REGLAS OFICIALES DE VOLEIBOL

2017-2020
Aprobadas por el 35º Congreso de la FIVB 2016
Capítulo 2
PARTICIPANTES

4. Equipos

[…]

4.2. Ubicación de los equipos

4.2.1. Los jugadores que no estén jugando, deben sentarse en la banca de su equipo o estar en su área de calentamiento. El entrenador y los otros miembros del equipo deben sentarse en la banca, pero pueden abandonarla temporalmente. Las bancas para los equipos se ubican a los lados de la mesa del anotador, fuera de la zona libre.

4.2.2. Sólo los miembros del equipo tienen permitido sentarse en la banca durante el partido y participar en la sesión de calentamiento oficial.

4.2.3. Los jugadores que no estén jugando pueden calentar sin balones, de acuerdo con lo siguiente:

4.2.3.1. Durante el juego: en las zonas de calentamiento;

4.2.3.2. Durante los tiempos de descanso y tiempos técnicos: en la zona libre detrás de sus campos de juego;

4.2.4. Durante los intervalos entre **sets**, los jugadores pueden calentar utilizando balones dentro de sus propias zonas libres. Durante el extendido intervalo entre el segundo y el tercer set (si se aplicara), los jugadores pueden usar su propio campo de juego también (**figura 4.2**).

Figura 4.2 Los equipos que compiten en torneos oficiales suelen ser del mismo género. ¿A qué crees que se deba esto?

6.1.2. Falta

Un equipo comete una falta cuando realiza una acción de juego contraria a las reglas (o las viola de alguna otra manera). Los árbitros juzgan las faltas y determinan las consecuencias de acuerdo con las reglas:

6.1.2.1. Si dos o más faltas son cometidas sucesivamente, sólo la primera de ellas es tenida en cuenta;

6.1.2.2. Si dos o más faltas son cometidas simultáneamente por jugadores adversarios, se sanciona doble falta y se repite la jugada.

6.1.3. Jugada y jugada completada

Una jugada es una secuencia de acciones de juego, desde el momento del golpe de saque por el sacador hasta que el balón queda fuera de juego. Una jugada completada es la secuencia de acciones de juego cuyo resultado es la obtención de un punto. Esto incluye: la sanción de un castigo —la pérdida del saque por una falta de demora en el saque.

6.1.3.1. Si el equipo que está sacando gana una jugada, anota un punto y continúa sacando;

6.1.3.2. Si el equipo que está recibiendo gana una jugada, anota un punto y debe realizar el próximo servicio.

6.2. Para ganar un set

Un set (excepto el decisivo – 5.o set) es ganado por el equipo que primero anota 25 puntos, con una ventaja mínima de 2 puntos. En caso de un empate 24-24, el juego continúa hasta conseguir una ventaja de 2 puntos (26-24, 27-25…).

6.3. Para ganar el partido

6.3.1. El partido es ganado por el equipo que gana tres sets.

6.3.2. En el caso de empate 2-2, el decisivo 5.o set se juega a 15 puntos con una diferencia mínima de 2 puntos.

6.4. No presentacion y equipo incompleto

6.4.1. Si un equipo se niega a jugar después de haber sido convocado para ello, es declarado ausente y pierde el partido con un resultado de 0-3 para el partido y 0-25 para cada set.

6.4.2. Un equipo que, sin causa justificada, no se presenta a tiempo en la cancha es declarado ausente con los mismos resultados de la Regla 6.4.1.

6.4.3. Un equipo que es declarado incompleto para el set o para el partido pierde el set o el partido. Al equipo adversario se le otorgan los puntos, o los puntos y set necesarios para ganar el set o el partido. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sus sets.

7. Estructura del juego

7.1. Sorteo

Antes del partido, el primer **árbitro** (**figura 4.3**) realiza un sorteo para determinar a quién le corresponde el primer saque y qué lados de la cancha ocupará cada equipo

Si se debe jugar un set decisivo, deberá realizarse un nuevo sorteo.

7.1.1. El sorteo es realizado en presencia de los dos capitanes de los equipos.

7.1.2. *El ganador del sorteo elige, ya sea:*

7.1.2.1. el derecho a sacar o a recibir el saque, o

7.1.2.2. el lado de la cancha. El perdedor toma la alternativa restante.

[…]

7.3. Formacion inicial de los equipos

7.3.1. Debe haber siempre seis jugadores por equipo en juego. La formación inicial de los equipos indica el orden de **rotación** de los jugadores en la cancha. Este orden debe mantenerse a lo largo del set.

7.3.2. Antes de comenzar cada set, el entrenador debe presentar la formación inicial de su equipo en la ficha de posiciones o por medio del dispositivo electrónico, si se usa. La ficha, debidamente completada y firmada, debe ser entregada al segundo árbitro o al anotador, o enviada a la hoja de anotación electrónica directamente.

7.3.3. Los jugadores no incluidos en la formación inicial del set son **sustitutos** para ese set.

7.3.4. Una vez que la ficha de posiciones ha sido entregada al segundo árbitro o al anotador, ningún cambio en la formación inicial puede ser autorizado sin una sustitución regular.

7.3.5. Las **discrepancias** entre la posición de los jugadores en la cancha y la que figura en la ficha de posiciones, se resuelven de la siguiente manera:

7.3.5.1. Cuando tal discrepancia se descubre antes de comenzar el set, la posición de los jugadores debe ser rectificada de acuerdo con lo que figura en la ficha de posiciones. No habrá sanción.

