz de jugar, primero el jugador reemplazado por el Libero debe reingresar a la cancha, luego después de 1 rally completado el nuevo Libero redesignado tiene el derecho de reemplazar a cualquier jugador de la tercera línea.

Regla 20 – Requisitos de conducta

Regla 21 – Mala conducta y sus sanciones

1. Es importante recordar que, según la regla 21.2.1, el comportamiento de los participantes debe ser respetuoso y cortés, también hacia los miembros del Comité de Control, sus compañeros y los espectadores. Si la actitud del entrenador (o de cualquier otro oficial del equipo) excede los límites disciplinarios establecidos en la Regla 21, el primer árbitro deberá aplicar las sanciones correspondientes sin vacilación. Un partido de voleibol es un espectáculo deportivo para los jugadores, pero no para los oficiales del equipo. Los árbitros no deben ignorar esta distinción.

Es una instrucción muy fuerte de las Reglas de Juego y de la Comisión de Arbitraje de la FIVB que cuando el entrenador realiza actuaciones o demostraciones excesivas, o cuando el entrenador (o cualquier otro miembro del equipo) se dirige al Delegado Técnico u otro oficial en cualquier apelación en voz alta o de manera agresiva o despectiva, o lo insulta, entonces el 1er Árbitro debe hacer una APLICACIÓN Estricta de la escala de sanciones.

2. La regla 21.1 trata las faltas leves que no están sujetas a sanciones. Es responsabilidad del primer árbitro evitar que los equipos se acerquen al nivel de sanción. Es crucial que los árbitros apliquen su personalidad para mantener bajo control las "faltas menores", con el fin de evitar sanciones más adelante en el juego.

3. Implementación práctica hacia los miembros del equipo por mala conducta que conlleve sanciones, como decidido por el 1er árbitro:

3.1 Miembro del equipo en la cancha:

El primer árbitro debe pitar (normalmente cuando el balón está fuera de juego, pero lo antes posible si la falta es grave). A continuación, indica al jugador sancionado que se acerque a la tribuna del árbitro. Cuando el jugador esté cerca de la tribuna, el primer árbitro le mostrará la(s) tarjeta(s) correspondiente(s) indicando en inglés el motivo de la sanción.

El segundo árbitro reconoce esta acción e inmediatamente ordena al anotador que registre la sanción apropiada en la hoja de anotación.

Si el anotador, basándose en la información del acta, declara que la decisión del primer árbitro contradice la escala de sanciones, deberá informar de ello inmediatamente al segundo árbitro. Este, a su vez, tras verificar la recomendación del anotador, informará al primer árbitro. El primer árbitro deberá entonces corregir su decisión previa.

Miembro del equipo que no está en la cancha:

El primer árbitro debe pitar, dirigir al capitán en juego a su silla y decirle en inglés quién es el jugador o miembro del equipo sancionado y el motivo de la sanción. El capitán en juego debe informar al miembro del equipo afectado, quien debe reconocer la sanción. Es responsabilidad del primer árbitro, al mostrar la(s) tarjeta(s) correspondiente(s), aclarar quién es el miembro del equipo sancionado.

3.2 En tal situación, los árbitros y el anotador deben colaborar eficazmente para:

Registrar los datos correctos (miembro del equipo y nivel de sanción) en la hoja de puntuación.

3.3 Implementación de sanciones entre sets:

En caso de penalti, el primer árbitro deberá mostrar la tarjeta (símbolo tarjeta roja) al inicio del siguiente set.

En caso de expulsión o descalificación, el 1er árbitro deberá llamar inmediatamente al capitán del juego para informar al entrenador en cuestión sobre el tipo de sanción (para evitar la doble penalización del equipo) que deberá ser seguida formalmente por las tarjetas (roja y amarilla).
tarjetas conjuntas para expulsión y por separado para descalificación) al inicio del siguiente set.

3.4 Los jugadores expulsados o descalificados deberán abandonar inmediatamente el área de Campo de Juego e ir al vestuario del equipo durante la duración de la sanción.

4. Durante el juego, los árbitros deben prestar atención al aspecto disciplinario, actuando con firmeza al aplicar las sanciones por faltas de conducta de jugadores u otros miembros del equipo, pero se les debe recordar que su función consiste en evaluar las acciones de juego, y no en perseguir pequeñas faltas individuales.

