



CAPÍTULO III

FORMATO DE JUEGO





6.1 PARA ANOTAR UN PUNTO

6.2 PARA GANAR UN SET

6.3 PARA GANAR EL PARTIDO

6.4 NO PRESENTACIÓN Y EQUIPO INCOMPLETO

**6. PARA ANOTAR UN PUNTO,
GANAR UN SET Y EL PARTIDO**

6.1 PARA ANOTAR UN PUNTO

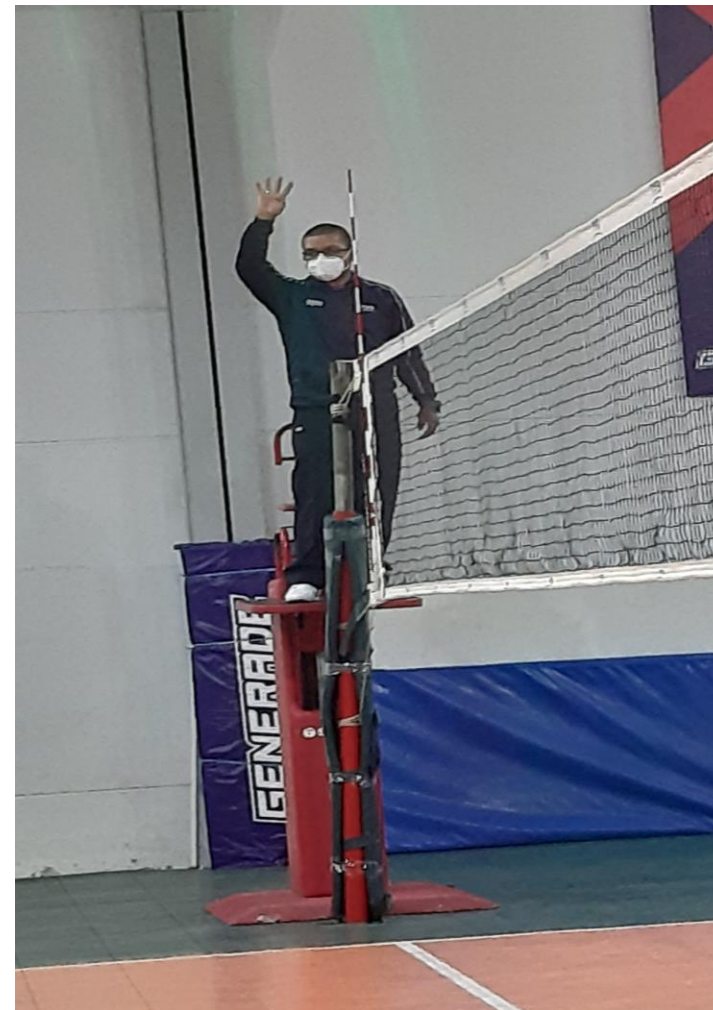
6.1.1 Punto

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.



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, solo 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 esta sacando gana una jugada, anota un punto y continúa sacando.

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



6.2 PARA GANAR UN SET

Un set (excepto el decisivo – 5to 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; etc.).



6.3 PARA GANAR EL PARTIDO

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

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



6.4 NO PRESENTACIÓN Y EQUIPO INCOMPLETO

6.4.1 Si un equipo se niega a jugar después de haber sido convocado para ello, este es declarado ausente y pierde el partido con un resultado 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 mismo resultado 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.





7.1 SORTEO

**7.2 SESIÓN DE
CALENTAMIENTO OFICIAL**

**7.3 FORMACIÓN INICIAL DE
LOS EQUIPOA**

7.4 POSICIONES

7.5 FALTAS DE POSICIÓN

7.6 ROTACIÓN

7.7 FALTAS DE ROTACIÓN



7. ESTRUCTURA DEL JUEGO

7.1 SORTEO

Antes del partido el primer árbitro realiza un sorteo para determinar a quien le corresponde el primer saque y que lados de la cancha ocuparan en el primer set.

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 recibir el saque.

O

7.1.2.2 El lado de la cancha.

El perdedor toma la alternativa restante.



7.2 SESIÓN DE CALENTAMIENTO OFICIAL

7.2.1 Antes del comienzo del partido, si los equipos tuvieron previamente una cancha exclusivamente a su disposición, tienen derecho a un período de calentamiento oficial simultáneo de 6 minutos en la red; si no, pueden disponer de 10 minutos.

Para competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, los equipos tendrán derecho a un periodo de 10 minutos de calentamiento simultáneo en la red.



7.2.2 Si alguno de los capitanes solicita calentamientos oficiales en la red separados (consecutivos), los equipos pueden hacerlo durante 3 o 5 minutos cada uno.

7.2.3 En el caso de calentamientos oficiales consecutivos, el equipo que ejecutara el primer saque toma el primer turno en la red.

Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, todos los jugadores deben usar el uniforme de juego para el protocolo completo y el calentamiento



COMISIÓN TÉCNICA COPAV 2021 - VVBB



7.3 FORMACIÓN 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 el set.


7.3.2 Antes del 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 arbitro o al anotador, o enviada directamente a la hoja de anotación electrónica.



| | | | |
|-----|---|---|---|
| GEM | 1 | 6 | |
| TUP | 0 | 6 | * |

3 [Carpa de News](#)



Suscríbete 



COMISIÓN TÉCNICA COPAV 2021 - VVBB





7.3.3 Los jugadores que no incluidos en la formación inicial del set son sustitutos para ese set (excepto los líberos).

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 a lo que figuran 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 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 regular/es, la/s cual/es debe/n ser registrada/s en la hoja de anotación.



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. Los puntos del adversario permanecen válidos y, además, recibirá un punto y el derecho al próximo servicio. Todos los puntos anotados por el equipo en falta desde el momento exacto de la falta hasta su descubrimiento serán cancelados.



COMISIÓN TÉCNICA COPAV 2021 - VVBB



7.3.5.4 Si se encuentra un jugador en la cancha que no está registrado en la lista de jugadores, los puntos del adversario permanecen válidos y además, recibirá un punto y el derecho al próximo servicio. 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 a 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.

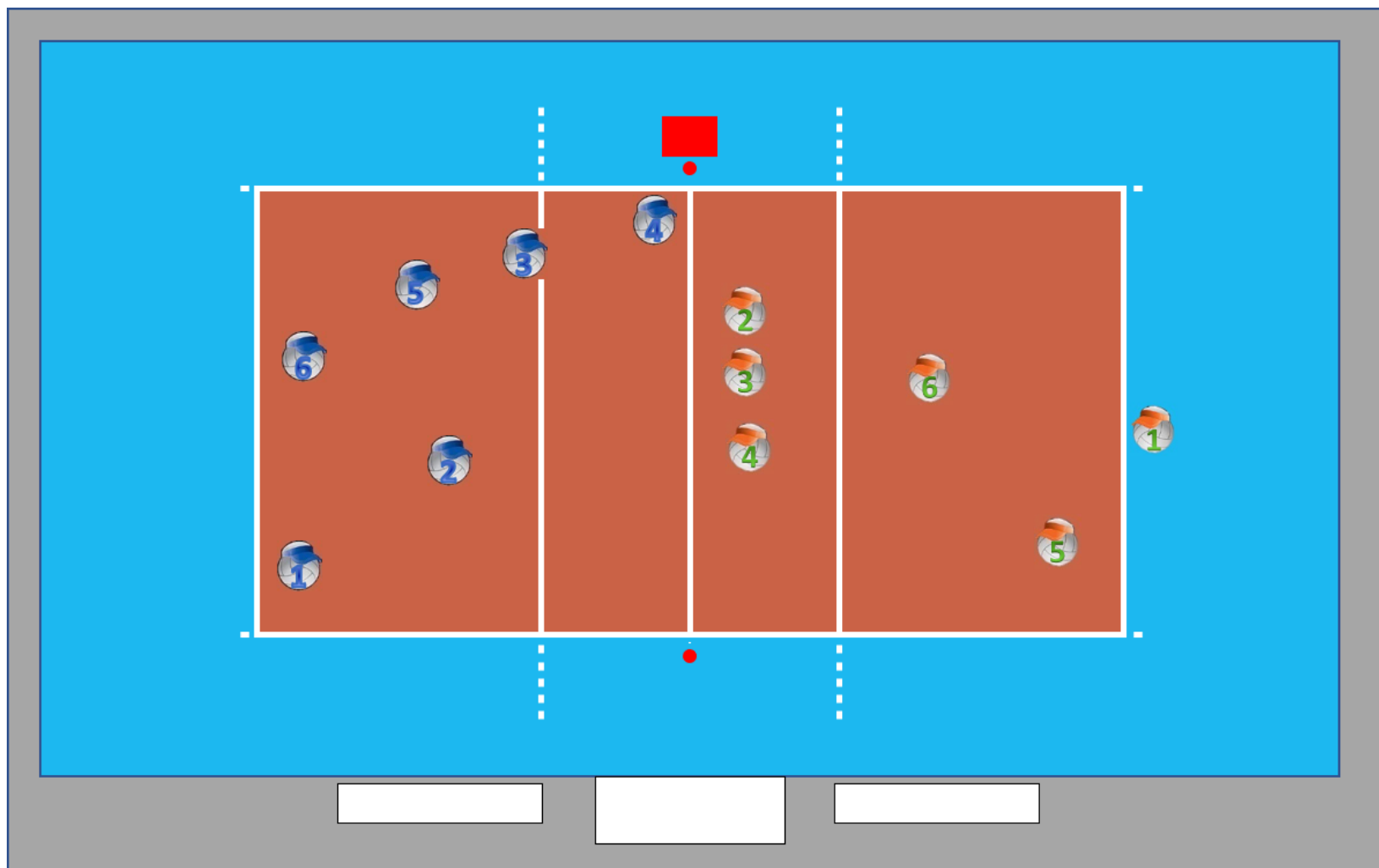
The diagram illustrates a volleyball court with player positions marked by numbered circles. A line-up sheet titled 'SET 1' is shown on the left, detailing player positions and numbers. The court is divided into three sections by vertical lines, with player numbers 12, 8, 2, 4, 7, and 3 positioned on the right side.