7.3.5.2. Cuando, antes del comienzo del set, un jugador en el campo no está registrado en la ficha de posiciones para ese set, ese jugador debe ser reemplazado conforme a la ficha de posiciones. No habrá sanción.

7.3.5.3. No obstante, si el entrenador (**figura 4.4**) desea mantener en el campo al/los jugador/es no registrado/s en la ficha de posiciones, debe solicitar, usando la señal manual correspondiente, la/s sustitución/es regular/es la/s cual/es debe/n ser registrada/s en la hoja del encuentro. Si una discrepancia entre la posición de los jugadores en el campo y la ficha de posiciones se descubre tarde, el equipo en falta debe colocarse en las posiciones correctas. Todos los puntos anotados por el equipo en falta desde el momento exacto de la falta hasta su descubrimiento serán cancelados. Los puntos del adversario permanecen válidos, además, recibirá un punto y el derecho al próximo servicio.

7.3.5.4. Si se encuentra un jugador en la cancha que no está registrado en la lista de jugadores, el equipo en falta perderá todos los puntos y/o sets (0-25 si fuera necesario) ganados desde el momento en que el jugador no registrado ingresó en la cancha y tendrá que someter una nueva ficha de posiciones colocando en la cancha a un jugador registrado en la posición del jugador no registrado. Los puntos del adversario permanecen válidos, además, recibirá un punto y el derecho al próximo servicio.

Congreso de la FIVB, *Reglas oficiales de voleibol 2017-2020* (fragmentos), disponible en: www.fivb.com (consultado el 2 de mayo de 2018).

Capítulo 3
FORMATO DE JUEGO

6. Para anotar un punto, ganar un set y el partido

6.1. Para anotar un punto

6.1.1. Punto

Un equipo anota un punto:

6.1.1.1. por hacer tocar exitosamente el balón en el piso del campo de juego **adversario**;

6.1.1.2. cuando el equipo adversario comete una falta;

6.1.1.3. cuando el equipo adversario recibe un castigo.

Uárhukua, el juego michoacano que no conoce fronteras

Morelia, Michoacán.- Un bastón de madera y una pelota, que puede ser de trapo o madera, son los implementos necesarios que se requieren para practicar la *uárhukua*, un deporte tradicional michoacano que, por medio del juego, constituye en sí mismo un medio de difusión y propagación de los aspectos y la cultura **purépecha**.

La *uárhukua*, también conocida como pelota purépecha, se practica sobre todo en las comunidades de la ribera del Lago de Pátzcuaro, en la Cañada de los Once Pueblos y en la Sierra. Por su valor cultural, se conoce y se juega ya en 22 estados de la República Mexicana y ha visitado otros países como Tailandia, Alemania, España e Italia, en donde se ha dado a conocer a través de exhibiciones.

¿Cómo se juega la *uárhukua*?

De acuerdo con la información proporcionada por José Luis Aguilera, presidente de la Asociación Michoacana de Juegos y Deportes **Autóctonos**, la pelota purépecha se juega en las calles, o en otros espacios amplios. La distancia entre meta y meta es de 150 a 200 metros de largo por 8 a 10 metros de ancho.

Los encuentros se realizan entre dos equipos de cinco o más jugadores. Con el bastón de madera se golpea una pelota de quince centímetros de diámetro que en la antigüedad se elaboraba con capas de seda de capullos, después se comenzó a elaborar con hilo de maguey, y últimamente con tiras de tela enredadas sobre una pelota de hule espuma.

El juego se inicia en el centro del área. Los capitanes golpean el bastón del contrario tres veces antes de tocar la pelota, y saca la ventaja quien tiene mayores reflejos. Los jugadores intentan hacer llegar la pelota hasta la meta contraria, lanzándola por el aire o por tierra, mientras los adversarios tratan de impedir su avance. Es anotación cuando un equipo envía la pelota hasta la meta contraria y logra hacerla pasar la línea. Hay un capitán por equipo y son ellos quienes dirigen y controlan el desarrollo del juego.

Los jueces del partido (pueden ser uno o dos) inspeccionan el número de jugadores, vigilan los instrumentos, marcan los tiempos y hacen las veces de árbitros. Se considera falta cuando un jugador muestra intenciones de golpear o hacer caer a otro, así como tocar con la mano la pelota o golpearla con los pies. En estos casos la pelota se declara "muerta" y la pone en juego el equipo contrario con un tiro libre. La duración del juego es acordada por los capitanes con base en anotaciones o tiempo especificado.

Existe la modalidad de jugar con una pelota encendida (**figura 4.6**); ésta sigue las mismas reglas, pero en lugar de pelota de trapo se juega con una pelota de madera de **colorín**, la cual se remoja en petróleo o gasolina durante uno o dos días para que se impregne, y antes de iniciar el juego, que tiene lugar de noche, la pelota se enciende, lo que lo convierte en un espectáculo vistoso y atractivo.

Mariana García Cárdenas, "Uárhukua, el juego michoacano que no conoce fronteras", en *Cambio de Michoacán*, 3 de marzo de 2015. Disponible en http://www.cambiodemichoacan.com.mx/nota-248205 (consultado el 3 de mayo de 2018).