1. Para informar a los equipos con exactitud sobre la naturaleza de la falta pitada por los árbitros (para el público, televidentes, etc.), estos deben utilizar las señales manuales oficiales. Solo estas señales y ninguna otra; las señales manuales nacionales o privadas solo se pueden utilizar en casos extremos para aclarar una situación confusa o una acción de juego.
2. Debido al aumento de la velocidad del juego, pueden surgir problemas que muestren errores arbitrales. Para evitar esto, el equipo arbitral debe colaborar muy estrechamente; después de cada acción de juego deben mirarse unos a otros para confirmar su decisión.

Regla 23 – 1er árbitro

1. El primer árbitro debe cooperar siempre con sus compañeros oficiales (segundo árbitro, anotador, jueces de línea). Debe permitirles trabajar dentro de sus competencias y autoridad. Debe realizar sus funciones activas de pie.

Por ejemplo: después de pitar el final de un partido, debe mirar inmediatamente a los demás oficiales (y sólo entonces dar su decisión final con las señales manuales oficiales):

- Al decidir si una pelota está dentro o fuera, siempre debe mirar al juez de línea a cargo de la línea cercana al lugar donde cayó la pelota (aunque el primer árbitro no es el juez de línea, naturalmente tiene el derecho, si es necesario, de supervisar e incluso anular a sus colegas).
 - Durante el partido, el 1er árbitro debe mirar frecuentemente al 2do árbitro que está frente a él (si es posible después de cada jugada y también antes de cada pitido para la ejecución del saque), para saber si está señalando una falta o no (por ejemplo, cuatro contactos, doble y/o para ver cualquier solicitud de último momento para la interrupción regular del juego).
2. El primer árbitro y los jueces de línea verifican si el balón "fuera" fue tocado previamente por el equipo receptor (por ejemplo, por el bloqueador del equipo receptor, etc.). Sin embargo, el 1er árbitro que toma la decisión final con su señal de mano, después de ver las señales del juez de línea y el 2do árbitro (en caso de un ligero toque de bloqueo cerca del 2º árbitro) u otros miembros de su equipo arbitral .
 3. Siempre debe asegurarse de que el segundo árbitro y el anotador tengan tiempo suficiente para hacer Su labor administrativa y de registro; por ejemplo, si el anotador ha tenido tiempo suficiente para comprobar la legalidad de una solicitud de sustitución y su registro. Si el primer árbitro no concede suficiente tiempo a sus compañeros para realizar su trabajo, ni el anotador ni el segundo árbitro podrán seguir la siguiente fase del partido, lo que podría provocar errores por parte del equipo arbitral. Si el primer árbitro no concede el tiempo necesario para el control y la administración de los hechos, el segundo árbitro deberá detener el partido pitando.
 4. El primer árbitro podrá modificar cualquier decisión de sus compañeros oficiales o la suya propia. Si ha tomado una decisión (piteado) y luego observa que sus colegas (segundo árbitro, jueces de línea o anotador) han tomado, por ejemplo, una decisión diferente:
 - Si está seguro de que tiene razón, puede mantener su decisión;
 - si ve que se equivocó, podrá cambiar su decisión;
 - si declara que se cometieron faltas simultáneamente por ambos equipos (jugadores), deberá señalar que se repita el juego;
 - Si considera que la decisión del segundo árbitro, por ejemplo, fue incorrecta, puede revocarla. Por ejemplo, si el segundo árbitro ha señalado una falta de posición del equipo receptor, pero el primer árbitro, inmediatamente o después de la protesta del capitán en juego, ha declarado la posición era correcta, no debe aceptar la decisión del segundo árbitro y puede ordenar que se repita el juego.
 5. Si el primer árbitro comprueba que uno de los otros oficiales no conoce su trabajo o no actúa objetivamente, deberá sustituirlo.
 6. Solo el primer árbitro podrá aplicar sanciones por mala conducta y demoras; el segundo árbitro, el anotador y los jueces de línea no tienen este derecho. Si otros árbitros, excepto el primer árbitro, detectan alguna irregularidad, deberán avisar al primer árbitro e informarle de los hechos. Página 19

1er árbitro y único quien aplica sanciones.

7. El primer árbitro mantiene a la vista la volea del balón y su contacto con el/los jugador(es) o el equipo. y objetos. En consecuencia, primero verifica la regularidad del toque del balón. En ese momento En el momento del golpe de ataque, mira directamente al atacante y a la pelota y puede ver con el rabllo del ojo la probable dirección de la pelota.

