



**PARTICIPANTES**



**4.1 COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS**

**4.2 UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS**

**4.3 INDUMENTARIA**

**4.4 CAMBIOS DE INDUMENTARIA**

**4.5 OBJETOS PROHIBIDOS**



**4. EQUIPOS**

## 4.1 COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

4.1.1 Para un partido, un equipo puede componerse de un máximo de 12 jugadores, más

Staff Técnico: un Entrenador, un máximo de dos entrenadores asistentes.

Staff Médico: un Terapeuta del equipo y un Médico.

Solo aquellos registrados en la hoja de anotación pueden entrar normalmente en el área de Competencia / área de control y pueden participar del calentamiento oficial y del partido.



## Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, de Mayores:

Hasta 14 jugadores pueden ser registrados en la hoja de anotación y jugar en el partido.

Los cinco miembros como máximo, del cuerpo técnico en el banco (incluido el entrenador) son decididos por el propio entrenador, pero deben estar registrados en la hoja de anotación y en el formulario O-2 bis.



- El manager y/o el periodista del equipo no pueden sentarse en el banco o detrás del banco en el área de control.
- El médico o terapeuta del equipo que participan en las Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB debe ser parte de la delegación oficial y estar acreditados previamente por la FIVB. No obstante, para las Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB para Mayores, si ellos no están incluidos como miembros del banco del equipo, deben sentarse detrás del cerco de delimitación, dentro del Área de Control de la Competencia en un lugar especial indicado en el Manual específico de la competencia, y solamente pueden intervenir si son invitados por los árbitros para actuar ante una emergencia médica con los jugadores.
- El terapeuta del equipo (aunque no está en el banco) puede asistir durante el calentamiento previo hasta el inicio de la sesión de calentamiento oficial en la red.

Las regulaciones Oficiales para cada evento se encontrarán en el Manual de Específico de la Competencia.



COMISIÓN TÉCNICA COPAV 2021 - VVBB



4.1.2 Uno de los jugadores es el Capitán del equipo, quien debe estar indicado en la hoja de anotación.

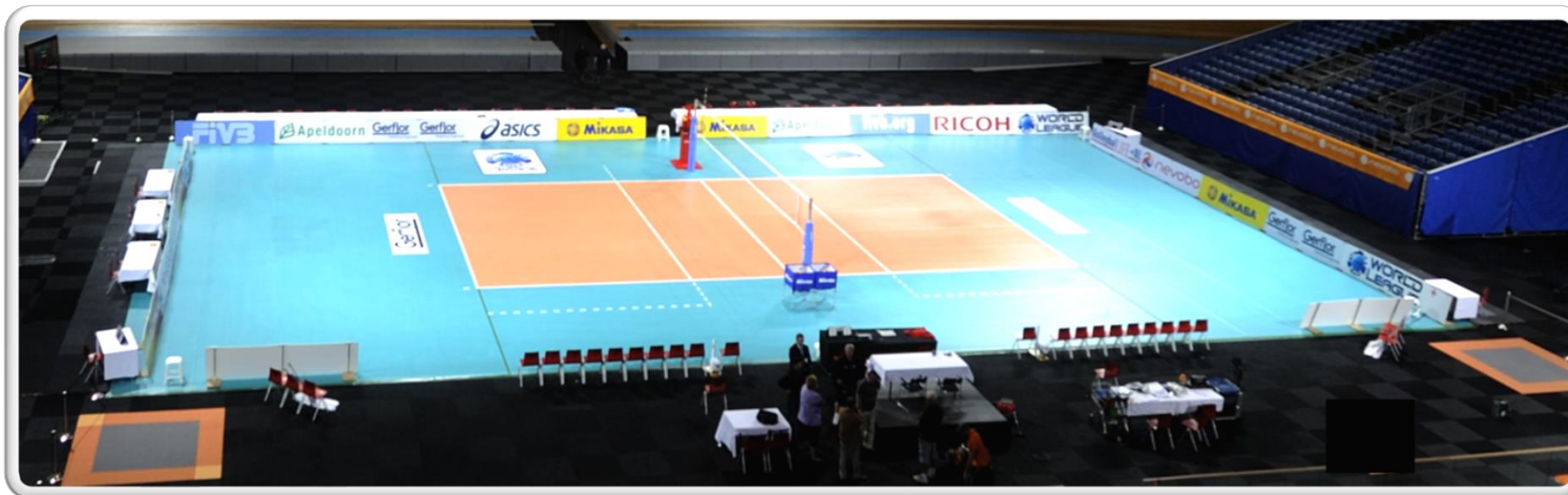
4.1.3 Solo los jugadores registrados en la hoja de anotación pueden entrar al campo y participar del partido. Una vez que el entrenador y el capitán del equipo han firmado la hoja de anotación, (lista del equipo para la hoja de anotación electrónica) los jugadores registrados no pueden ser cambiados.