| SET 1 | | |
|-----------------|------------------------------------|--------------|
| R-5 | LINE-UP SHEET Fiche de position | LIBERO N° |
| TEAM Equipe | T L S | 10 |
| IV | III | II |
| 3 | 2 | 12 |
| V | VI | I |
| 4 | 1 | 8 |
| COACH SIGNATURE | | |

| 2015-2016 MILILANI GIRLS | |
|--------------------------|------------------|
| # | NAME |
| 1 | Anissa Guillermo |
| 2 | Starlyn Mindoro |
| 4 | Lina Galicha |
| 5 | Shaun Kamisato |
| 7 | Madison Nakamura |
| 9 | Mehana Bartolome |
| 10 | Taylor Coloma |
| 11 | Maxine Gelacio |
| 12 | Mira Prickett |
| 15 | Cissy Ancheta |
| 16 | Emily Yoshimura |
| 17 | Taylor Cooley |
| 20 | Thalia Lyons |

7.4 POSICIONES

En el momento que el balón es golpeado por el sacador, cada equipo debe estar ubicado dentro de su propio campo, en el orden de rotación (excepto el sacador).



7.4.1 Las posiciones de los jugadores se numeran de acuerdo a lo siguiente :

7.4.1.1 Los tres jugadores colocados frente a la red son los delanteros y ocupan las posiciones 4 (delantero izquierdo), 3 (delantero centro) y 2 (delantero derecho).

7.4.1.2 Los otros tres son jugadores zagueros y ocupan las posiciones 5 (zaguero izquierdo) 6 (zaguero centro) y 1 (zaguero derecho).



7.4.2 Relación de posiciones entre jugadores:

7.4.2.1 Cada jugador zaguero debe estar ubicado más lejos de la línea central que su delantero correspondiente.

7.4.2.2 Los jugadores delanteros y los zagueros, respectivamente, deben estar ubicados lateralmente en el orden indicado en la Regla 7.4.1.



7.4.3 La posición de los jugadores es determinada y controlada de acuerdo a la posición de los pies en contacto con el piso (el último contacto con el piso fija la posición del jugador) como sigue:

7.4.3.1 Cada jugador zaguero debe estar a la misma altura o tener, al menos, una parte de un pie más lejos de la línea central que el pie de adelante de su correspondiente jugador delantero;



7.4.3.2 Cada jugador del lado derecho (izquierdo) debe estar al mismo nivel o tener, al menos, una parte de un pie más cerca de la línea lateral derecha (izquierda) que el pie más lejano de la línea lateral derecha (izquierda) de los otros jugadores en esa línea.

7.4.4 Después del golpe de saque, los jugadores pueden moverse y ocupar cualquier posición en su propia cancha y en la zona libre.



7.5 FALTAS DE POSICIÓN

7.5.1 El equipo comete una falta de posición, si algún jugador no está en su posición correcta en el momento que el sacador golpea el balón. Cuando un jugador está en la cancha por medio de una sustitución ilegal y el juego se reanuda, esto se cuenta como una falta de posición con las consecuencias de una sustitución ilegal.



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

7.5.3 Si el saque se transforma en falta después del golpe de saque, la falta de posición es la que debe sancionarse.

7.5.4 Una falta de posición conduce a las siguientes consecuencias:

7.5.4.1 El equipo es sancionado con un punto y el saque para el adversario.

7.5.4.2 Las posiciones de los jugadores deben rectificarse.



7.6 ROTACIÓN

7.6.1 El orden de rotación se determina por la formación inicial del equipo y se controla con el orden de saque y las posiciones de los jugadores a lo largo del set.

7.6.2 Cuando el equipo receptor gana el derecho a sacar, sus jugadores deben efectuar una rotación en el sentido de las agujas del reloj: el jugador de la posición 2 rota a la posición 1 para realizar el saque, el jugador de posición 1 rota a la posición 6, etc.



7.7 FALTAS DE ROTACIÓN

7.7.1 Se comete una falta de rotación cuando el SAQUE no es efectuado de acuerdo al orden de rotación. Esto conduce al siguiente orden de consecuencias:

7.7.1.1 El anotador detiene el juego con el timbre, el adversario gana un punto y el próximo saque.

Si la falta de rotación solo es determinada después de haberse completado la jugada que comenzó con una falta de rotación, solo se adjudica un punto al adversario, independientemente del resultado de la jugada completada.



7.7.1.2 El orden de rotación del equipo en falta debe ser rectificado .

7.7.2 Además, el anotador debe determinar el momento exacto en que la falta fue cometida y todos los puntos anotados desde ese momento por el equipo infractor deberán ser cancelados. Los puntos del adversario permanecen válidos.

Si el momento de la falta no puede ser determinado, no habrá cancelación de punto/s y un punto y el saque para el adversario será la única sanción.