Regla 24 – Segundo árbitro

1. El segundo árbitro deberá ser de la misma competencia que el primero. Reemplazará al primero en caso de ausencia o imposibilidad de continuar con sus funciones.
2. Durante el intercambio de juego cerca de la red, el segundo árbitro debe concentrarse en controlar el toque ilegal de toda la red, situándose del lado de los bloqueadores, en todas las penetraciones ilegales más allá de la línea central y en las acciones de juego ilegales en la antena a su lado. El segundo árbitro también debe controlar los ataques y bloqueos incorrectos de los zagueros, además de los intentos de bloqueo de los liberos. (Para pitar estas faltas, ni el primer ni el segundo árbitro tienen prioridad; ambos árbitros pueden decidir sobre ellas).
3. El segundo árbitro también debe verificar cuidadosamente, antes y durante el partido, si los jugadores están en la posición correcta, basándose en la hoja de alineación de los equipos. En esta tarea, (si el poste Tablet Si no se utiliza, el segundo árbitro recibe la asistencia del anotador, quien le indica qué jugador debe estar en la posición 1 (sacador). Con base en esta información, girando la hoja de alineación en el sentido de las agujas del reloj, el segundo árbitro puede indicar con precisión el orden de rotación regular (posición) de cada equipo. Al verificar las posiciones, deberá colocarse en la posición II a su izquierda o IV a su derecha, respectivamente.

Si hay alguna discrepancia entre la posición de los jugadores y la indicada en la hoja de alineación, el segundo árbitro debe llamar al capitán del juego o al entrenador para confirmar la posición correcta de los jugadores.

4. (a) Esta regla fue modificada en esta edición actual con la intención de dar a los jugadores del equipo que recibe el servicio una mayor oportunidad de alcanzar su posición de juego después del saque. En consecuencia, se variaron los parámetros de control con respecto a las líneas laterales y centrales. Por esta razón, el RG&RC insiste en que la aplicación de esta regla de juego DEBE SER Tal como se describe en los textos de las Reglas 7.4 y 7.5, con excepción del momento de la falta, en lugar del golpe de saque, debe indicarse el momento del lanzamiento del sacador, sin otorgar más ventajas que las ya otorgadas a los jugadores para alcanzar su posición. No se permite ninguna tolerancia. (b) El Congreso 2024 aprobó una modificación de la regla para el equipo que saca, que eliminó la necesidad de estar en orden de posición (excepto el sacador) en el momento del golpe de saque. Esta modificación está diseñada para ayudar al equipo que saca a defenderse del primer ataque de los oponentes.
5. Cuando el segundo árbitro pita (pita) una falta de posición del equipo receptor, inmediatamente después debe indicar la falta de posición con la mano oficial. Señalar e indicar con precisión a los jugadores en falta. Si los jugadores del equipo en falta no pueden corregir su posición por sí mismos, el segundo árbitro ayudará a corregir la posición de los jugadores y entonces deberá comenzar la jugada.
6. El segundo árbitro debe prestar atención al hecho de que la zona libre debe estar siempre libre de cualquier obstáculo que pueda provocar lesiones a un miembro del equipo (botellas de bebidas, botiquín de primeros auxilios, etc.).
7. Durante las paradas de entrenamiento, el segundo árbitro no debe permanecer en una posición estática. Puede ajustar el patrón de movimiento para girar:
 - A los equipos, asegurarse de moverse cerca de los banquillos.
 - Hacia el goleador, para controlar su trabajo.
 - Al anotador asistente, para obtener información sobre la posición de los Liberos.

- Al 1er árbitro, para recibir y/o dar información, si es necesario.
- A los equipos, observar y controlar, si es necesario, el reingreso del equipo antes del final del tiempo muerto, y determinar si el Libero está a punto de intentar un "reemplazo oculto".
- Comprobar la alineación de los equipos contando atentamente la cantidad de jugadores y si los seis jugadores de cada equipo han regresado a la cancha de juego después del tiempo muerto.

8. Si durante el partido, el 2º árbitro observa gestos o palabras antideportivas entre los adversarios, en la primera ocasión en que el balón esté fuera de juego, puede ordenar a los jugadores que cambien su comportamiento pidiéndoles que se calmen; si la situación sigue igual, debe informar al 1er árbitro, quien debe advertir o sancionar inmediatamente al/los jugador(es), dependiendo de la gravedad del comportamiento.

NOTA IMPORTANTE: La primera falta cometida debe ser penalizada. Dado que el primer y el segundo árbitro tienen diferentes áreas de responsabilidad, es fundamental que cada árbitro pita la falta inmediatamente. Con el silbato de uno de los árbitros, la jugada finaliza, y el otro árbitro debe abstenerse de pitarla después para evitar confusiones entre los jugadores y los espectadores.