## 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 Solo los miembros del equipo tienen permitido ingresar al área de juego, 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 a lo siguiente:

4.2.3.1 Durante el juego: en las zonas de calentamiento;

4.2.3.2 Durante los tiempos de descanso en la zona libre detrás de sus campos;





4.2.4 Durante los intervalos entre sets, los jugadores pueden calentar utilizando balones dentro de sus propias zonas libres.



## 4.3 INDUMENTARIA

La indumentaria de los jugadores consiste en camiseta, pantalón corto y medias (el uniforme de juego) y zapatos deportivos.

4.3.1 El diseño y color de las camisetas, pantalones cortos y medias deben ser uniformes para todo el equipo (excepto el líbero) . Los uniformes deben de estar limpios.

4.3.2 Los zapatos deben ser livianos y flexibles con suela de goma o caucho sin tacón.



4.3.3 Las camisetas de los jugadores deben estar numeradas del 1 al 20.

En las Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, de Mayores, en las que se utilizan planteles mas largos los números pueden ser ampliados.



4.3.3.1 Los números deben estar ubicados en las camisetas en el centro, tanto en el pecho como en la espalda. El color y brillo de los números deben contrastar con el color y brillo de las camisetas.

4.3.3.2 Los números deben tener un mínimo de 15 cm. de altura en el pecho y un mínimo de 20 cm. de altura en la espalda. La cinta que forma los números debe tener un mínimo de 2 cm. de ancho.





4.3.4 El capitán del equipo debe tener en su camiseta una cinta de 8 X 2 cm. subrayando el número en el pecho.

4.3.5 Está prohibido usar uniformes de un color diferente al de los otros jugadores (excepto para los líberos) y/o sin numeración oficial.

## 4.4 CAMBIOS DE INDUMENTARIA

El Primer Árbitro puede autorizar a uno o más jugadores:

4.4.1 A jugar descalzos.

4.4.2 A Cambiar uniformes sudados o dañados entre sets o después de una sustitución, a condición que el color, diseño y número del/los nuevo/s uniforme/s sea/n el/los mismo/s.

4.4.3 A jugar con ropas de abrigo en clima frío, siempre que sea del mismo color y mismo diseño para todo el equipo (excepto para los líberos) y esté numerada de acuerdo a la regla 4.3.3



## 4.5 OBJETOS PROHIBIDOS

4.5.1 se prohíbe utilizar objetos que puedan causar lesiones o proveer una ventaja artificial para el jugador.

4.5.2 Los jugadores pueden usar anteojos o lentes a su propio riesgo.



4.5.3 Artículos de compresión (auxiliares de protección de lesiones) pueden utilizarse para ayuda y protección.

**Para competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, de Mayores, estos artículos deben ser del mismo color a la parte correspondiente del uniforme. Colores negro, blanco o neutrales también pueden ser utilizados, siempre que todos los jugadores que los utilizan, usen el mismo color.**



**COMISIÓN TÉCNICA COPAV 2021 - VVBB**







**5.1 CAPITÁN**

**5.2 ENTRENADOR**

**5.3 ENTRENADOR ASISTENTE**



## **5. RESPONSABLES DE LOS EQUIPOS**

Tanto el capitán del equipo como el entrenador son responsables por la conducta y disciplina de los miembros de su equipo.