Árbitro de reserva

Las siguientes actividades están bajo la responsabilidad del Árbitro de Reserva:

1. Reemplazar al 2º árbitro en caso de ausencia o imposibilidad de éste.
continuar su trabajo o en caso de que el 2º árbitro se convirtiera en 1er árbitro.
2. Para controlar las paletas de cambio (si se usan) antes del partido y entre sets. O para verificar el correcto funcionamiento de las tabletas del equipo.
3. Verificar el funcionamiento de los zumbadores antes y entre series, si hay algún problema.
4. Ayudar al segundo árbitro a mantener libre la zona libre.
5. Controlar a los jugadores suplentes en la zona de calentamiento y en el banquillo.
6. Entregar al 2º árbitro los balones de partido, inmediatamente después de la presentación del balón de salida.
jugadores.
7. Entregarle al segundo árbitro un balón de partido después de que haya terminado de controlar a los jugadores.
posición de pie.
8. Asistir al 2º árbitro guiando el trabajo de los moppers y del anotador.

~~Árbitro de desafío y nueva tecnología~~

Las innovaciones tecnológicas están apareciendo rápidamente en nuestro juego moderno. En muchas competiciones de la FIVB, el uso de tabletas es obligatorio, al igual que las hojas de puntuación electrónicas y los auriculares para la comunicación inalámbrica. El árbitro moderno de voleibol debe estar familiarizado con estos dispositivos. Los detalles sobre su uso, y en particular su relación con el proceso de desafío/sustitución, se pueden consultar en los manuales de juego específicos de la competición.

Las siguientes recomendaciones deberán ser aplicadas por el árbitro del desafío y durante el procedimiento del desafío:

1. Todos los árbitros internacionales nominados para competiciones que utilizan tecnología de verificación de vídeo deberá estudiar cuidadosamente el reglamento del Desafío aprobado para esta competición en particular y cumplido estrictamente.
2. El árbitro del Desafío deberá usar el uniforme oficial de IR mientras desempeña sus funciones.

3. Durante la comunicación INALÁMBRICA entre árbitros, es obligatorio usar frases sencillas de terminología de voleibol en inglés para indicar la naturaleza de un desafío solicitado, por ejemplo, "tocar la red", "tocar la antena", "falta de pie de servicio", "falta de pie en la línea de ataque", "tocar el bloqueo", "penetración en la línea central", etc. El orden recomendado de información dirigida al árbitro de desafío
Para iniciar el procedimiento de desafío: Quién – Qué – Cuándo. Por ejemplo: «Desafío del equipo italiano – toque de red – en medio de una jugada».
4. Si, a partir de las imágenes disponibles, no es posible llegar a ninguna de las conclusiones mencionadas, el árbitro de desafío informará al primer árbitro sobre la imposibilidad técnica de decidir sobre este desafío y, por lo tanto, la decisión previa tomada por el primer árbitro sigue siendo válida (recuerde: no pitar también es una decisión).
5. Si un árbitro interrumpe el juego pitando una falta que posteriormente fue impugnada y resultó ser una DECISIÓN incorrecta, se realizará una repetición debido a este error del árbitro.
Por ejemplo: un primer árbitro pidió "cuatro toques" o "doble toque" cuando una pelota fue estrellada en la parte superior de la red y rebotó hacia atrás, siendo contactada por el mismo equipo, y el primer árbitro no notó ningún contacto de bloqueo, pero más tarde, después de un desafío de "bloqueo" quedó claro que tuvo lugar un contacto de bloqueo, entonces el primer árbitro deberá pedir una repetición.

Nota: esto es diferente de un silbato por una falta pitada justo antes de que la pelota toque el suelo, pero la evidencia demuestra que el pitido no fue correcto (ver más abajo, párrafo 11).

6. El árbitro del Desafío no deberá estar bajo la influencia de los consejos del operador del Desafío, excepto los consejos sobre las cámaras con la mejor vista para la evaluación o la limitación de tiempo al evaluar una imagen en pantalla. Bajo ninguna circunstancia la conclusión del árbitro del Desafío debe ser...
Se basa en una "conjetura", "predicción" o "anticipación". Solo si un árbitro de desafío está visualmente seguro de la situación, puede anunciar la decisión. Cualquier duda se interpretará a favor de la decisión del árbitro anterior.

7. Si, de acuerdo con la normativa vigente del Desafío, cualquier momento de juego dentro de toda la duración
Si se puede impugnar una jugada, el árbitro de la impugnación deberá indicar claramente al operador de la misma el momento solicitado. Si durante los pocos cuadros estudiados en el proceso de revisión se produce otra falta, incluso si no está especificada en el menú de impugnaciones (y antes de la impugnada)
uno) si se encuentra una falta, entonces el árbitro de desafío debe anunciar esta falta anterior como decisiva para el rally.

8. El Árbitro de Reto informa al primer árbitro sobre la naturaleza de la falta. Sin embargo, el primer árbitro debe tomar la decisión final basándose en la evidencia presentada. No obstante, no se recomienda que el primer árbitro invalide la evaluación del Árbitro de Reto sobre las faltas de pie durante un saque o un golpe de ataque del zaguero, a menos que esté absolutamente seguro de que el árbitro de reto cometió un error.

9. Cuando el entrenador haya cuestionado una falta, pero se trate de un hecho que ocurrió una fracción de segundo después de que el balón estuviera fuera de juego, se deberá dar este aviso a ambos árbitros y se deberá mostrar una leyenda apropiada en la pantalla.

En algunos casos, puede haber una diferencia de tiempo muy breve entre una falta solicitada por los equipos y el momento en que el balón queda fuera de juego (si el balón toca el suelo, un objeto externo, etc.). Por lo tanto, se recomienda encarecidamente que los árbitros (árbitros de desafío) muestren tanto el video de la falta solicitada como el momento en que el balón queda fuera de juego a través de la pantalla dividida y expliquen la falta de esta manera a todos los participantes de forma objetiva.

10. La versión actual de 2025 del Reglamento de Desafío establece que, en caso de duda, durante el análisis de una solicitud de Desafío, el equipo de Desafío de Vídeo debe utilizar todas las imágenes de televisión disponibles para garantizar que las decisiones se tomen de forma justa. El primer árbitro debe ser el responsable de todo el proceso del desafío y, si detecta errores (por ejemplo, imágenes incorrectas mostradas o interpretaciones incorrectas), debe insistir en una revisión adicional que incluya diferentes ángulos y fuentes de imagen. Anular una decisión del Árbitro de Desafío es una última opción, pero forma parte de la autoridad del primer árbitro.

11. Es importante que los árbitros usen el sentido común al tomar decisiones. Por ejemplo, el equipo A bloquea el balón justo antes de que toque la cancha, sin posibilidad de que el equipo B lo alcance, pero el segundo...
El árbitro sanciona falta de red contra el bloqueador del equipo A. La grabación del desafío demuestra que no hubo falta. Debería prevalecer el sentido común y considerar que este no es un caso para una repetición: el equipo A ganó legítimamente el rally (Reglamento de Desafío 12 (c)).

Regla 25 – Anotador

1. La labor del anotador es fundamental, especialmente en partidos internacionales, donde los miembros del equipo arbitral y de los equipos son de diferentes países. Todos los árbitros internacionales deben saber cómo llenar el acta (manual y electrónicamente); y, de ser necesario, deben ser capaces de realizar las funciones de anotador.

El goleador:

1. Debe verificar - después de recibir las hojas de alineación y antes del inicio de cada set - que los números en las hojas de alineación también se puedan encontrar en la lista de miembros del equipo en la hoja de anotación (si no, debe informar al 2do árbitro).

2. Informa al segundo árbitro del segundo tiempo muerto y de las sustituciones quinta y sexta de cada equipo (quien, a su vez, informa al primer árbitro y al entrenador). Esto aplica incluso cuando se utilizan las tabletas de banquillo y poste.

3. Durante el proceso de sustitución, a menos que el anotador indique que la sustitución es ilegal, el segundo árbitro anuncia, autoriza y registra la sustitución de jugadores.
 4. Una vez finalizado el registro, el anotador hace la señal de "OK" o el comando de voz "Anotador listo". A continuación, debe concentrarse para verificar si el jugador que realiza el saque sigue el orden de rotación.
-

5. El anotador debe mirar al jugador sustituto que entra en la zona de sustitución y comparar inmediatamente el número de su camiseta y el número de la paleta en su mano (si las paletas están en uso) a la línea de "jugadores titulares" y "suplentes" en la hoja de anotación. Si se descubre Si la solicitud es ilegal, inmediatamente pulsa el timbre y levanta una mano, moviéndola de un lado a otro, y dice: «La solicitud de sustitución es ilegal». En este caso, el segundo árbitro...

deberá dirigirse inmediatamente a la mesa de anotadores y verificar, con base en los datos del acta, la ilegalidad de la solicitud. Si se confirma, el segundo árbitro deberá rechazarla. El primer árbitro deberá sancionar al equipo con un silbato y la señal de "retraso". El anotador deberá registrar la sanción correspondiente en el acta, en la sección "Sanciones". El segundo árbitro deberá verificar la actuación del anotador tras la sanción.