**Los líberos pueden ser capitán del equipo o capitán en juego.**



## 5.1 CAPITÁN

5.1.1 **ANTES DEL PARTIDO**, el capitán del equipo firma la hoja de anotación y representa a su equipo en el sorteo.



**5.1.2 DURANTE EL PARTIDO**, el capitán del equipo actúa como capitán en juego mientras este jugando. Cuando el capitán del equipo no se encuentra jugando, el entrenador o el capitán del equipo deben designar a otro jugador en el campo, para que asuma el rol de capitán en juego. Este capitán en juego mantendrá sus atribuciones hasta que sea sustituido/a, retorne el capitán del equipo, o el set termine.



Cuando el balón está fuera de juego, sólo el capitán en juego está autorizado para hablar con los árbitros:

5.1.2.1 Para pedir una explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas y también para presentar las solicitudes o preguntas de sus compañero/as. Si el capitán en juego no está de acuerdo con la explicación del primer árbitro, puede protestar contra tal decisión e inmediatamente comunicarle al primer árbitro que se reserva el derecho a registrar una protesta oficial en la hoja de anotación al finalizar el partido.



5.1.2.2 Para pedir autorización:

- a) Para cambiar parte o toda la indumentaria.
- b) Para verificar las posiciones de los equipos.
- c) Para controlar el piso, la red, los balones, etc.

5.1.2.3 En ausencia del entrenador, a menos que el equipo tenga un entrenador asistente que haya asumido las funciones del entrenador, para solicitar tiempos de descanso y sustituciones.



COMISIÓN TÉCNICA COPAV 2021 - VVBB



**5.1.3 AL FINAL DEL PARTIDO,** el capitán del equipo:

5.1.3.1 Agradece a los árbitros y firma la hoja de anotación para ratificar el resultado.

5.1.3.2 Puede, habiendo notificado en su debido momento al primer árbitro, confirmar y registrar en la hoja de anotación una protesta oficial referente a la aplicación o interpretación de las reglas por parte de los árbitros.



## 5.2 ENTRENADOR

5.2.1 A lo largo del encuentro, el entrenador conduce el juego de su equipo desde fuera de la cancha. Selecciona las formaciones iniciales, los sustitutos y pide los tiempos de descanso. En esas funciones, su contacto oficial es el segundo árbitro.





**5.2.2 ANTES DEL COMIENZO DEL ENCUENTRO,** el entrenador registra o verifica los nombres y números de sus jugadores en la lista del equipo de la hoja de anotación y luego la firma.



### 5.2.3 DURANTE EL ENCUENTRO, el entrenador:

5.2.3.1 Antes del comienzo de cada set entrega al segundo árbitro o al anotador las fichas de posiciones debidamente cumplimentada/s y firmada/s; si se utilizan aplicaciones en la tablet, la transmisión electrónica se considera automáticamente oficial .

5.2.3.2 Se sienta en el banca de su equipo en el lugar más cercano al anotador pero puede abandonar su ubicación.

5.2.3.3 Solicita tiempos de descanso y sustituciones.



5.2.3.4 Puede, al igual que otros miembros del equipo, dar instrucciones a los jugadores en el campo de juego. El entrenador puede dar estas instrucciones estando parado o caminando en la zona libre frente al banco de su equipo desde la extensión de la línea de ataque hasta el área de calentamiento, si se encuentra en la esquina del Área de Control de la Competencia, sin molestar o demorar el partido. Si el área de calentamiento está situada detrás del banco del equipo, entonces el entrenador puede moverse desde la extensión de la línea de ataque hasta el final de la cancha de su equipo, pero sin obstruir la vista de los jueces de línea.



## 5.3 ENTRENADOR ASISTENTE

5.3.1 El entrenador asistente se sienta en la banca del equipo, pero no tiene derecho a intervenir en el partido.



5.3.2 En caso el entrenador deba dejar su equipo por cualquier razón, inclusive por una sanción, pero excluyendo el ingreso al campo de juego como jugador, un entrenador asistente puede asumir las funciones del entrenador mientras dure la ausencia, una vez que sea confirmado a los árbitros por el capitán de juego.