6. En caso de que el equipo solicite más de una sustitución, el proceso de sustitución deberá realizarse de una en una, para que el anotador tenga tiempo de registrar cada sustitución consecutivamente. Sin embargo, el anotador debe utilizar el mismo proceso para cada sustitución.

7. Si la sustitución es legal, el anotador la registra en el acta y luego levanta ambas manos para indicar que el registro está completo. Recuerde que esto aplica a todas las sustituciones.

8. En caso de que se utilice una sustitución con tableta, junto con un acta electrónica, no se utilizan las paletas. En este caso, el anotador debe supervisar la pantalla del ordenador del acta para asegurarse de que los datos que se registran coincidan con los que realmente ocurren en la línea de banda. Esto significa que todos los procesos para los árbitros son los mismos, independientemente de la tecnología utilizada. En caso de discrepancia entre el jugador que entra en la zona de sustitución y

El número transmitido por tableta, el jugador real debe ser considerado, y el anotador debe corregir y aceptar la sustitución manualmente. Comunicación verbal.

Se recomienda en este punto la separación entre el anotador y el árbitro en caso de que se produzca la sustitución.

Debe hacerse manualmente debido a la transmisión tardía de datos. Dado que la sustitución también puede coincidir con un reemplazo de libero, se debe tener especial cuidado. Al final de todas las sustituciones, se requiere una señal de aprobación a dos manos antes de que se reanude el partido. Si se utiliza comunicación inalámbrica, el anotador simplemente informa a los árbitros a través del sistema inalámbrico: "OK, anotador listo". El "OK" del segundo árbitro también puede ser solo verbal. Si el sistema no funciona correctamente o no se escucha con claridad debido al ruido de los espectadores, el árbitro está obligado a mostrar la señal de aprobación a dos manos.

9. Las sanciones se deben registrar en el acta únicamente por instrucción del 2º árbitro o, en caso de protesta indicada según las reglas, y con la autorización del 1º árbitro, por escrito.

o permite que el capitán del equipo escriba la observación en la hoja de puntuación.

10. Debe escribir un comentario si un jugador se lesiona y es retirado del partido por motivos regulares o excepcionales.

Sustitución. La observación debe indicar el número del jugador lesionado, el set en el que se produjo la lesión y el marcador en el momento de la lesión.

Regla 26 – El anotador asistente

1. El anotador asistente se sienta cerca del anotador. En caso de que el anotador no pueda continuar su... tarea en la que actúa como sustituto del anotador.

2. Sus responsabilidades son:

2.1 Completar la hoja de control del Libero (R-6) si no se utiliza la planilla electrónica, y verificar si los reemplazos del Libero durante el partido son legales o no.

2.2 Si no se utiliza ningún marcador Lite, se debe manejar el marcador manual en la mesa de anotadores.

2.3 Verificar si el marcador muestra los resultados correctos y en caso contrario corregirlo.

2.4 Durante los TO, informar al 2do árbitro sobre la posición de los Liberos, utilizando la señal manual de "dentro" y "fuera", pero solo con una mano para cada equipo.

2.5 Enviar al Delegado Técnico del Juego, inmediatamente después de finalizar cada set, el información sobre la duración de cada set y la hora de inicio y finalización del partido, en forma escrita.

- 2.6 Cuando sea necesario, ayudar al anotador presionando el timbre para reconocer y anunciar solicitudes de sustitución.
- 2.7 Ayudar verbalmente al anotador con información durante el proceso de sustitución.
- 2.8 Operar el reloj de Servicio, cuando corresponda.

Regla 27 – Jueces de línea (solo cuando no se utiliza el VCS)

1. El trabajo de los jueces de línea es fundamental, especialmente en partidos internacionales de alto nivel. Todos los candidatos y árbitros internacionales deben estar familiarizados con el trabajo de los jueces de línea, en caso de ser designados como tales en partidos internacionales.
 - 1.1. Deberá estar presente en el área de juego, uniformado, 60 minutos antes del inicio del partido.
 - 1.2. Están obligados a señalar
 - bolas “dentro” o “fuera” cerca de la línea de la cual están a cargo,
 - faltas de servicio descritas en la Regla 12.4.3.
 - 1.3. Si la pelota toca la antena, la cruza o vuela fuera de ella, hacia el área del oponente, En la cancha, el juez de línea que mira en la dirección de la pelota, debe señalar la falta,
 - 1.4. Las faltas deben ser señalizadas claramente, para garantizar sin lugar a dudas que el primer árbitro las vea a ellos.
2. El juez de línea debe relajarse entre los peloteos.
3. Los jueces de línea deberán abandonar su posición durante el tiempo de juego y permanecer en sus respectivas esquinas del área de juego, detrás de las vallas publicitarias. Si esto no es posible durante los intervalos establecidos, deberán situarse de dos en dos contra la valla de delimitación, en el lado del banquillo del Área de Control.

Regla 28 – Señales manuales oficiales

1. Los árbitros deben usar únicamente las señales manuales oficiales. Se debe evitar el uso de cualquier otra señal, pero en cualquier caso, solo deben usarse cuando sea absolutamente necesario para que los miembros del equipo las entiendan.

A continuación, sin embargo, se darán más detalles sobre las secuencias que se deben y no se deben emplear durante un partido.
2. Decisión del 1.er Árbitro. El 1.er Árbitro señalará el final de la jugada (o falta) con el silbato, indicará el equipo que debe sacar a continuación, la naturaleza de la falta y, si es necesario, el jugador responsable. El 2.º Árbitro no participará en estas señales, sino que simplemente se acercará al equipo que recibirá la siguiente jugada. Se seguirá requiriendo contacto visual con el 1.er Árbitro. Se espera asistencia durante o al final de la jugada para los toques (si el toque no es claro) o los cuatro toques, si no hay comunicación inalámbrica disponible. Estas acciones pueden realizarse antes de que el 2.º Árbitro se mueva, para que este tenga pleno conocimiento de la situación.
3. Decisión del segundo árbitro (p. ej., falta de red, bloqueo ilegal de la zaga, etc.). La secuencia del segundo árbitro: pitar, indicar la naturaleza de la falta, indicar (si es necesario) el jugador responsable, hacer una pausa y, a continuación, seguir la señal del primer árbitro para que el equipo saque a continuación.
4. Solicitud de tiempo muerto: esto normalmente lo realiza el segundo árbitro (pero sigue siendo responsabilidad del primer árbitro si este no escucha o ve la solicitud del entrenador). El primer árbitro no necesita repetirla.
5. Repetición del punto/doble falta. Si bien ambos árbitros pueden pitar este incidente e indicarlo mediante

Señalar la repetición (por ejemplo, pelota rodando hacia la cancha, jugador lesionado durante un peloteo, etc.), normalmente

La tarea del primer árbitro sigue siendo indicar el equipo que debe sacar. El segundo árbitro solo copiará la señal del primer árbitro para el siguiente saque si este pitó la interrupción del juego.

6. Ambos árbitros pitan al mismo tiempo para detener el juego, pero por motivos diferentes. En este caso, cada árbitro indicará la naturaleza de la falta, pero esta vez porque el primer árbitro debe...
decidir qué curso de acción seguir después de esto, SÓLO EL 1er ÁRBITRO indicará la señal de "doble falta" e indicará al equipo que debe sacar a continuación.
7. El jugador saca demasiado pronto (antes del silbato). Es responsabilidad exclusiva del primer árbitro indicar la repetición y el equipo que debe sacar a continuación.
8. Fin del set. Esto lo realiza el primer árbitro. El segundo árbitro podrá, si el primer árbitro no ha notado el marcador, recordárselo cortésmente con esta señal, pero esto será responsabilidad exclusiva del primer árbitro.
9. Cuando el segundo árbitro pita una falta, debe asegurarse de hacer la señal con la mano del lado donde se cometió. Por ejemplo: si un jugador del equipo a su derecha toca la red y pita esta falta, no debe hacer la señal a través de la red desde el lado del otro equipo, sino que el árbitro debe moverse de forma que la señal quede indicada en el lado de la falta. La señal no debe hacerse mientras camina; el segundo árbitro debe detenerse y hacer la señal de frente a la cancha.
10. Los árbitros deberán pitar rápidamente, con seguridad al señalar las faltas, habiendo tomado en consideración los dos puntos siguientes:
 - 10.1. El árbitro no deberá señalar una falta cuando el público o los jugadores lo soliciten.
 - 10.2 Cuando tenga pleno conocimiento de haber cometido un error de juicio, el árbitro podrá o deberá rectificar su error (o el de otros miembros del equipo arbitral), siempre que lo haga inmediatamente.
11. Los árbitros y jueces de línea deben prestar atención a la correcta aplicación y uso del 'out'
señal con la mano/bandera:
 - 11.1. Para todas las bolas que caen "directamente fuera" después de un ataque o un bloqueo del equipo contrario, la Se debe utilizar la señal con la mano/bandera de "balón fuera".
 - 11.2. Si un balón proveniente de un golpe de ataque cruza la red y toca el suelo fuera del terreno de juego, pero un bloqueador u otro jugador del equipo defensor lo toca, los árbitros deben mostrar únicamente la señal con la mano/bandera de "balón tocado".
 - 11.3 Si una pelota, después de que un equipo la ha jugado con el 1er, 2do o tercer golpe, está fuera en su propio lado (por ejemplo, toca el suelo fuera de la cancha de juego, toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona fuera de juego, panel publicitario, etc.), la señal manual es "pelota tocada".
 - 11.4 Si, tras un golpe de ataque, el balón impacta contra la red y cae fuera del área del atacante sin tocar el bloqueo del oponente, la señal es "fuera", pero inmediatamente después se debe indicar al jugador atacante (para que todos entiendan que el balón no fue tocado por los bloqueadores). Si, en el mismo caso, el balón toca el bloqueo y luego sale del área del atacante, la señal es "balón"
fuera" y el primer árbitro debe indicar el o los bloqueadores.
 - 11.5 Si la pelota es rematada y queda fuera del lado del oponente, porque golpea o es contactada por el entrenador dentro de la zona libre u otra persona que no está en juego, la señal con la mano/bandera es "fuera".
12. Cuando se completa un golpe de ataque cuando la pelota proviene de un pase con los dedos por encima de la cabeza (acción de colocación) del Libero en su zona frontal, el primer árbitro debe usar la señal de mano nº 21 (falta de golpe de ataque) y señalar al Libero.

13. Las señales de bandera del juez de línea también son muy importantes para los participantes y el público. El primer árbitro debe revisar las señales de bandera del juez de línea; si no se realizan correctamente, podrá corregirlas.
14. Si el balón no pasa el plano vertical de la red después del tercer golpe del equipo, entonces:

14.1 Si el mismo jugador que juega la última bola toca la bola nuevamente u otro jugador toca la pelota, la falta es CUATRO GOLPES y la señal con la mano es "cuatro golpes".

PROGRAMA DE TRABAJO

■ Llegada antes del torneo

Los árbitros deberán llegar a la ciudad sede de la competición según lo indicado en su asignación. Deberán llevar consigo su uniforme oficial.

■ Talleres

Antes del inicio de la competición se realizarán Talleres teóricos y prácticos de Arbitraje con la presencia de árbitros, anotadores, jueces de línea, recogedores de pelotas, recogedores de pelotas y locutores de cancha.

■ Comentarios sobre el arbitraje

Tras el partido, se realizará una breve sesión informativa en la sala de arbitraje para brindar retroalimentación y analizar el desempeño de los árbitros en los partidos anteriores. Siempre que sea posible, los árbitros deberán autoevaluar sus logros y sus áreas de mejora.

Si se plantea un tema general e importante, al día siguiente podrá tener lugar una reunión formal con los miembros del Subcomité de Arbitraje y todos los árbitros de la competición.

■ Información sobre las asignaciones

Las asignaciones a los partidos se notificarán a los árbitros 1.er, 2.º, desafío y reserva de manera normal:

- la noche anterior al partido.

- Comportamiento

Los árbitros responsables de la dirección de los partidos durante la competición deberán mostrar una conducta ejemplar durante toda la competición, desde su llegada hasta su salida de la ciudad/ciudades en que se celebre la competición.

Deberán respetar estrictamente el horario de todas las actividades, que haya sido fijado por la Subcomisión de Arbitraje, y mantener la imagen de los árbitros dentro y fuera de los pabellones deportivos.

El Subcomité de Arbitraje o el Entrenador de Árbitros están debidamente facultados para suspender de sus funciones e incluso descalificar, dependiendo de la falta, a cualquier miembro del equipo arbitral cuya conducta no sea del nivel esperado de ellos.

Reglas de Juego y Comisión de Arbitraje de la FIVB

